UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra technické výchovy

Kateřina Zapletalová

Didaktické hry a hračky v technické výchově na primární škole

Diplomová práce

Olomouc 2017

Vedoucí práce: Mgr. Pavlína Částková, Ph. D.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně a použila jen uvedených pramenů a literatury.

V Olomouci dne 11. 4. 2017

Děkuji Mgr. Pavlíně Částkové, Ph. D. za trpělivost, odborné vedení práce a poskytování cenných rad.

Obsah

ÚVOD 6

1 TECHNICKÁ VÝCHOVA NA ZÁKLADNÍ ŠKOLE 7

1. 1 TECHNICKÁ VÝCHOVA PŘED RVP 7

1. 2 TECHNICKÁ VÝCHOVA V PRE-PRIMÁRNÍM VZDĚLÁVÁNÍ 8

1. 3 RVP PRO ZÁKLADNÍ VZDĚLÁVÁNÍ 9

1.3.1 KLÍČOVÉ KOMPETENCE 10

1.3.2 PRŮŘEZOVÁ TÉMATA 11

1.3.3 VZDĚLÁVACÍ OBLASTI 11

1. 4 TECHNICKÁ VÝCHOVA V RVP NA 1. STUPNI ZÁKLADNÍCH ŠKOL 12

1. 5 TECHNICKÁ VÝCHOVA V RVP NA 2. STUPNI ZÁKLADNÍCH ŠKOL 13

2 TEORIE HRY A HRAČKY 15

2.1 VYMEZENÍ POJMU HRA 15

2.2 VYMEZENÍ POJMU HRAČKA 18

3 DIDAKTICKÁ HRA A HRAČKA JAKO MOTIVACE 20

3.1 ZAŘAZENÍ DIDAKTICKÉ HRY A HRAČKY DO VÝUKY 20

3.1.1 AKTIVIZAČNÍ METODY 20

3.1.2 MOTIVACE 21

3.2 DIDAKTICKÁ HRA/HRAČKA A JEJÍ PODSTATA 22

3.2.1 ZNAKY DIDAKTICKÝCH HER 25

3.2.2 KLASIFIKACE DIDAKTICKÝCH HER 26

3.2.3 KLASIFIKACE DIDAKTICKÝCH HRAČEK 29

3.3 SMYSL ZAŘAZENÍ DIDAKTICKÉ HRY A HRAČKY DO VÝUKY 34

4 STRUKTURA HRY 37

4.1 VÝBĚR DIDAKTICKÉ HRY A HRAČKY 37

4.2 PŘÍPRAVA DIDAKTICKÉ HRY 39

4.2.1 UVÁDĚNÍ HER 41

4.2.2 PRAVIDLA 41

4.2.3 VÝROBA VLASTNÍ HRAČKY 43

4.3 REALIZACE 43

4.3.1 VEDOUCÍ HRY, ŘÍZENÍ 44

4.3.2 ORGANIZACE 45

4.3.3 VLASTNÍ PRŮBĚH HRY 46

4.4 ZAKONČENÍ DIDAKTICKÉ HRY 47

4.4.1 HODNOCENÍ 47

4.4.2 REFLEXE 48

4.5 ZÁSADY PRO ZAŘAZENÍ DIDAKTICKÉ HRY A SOUTĚŽE DO VÝUKY 49

5 ORGANIZACE A AKCE ZABÝVAJÍCÍ SE HRAČKAMI 51

5.1 SDRUŽENÍ PRO HRAČKU A HRU 51

5.2 FOR TOYS A SOUTĚŽ „SPRÁVNÁ HRAČKA“ 51

6 VÝZKUMNÉ ŠETŘENÍ 53

6.1 CÍLE, STANOVENÍ VÝZKUMNÝCH OTÁZEK 53

6.2 VÝZKUMNÉ NÁSTROJE 53

6.4 POPIS ZKOUMANÉHO VZORKU 54

6.5 ANALÝZA POLOŽEK DOTAZNÍKU 55

6.6 SHRNUTÍ A DISKUZE 69

ZÁVĚR **71**
POUŽITÁ LITERATURA **73**
SEZNAM PŘÍLOH **76**
PŘÍLOHY **77**

ÚVOD

Hračka, hra a dítě, tyto pojmy k sobě prostě patří. Člověk si hraje brzy po narození a různé hry a hračky jsou nezbytné pro jeho rozvoj. Rozvíjí psychické, sociální, i motorické schopnosti a dovednosti dětí a umožňují mu se seznamovat s okolím, kde žije. V současnosti je vývoj techniky a vědy zjevný na každém kroku. S vymoženostmi z oblasti techniky pracujeme každý den. Technické hračky se stále více uplatňují ve výchově dětí. Pomáhají jim získat vztah k technické vědě a projevovat o ni zájem. Dále pomáhají vývoji technického myšlení, napomáhají dětem celistvě chápat technický svět a manipulovat s jednotlivými technickými přístroji.

Cílem této práce je posoudit a zjistit současný stav na trhu hraček s orientací především na hračky technické, protože ne všechny hračky podněcují k rozvoji logického a technického myšlení dětí. V teoretické části práce si nejdříve vymezíme pojem hry, hračky a jejich didaktickou funkci, poté si shrneme zásady pro zařazení her a hraček do výuky, prozkoumáme historii hraček, uvedeme si znaky a klasifikace didaktických her a hraček a v závěru se seznámíme s organizacemi v České republice zabývajícími se hračkami. Jak jsou děti, a mládež ovlivněny při výběru hraček si probereme v praktické části této práce.

1 TECHNICKÁ VÝCHOVA NA ZÁKLADNÍ ŠKOLE

1. 1 TECHNICKÁ VÝCHOVA PŘED RVP

Školství a jeho reforma neustále hledají základní filozofické východiska a očekávají změny a to vše již od počátku devadesátých let. Obecná škola a Občanská škola, tyto akreditované vzdělávací programy nám mohou být příkladem. Program *Kvalita a zodpovědnost*, zabývající se problematikou obsahu vzdělání úlohou standardů a rovněž cílů vydalo MŠMT až v roce 1994. Zde se začalo poprvé hovořit o potřebě standardizovat vyučovací proces. Základním nástrojem politiky státu, v tomto dokumentu, jsou standardy, které slouží školským orgánům jako kritérium pro posuzování vzdělávacích programů. Pro školy měly být východiskem pro vykonání pedagogické činnosti (obsah a struktura předmětů). Základní myšlenky byly vypůjčený do Standardu základního vzdělání z roku 1995 MŠMT ČR. Základem standardu bylo stěžejní učivo jako seznam tematických celků, pojmů a hesel. Znázorňoval osnovy, mnohdy značně přeplněné. Tento spis jen z části splňoval nároky na standardy. Jeho pozitivum bylo založení technické výchovy jako stabilní součásti základního vzdělání. Po šesti letech byla vypracována další významná listina: Bílá kniha (2001), Národní program rozvoje vzdělávání v České republice. Tato kniha je vydávána za první kurikulární dokument. Technické vzdělání bylo zřetelně oslabeno, dokument nesplňoval vlastnosti kurikulárního dokumentu. Později, přesně po dalších čtyřech letech, byly uzákoněny rámcové vzdělávací programy (RVP) pro předškolní a základní vzdělávání. Tento spis je ministerstvem školství prezentován jako kurikulum, na státní úrovni, prvního stupně. Kurikulum je tedy chápáno jako souhrnný pojem zahrnující cíle, obsah a časový rozsah vzdělávacího systému. Zahrnuje metody, prostředky, organizaci i nástroje hodnocení (evaluaci). Musí tedy vyjadřovat, např. v podobě standardů, závazně stanovené cílové kategorie, úplné zajištění podmínek realizace cílů a také zahrnovat systémové nástroje kontroly.

RVP ZV tyto znaky neobsahuje. Nelze jej tudíž považovat za kurikulární dokument. RVP ZV je založen na žákovských kompetencích. Výrazně potlačovány jsou cílové kategorie. Technická výchova je zařazena do vzdělávací oblasti Člověk a svět práce. Tematické okruhy jsou nesrozumitelné a nesystematické. Tvůrci asi nechápou smysl pojmů učivo, metoda a pomůcka. Jistým přínosem pro technické vzdělání v rámcovém vzdělávacím programu je minimální hodinová dotace. Pro oblast Člověk a svět práce je jedna hodina v každém ročníku. Také zařazení pracovní kompetence mezi kompetence klíčové je silné pozitivum.

Učitelé technické výchovy to mohou využít při tvorbě ŠVP (školních vzdělávacích programů).[1]

1. 2 TECHNICKÁ VÝCHOVA V PRE-PRIMÁRNÍM VZDĚLÁVÁNÍ

V pre-primárním vzdělávání je třeba prosazovat integrovaný přístup. Vzdělávání, to znamená i technické, by se mělo odehrávat na základě integrovaných bloků. Ty nerozlišují „složky" či „vzdělávací oblasti", ale nabízejí dítěti obsah v přirozených souvislostech a vazbách. Náplň jednotlivých celků by měla vycházet ze života dítěte, být pro něj užitečný, smysluplný, a zajímavý. I za tohoto způsobu práce by měly být při realizaci i tvorbě vzdělávací nabídky využívány prostředky a metody specifických didaktik daných oborů výchovně-vzdělávacích činností.[2]

Podle Honzíkové by učitelé měli při své práci ustavičně sledovat rámcové cíle. Jsou to obecné cíle, vytyčující základní směr a koncepci předškolního vzdělávání. Zejména se jedná o tyto cíle:

1) Osvojení si základních hodnot, na nichž je založena společnost;
2) Zdokonalování dítěte, jeho učení a poznání;
3) Dosahování samostatnosti a projevovat se jako samostatný jedinec působící na své okolí.

Na konci pre-primárního věku by pak dítě mělo dopracováním se k těmto cílům získat klíčové kompetence:

Kompetence sociální a personální;
Kompetence komunikativní;
Kompetence činností a občanské.
Kompetence k řešení problémů;

Obecně jsou stylizovány jako komplex předpokládaných dovedností, schopností, vědomostí, postojů a hodnot.[3]

RVP je dělen do pěti vzdělávacích oblastí, smysl jednotlivých oblastí se prolíná, prostupuje, ovlivňuje, podmiňuje a ukazuje tak na neustálou přítomnost všech oblastí.

---

[1] MACH, P. Technická výchova jednadvacátého století. In *Modernizace vysokoškolské výuky technických předmětů.* Hradec Králové: Gaudeamus, 2007. ISBN 978-80-7041-764-5.

[2] HONZÍKOVÁ, J., BAJTOŠ, J. *Didaktika pracovní výchovy na 1. stupni ZŠ.* Plzeň: 2004, ISBN 80-7043-255-1.

[3] HONZÍKOVÁ, J. Pracovní činnosti a rámcový vzdělávací program v předškolním zařízení. In *Modernizace vysokoškolské výuky technických předmětů.* Hradec Králové: Gaudeamus, 2007. ISBN 978-80-7041-764-5.

Pedagogové by měli, z pohledu RVP PV, u dětí podporovat jednotlivé vzdělávací oblasti. Jde zvláště o těchto 5 oblastí:

1) Dítě a jeho tělo – biologická oblast

Tato oblast hovoří především o různých manipulačních činnostech a jednoduchých úkolech s různými pomůckami, předměty, materiálem a náčiním. Dítě by mělo být seznámeno také s činnostmi osobní hygieny a ostatními každodenními činnostmi;

2) Dítě a ten druhý

Zejména rozvoj dovedností spolupráce s ostatními dětmi;

3) Dítě a jeho psychika – psychologická oblast

Setkáme se zde především s rozvojem komunikativních dovedností obecně, rozvojem tvořivosti a rozvojem estetického a mravního vnímání dítěte;

4) Dítě a svět

Jedná se hlavně o praktické činnosti. Na jejich základě se dítě seznamuje se správným používáním technických přístrojů, hraček a dalších předmětů. Jsou také začleněny i různé smysluplné činnosti přispívající k péči o životní prostředí a okolní krajinu.

5) Dítě a společnost

V této oblasti se dítě seznámí se společenským a estetickým vkusem. Uplatňuje se nejčastěji prostřednictvím různých her podněcujících kreativitu, praktické činnost a estetické vnímání. Uvádí dítě do světa lidí, jejich práce a občanského života;

1. 3 RVP PRO ZÁKLADNÍ VZDĚLÁVÁNÍ

Pramenem této kapitoly se stal RVP MŠMT ČR z roku 2007.

Co to vlastně je rámcový vzdělávací program?

Rámcové vzdělávací programy vychází z nové koncepce vzdělávání, která vychází ze strategie celoživotního učení. Podporují také pedagogickou autonomii škol.

Jaké známe principy RVP?

Ustanovují vše, co je nezbytné a společné v základním vzdělávání žáka, zejména obsah a učivo. Jako důležitou součást primárního vzdělávání zařazuje průřezová témata s výrazně formativními úlohami. Podporuje celistvý postoj k realizaci vzdělávacího obsahu a umožňuje přizpůsobení pro žáky se speciálními vzdělávacími potřebami.

Jaké máme cíle primárního vzdělávání?

Primární vzdělávání má u žáků utvářet a rozvíjet klíčové kompetence pronikající do jejich života. Proto se bojuje za naplnění těchto cílů:

- ponoukat žáky k logickému uvažování, tvořivému myšlení a k řešení problémů;
- motivovat žáky k celoživotnímu učení a osvojení si strategie učení;
- směřovat žáky ke komunikaci a kvalitnímu vyjadřování;
- respektovat práci a úspěchy vlastní i druhých a rozvíjet schopnost spolupracovat;
- připravovat žáky k projevování se jako svobodné a zodpovědné osobnosti,
- vést žáky k uplatňování práv a naplňování svých povinností;
- formovat u žáků potřebu rozvíjet vnímavost a citlivé vztahy k lidem, prostředí i k přírodě; vyjevovat pozitivní city v chování, jednání a v prožívání životních situací;
- učit žáky chránit a aktivně rozvíjet svoje duševní, sociální a fyzické zdraví a být za ně zodpovědný;
- učit je žít společně s ostatními lidmi, nabádat žáky k toleranci a ohleduplnosti k druhým lidem, kulturám a duchovním hodnotám;
- poznávat a rozvíjet žákovi schopnosti v souladu s reálnými možnosti, učit se je uplatňovat a spolu s osvojenými dovednostmi a vědomostmi při rozhodování o vlastní profesní a životní orientaci.

1.3.1 KLÍČOVÉ KOMPETENCE

Klíčové kompetence RVP stanovuje stejné pro předškolní, základní i gymnaziální vzdělávání.

„Klíčové kompetence představují souhrn schopností, dovedností, vědomostí, postojů a hodnot důležitých pro uplatnění a rozvoj každého člena společnosti. Jejich pojetí i výběr vychází z obecně přijímaných hodnot ve společnosti.“ (RVP ZV)[4]

Klíčové kompetence jsou zahrnuty taktéž v pedagogických přípravách, z důvodů zřetele a objasnění, každé určité hodiny a jejího obsahu. I zde platí pravidlo, čím více tím lépe, ale ne vždy je vhodné zahrnovat do hodiny všechny kompetence, někdy je vhodné zaměřit se v hodině na rozvoje jedné kompetence.

Kompetence na sebe plynule navazují, z částí se i doplňují a prolínají. Jejich úroveň se postupně zvyšuje s vyspělostí žáků na jednotlivých stupních. RVP ZV uvádí jako klíčové kompetence tyto:

Kompetence k řešení problémů;

Kompetence k učení;

Kompetence sociální a personální;

[4] SMOLÍKOVÁ, Kateřina. *Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání*. Dotisk 1., upr. vyd. [i.e. 2. vyd.]. V Praze: Výzkumný ústav pedagogický, 2010. ISBN 978-80-87000-33-5.

Kompetence komunikativní;

Kompetence pracovní.

Kompetence občanské;

Všech klíčových kompetencí bychom měly na konci základního vzdělávání docílit ve všech ohledech, jak zmiňuje RVP ZV.

1.3.2 PRŮŘEZOVÁ TÉMATA

„Průřezová témata představují v RVP ZV aktuální problémy současného světa a stávají se nedílnou a významnou součástí základního vzdělávání. Jsou důležitým utvářejícím prvkem primárního vzdělávání, pomáhají rozvíjet osobnost žáka především v oblasti postojů a hodnot spolupráci a formují příležitosti pro individuální uplatnění žáků i pro jejich vzájemnou.“ (RVP ZV)

Okruhy průřezových témat pak prochází rozličnými vzdělávacími oblastmi a obory. Snažíme se je začlenit do všech vyučovacích předmětů, jelikož pro samostatné předměty zřízeny nejsou. Můžeme je realizovat formou projektů nebo mohou být obsaženy v celoškolních aktivitách, jsou specifikována na jednotlivá témata a podtémata.

RVP ZV vyčleňuje a přesně popisuje těchto 6 průřezových témat:

1) Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech;
2) Environmentální výchova;
3) Osobnostní a sociální výchova;
4) Výchova demokratického občana;
5) Mediální výchova;
6) Multikulturní výchova;

1.3.3 VZDĚLÁVACÍ OBLASTI

Tyto oblasti jsou jakousi oporou rámcového vzdělávacího programu, do které zapadají jednotlivé předměty. Do oblasti člověk a svět práce spadá předmět pracovní činnosti a je možné jej uskutečňovat v různých vzdělávacích oborech.

Obsah je přehledově rozdělen do devíti vzdělávacích oblastí. Dílčí oblasti jsou tvořeny jedním vzdělávacím oborem nebo více obsahově blízkými:

1) Matematika a její aplikace. Zahrnuje vzdělávací obory: matematika a její aplikace;

2) Jazyk a jazyková komunikace. Zahrnuje vzdělávací obory: český jazyk a literatura, cizí jazyk;

3) Člověk a jeho svět. Zahrnuje vzdělávací obory: člověk a jeho svět;

4) Informační a komunikační technologie. Zahrnuje vzdělávací obory: informační a komunikační technologie;

5) Člověk a příroda. Zahrnuje vzdělávací obory: fyzika, chemie, přírodopis, zeměpis;

6) Člověk a společnost. Zahrnuje vzdělávací obory: dějepis, výchova k občanství;

7) Člověk a zdraví. Zahrnuje vzdělávací obory: výchova ke zdraví, tělesná výchova;

8) Člověk a svět práce. Zahrnuje vzdělávací obory: člověk a svět práce.

9) Umění a kultura. Zahrnuje vzdělávací obory: hudební výchova, výtvarná výchova;

1. 4 TECHNICKÁ VÝCHOVA V RVP NA 1. STUPNI ZÁKLADNÍCH ŠKOL

Uvádí pouze vzdělávací obory RVP ZV, které jsou aplikovány v předmětu pracovní činnosti.

Vzdělávací oblast: Člověk a svět práce

„Tato oblast postihuje širokou škálu pracovních činností a technologií, přispívá k vytváření životní a profesní orientace žáků a vede žáky k získání základních uživatelských dovedností v různých oborech lidské činnosti.“ [5](RVP ZV)

Vzdělávací obor: Práce s drobným materiálem

Učivo vzdělávacího oboru:

1) Pracovní pomůcky a nástroje – funkce a využití;

2) Vlastnosti materiálu (přírodniny, modelovací hmota, papír a karton, textil, drát, fólie aj.);

3) Lidové zvyky, tradice, řemesla.

4) Jednoduché pracovní operace a postupy, organizace práce;

Žáci v tomto předmětu budou seznámeni se základními materiály, jejich vlastnostmi a možnostmi použití. Učí se rozpoznávat základní pracovní postupy, pracovní náčiní a nástroje, organizaci i bezpečnost práce. Vhodnými materiály pro jejich práci se stávají předměty denní potřeby, jako jsou: toaletní ruličky, polystyrénové tácky od masa kelímky od jogurtu, nanuková dřívka apod.

[5] SMOLÍKOVÁ, Kateřina. *Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání*. Dotisk 1., upr. vyd. [i.e. 2. vyd.]. V Praze: Výzkumný ústav pedagogický, 2010. ISBN 978-80-87000-33-5.

Vzdělávací obor: Konstrukční činnosti

Učivo vzdělávacího oboru:

1) Práce s návodem, jednoduchým náčrtem, předlohou.

2) Stavebnice (konstrukční, prostorové, plošné), sestavování modelů;

V tomto předmětu se seznamují a vytváří obecně známé konstrukční, elektronické a mechanické principy pomocí stavebnic k tomu určených. Pracují podle pracovního postupu a podle dané předlohy.

Výhodou tohoto předmětu je velký rozvoj tvořivé práce žáků a efektivnost využití všech pomůcek. Velkou nevýhodou jsou samotné pomůcky k tomuto určené, a to – speciální stavebnice (elektronické - Voltík nebo konstrukční – Merkur, Lego a jim podobné). Tyto stavebnice jsou příliš finančně náročně a pro školy jsou tak málo dostupné. Málokteré jsou jimi vybaveny, a to z důvodů potřebného množství a rozsahu.

1. 5 TECHNICKÁ VÝCHOVA V RVP NA 2. STUPNI ZÁKLADNÍCH ŠKOL

Uvádí pouze vzdělávací obory RVP ZV, které jsou aplikovány v předmětu pracovní činnosti.

Vzdělávací oblast: Člověk a svět práce

Vzdělávací obor: Práce s technickými materiály

Učivo vzdělávacího oboru:

1) Pracovní pomůcky, nářadí a nástroje pro ruční opracování;

2) Vlastnosti materiálu, užití v praxi (dřevo, kov, plasty, kompozity);

3) Organizace práce, důležité technologické postupy;

4) Jednoduché pracovní operace a postupy;

5) Úloha techniky v životě člověka, zneužití techniky, technika a životní prostředí, technika a volný čas, tradice a řemesla;

6) Technické náčrty a výkresy, technické informace, návody.

Tento předmět je vyučován pod názvem pracovní činnosti. Žáci se zde setkají se všemi uvedenými materiály, pracovními pomůckami a nástroji k jejich opracování pro zhotovení různých výrobků z nich. Naučí se používat zejména ruční nástroje a hledí se na zvýšené

požadavky bezpečnosti. Součástí je i v neposlední řadě rozpoznání základních technických výkresů.

Vzdělávací obor: Design a konstruování

Učivo vzdělávacího oboru:
1) Návod, předloha, náčrt, plán, schéma, jednoduchý program.
2) Stavebnice (konstrukční, elektrotechnické, elektronické), sestavování modelů, tvorba konstrukčních prvků, montáž a demontáž;

Jedná se o nadstavbu oboru, z 1. stupně, konstrukční činnosti. Žáci už dle plánu, nebo vlastní předlohy sestavují různé funkční modely, včetně jejich designu. Dokážou si sami sestavit pracovní schéma, plán, postup i ostatní dokumentaci potřebnou k úplnému uskutečnění jejich výrobku). Platí zde však stejné nevýhody jako u konstrukčních činností z 1. stupně, a to, slabé finanční zabezpečení škol, kde nejsou schopni zajistit stavebnice v materiálním rozsahu a potřebném množství.

Vzdělávací obor: Práce s laboratorní technikou

Učivo vzdělávacího oboru:
1) Základní laboratorní přístroje, zařízení a pomůcky.
2) Základní laboratorní postupy a metody;

Obor se dá v pracovních činnostech užívat zejména pro elektroniku. Žáci se naučí metody měření různých elektronických součástek (LED diody, tranzistory, odpory apod.) a základní laboratorní postupy. Využívají k tomu speciální měřicí přístroje (osciloskop, ampérmetr, voltmetr apod.). Žáci jsou schopni vykonávat základní elektronické zapojení, popřípadě jsou schopni pájet jednotlivé součástky na propojovací desky. I u tohoto oboru je nevýhoda finanční náročnost na elektronické součástky, přístroje a ostatní materiál.

2 TEORIE HRY A HRAČKY

2.1 VYMEZENÍ POJMU HRA

Hra člověka provází celým jeho životem. O hrách existuje mnoho písemností již z antiky a jistě i pravěcí lidé vyplňovali své volné chvíle různými hrami, o nich písemné záznamy nemáme, ale díky archeologickým nálezům můžeme tyto aktivity prokázat. Ani nejrůznější veselice se bez her neobešly. Hry jsou již od počátku něčím zvláštním, slavnostním, byly dokonce spojovány i s bohy. [6] Co je to hra? Co si pod tím můžeme představit? Jak ji definovat? Hrou může být jak stavění sněhuláka, tak chrastění chrastítka novorozence či tah figurky při dámě, snaha „přežít" ve virtuálním světě počítače, několikadenní táborové soupeření v různých etapách táborové hry, mistrovství světa v hokeji, olympijské klání,… Ano, pojmu „hra" rozumíme, ale jak jej vyložit? Co tyto a mnohé další činnosti spojuje? Co vlastně nazýváme hrou?

Nahlédněme tedy do literatury a zkusme najít odpověď na naše otázky z pohledu různých společenských věd. Nejprve předvedu, jak hru chápe filosofický slovník:

„Filosofický slovník hru chápe jako dobrovolnou činnost, která je vykonávána uvnitř pevně daných časových a prostorových hranic. Dále podle dobrovolně přijatých, ale závazných pravidel. Pramení z lidské potřeby. Cílem je hra sama, doprovázena pocitem radosti a napětí a vědomím „jiného bytí", než je „všední život"." [7]

Ve výše uvedeném filosofickém slovníku je hra chápána jako únik z běžného života, z každodenních povinností, který je vymezen určitými pravidly. Cílem je tedy „hraní". Pro většinu her, které jsou zmíněny v prvním odstavci, je tato charakteristika přijatelná. Pevně stanovené hranice (časové a prostorové)by mohly představovat problém. Tím by zřejmě nevinná hra nemluvněte či hra dětí na sněhu nepatřily do „ kategorie hry".

Pedagogický slovník preferuje spíše výchovný charakter hry. Pod pojmem dětská hra, můžeme najít definici:

„Hra je hlavní činností dítěte před nástupem do školy.I bez výzvy dospělého ji dítě provádí a projevuje se při ní po všech stránkách naprosto nenuceně. Toto umožní hra vychovateli

[6] NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě: [od 9 do 99 let]*. Vyd. 3. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-717-8405-2.
[7] BLECHA, Ivan. *Jan Patočka a ohlas fenomenologie v české filosofii*. Olomouc: Vydavatelství Univerzity Palackého, 1995. ISBN 80-7067-567-5.

dobře pozorovat osobnost dítěte a rozvážně dítě ovlivňovat. Tím se hra stává nejdůležitějším výchovným prostředkem.“ [8]

Filosofický a pedagogický slovník se ztotožňují v dobrovolnosti herní činnosti. Pedagogický slovník vystihuje hru ve vztahu k dítěti. Přičemž nezapomíná na výchovnou funkci. Modernější verze pedagogického slovníku popisuje „hru“ důkladněji. Analyzuje hlediska hry, zabývá se tím, co je nezbytné k jejich vykonání, poskytuje mnoho eventualit dělení her, nastiňuje uspořádání hry samotné. *„Je to forma činnosti, která se odlišuje od učení i od práce. Hra člověka provádí po celý život, nicméně v předškolním věku má osobité postavení – je vedoucím typem činnosti. Hra má řadů hledisek: procvičovací, poznávací, pohybový, emocionální, tvořivostní, motivační, sociální, fantazijní, diagnostický, rekreační, terapeutický. Pojímá činnosti jednotlivců, dvojic, malých i velkých skupin. Vyskytují se i hry, ke kterým jsou potřebné speciální pomůcky (přístroje, herní pomůcky, hračky, nástroje, sportovní náčiní). Mnoho her má formu sociální interakce s jasně formulovanými pravidly (danými dohodou nebo společenskými ujednáními). Mnoho pozornosti se ve hře se věnuje samotnému průběhu (hry s převahou soutěžení, s převahou spolupráce, atd.).“* [9] V definici již shledáváme snad všechny činnosti, které si představujeme pod pojmem hra.

Psychologický slovník považuje za cíl samotné konání hry. Stejně, jako filosofický slovník. Zdůrazňuje příznivé důsledky hry. P. Hartl uvádí: *„Hra je základní lidskou činností: práce; učení, hra. U dítěte je hra smysluplná činnost, motivovaná především prožitky. U dospělých má hra závazná pravidla a cíl. Cíl ve hře samé, nikoli ten pragmatický. Hra je provázena napětím a radostí, má pozitivní vliv na duševní zdraví, rekreaci, relaxaci.“*[10] Hře je však dodávána i biologická funkce nebo instinktivní základ. Profesor Nakonečný přirovnává hru dětí ke hře zvířecích mláďat a hru dospělých lidí a zvířat. Zde právě výše řečené „stavění sněhuláka“, „chrastění chrastítka“. Hra je činnost, která přináší satisfakci sama o sobě (je tvořivostní, motivující). Hra má tedy pudový základ, je to vrozená a tedy účelná aktivita. O tom, jakou má úlohu, byly vedeny rozepře. Lze dedukovat, že biologická funkce u zvířecích mláďat a dětí spočívá v samotné přípravě na život. [11]

Nyní bych ráda podotkla některé atributy, které jsou pro hru příznačné. Podle docenta Neumana je to hlavně „radost, řízenost pravidly, zdánlivost, uzavřenost, nejistota výsledků,

[8] KUJAL, Bohumír. *Pedagogický slovník 1/2*.Vyd. 1. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1965

[9] PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. *Pedagogický slovník*. 4., aktualiz. vyd. [i.e. Vyd. 5.]. Praha: Portál, 2008. ISBN 978-80-7367-416-8.

[10] HARTL, Pavel a Helena HARTLOVÁ. *Psychologický slovník*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-569-1.

[11] NAKONEČNÝ, Milan. *Encyklopedie obecné psychologie*. 2., rozš. vyd., v Academii vyd. 1. (1. vyd. v nakl. Vodnář pod náz. Lexikon psychologie). Praha: Academia, 1997. ISBN 80-200-0625-7.

dobrovolnost, zábava, potěšení, dramatičnost a přítomnost, vnitřní nekonečnost, vážnost, samoúčelnost, dvojakost,“. Jak tato slova chápeme? Hra se vyvíjí vždy jinak, i když pokaždé začíná stejně, závěry jsou překvapením, i když nějaké předpokládáme. Dalším rysem hry je tedy moment překvapení. Při hře by nemělo dojít na zklamání z prohry, neměl by se tomu nechat ani prostor. Hry jsou řízeny pravidly, která bereme zcela vážně a závazně. Aby se docílilo prožitku ze hry, neměl by být hráč k hraní přinucen. Jedinec v daný okamžik může být kdekoli a čímkoli, uplatňuje se jeho fantazie. Domnělé situace mohou vyvolat něco neočekávaného. Při hře jsou hráči fyzicky „uzavřeni“ prostorem i časem a jsou limitování pravidly. Průběh se odehrává v přítomnosti a hra může probíhat dramaticky. Je ovlivňován osobností vedoucího hry, hráči i jejich náladou, atmosférou a konkrétní situací.

Hra musí splňovat podmínky, které jsou pro hráče splnitelné. Žádá od zúčastněných soustředění, které je podporováno cíli hry. Jde-li nám o to, aby měla hra kladný vliv na žáky, rozvíjení jejich osobnosti, musí vyvolávat pocit radosti a štěstí, který je důležitý *„Hra musí přinášet hluboký zápal, při kterém se nesoustředíme na únavu ani na čas, neobáváme se ani selhání.“* [12]

Hra je dobrovolná činnost jedince, jak vyplývá z uvedených zdrojů, má podstatný podíl na životě a vývoji jedince. Přesto, že je přisuzována spíše dětem i dospělý se k ní často a rád vrací. A to proto, že mu přináší pocit radosti a uspokojení. Významné jsou také sociální aspekty her. Upevňují sociální vztahy, dokonce učí jedince zvládat i některé životní okolnosti. Hra má pochopitelně i výchovný charakter, a to jak u dítěte, tak u dospělého. Dodržování pravidel se zde učí. Podporuje zdravou soutěživost, upevňuje cit pro spravedlnost. Pozoruhodné je, že většina lidí, kteří v reálném životě nemají rádi pravidla, utíkají právě do světa hry, kde je dobrovolně přijímají a podřizují se limitům a omezením, které jsou mnohdy z reálného hlediska v životě nesmyslné. Takto se projevuje i podvědomá touha po pravidlech a po určitých jistotách.

Při shrnutí všech uvedených definic dojdeme k závěru: Hra je dobrovolná činnost, která má významný podíl na vývoji a životě, je typická dítě, ale provází i život dospělého. Hra sebou nese pocity uspokojení a radosti, upevňuje společenské vztahy a má výchovný charakter.

[12] NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě: [od 9 do 99 let]*. Vyd. 3. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-717-8405-2.

2.2 VYMEZENÍ POJMU HRAČKA

„Nevíme přesně, kdy hračka vznikla, víme jen, že všude tam, kde člověk žil s dětmi, se vyvíjely i hračky. Zpočátku si děti hrály s primitivními hračkami, stejně jako člověk používal primitivních nástrojů."[13]

Mimo jiné se studiem hraček zabývaly i obory jako archeologie, etnografie a kulturní antropologie, díky nim čerpáme spousty informací o druzích, typech i materiálnímu povaze hraček. Z uvedených zdrojů vyplývá, že od počátků 19. Století se typy hraček příliš nezměnily, pouze jejich výtvarné provedení a případně použitý materiál. V muzejních a etnografických sbírkách se o tomto faktu můžeme přesvědčit [14]

Stejně jako hra, i hračky se objevují již v pravěku. Z tohoto období, tj. rozhraní třetihor a čtvrtohor, se do našich pamětí dochovaly pouze hračky z pálené hlíny, ty tolik nepodléhaly zkáze času. Již tehdy zajisté existovaly hračky z jiných materiálů, jako např. ze dřeva, které se pro svou odolnost využívá dodnes. [15]

Ve starověku nelze s jistotou říci, zda objevené hračky starých civilizací byly určeny opravdu jako hračky, či jako ceremoniální náboženské nástroje. Národopisné výzkumy však tyto souvislosti připouštějí.[16] Antická kultura se stala předobrazem hraček nynějších. Většinou se jednalo o hračky z pálené hlíny, někdy i z bronzu nebo olova, zvířátka, loutky, řehtačky z kosti a bubínky. Panenky a vojáčci ze dřeva pro děvčata a chlapce. S velkým uměleckým citem a pochopením jejich významu se vyráběli hračky ve středověku, např. panenky, nádobíčko z pálené hlíny a koníčci, apod. V románské době se poprvé objevuje také hračka ze skla. [17]

Největší rozvoj hraček nastal ke konci 16. století. Produktem barokní doby je nejen loutkové divadlo, ale i onen známý houpací kůň. Následovníci panovníků a šlechty si hrávali s výbavou pokojů, skvostně zdobenými figurkami, a zdrobnělinami hradů. Hoši měli k hraní

---

[13] ELMANOVÁ, Olga. Dítě a hračka. Praha: SPN, n. p., 1964. 108 s.

[14] DUPLINSKÝ, Josef Dr. Hra a hračka z pohledu psychologa. Pedagogika, 1993, roč. 43

[15] TITĚRA, Daniel a kol. Hračky: Konstrukce a výroba. Praha: Státní nakladatelství technické literatury, 1963. 320 s.

[16] BORECKÝ, Vladimír PhDr. Světy hraček. Praha: Český svaz žen MONA,1982.

[17] TITĚRA, Daniel a kol. Hračky: Konstrukce a výroba. Praha: Státní nakladatelství technické literatury, 1963. 320 s

patřičné brnění i zbraně. I děti nižší šlechty vlastnily hračky, ale byly mnohem skromnější, například byly zhotoveny z hadříků, pálené hlíny či ze dřeva. [18]

Na začátku novověku vzniká luxusní hračka, tzv. „Puppenhaus“, což je ve své podstatě něco jako dům pro panenky. Rousseau považoval tyto loutkové domečky a další absurdní hračky za zbytečné, dokonce škodlivé. Děti podle něj netouží po tom, co je příliš dokonalé a co má neměnnou pevnou skladbu. Mezi takové patří mechanické hračky z počátku 20. století. Mišurcová je opačného názoru. Uvádí, že byl důraz kladen na výrobu hraček s didaktickou funkcí, hraček, které mají děti vzdělávat. Ty ovšem nemají pouze poučovat, ale hlavně poskytovat zábavu.[19] Vytvářely se tedy nové typy hraček jako jsou parní stroje, vláčky, šavle, míče, větrníky, loutková divadla, obruče, ručnice, škrabošky, papíroví draci, špalíčky a dřevěné kostky, ale i dětské bubínky a housličky, zobrazující technický pokrok. Výroba hraček přechází ke stále mohutnějšímu hračkářskému průmyslu.

Od dvacátého století, se zájem o hru a hračku ve světě zintenzivňuje. Stoupá význam hračky, která se podílí na utváření osobnosti. Bibliografie padesátých a šedesátých let se zabývá především ideovými hračkami (tématika života v pionýrských kroužcích, v letních táborech, atd.). Sloužily k poznávání světa, rozvoji fantazie a k učení samoobsluze, sociálnímu cítění a rodičovství[20]

18

KNÁPEK, Zdeněk; TITĚRA Daniel. Rukověť sběratele hraček: katalog hraček. Olomouc: Rubico, 2002. 369 s. ISBN 80-85839-74-1

[19] MIŠURCOVÁ, Věra a kol. 1989. Hra a hračka v životě dítěte, s. 9 – 29, 75, 82 – 84, 132 – 139

[20] MEDKOVÁ, Jaroslava, 2003. Mají si děti s čím hrát? [online] číslo: 27/2003 str. 54 Sanquis [cit. 6. března 2006] Dostupný z WWW: <http://www.sanquis.cz/clanek.php?id_clanek=320>

3 DIDAKTICKÁ HRA A HRAČKA JAKO MOTIVACE

V této kapitole zmíníme aktivizační metody, k nimž řadíme i didaktické hry a hračky. Nastíníme si výhody a podmínky aktivizace žáků ve výuce, budeme se zabývat samotným významem motivace a způsobům, jakými ji můžeme využívat jako vyučující ve vyučování. Uvedeme příklady její klasifikace a smysl jejich používání ve výuce vůbec.

3.1 ZAŘAZENÍ DIDAKTICKÉ HRY A HRAČKY DO VÝUKY

Didaktické hry a hračky, jak už jsme zmínili, řadíme do tzv. aktivizačních metod.

3.1.1 AKTIVIZAČNÍ METODY

Aktivizační metody popisujeme takto:

„Jsou to postupy, které vedou výuku tak, aby se dosahovalo výchovně-vzdělávacích dílů. A to hlavně na základě učební práce žáků. Důraz se klade na řešení problémů a myšlení samotné.“ [21]

Tyto metody a formy výuky mají obrovskou výhodu v tom, že nepředávají pouze odborné údaje. Uctívají také úroveň poznávacího rozvoje jednotlivých žáků. Jsou vhodné i pro individuální učební povahy žáků. Tato aktivizace počítá se zájmem žáků, umožňuje využívání individuálního učení i zapojení se do kooperativního učení, spolupráce atd.[22]

Jak napovídá název, cílem aktivizačních forem a metod je aktivizovat žáky. Je třeba dbát zvýšené pozornosti žáků, aby jejich aktivizace byla co nejvíce efektivní. Tyto metody a formy plně počítají s aktivitou žáků a jejich aktivním zapojením do učení.

Při aktivizaci žáků je důležité zachovávat podmínky a okolnosti, na kterých je aktivita závislá. Aktivizace žáka učitelem je v neposlední řadě důležitou podmínkou pro samostatnou práci žáka i pro jeho tvůrčí činnost. Aktivační metoda a následná aktivita je předpokladem pro všechny ostatní činnosti žáka. Snaha o žákovu aktivitu je tedy pro samotné působení učitele naprosto zásadní. Každou vzbuzenou aktivitu musíme vždy správně nasměrovat, aby vedla k požadovaným tvůrčím činnostem a neprojevovala se v činnostech jiných až nežádoucích.

[21] JANKOVCOVÁ, M.; PRŮCHA, J.; KOUDELA, J. *Aktivizující metody v pedagogické praxi středních škol.* Praha : SPN, 1988. 100 s. ISBN 80-8423-209-4.

[22] MAŇÁK, J., ŠVEC, V. *Výukové metody*. Brno : Paido, 2003. 219 s. ISBN 80-7315-039-5.

Avšak ani aktivizační metoda nemůže efektivní učení zajistit. Záleží na mnoha dalších faktorech. Jako například samotná snaha žáka se učit. Důležitým faktorem se zde stává také motivace. Učitel se nemůže zaměřit pouze na probouzení aktivity, ale musí také vyvolávat kladný postoj žáků k učení a učebním činnostem, pokud se učiteli nepodaří stimulovat touhu žáka se vzdělávat, pak mu jakákoli vnější aktivita může být jen formální aktivitou, která se stane výchovně neúčinnou. Důležitou motivací je i učivo samo, které je žákům podáno zajímavou formou. A žáci jej chápou jako smysluplné a užitečné.

3.1.2 MOTIVACE

Motivace se ohraničuje jako, *„komplex vnitřních i vnějších faktorů, které: 1. zaměřují toto jednání a prožívání určitým směrem 2. vzbuzují, aktivují, dodávají energii lidskému jednání a prožívání; 3. ovlivňují též způsob reagování jedince na své jednání a prožívání, jeho vztahy k ostatním lidem a ke světu; 4 řídí jeho průběh, způsob dosahování výsledků.“*[23]

Definovat motivaci lze mnoha způsoby. Vybrali jsme právě tyto, jelikož popisují motivační proces již od počátečního stimulu přes všechna jednání a počínání až k dosažení výsledků a celkově k reakcím jedince v sociálních vztazích. Skupina autorů též podotýká rozlišení vnějších a vnitřních faktorů motivace.

„Motivace vnější představuje situaci při učení, při které se žák neučí z vlastního přesvědčení, nýbrž pod vlivem vnějších činitelů (např. tresty, odměny).“ [24]

Vnější motivace, tudíž druh motivace, o které mluvíme, může u žáků vyvolat napětí, stísněnost i menší sebevědomí. Naproti ní vnitřní motivace vede k vykonávání určité činnosti spontánně, aniž je očekávána jakákoliv, pochvala, ocenění nebo jiná odměna či trest. Žáci, kteří jsou vnitřně motivovaní, bývají spontánní, tvořivější a pružnější.

„Dle mnoha výzkumů se ukázalo, že žáci, u kterých vévodí vnitřní motivace, dosahují vyšší školní úspěšnosti. Chodí do školy mnohem raději, připravují se na výuku lépe než ti žáci, u nichž vévodí motivace vnější.“

[23] PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. Praha : Portál, 1995. 292 s. ISBN 80-7178-029-4.

[24] JANČÁŘ, L., MUSILOVÁ, E. *Chemie hrou.* 1. vyd. Brno : Masarykova univerzita, 2004. 174 s. ISBN 80-210-3559-5.

Motivace stupňuje efektivitu činnosti žáků ve vyučování. Vyhovující učení ve škole neproběhne, pokud dostatečná motivace. Samotná motivace však není pouze na učiteli. Podílí se na ni sám žák, jeho rodiče a spolužáci. Motivovat může i učivo samo. Jeho obsah nebo podoba. Při snaze motivovat žáky k různým činnostem, se učitel musí vyhnout špatnému jednání, které by je mohlo naopak demotivovat… žáky můžeme ve výuce motivovat mnoha způsoby:

- vhodně zvolený název, aby byl zajímavý a poutavý pro děti,
- používat barevné reálné objekty k prezentování učiva a obrázky či obrazové materiály,
- umožnit dětem pocítit úspěch,
- propojení učiva s předchozími činnostmi,
- využívat tajemna, které vzbuzuje v dětech touhu „dozvědět se víc“, popř. samotné na věc přijít
- vyzdobit tematicky prostředí, kde se aktivita bude odehrávat
- využívat hudby jako atmosféry či jen jako kulisu při práci,
- aplikovat probírané učivo na reálné situace,
- vyprávět příběh, číst úryvek z knihy nebo časopisu,

Jedním z mnoha způsobů, jak zaujmout žáky, je právě hra. Ta je jako motivace velmi efektivní. Můžeme do jejího průběhu zakomponovat mnoho motivačních prvků současně. Hra leckdy obsahuje i uplatnění učiva na reálné situace. Hrou můžeme propojit učivo různých předmětů. Navázat na probírané či látku minulou nebo následující.

3.2 DIDAKTICKÁ HRA/HRAČKA A JEJÍ PODSTATA

Žákům jsou často některé vědomosti ve vyučování a výchově podávány špatným způsobem vedení. Děti by si mohly samy mnohé osvojit vlastním přemýšlením a objevováním. Někteří učitelé vedou žáky k pasivnímu reprodukování vědomostí. To stejné můžeme sledovat i u rodičů, kteří se snaží všemožně usnadňovat dětem cestu do života. Kvůli tomuto chybí dětem vlastní zaujetí a aktivita. Didaktické hry, hračky, soutěže a jednoduché pokusy ve vyučování mají právě toto u dětí probudit a povzbudit.[25]

[25] NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 3. vyd. Praha : Portál, 2000. 325 s. ISBN 80-7178-405-2.

Pokud zařadíme hru do vzdělávacího procesu, pak hovoříme o hře didaktické, která má, jako každá svůj cíl a pravidla. Didaktické hry, hračky, soutěže i pokusy lze užít při vysvětlování, ověřování i upevňování učiva. Využít ji můžeme také na zpestření vyučování a k motivaci dětí. [26] V jednom z pedagogických slovníků je využita tato definice:

„Didaktická hra je paralelou spontánní činnosti dětí. Sleduje didaktické cíle (pro žáky ne vždy zjevným způsobem). Probíhá v přírodě, v tělocvičně, učebně, v obci, na hřišti. Užívá pravidel, vyžaduje průběžné řízení i závěrečné hodnocení. Je stanovena pro jednotlivce i skupiny žáků. Role učitele má široké rozpětí od hlavního organizátora až po pozorovatele. Předností hry je povzbuzující náboj, neboť probouzí zájem, spontaneitu, podporuje jejich tvořivost, zvyšuje angažovanost žáků na prováděných činnostech, zapojovat životní zkušenosti, nutí je využívat různých poznatků a dovedností, spolupráci i soutěživost. Některé didaktické hry napodobují situace běžného, reálného života.“[27]

Obzvláště na primárním stupni by hra měla být jednou z neposledních činností ve výchovně-vzdělávacím procesu. Využití hry ve vyučování se liší od hraní mimo školní zázemí. Není tolik svobodná a spontánní, stává se spíše cílevědomou, která rozvíjí žákovy smysly, postřeh i představivost. Podobu hry si však důstojně zachovává, zatahuje žáka do zábavné činnosti. Dává možnost poznat třídní kolektiv a vytváří vyučování zajímavější. [28]

„*Didaktická hra umožňuje provádět učení nejen verbálním a pojmovým projevem, ale také zážitkem, zkušeností, senzomotorickým, emocionálním, sociálním učením, kde je úspěšnost zapamatování podstatně vyšší“,* [29]

Žáci si vědomosti získané během hry, soutěže nebo pokusu lépe pamatují. Dítě, všeobecně člověk, se lépe učí a déle si pamatuje věci, které mohlo vidět, slyšet, cítit nebo si je mohlo osahat. Žáci se mají také učit mnoho definic, pravidel a pouček. Jejich osvojování je velice náročné. Je potřeba využít metod, ve kterých dítě používá induktivní myšlení nebo logické vyvozování. Tento způsob je charakteristický právě pro didaktické hry. Hra

[26] HRICOVÁ, I., JAKUBÍKOVÁ, J., TULENKOVÁ, M. *Hry a kolektívne úlohy v prírodopise.* 1. vyd. Prešov : Metodicko-pedagogické centrum, 2003. ISBN 80-8045-294-6.

[27] PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. Praha : Portál, 1995. 292 s. ISBN 80-7178-029-4

[28] MANNIOVÁ, J. *Hra jako metóda a jej diagnostická funkcia vo výchovno-vzdelávacom procese*. In Zborník *Hra a hračka*. Bratislava : Iuventa, 1999, s. 80-83

[29] MASARIKOVÁ, A. *Didaktická hra vo výchovno-vzdelávacom procese: Quo vadis výchova?* Bratislava : SPN, 1994

znázorňuje *„okno do dětského vnímání světa“,* hra má mimo to i konkrétní učební cíle, které úspěšně a kladně rozvíjejí dovednosti, vědomosti a návyky žáka.[30] Díky ní také utváříme kladný vztah k probíranému učivu, vyučovacímu předmětu, učiteli nebo škole jako takové. Nejdůležitější je uvědomovat si rozdíl mezi hrou a vyučováním. Při výuce se snažíme, co nejkratší cestou dostat k cíli, kdežto u didaktické hry sledujeme, cestu kterou se snažíme přizpůsobit dětskému světu, podat zábavnou a hravou formou, a postupně se dostáváme k požadovanému cíli. Avšak samo hraní nesmí převažovat nad didaktickým cílem, a ani naopak cíl nesmí být příliš zdůrazňován. Pak by dítě přestalo vnímat hravé činnosti jako hru. [31] Didaktické hry rozvíjí dětské myšlení. Na rozdíl od her obecně vedou k aktivitám, které nemusí být až tak produktivní. Podle všeho jsou nejúčinnější ve vzdělávání hry soutěživé, ty nesou prvky soutěže i hry.[32] Soutěže budují v dětech silný zájem o výsledek. Další výhodou je, že při soutěži mohou děti dosáhnout dobrých výsledků pouze jako skupina, jako celek, což vyžaduje nezbytnou komunikaci mezi hráči, jejich dělbu práce apod. V současné době se však objevuje kritika těchto kompetitivních her a vyzdvihuje se spíše kooperace. Nic však nemění na tom, že žáci soutěživé hry baví.

Na jedné straně porovnává žák hry didaktické s komerčními, s těmi, s kterými se setkávají doma nebo v obchodech, kdežto na straně druhé je právě připraven hru přijímat ve výuce jako něco neobvyklého, příjemného. Ve smyslu zábavného prvku, díky kterému si odpočine od učení

Komerce žákům nabízí nepřeberné množství her, při kterých zažívají mnohem silnější emoce či dobrodružství než při hře, která je zařazená do výuky. Je důležité žáky naučit vnímat rozdíl mezi činnostmi hravými, které prožívají například se svými kamarády v příjemném prostředí nebo mezi hrami na počítač, které poskytují zážitky neopravdové. Naučit je vážit si i těch her, při kterých se mohou seznamovat s druhými a dokázat něco víc, než „postřílet všechny monstra“.[33]

[30] MANNIOVÁ, J. *Tvorivosť a didaktická hra vo vyučovaní.* Pedagogická orientace č. 3. Brno : Česká pedagogická společnost v nakladatelství KONVOJ, 2001. 14 – 17s.

[31] MAŇÁK, J., ŠVEC, V. *Výukové metody*. Brno : Paido, 2003. 219 s. ISBN 80-7315-039-5.

[32] NĚMEC, J. *S hrou na cestě za tvořivostí - Poznámky k rozvoji tvořivosti žáků.* Brno : Paido, 2004. 135 s. ISBN 80-7315-014-X.

[33] MAŇÁK, J., ŠVEC, V. *Výukové metody*. Brno : Paido, 2003. 219 s. ISBN 80-7315-039-5.

Didaktická hra rozvíjí zábavnou formou poznávací funkce. Má velký vliv na:

- již zmíněnou motivaci a aktivizaci;
- emocionalitu (osobitý význam mají soutěživé hry);
- socializaci žáků (žák vnímá svoje přednosti i nedostatky podle toho, jak je užitečný v týmu);
- kognitivní funkce žáka (řešení problémových situací);
- kreativitu (ne každá didaktická hra).
- komunikaci (vyjádřit určitou myšlenku, vyměnit si vzájemné informace);

3.2.1 ZNAKY DIDAKTICKÝCH HER

Není vhodné pohlížet na hru jako na zbytečnou ztrátu času, a to i u starších dětí. *„Dítě se nepouští do hry s úmyslem zjistit, jak co funguje, nebo aby si zkoušelo dospělé role, cvičilo si představivost nebo dělalo cokoliv z dalších věcí, které odborní komentátoři předkládají jako svá zjištění o různých stránkách hry. Dítě si hraje, protože jej to baví, a učení, které ze hry vyplývá, je z jeho hlediska nepodstatné.“* [34]

Z této citace nám vyplývá, že hra:

- je motivovaná vnitřně probíhá při ní dobrovolná činnost
- je osvobozená od vnějších pravidel a řídí se pravidly vlastními
- kostrou pro pomyslný kontext, ve kterém se pracuje a tvoří
- dítě si určí vlastní organizaci situací
- musí odpovídat úlohám výchovně- vzdělávacího procesu a tematickým okruhům daného učiva
- objevuje nové zdroje objevování
- vyvolává u dětí pocit sebeuspokojení, naplněnosti a radosti
- trvá 5-10 minut, ale i déle;
- má různé podoby – jednotlivci, skupiny, ale i celé třídy nebo školy;
- je přiměřená věku

[34] FONTANA, D. *Psychologie ve školní praxi.* Praha : Portál, 1995. 283 s. ISBN 80-7178-063-4.

3.2.2 KLASIFIKACE DIDAKTICKÝCH HER

Kategorizací did. her se věnovala a věnuje řada pedagogů. Pod tento pojem řadili různé aktivity, proto i jejich členění je rozdílné. Mnozí autoři nazývají did. hrami v podstatě „všechno“. Hlavně to, co poskytuje žákům uspokojení a možnost seberealizace nebo co jim nabízí volnější aktivity, které jsou pro ně přirozenější, zajímavější a citově bohatší než tradiční postupy.[35]
Jiní autoři se více drží pravidel a vedení žáků k vytyčenému cíli.

Třídění podle obsahu a cílů dle H. Meyer:

1. Hry interakční (se stavebnicemi, hračkami, sportovní a skupinové simulace činnosti, společenské, myšlenkové a strategické, učební, hry s pravidly.
2. Hry simulační (konfliktní hry, hraní rolí, řešení případů, loutky/maňásci).
3. Hry scénické (divadelní představení či návaznost na divadelní hry).

Podrobnější přehled hledisek pro kategorizaci her navrhuje M. Jankovcová. V přehledu si všimneme, že přestože se autorka nezmiňuje o pojmu soutěž, dotýká se ho ve čtvrtém bodě. Jestliže klademe důraz na čas výkonu nebo na kvantitu splněných úkolů, můžeme hru nazývat právě termínem soutěž. Skupina autorů dělí did. hry podle:[36]

1. doby trvání (krátkodobé, dlouhodobé),
2. místa konání (příroda, hřiště, třída, klubovna),
3. druhu převládající činnosti (intelektových či pohybových dovedností, osvojování vědomostí),
4. způsobu hodnocení (kvalita, kvantita, čas výkonu, hodnotitele)

Doktorka Masariková rozlišuje hry zaměřené na [37]:

35 Maňák, J., Švec, V. Výukové metody. Brno : Paido, 2003. 219 s. ISBN 80-7315-039-5.

36 JANKOVCOVÁ, M.; PRŮCHA, J.; KOUDELA, J. Aktivizující metody v pedagogické praxi středních škol. Praha : SPN, 1988. 100 s. ISBN 80-8423-209-4.

37 Masariková, A. Didaktická hra vo výchovno-vzdelávacom procese: Quo vadis výchova? Bratislava : SPN, 1994

1. porovnávání a výběr tvarů, předmětů, a jevů

2. určování předmětů dle několika znaků;

3. třídění a zařazování podle určitých znaků a vlastností věcí a jevů;

4. cvičení pozornosti a paměti (dítě si má pamatuje jistou sestavu předmětů a postřehnout změnu);

5. orientace v prostoru (pod, nad, za, před, atd.);

6. hudební hry (určení zdroje zvuku, poznání písně, rytmu apod.)

Dále Masariková didaktické hry třídí:[38]

• *dle funkce ve výchovně-vzdělávacím procese* na: hodnotící, motivační, fixační, rekreační, relaxační, rehabilitační apod.,

• *dle obsahu*: ekologické, matematické, pohybové, geografické, jazykové, hudebně-taneční, literární apod.,

• *dle významu v psychosomatickém osobnostním rozvoji dítěte*: hry na rozvoj, pozornosti, smyslů, vnímání, fantazie a obrazotvornosti, motoriky, tvořivosti, apod.)

Dělení didaktických her je možné rozšířit pomocí vlivu na rozvoj určitých dovedností, vědomostí a návyků.

„Podle obsahu hry můžeme označit vliv na:

jazykový rozvoj,
rozvoj pohybu,
rozvoj vědeckého poznání,
rozvoj esteticko-hudebních schopností,
logicko-matematický rozvoj,
rozvoj organizačně-řídících schopností. “[39]

38 Masariková, A. Didaktická hra vo výchovno-vzdelávacom procese: Quo vadis výchova? Bratislava : SPN, 1994

39 Hricová, I., Jakubíková, J., Tulenková, M. Hry a kolektívne úlohy v prírodopise. 1. vyd. Prešov : Metodicko-pedagogické centrum, 2003. ISBN 80-8045-294-6.

Dnes se využívají i další druhy dělení. Dle toho, kterou základní psychickou funkci did. hra rozvíjí (na rozvoj paměti, na rozvoj myšlení, senzorické, na rozvoj tvořivosti, na rozvoj komunikace). Nebo dle toho, kdy ve vyučovacím procesu didaktické hry využijeme. Hry na upevňování znalostí, motivační, získávaní nových zkušeností, aj.“ [40]

Klasifikaci Jankovcové, doplníme o některé další třídy.

1. umístění ve vyučovací hodině.

Na začátku hodiny můžeme hru využít jako motivaci k následující činnosti. V hlavní části nám hra vyvodí nové učivo, pomůže k získání nových vědomostí a na konec hodiny většinou řadíme hry k opakování, shrnutí či prohloubení učiva. Případně hry pro kontrolu porozumění nebo uzpůsobené k propojení teorie s praxí, k pochopení souvislostí.

2. uskupení hráčů (jednotlivci, páry, skupiny, třídy, školy);
3. hlučnosti skupiny.

Do této kategorie bychom řadili hry, při kterých nevadí hovor a hluk, do určité míry může být i vítaný. Například povzbuzování spolužáků, rušné aktivity probíhající ve skupinách či pouhé řešení problému, které vyžaduje komunikaci mezi hráči. Při jiném typu her naopak přísně vyžadujeme klid, kupříkladu pantomima apod.

4. nutnosti pohybu hráčů.

Hry, které nejsou přímo zaměřeny na pohybové dovednosti, a i přesto se v nich využívá pohybu (př. hledat po třídě lístečky s úkoly, doběhnout s řešením do cíle). Nebo naopak vyžadují nehybnost. A to, aby všichni setrvávali na svém místě a nepohybovali se v prostoru (domino apod.).

Nejpraktičtějším a nejpřehlednějším je následující způsob třídění.:

Práce s literaturou,
aktivity sloužící ke zpestření výuky a motivaci,
brainstorming,

40 Hricová, I., Jakubíková, J., Tulenková, M. Hry a kolektívne úlohy v prírodopise. 1. vyd. Prešov : Metodicko-pedagogické centrum, 2003. ISBN 80-8045-294-6.

individuální či skupinové řešení úloh,
odpovídání na otázky,
obdoba televizních soutěží a her,
práce s videem,
tajenky,
metoda KIM (procvičování paměti),
obdoba známých dětských her (piškvorky, lodě apod.).[41]

3.2.3 KLASIFIKACE DIDAKTICKÝCH HRAČEK

Podle profesora Boreckého[42] můžeme hračky klasifikovat podle:

- *materiálu, z něhož je zhotovena*
- *doby a místa vzniku*
- *pedagogického významu*
- *tvaru*
- *ceny, za niž je ji možno získat.*
- *obsahu*
- *výrobce*
- *estetické hodnoty*

Dále lze hračky rozlišit podle původu:

- *umělecké*
- *etnické*
- *průmyslově vyrobené*
- *lidové*
- *amatérské*

Jak Borecký uvádí, existují mnohostranné informační zdroje o hračkách, ale vyznat se v nich je velmi obtížné. [43]

V současné době se často hračky dělí genderově, tudíž podle pohlaví, pro něž jsou určeny. V obchodech i v různých reklamách se rozlišují na „klučičí“ a „holčičí“.

41 TRNA. J., VACULOVÁ,I. Soutěže ve výuce fyziky. Článek v tisku. 2007.

[42] BORECKÝ, Vladimír PhDr. 1982. Světy hraček,
43 BORECKÝ, Vladimír PhDr. 1982. *Světy hraček,*

Dále se uvádí dělení dle věku dětí:

- *kojenci*
- *batolata*
- *mladšího předškolního věku*
- *staršího předškolního věku*
- *školního věku*
- *dětí nad 10 let.* [44]

Dále si kategorizaci rozvedeme důkladněji.

Hračky pro děti mladšího předškolního věku

Děti v tomto věku začínají napodobovat činnost dospělých, pozoruji je a začínají chápat. Potřebují k tomu mnoho různých hraček. Nejlépe takové, které se dají neustálé přeměňovat a dítě je dokáže svou fantazií a technickou dovedností ovládat. Příliš náročné hračky kupříkladu mechanické, ho tlačí do pasivity a stává se závislým na pomoci dospělých. Patří sem autíčka a vozíky, pohyblivé hračky, míče, skládací kostky, pyramidy, zvukové a hudební hračky, zvířátka, panenky a figurky, apod.

Pro toto období je typická otázka. „Proč?“ Díky těmto otázkám se dozvídáme, jaké má dítě zájmy. A jak jsou rozvinuty jeho rozumové předpoklady, proto musíme odpovídat a uspokojovat tak jeho touhu po poznání. V tomto věku se může stát, že ze zvědavosti zničí hračku, aby se podívalo, co je uvnitř. Proto je vhodné to dítěti včas vysvětlit, proč se hračka otáčí, vydává zvuk, jezdí…

Hračky pro děti staršího předškolního věku

Toto období je nazýváno dobou nejintenzivnějšího hraní. Dítě již může dostávat hračky v dokonalejším a realističtějším provedení. Jelikož poznání okolního světa je již tak bohaté, že si dovede vytvořit zcela určité prostředí. I z toho důvodu se spoustu vyučujících shoduje v tom, že pointou her je hra námětová. V tomto typu her si žáci nejvíce osvojují chování dané osoby.[45]

Děti si hrají na lékaře, učitele, výpravčí, obchodníky, řidiče aut a hlavně na rodiče. Na „malé maminky“ žehlí, vaří, vysávají, nakupují, pečují o panenku a vozí kočárky. Hra se

44 TITĚRA, Daniel a kol. 1963. *Hračky: Konstrukce a výroba*,

45 TITĚRA, Daniel a kol. 1963. *Hračky: Konstrukce a výroba*

stále obohacuje, tak např. panenku už dítě opatruje tak, jak to pozoruje u rodičů. Vzbudí ji, obleče, nakrmí, dá na nočníček, atd. [46]

Autoři odborných publikací se shodují. Všechny dětské hry s hračky mají odpovídat realitě. Právně zvolené a konstruované hračky, jako např. lodě, vlaky, auta, letadla, dále náročnější stavebnice a skládanky, panenky různých žánrů a velikostí, soupravy pro panenky na rozvoj samoobsluhy, dětské kuchyňky s výbavou a také všechny druhy strojů. [47]

Mezi takovými hračkami by neměly chybět ani didaktické pomůcky.S těmi si děti nejen hrají, ale hlavně rozvíjí určité schopnosti (motoriku, samoobsluhu, matematické schopnosti, smysly, myšlení – např. řazení, třídění, analýzu a syntézu, koordinaci srovnávání, ,) a také procvičuje soustředění, naslouchání, objevování a pozorování.

Pro všechny věkové skupiny můžeme určit několik kategorií hraček, které mu poskytnou potřebné zkušenosti. [48]

Soubor her a hraček pro předškolní dítě dle Mišurcové

- *Panák nebo zvířátko z textilu*
- *Panenka s vybavením (toaletní souprava, oblékací souprava, postýlka, nádobíčko, pokojíček, kočárek, miniaturní panenka s cestovním vybavení, zdravotnický kufříček, atd.)*
- *Maňásci, nebo celé loutkové divadlo*
- *Stavebnice (z umělohmotných tvarů, dřevěných kostek, nákladní auto, skládací vláček, miniaturní autíčka, autojeřáb)*
- *Nářadí k práci na zahradě: hrábě, rýč, konvička lopata,*
- *Stolní hry – domino, puzzle, obrázkové karty, loto, skládačky mozaiky,*
- *pro sezónní činnosti – lyže, sáně, kolečkové brusle boby, brusle, apod.*
- *Pohybové hračky – obruč, míč, kroužky k házení, švihadlo, větrník, kuželky, trojkolka houpací kůň, dětské kolo, koloběžka;*
- *Pomůcky pro rozvoj jemné motoriky – pracovní nástroje: kleště, kladívko, tabule, křídy, stojan na malování, modelovací hlína, navlékací korále a tvary, temperové barvy, magnetická tabule, tužky, modurit, skládačky a vystřihovánky z papíru, souprava na šití a vyšívání,*

[46] ELMANOVÁ, Olga. 1964. *Dítě a hračka,*
[47] TITĚRA, Daniel a kol. 1963. *Hračky: Konstrukce a výroba*
48 DOSTÁL; Antonín, OPRAVILOVÁ, Eva. 1988. Úvod do předškolní pedagogiky

- *Zvukové hračky: triangl, píšťalka, bubínek, xylofon, trubka, atd. Hračky do vody: nafukovací hračky, zvířátka z umělé hmoty a gumy*
- *Hračky do písku: vozík na písek, kbelíček, tvořítka, lopatka.*[49]

Dle materiálu hraček

Hračky z plastu

Plastické hmoty v podstatě nahradily dřevo a kov, pří výrobě hraček se používá plast, který lze poměrně lehce tvarovat, má dobré fyzikální a mechanické vlastnosti a je cenově i materiálově dostupný. Hračky z plastických hmot jsou vhodné hlavně pro nejmladší děti, díky jejich lehké omyvatelnosti.

Hračky z kovů

Kovové hračky umožňují mnohostranné tvarování a při nízké váze dodávají výrobku vysokou pevnost. Představitelem kovových hraček jsou hlavně hračky mechanické, opatřené pohybovým aparátem.

Hračky ze dřeva

Jedny z prvních průmyslových hraček ze dřeva vznikly již ve druhé polovině 18. století, výroba těchto hraček se inspirovala v námětech a tvarech lidové tvorby. Přirozená krása dřeva umocňuje samotný vzhled hračky, tudíž je mnohem přitažlivější než jakékoli plastové či plechové obměny. Děti upřednostňují především barevnost. Většina dřevěných hraček se proto zdobí kresbou nebo lakuje. Rovněž je důležitý příjemný hmatový dojem, který zajistí právě povrchová mechanická úprava.

Hračky z kůže a textilu

Hračky z textilu obsahuji řadu sametových a plyšových zvířátek, hadrových panen, oblečků, loutek, kašpárků a klaunů. Hračky jako tyto jsou velmi oblíbené. Poskytují rozptýlení a radost více než hračky ze dřeva nebo z kovu. Na trhu nalezneme velký výběr textilních hraček. Rozmanitých vlastností, barev, a vzorů i z materiálu vhodného pro alergiky.

Z kůže se zpracovávají spíše doplňky. Příkladem jsou různí houpací koně, soupravy pro panenky, postroje na zvířátka či kabelky, apod.

[49] MIŠURCOVÁ, Věra a kol. 1989. *Hra a hračka v životě dítěte*,

Hračky z papíru

Zástupci těchto hraček jsou leporela, knížky, vystřihovánky, puzzle a omalovánky. Papír není příliš odolný proti opotřebení. Jeho kladnými vlastnostmi však je, že je levný, poskytuje místo pro výtvarnictví, např. vybarvování, kreslení, skládání, vystřihování.

Hračky ze skla a keramiky

Mezi hračky ze skla a keramiky patří různé jídelní soupravy a nádobí pro panenky, které bývá většinou porcelánové. Kdysi se z tohoto materiálu vyráběly loutky a hlavičky k nim, ty byly nahrazeny umělou hmotou, kvůli praktičnosti, při hře dětí. Skla se v hračkářském průmyslu používá jen ojediněle a to při výrobě očí loutek či skleněných barevných kuliček. Sklo se nyní nahrazuje plastem, které se lépe zpracovává.

Další materiály

Z chemické výroby jsou různé modelující hmoty, jako jsou gumové tiskárničky s razítky obrázků či písmen, plastelína, aj..[50]

Dle funkce hračky

Funkce estetická

U předškolního věku dětí, můžeme vypozorovat existenci estetických kategorií – nejdůležitějším kritériem oblíbenosti je barva a tvar. Nejprve dítě vyžaduje jednoduché, postupně složitější zpracování po tvarové stránce. Barevnou blízkost k realitě dítě preferuje až v pozdějším věku, neboť hračka určitým způsobem vymezuje jeho fantazii a tvořivost. Dítě mnohdy přehlíží poškození z hlediska funkčnosti, ale pokud je hračka špinavá, nebo rozbitá, ztrácí o ni zájem.

Funkce sociální

Hra dítěte je považována jako rozvoj mezilidských vztahů. Snaha o vztah mezi dítětem a hračkou je o to horlivější, o co kladnější je vztah mezi dítětem a osobou, co mu hračku dala. Hračky chápeme jako výrobky vytvářené společenskými podmínkami, což ovlivňuje přístup dětí k daným hračkám.

[50] TITĚRA, Daniel a kol. 1963. *Hračky: Konstrukce a výroba*

Funkce hygienické a bezpečnostní

Hračka musí být bezpečná pro všechny děti i pro jejich spoluhráče. Nesmí mít ostré hroty a hrany. Materiál, ze kterého je hračka vyrobena musí být zdraví neškodný (nedrobivý, netříštivý, protialergický materiál, nesmí se olupovat ani při umývání, atd.). Musí být odolná vůči dezinfekci a snadno omyvatelná.

Funkce výchovné

Výchovný podíl hračky je naplněn, je-li hračka pro dítě podnětná, plní vývojový nebo cvičný smysl, udělá dítěti radost, přispívá k tělesnému a duševnímu rozvoji, pomáhá k tvořivému dílu nebo ho něčemu novému naučí. Pokud si dítě nemůže hrát volně a svobodně, ztrácí motivaci si hrát. Pokud dítě dostane vhodnou hračku v daný čas, může být jeho vývoj pozitivně nastartován [51]

3.3 SMYSL ZAŘAZENÍ DIDAKTICKÉ HRY A HRAČKY DO VÝUKY

Poté, co jsme si řekli, co to je didaktická hra a hračka, a jak je lze klasifikovat, je vhodné zabývat se tím, jaký mají smysl a proč zařazovat hry a hračky do výuky. Jaká pozitiva vůbec má dobře zvolená didaktická hra či hračka. Hra ovšem nemusí být ve výuce vždy přínosem. Uvedu i příklady kdy může mít hra právě negativní charakter. Nestává se tak motivací, ale naopak může vést k lhostejnosti o vyučovací předmět nebo k případným nesrovnalostem mezi vyučujícíma žáky nebo dokonce mezi dětmi navzájem.

Výhody zařazení hry a hračky do výuky:

Didaktické hry a hračky:

- vedou žáky k dodržování pravidel;
- motivují;
- ovlivňují pocity a postoje hráčů;
- učí děti samostatnosti;
- vedou žáka k vědomí důležitosti jeho osoby vzhledem ke skupině;
- ovlivňují emocionální a psychickou složku osobnosti;
- učí je čestnosti, zodpovědnosti, morálním zásadám;
- navozují pozitivní vztah ke škole, učiteli, učivu;

[51] DUPLINSKÝ, Josef Dr. 1993. *Hra a hračka z pohledu psychologa. Pedagogika*,

- učí žáky propojovat teorii s praxí;
- učení zábavnou formou;
- vytváří v žácích smysl pro spravedlnost, podporují tvořivost a vytváří pozitivní atmosféru;
- aktivizují žáky;
- vedou žáky k respektování autority vedoucího;
- pozitivně ovlivňují komunikaci a spolupráci;
- vytváří spoje mezi učivem různých předmětů, mezi učivem z minulých významně se podílejí při rozvoji sociálních vztahů;
- učí žáky spolupracovat, respektovat ostatní spoluhráče;
- vytváří příležitosti, kdy žáci mluví za skupinu, sami za sebe;
- posilují zdravé sebevědomí žáků;
- učí žáky disciplíně;
- poskytují možnost pracovat s různými materiály, předměty;
- učí žáky hodnotit vlastní výkony i výkony druhých;
- rozvíjí myšlení žáků – logické uvažování, schopnost řešení problémů, umožňují učiteli lépe poznat žáky;
- vedou hráče k ohleduplnosti a odpovědnosti;
- hledání souvislostí mezi jevy;
- hodin, současných a vést k následujícímu.
- učí žáky přijímat role ve skupině, plnit svoje funkce;

Kdy má didaktická hra a hračka negativní charakter:

- zařazujeme hry a soutěže příliš často a stávají se pro děti „běžnou rutinou“;
- nejsou dodržované zásady;
- žáci příliš usilují o výhru, těžko snáší porážku;
- nedosáhneme určeného cíle;
- použijeme negativní hodnocení;
- žáci nejsou zvyklí na podobné činnosti
- nezvládáme udržet kázeň;

- žáci vyžadují odměnu za vítězství;

Podle daných funkcí, které má didaktická hra a hračka splňovat, se může zdát, že zařazení do vyučovací jednotky je příliš obtížné. Je však zřejmé, že při dodržení pravidel, je ideální. Nikdo není dokonalí. A nikdo to od nás ani nečeká. Děti jsou shovívavé a nedostatky, chyby nebo omyly nám velmi rychle odpustí. Hra prospěje cílům, které sledujeme. Vše, co je potřeba při hře dodržet, si uvádíme z toho důvodu, aby hra byla co nejefektivnější.
Hry, soutěže a hračky motivují zájem žáků o učivo. Proto je třeba hru důkladně vybrat, připravit a zorganizovat. Vše s ohledem na daný cíl.

4 STRUKTURA HRY

V této kapitole se budeme zabývat věcmi, kterými si každý vyučující musí projít. A to právě pokud se rozhodne zařadit didaktickou hru či hračku do výuky. A to od první myšlenky, přes zvolení hry, tak přípravu, realizaci, hodnocení až k reflexi. Reflexe i naše hodnocení je pro hry nezbytná, ne-li přínosná pro mnohé další.

Jako osnovu zařazení hry do výuky lze považovat pět etap.

1. etapa – určení cíle a zaměření hry
2. etapa – plánování, jak dojde ke splnění cíle hry, úprava nebo dotváření pravidel hry,
3. etapa přípravná (kontrola pomůcek, popř., příprava alternativ),
4. etapa vedení hry
5. etapa zakončovací – hodnocení a reflexe, …[52]

4.1 VÝBĚR DIDAKTICKÉ HRY A HRAČKY

Výběr vhodné hry

Nejdůležitějším předpokladem úspěchu je volba didaktické hry. Danou hru je potřeba systematicky vybrat a brát na vědomí pedagogické, psychologické a zdravotní hlediska. Důležité je zohledňovat věk žáků, tak i jejich odbornou vyspělost. Důležité je zodpovědět si na otázky ještě předtím než zahájíme hru.

Co sledujeme? (objasnění si výchovně-vzdělávacích cílů)
Jak hru skončíme, ale také zahájíme? (příběhem, ukázkou obrázku atp.)
Kolik času na ni máme? (promyslet kam hru zařadit, zda na úvod hodiny, do hlavní části či na závěr, a hlavně její délku)
Jak ji zhodnotíme? (chválit, odměňovat, penalizovat)
Co budeme dělat, pokud hráči nebudou spolupracovat? (hru ukončíme, změníme pravidla, atd.)
Bude hra motivací? Nebo motivujeme ke hře?

[52] Neuman, J. Dobrodružné hry a cvičení v přírodě. 3. vyd. Praha : Portál, 2000. 325 s. ISBN 80-7178-405-2

Také zvažujeme výběr hry s ohledem na počet účastníků a jejich seskupení (skupiny, jednotlivci, třídy, školy). Vybíráme hru, díky které nejlépe učivo vyvodíme nebo zopakujeme. Snažíme se co nejlépe odhadnout úroveň skupiny, ve které budeme didaktickou hru realizovat, její zdatnost i zkušenost. Důležité také je umožnit vítězství všem hráčům. Z tohoto důvodu různě měníme pravidla a střídáme druhy her. Výběr závisí samozřejmě i na obsahu učiva rozloženého v tematických plánech, osnovách a v jednotlivých vyučovacích předmětech.

Důležitým z faktorů je věk hráčů. Pro mladší děti volíme hry kratší, s jednoduchými pravidly i organizací. *„Žáky na prvním stupni vedeme k celistvému rozvoji. Zahrnujeme činnosti, které podporují psychický, fyzický i sociální rozvoj.“* [53] Hry, které tyto stránky spojují, se projevují jako ideální výuková metoda. Mnohé příklady, jak tyto hry realizovat, nacházíme zejména v literatuře. Pokud učitel některou z her vybere, je provedení čistě v jeho rukou. Hry sám upravuje, přetváří, domýšlí, uzpůsobuje dané třídě, učivu i podmínkám.
Výběr vhodné hračky

Nejdůležitější je, zda je hra motivující, vyvolávající u něj představivost a pozitivní pocity. Záleží především na tom, jakým směrem je dítě zaměřené – zda si rádo staví, kreslí, modeluje, … Rodiče musí vybírat hračky zejména podle osobnosti dítěte. [54]

Pokud jde o hračky, lze souhrnně říci, že kvalita je lepší než kvantita, proto, aby si z nich dítě mohlo zorganizovat hru výstižnou, nápaditou a různorodou.

Důležité je, aby se hračky nestaly pouze náhodnou sbírkou, ale tvořily celek. Jednotlivé druhy hraček jsou zastoupeny v různých rozměrech. [55]

[53] Maňák, J., Švec, V. Výukové metody. Brno : Paido, 2003. 219 s. ISBN 80-7315-039-5.

[54] TITĚRA, Daniel a kol. Hračky: Konstrukce a výroba. Praha: Státní nakladatelství technické literatury, 1963. 320 s.

[55] MIŠURCOVÁ, Věra; FIŠER, Jiří; FIXL, Viktor. Hra a hračka v životě dítěte. 2. vydání. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1989. 144 s.

Požadavky na hračku

Jedním z požadavků je věk. Přiměřenost hračky je obecným požadavkem, kladeným při samotném výběru. Vybíráme však hračky nejen k danému věku, ale i vzhledem k jejich odborné vyspělosti. Rozdílný tudíž bude požadavek na hračku u tříletého a pětiletého dítěte, kdy bude hračka jinak složitější a vzhledově odlišná.

V neposlední řadě má mít hračka pedagogicko-psychologické požadavky neboli výchovný aspekt. Při výběru se zabýváme především tím, co dítě získá, vede-li k získávání znalostí či dovedností anebo k tvořivosti.

Důležitá je co největší všestrannost využití. Měla by být variabilní a upotřebitelná z hlediska dítěte v různých hrách, aby vedla k zamyšlení dítěte a rozvoji jeho fantazie.

Neopominutelná je také velikost hračky. Vhodné je, aby byla přiměřená velikosti dítěte. Zkrátka se s ní dalo jednoduše manipulovat.

Pozornost věnujeme také materiálu, z kterého je hračka vyrobena. Materiálově musí být hračka příjemná, aby ho nedráždila, klademe požadavek také na trvalost a zda odpovídá hygienickým a bezpečnostním nárokům.

Nejdůležitějším kritériem hodnocení hraček je funkčnost a reálnost. Tento prvek, výrazně zvyšují oblíbenost hračky. Důvěryhodnost dítěte v danou hračku a intenzita zaujetí při hře. [56]

4.2 PŘÍPRAVA DIDAKTICKÉ HRY

I z hlediska přípravy učitele je právě didaktická hra velmi náročná Na kvalitě přípravy je z velké části závislý i její úspěch. Při samotném sestavování přípravy na vyučovací jednotku musí učitel promyslet obsah, zařazení do hodiny a formy provedení. Nejprve si tedy vymezí cíl, zváží a připraví všechny materiály a pomůcky pro danou hru. Vymezí dobu trvání, naplánuje organizaci žáků, seznámí s pravidly, vymyslí závěr hry i její vyhodnocení. Učitel stanoví, jaké vědomosti či dovednosti a návyky se během hry budou zdokonalovat a procvičovat. Zařadí výchovné cíle (vzájemná pomoc, výchova vůle a paměti, …) a dle nich dále plánuje organizační či herní činnosti.

[56] DUPLINSKÝ, Josef Dr. *Hra a hračka z pohledu psychologa. Pedagogika*, 1993, roč. 43

Jestliže se rozhodneme použít didaktickou hru ve výuce, potom je nejdůležitější stanovení cílů, sociálních, emocionálních a kognitivních. Daným cílům se poté podřizují úkoly hry.[57] Při plnění těchto úkolů si žáci osvojují a upevňují jak veškeré vědomosti, tak i dovednosti a návyky. Pravidla hry musí být jasná všem účastníkům, nejen vedoucímu, ale i hráčům. Dalším krokem je vymezení úlohy vedoucího hry. Určení jak bude hra řízena a hodnocena, zajištění vhodného místa pro realizaci. Pokud se má hra konat venku, může být potřebná úprava terénu. Například značení místa fáborky nebo vyznačení hranice. Příprava všech pomůcek, materiálů nebo rekvizit může být organizovaná s pomocí žáků, můžeme je tím zaúkolovat. Bude to pro ně zajímavá „bojovka“ Možnost být součástí při výrobě či obstarávání pomůcek, dává hráčům pocit důležitosti a utváří silnější vztah ke hře. Vyučující určí časové hranice hry a společně s dětmi promyslí možné varianty, nebo modifikace hry.

Při zařazení hry do výuky nejsou vhodné hry takové, kde např. soutěží pouze dva a ostatní jen přihlíží. Nebo hry, které hned na počátku vyřadí více hráčů, se nejeví jako vhodná. Výjimečně lze takovou hru použít. Nemůže však příliš dlouho trvat. A musí být zajímavá pro zúčastněné hráče, ale i pro ostatní žáky, kteří jsou v dané chvíli za diváky.

Nyní by mohlo být zajímavé uvést metodický postup začlenění hry do výuky, dle J. Maňáka a V. Švece:

a) diagnóza připravenosti žáků
b) vytyčení cílů (emocionálních, kognitivních, sociálních, důvody pro volbu hry),
c) ujasnění pravidel (obměna),
d) způsob hodnocení (diskuse,…),
e) vymezení úlohy vedoucího (řídí, hodnotí),
f) zajištění místa (úprava terénu, místnosti),
g) příprava materiálu, pomůcek, (vlastní výroba, improvizace),
h) určení časového rozsahu (rozvrh průběhu hry,
promyšlení různých variant (možné obměny, iniciativa žáků).[58]

[57] Maňák, J., Švec, V. Výukové metody. Brno : Paido, 2003. 219 s. ISBN 80-7315-039-5
[58] Maňák, J., Švec, V. Výukové metody. Brno : Paido, 2003. 219 s. ISBN 80-7315-039-5.

4.2.1 UVÁDĚNÍ HER

Tato fáze se zařazuje mezi přípravné části hry, to proto, že neprobíhá ve vlastní činnosti dětí. Pokud budeme tuto část brát jinak, lze ji zařadit také do realizační části hry.

Představení hry je velmi důležitá fáze. Rozhoduje o samotném úspěchu, ale i o vlivu na danou skupinu. Hru představujeme s ohledem na úroveň skupiny, ve které ji hodláme realizovat. Při úvodu hry zabereme vhodné místo. Nejlépe na obvodu kruhu, ne ve středu, aby na nás viděli všichni žáci, a my na ně. Stojíme čelem ke slunci, tak aby nesvítilo do očí nám a ne účastníkům atp. Po představení hry, vyučující, nebo někdo z žáků zopakuje souhrnně pravidla. Nezbytná je otázka: Kdo tomu nerozumí? Častokrát se mi osvědčilo provádět zkušební kolo, kde vyzkoušíme, jak vlastně bude vypadat průběh hry. Děti si zde ověří, co se smí a co se nesmí a současně zjistí, zda pravidla pochopily správně. Úvodem hry chceme probudit v dětech zájem o hru, zvědavost, napětí a snažíme se vytvořit líbivou atmosféru.

Shrňme si tedy, na co nemůžeme opomenout při představování hry:

- *Seznámit děti s obsahem hry, rozdělení do družstev, pravidly, označení družstev a způsoby hodnocení.*
- *Rozdat pomůcky pro hru (pokud je více skupin, označíme si, které pomůcky jsou pro jakou skupinu).*
- *Určit místo ke shromáždění před zahájením hry. A činnost, kterou budou provádět ti, co již skončili.*
- *Upozornit, jak je možné komunikovat s vedoucím hry v samotném průběhu.*
- *Vše si shrnout, případně zopakovat (může sám učitel nebo určí žáka).*
- *Dát prostor pro otázky. Přesvědčit se otázkou: „Kdo tomu nerozumí?“* [59]

4.2.2 PRAVIDLA

Pravidla jsou neopomenutelnou součástí mnoha lidských aktivit. Jsou pro člověka konkrétními limity, které se nesmí porušovat. Pravidla jsou důležitou součástí každé hry, i té

59 Neuman, J. Dobrodružné hry a cvičení v přírodě. 3. vyd. Praha : Portál, 2000. 325 s. ISBN 80-7178-405-2.

didaktické. Musí být důkladně promyšlená, jejich výklad stručný, přesný, jasný a hlavně srozumitelný. Jedinci předáme přesné instrukce, jak má hra probíhat. Co se smí a co se nesmí dělat. Pravidla jednostranně určují chování hráčů ve všech situacích. Po představení hráčů s pravidly, udělíme prostor na dotazy. Pokud se někdo neúčastní hry, pověříme jej nějakou důležitou funkcí - př. měřením času, funkcí rozhodčího aj.

Porušení pravidel zbavuje hru radosti a napětí, boří celý efekt hry. Hra se tak stává nepřitažlivou. Například pokud má mít hráč zavázané oči a řídit se pouze pokyny spoluhráčů, a hráč podvádí a prokukuje šátkem, nebo jinak porušuje pravidla. J. Neuman nabízí několik variant, jak reagovat při porušování pravidel:

- *požádáme skupinu, ať samotná rozhodne o trestu;*
- *vyžadujeme dodržování pravidel*
- *na porušení pravidel neupozorňujeme, necháme si to na závěrečné hodnocení hry;*
- *postihujeme jejich nedodržení;*
- *obměňujeme pravidla;*
- *ignorujeme pravidla.*[60]

Každý z nás musí v dané situaci zvolit nějaké řešení. Přehodnotit výhody a nevýhody. Pokud k rozepři dojde z důvodů pravidel, je občas nejlepší nepočítat výsledek ani jedné skupině. Ani učitel, když by měl, tak nemá oči všude. Dojde-li k přešlápnutí čáry apod. Důležité je si uvědomovat, že nejsme omezeni pravidly. Hru můžeme vždy upravit k daným potřebám. Pravidla různě modifikujeme, obměňujeme, nebo spojujeme různé varianty dohromady. Můžeme měnit pomůcky, hru aplikovat na daná témata, daného předmětu. Obměnu pravidel připouštíme i při samé realizaci hry, když zjistíme, že hra je pro žáky nezajímavá či zdlouhavá. Daná změna musí platit pro všechny od konkrétní chvíle. Nejlépe je však začít hru znovu a dosavadní výsledky anulovat.

[60] Neuman, J. Dobrodružné hry a cvičení v přírodě. 3. vyd. Praha : Portál, 2000. 325 s. ISBN 80-7178-405-2.

4.2.3 VÝROBA VLASTNÍ HRAČKY

Věci, které si dítě vytvoří samo, patří k nejoblíbenějším, zvyšuje se emocionální význam. I z tohoto tvrzení bychom měli napomáhat k samotné snaze při výrobě. Podporovat a nechat volnou cestu jeho fantazii. Od čtvrtého roku se dítě zajímá o skládání, lepení, a stříhání papíru. Papír je spolu s textilem jedním s nejoblíbenějších, nejjednodušších a prvních materiálů, z kterého kterého lze vytvářet a při tom poznávat jeho vlastnosti. U papírové hračky je nejvhodnější použití silného kreslícího kartonu nebo papíru z krabice od bot. [61]

Z procházky, například, si děti mohou přinést různé přírodniny (větvičky, kaštany, šišky, žaludy kůru), ze kterých si pak zhotoví různé druhy hraček. Mezi další oblíbené materiály pro výrobu hraček patří plastelína, dřevo nebo různá modelovací hlína. [62]

Níže uvádím příklady literatury, díky které si může dítě vyrobit hračku samo nebo s menší výpomocí dospělého.

- Šikulové, Šikulové podruhé, Šikulové potřetí
- Šikulové slaví Vánoce, Šikulové a Velikonoce
- Šikulové: Velká kniha
- Vyrábíme s dětmi
- Originální tvoření pro malá i velká stvoření
- Neobyčejné tvoření s dětmi
- Atd.

4.3 REALIZACE

Přes výběr konkrétní hry nebo hračky, její představení a seznámení s pravidly se dostaneme k samotnému uskutečnění hry. Jak obvykle probíhá taková hra? Zastává nějakou roli při herních činnostech žáků vyučující? V následujících odstavcích se možná dočkáme odpovědi.

---

[61] MIŠURCOVÁ, Věra a kol. 1989. *Hra a hračka v životě dítěte*,

[62] MIŠURCOVÁ, Věra a kol. 1989. *Hra a hračka v životě dítěte*,

4.3.1 VEDOUCÍ HRY, ŘÍZENÍ

Učitel vystupuje v roli vedoucího, obvykle také rozhodčího. Sleduje průběh hry a řeší různá nedorozumění a právě ty situace s porušováním pravidel. Zároveň se stává také instruktorem, a jelikož je vhodné, aby dobře poznal a „vyzkoušel“ pravidla, stává se často dokonce hráčem. Provádí i řídící činnost a občas je důležitá i jeho role poradce. Nejdůležitější úlohou učitele je vymezit cíle hry a pomoci určit cestu k jejich dosažení. Při představení hry i při uskutečňování budí učitel důvěru. Vysvětlí význam i začlenění hry do výuky. Rysy vedoucího, tudíž učitele, by měl být smysl pro humor, schopnost udržovat dobrou atmosféru, fantazii a představivost. Činnostmi učitele jsou tedy všechny aktivity související již výběrem hry, samotnou přípravou, představením, provedením i zhodnocením. Někdy si žáci mohou hru připravit sami. Často je pak důležitá modifikace pravidel nebo podmínek. Učitel se snaží ovládat sobecké jednání žáků. Když se hra žene směrem zvítězit za každou cenu a všemi prostředky musí, učitel zasáhnout taky. [63]

Osobnost učitele ovlivňuje celou atmosféru i průběh hry. Je třeba, aby se účastnil hry i v případě, že je jen pozorovatelem. Učitel prožívá hru se všemi hráči, s vítězi i s druhou stranou, povzbuzuje, komentuje průběh, dodává žákům sebedůvěru, různě je motivuje. Každý svůj projev zvažuje předem a snaží se do hry zasahovat co nejméně. Hru se snaží nenarušovat, občas poradí, občas nechá žáky přemýšlet samotné.

Když si to shrneme, pak učitel:

- stanovuje cíle hry a vypracovává možnosti k jejich docílení;
- vzbuzuje důvěru;
- vysvětluje význam hry a začlení ji do vyučování;
- je odpovědný za vývoj skupiny;
- podporuje spontánnost;
- uplatňuje tvořivost, vymýšlí nové hry;
- udržuje a usměrňuje radostnou náladu;
- posiluje sebedůvěru hráčů;
- povzbuzuje a chválí žáky;
- učí děti užívat představivost a fantazii;

[63] Neuman, J. Dobrodružné hry a cvičení v přírodě. 3. vyd. Praha : Portál, 2000. 325 s. ISBN 80-7178-405-2.

- dohlíží na dodržování pravidel;
- žene hru správným směrem.
- sleduje stav žáků (psychický a fyzický);

4.3.2 ORGANIZACE

Pro správný průběh hry je důležitá organizace. Před samotným zahájením hry, rozdělujeme, většinou hráče do skupin, tzv. týmů. Samotné rozložení jednotlivých skupin je jedním z mnoha faktorů, který rozhoduje o úspěšnosti daného týmu. Důležité proto je, aby byly skupiny vyrovnané. Neustálé vítězství jednoho týmu se stává demotivující. Jak pro vítěze, tak pro poražené. Někde je třeba síly, jinde rychlosti. Hry použité při výučování kladou nároky na rozumové schopnosti žáků. Vytvořit skupiny můžeme mnoha způsoby. Například losováním, rozpočítáním, podle narození či podle pořadí v abecedě, podle náhodných čísel nebo podle nápadných znaků. Dále je možnost zvolení kapitánů. Mnoho her ovlivňuje i poměr mezi chlapci a dívkami v rámci dané skupiny.

Dobré je také určení názvu jednotlivých družstev. Ulehčuje to komunikaci během hry. Vzbuzuje to v dětech pocit soudržnosti se skupinou, případně podporuje žáky k aktivnímu zapojení. Jméno skupiny bývá většinou oblíbená přezdívka, kterou si vymyslí hráči sami nebo jim vedoucí či vyučující poradí. Nejčastěji pak skupina „u dveří“ a u „okna“.

Hru je třeba dobře připravit, seznámit hráče s pomůckami, a to stručně, jasně a srozumitelně. Je dobré určit jednoho nebo pár žáků jako svoje pomocníky nebo asistenty. Nezapomenout je střídat. Vlastní hru přizpůsobíme schopnostem konkrétních žáků, třídy, nebo naopak konkrétní látce apod. Bereme také v potaz danou situaci, zdali jsou žáci soustředění nebo naopak „rozjaření“. Důležité je i promyslet, zda hru zařadit na začátek nebo na konec vyučování. [64] [65]

Pro snadnější komunikaci v průběhu hry se s žáky domluvíme na určitých signálech nebo gestech, na způsobu jejich použití a reakcích hráčů. Můžeme použít píšťalku, tlesknout,

[64] VALIŠOVÁ, Alena, Hana KASÍKOVÁ a Miroslav BUREŠ. Pedagogika pro učitele. 2., rozš. a aktualiz. vyd. Praha: Grada, 2011. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-3357-9.
[65] Neuman, J. Dobrodružné hry a cvičení v přírodě. 3. vyd. Praha : Portál, 2000. 325 s. ISBN 80-7178-405-2.

bubnovat, troubit či vydávat jiný zvuk nebo gesto. Užitečné je určit takové signály, které budou všem jasné. Nějaký pro začátek a konec hry, jiný pro přerušení nebo změnu stanovišť, pomůcek mezi skupinami atd. Nebo určit zvláštní povely pro danou hru.

4.3.3 VLASTNÍ PRŮBĚH HRY

Pro dítě má největší užitek právě tato část hry. Zde probíhá daná soutěživá nebo hravá činnost. Učitel bere hru z výchovného nebo vyučovacího hlediska, zatímco dítě ji bere právě jako hraní. Bez této hravé činnosti by úkol nebyl tolik zajímavý a zábavný. Hravá činnost je tedy pro žáky stěžejní. Pokud má hra přesně stanoveno, co je povoleno a co naopak ne, činí se pro žáky zajímavá a přitažlivá. Není důležité, aby si žáci uvědomovali, že se učí nebo plní nějaký úkol. Právě naopak.

Hra nabízí mnoho příležitostí, jak u rozvíjení komunikace, tak při vytváření sociálních vztahů. *„Hra působí vždy celistvě na celou osobnost. Učení ve hře spojuje ruku hlavu a srdce. Rozvíjí i psychické stránky, které tradiční výuka někdy opomíjí. Těmi jsou představivost, imaginace a prožívání. Hry také všestranně podporují samostatnost a angažovanost žáků, jejich aktivitu a jsou impulsem k tvořivým projevům.“* [66] Hra tak umožňuje zařadit do výuky i takové úlohy, které jsou jinak pro žáky abstraktní nebo nezáživné.

Vyučující musí často reagovat na nečekané situace. Díky nahodilým reakcím žáků i vyučujícího je hra pokaždé jiná, přesto, že se zadání nemění. Stačí, když se změní podmínky nebo nálada vyučujícího či žáků. Je vhodné již při přípravě uvažovat o těchto situacích a být na ně připraven. Například, musí-li hra skončit dříve, měli bychom mít nachystanou náhradní variantu.

J. Neuman předkládá pravidlo 5 P. Díky němuž si budeme vědět rady jak při představování, ta uvedení hry: „Popiš, Předveď, Ptej se, Prováděj a Přizpůsobuj.“ [67]

[66] Neuman, J. Dobrodružné hry a cvičení v přírodě. 3. vyd. Praha : Portál, 2000. 325 s. ISBN 80-7178-405-2., s. 127
[67] Neuman, J. Dobrodružné hry a cvičení v přírodě. 3. vyd. Praha : Portál, 2000. 325 s. ISBN 80-7178-405-2., s. 36

4.4 ZAKONČENÍ DIDAKTICKÉ HRY

V závěru hry provádíme zhodnocení hry, či reflexi. Během hodnocení může dojít i k odměňování účastníků. Je potřebné, aby byl výkon žáků ve hře hodnocen co nejkladněji. Evaluace do značné míry ovlivní, zda se budou prohlubovat zájmy dítěte o poznávání a zda si dítě daný předmět oblíbí. Plyne z toho, že didaktické hry by měly být zvoleny tak, aby v nich našli uspokojení jak výborní, tak i průměrní žáci. Pokud dojde k situaci, kdy některý z žáků řekne něco, co vyvolá posměšky, je nutné tvrdě pokárat. Při výběru her jde hlavně o to, naučit něco nového.

4.4.1 HODNOCENÍ

Didaktická hra bývá většinou ukončena vyhlášením určitých výsledků. Zhodnocení je vlastně kontrola, zda žáci dodrželi všechna pravidla a splnili cíl, který jim byl zadán.

Je obtížné použít hodnocení pouze v konkrétním předmětu, většina her obsahuje činnosti z více předmětů. Kupříkladu v matematice musí děti přečíst, jak příklad vyřešit, porozumět textu a teprve potom správně vypočítat úlohu. Proto bych doporučila hodnotit pouze vítěze a to jedničkou. Nemálo důležité je uvědomit si, že známka má charakter obecných vědomostí. Hry by měly být různého charakteru, aby měl šanci vyhrát pokaždé někdo jiný. Snažit se v dětech nevyvolat pocit nebo nevytvářet dojem, že vítězství je to nejdůležitější. Vedlo by to pouze k zesílení soutěživosti, což by narušovalo pozitivní atmosféru ve třídě a zvyšovalo napětí nežádoucím způsobem. Naopak je důležité povzbuzovat slabší. Známkování se není jako vhodné, pokud se hra upraví tak, aby i slabší mohli vyhrát.

Hodnocení probíhá nejen po ukončení hry, ale i během ní. Při stanovení vítěze bereme v potaz správnost řešení i zvládnutí časového limitu. Srovnáváme kvantitu výkonu, ale posuzujeme i jeho kvalitu. Je těžké hodnotit objektivně. Ač učitel nechce, vždy tam nějaké subjektivní hodnocení visí. Je důležité si hned na začátku, při uvádění hry, zdůraznit možné penalizace, nebo naopak prémiové body. Nejdůležitější je, aby žáci věděli způsob a případná kritéria hodnocení ještě před započetím hry.

4.4.2 REFLEXE

Reflexe je *„řízený postup hodnocení aktivity nebo hry. Využívá zpětnovazebních informací k hledání souvislostí a významů. Učí nás vidět naše působení a jednání prostřednictvím jednotlivých prožitků a zkušeností. Vede nás k tomu, abychom se z nich naučili co nejvíce.“*[68]

V anglickém jazyce najdeme tyto výrazy pro daný proces:

- Appraisal = odhad, ocenění, odhadnutí
- Reviewing = recenzování, konání přehlídky, revize, prohlédnutí, posudek.
- Reflexion = odraz, zrcadlení, odlesk.
- Processing = přelíčení, předvolání k soudu, postupování, zpracování,
- Debriefing = setkání ke zhodnocení akce nebo úkolu.

Tato část probíhá přirozeně ihned po hodnocení činnosti, nebo může být i její součástí. Je nezbytné stanovit na ni dostačující čas. Pocit shonu a napětí působí nepříznivě. Může způsobit dokonce ztrátu smyslů. Snažíme se navodit příjemné prostředí, aby nám žáci mohli popovídat o svých pocitech a celkových dojmech ze hry. Příznivé je posezení v kroužku na koberci, které navozuje pocit stejné pozice a umožňuje všem pohled do očí ostatním.

Při konání reflexe se tedy vracíme zpět, abychom hledali spojitost mezi výsledkem a činností jednotlivců i celé skupiny během akce. Srovnáváme zkušenost a prožitek dosažené během daných her. Srovnání můžeme probíhat formou rozebírat dění v rámci skupin, kvalitou spolupráce mezi členy dané skupiny, zkrátka formou diskuze. Zodpovídáme na vzniklé otázky. Učitel se snaží vytvářet klima důvěry a porozumění, diskusi neřídí, nýbrž podporuje, stimuluje, povzbuzuje k výměně názorů. Vyučující volí otevřené otázky tak, aby se žáci zamýšleli nejen nad tím, co se jim líbilo, ale i proč se daná hra líbila nebo nelíbila.

Důležité je zopakovat především to, co jsme se během hry naučili. Cílem takovéto reflexe je spojit hru s reálným učivem. Děti v průběhu hry získají nebo procvičí dané učivo, ale mohou si vyvodit i nové souvislosti mezi danými jevy. Dochází tedy k pochopení učiva.

Neopomenutelnou součástí reflexe je i sebereflexe. Nejen soutěžící se zamýšlejí nad

[68] Neuman, J. Dobrodružné hry a cvičení v přírodě. 3. vyd. Praha : Portál, 2000. 325 s. ISBN 80-7178-405-2.

celkovým průběhem hry. Nad svým chováním, chováním spoluhráčů, ale i učitel hledá příčiny, které během hry nastaly. Zamýšlí se, zda byla hra úspěšná, splnila svůj cíl. Uvažuje, jestli by nebylo lepší některé pojmout něco jinak. Třeba v hodnocení klást větší důraz na jiné skutečnosti, či měnit podmínky nebo změnit pravidla. K tomu mu napomáhá právě sebereflexe žáku. Jejich připomínky a návrhy ke hře nebo k jejím částem.

4.5 ZÁSADY PRO ZAŘAZENÍ DIDAKTICKÉ HRY A SOUTĚŽE DO VÝUKY

Téměř na závěr bychom shrnuli zásady, které je třeba dodržovat pro did. hru použitou ve výuce:

- přitažlivá, zábavná, motivuje;
- sleduje didaktické cíle;
- k procvičování**,** k fixaci vědomostí či dovedností;
- neklademe důraz na množství pojmů;
- k osvojování nových dovedností, návyků a vědomostí – navazuje na již osvojené;
- za porušení pravidel jsou stanoveny tresty: vyloučení ze hry, úkoly navíc, trestné body, apod.
- používáme obrazové materiály, nahrávky na magnetofonu, pantomimu, a jiné
- je třeba ji vhodné časování;
- nepoužíváme ji příliš často;
- vyžaduje důslednost vyučujícího,
- obsahuje srozumitelná, jasná, a sledovatelná pravidla,
- nepodporujeme soutěživost
- lze přizpůsobit situaci, věku, času, cílům;
- lze modifikovat pravidla;
- zapojuje alespoň co největší počet žáků
- děti do skupin rozdělovat vyrovnaně;
- umožnit žákům pojmenovat si vlastní skupiny;
- vysvětlíme pravidla a provést kontrolu pochopení;
- nezmiňujeme nejhoršího;
- není nutné, aby žáci věděli, že se hrou učí;
- shrnout, co nového jsme se naučili,
- zařazujeme hry různého charakteru,
- dodržujeme bezpečnosti.
- učitel oceňuje snahu dosáhnout cíle;

- hra nenáročná na přípravu;
- samotná hra má krátký průběh
- může napodobovat nějakou hru, kterou děti dobře znají

Tyto zásady se snažíme dodržovat a brát na ně zřetel.

5 ORGANIZACE A AKCE ZABÝVAJÍCÍ SE HRAČKAMI

V asociaci mateřských škol nebo v pedagogickém centru či asociaci hračkářů unie výtvarných umělců, se sdružují různí odborníci, kteří se snaží poskytovat odborné poradenské služby. Chybí zde ale prostor na zveřejňování názorů. Dříve, velmi často, uskutečňované výstavy hraček, jsou dnes již velmi sporadické. Zanikl dokonce i odborný časopis o hračkách, a to z čistě ekonomických důvodů. [69]

5.1 SDRUŽENÍ PRO HRAČKU A HRU

Sdružení pro hračku a hru je samostatným právním subjektem. Sídlí v Praze a bylo zaregistrováno roku 1990, konkrétně 18. prosince. Posláním tohoto sdružení je spojit jak individuální tak i skupinové zájmy k řešení právě této problematiky. Zabývá se především pedagogicko-psychologickými, zdravotně-bezpečnostními, a dalšími aspekty. S cílem zvýšit kvalitu hraček a přinášet zlepšení jejich vlastností v zájmu dětského rozvoje a hodnoty hry vůbec. Toto sdružení pořádá různé druhy akcí (odborné, doplňkově vzdělávací a společenské), podporuje studijní činnost, poradenskou službu a spolupracuje s organizacemi u nás i v zahraničí.[70]

5.2 FOR TOYS A SOUTĚŽ „SPRÁVNÁ HRAČKA“

Na veletrhu FOR TOYS byly tradičně předány certifikáty opravňující výrobce a distributory k užívání symbolu Správná hračka.

Tento projekt vznikl v roce 1994, jeho cílem je podpora vývoje, výroby i prodeje hraček a jejich rozšiřování mezi dětskou populací. Zelené logo je označením, které signalizuje rodičům i pedagogickým pracovníkům, že hračka má výchovné kvality vhodné pro rozvoj dítěte.

Posuzována je:

- kvalita produktu (vhodnost použitého materiálu, preciznost provedení)

-uživatelský komfort (vhodná konstrukce se zřetelem k předpokládanému užití, snadnost údržby a hygienického ošetření, skladnost, využití obalu)

-design (estetická úroveň, vzhled, barevnost, příjemnost na dotyk)

---

[69] MEDKOVÁ, Jaroslava, 2003. *Mají si děti s čím hrát?* [online] číslo: 27/2003 str. 54 Sanquis [cit. 6.listopadu 2016] Dostupný z WWW: <http://www.sanquis.cz/clanek.php?id_clanek=320>

[70] KNÁPEK, Zdeněk. 2002. *Rukověť sběratele hraček: katalog hraček,* s. 285

- pedagogicko-psychologická způsobilost hračky (didaktické využití, výchovný účel, funkčnost z hlediska určení)[71]

Uzávěrka posledního XXIV. ročníku Správné hračky byla v dubnu 2017.

71 Sdružení pro hračku a hru. Správná hračka. [online]. [cit. 2017-02-24]. Dostupné z: http://www.sdruzenihracky.cz

6 VÝZKUMNÉ ŠETŘENÍ

6.1 CÍLE, STANOVENÍ VÝZKUMNÝCH OTÁZEK

Metodu dotazníku jsem k tomuto výzkumu zvolila z toho důvodu, že jej lze užít k hromadnému získávání dat a údajů. Tato verze dotazníků byla anonymní, žáky to vedlo k upřímnějšímu přístupu.

Cílem dotazníku je vystihnout četnost využití her a hraček žáky prvního stupně základní školy. Pro moji diplomovou práci je důležité zjistit, zda žáci hry a hračky užívají doma i ve škole, a pokud ano, jak často a s kým.

Vycházeli jsme z následujících výzkumných otázek.

O1- Jaké hry a hračky jsou v současné době nejvíce využívané?

O2- Jak často a s kým si žáci nejčastěji hrají?

O3- Vyrábí si žáci hry a hračky sami?

6.2 VÝZKUMNÉ NÁSTROJE

„Dotazník je diagnostický a výzkumný nástroj k nahromadění informací pomocí dotazování osob.“ [72] Je nejhojnější metodou zjišťování údajů. Získávat velké množství informací za krátký časový úsek je jeho typickým znakem, je velmi ekonomickým nástrojem výzkumu. V dotazníku dostáváme písemné odpovědi, kterým předcházeli písemné otázky.[73]

Informace od žáků byly získány na dvou základních školách v Olomouckém kraji. Žáci prvního stupně těchto základních škol se stali respondenty. Šetření se uskutečnilo na přelomu měsíce února a března 2017, Celkově se jej zúčastnilo 100 dotázaných.

Jako metoda zkoumání byl zvolen anonymní dotazník s 19 otázkami. Počátečními otázkami zjišťuji demografické údaje. Jejich pohlaví, věk, ročník, úplnost a neúplnost rodiny a přítomnost a stáří sourozenců. Dále se dotazuji na jejich oblíbené hry a hračky a četnost hraček a her, které jim patří, množství času stráveného hrou atd. Dalšími otázkami se snažím zjistit, jaké hry pro daný věk existují a o které jeví tato generace zájem.

[72] PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. Praha : Portál, 1995. 292 s. ISBN 80-7178-029-4.

[73] GAVORA, P. *Úvod do pedagogického výzkumu.* 94. vyd. Brno : Paido, 2000, 207 s. ISBN 80-85931-79-6.

Jedna část dotazníku se zabývá výrobou vlastní hračky a druhem materiálu, který na ni použili. Neméně důležitou součástí bylo zjištění, jaké hry se vyskytují u dětí ve škole či školní družině.

Celkem osm otázek bylo s otevřenou odpovědí. Zde měli žáci uvést hry a hračky, o které jeví zájem, které jsou nynějším trendem, popřípadě které alespoň znají, nebo je vidí u jiných žáků. Jedna položka byla s možností výběru více odpovědí, a to otázka: „S kým si nejčastěji hraješ?“. Žáci mohli zaškrtnout příbuzné, kamarády, sourozence nebo hru jedince. V dalších otázkách měli žáci na výběr z možností, ve kterých vybrali pouze tu, která odpovídá realitě.

Data jsem zhotovila metodou matematicko-statistickou a vyjádřila výsledky v procentech. Pro lepší přehlednost uvádím k otázkám tabulku a grafické znázornění.

6.4 POPIS ZKOUMANÉHO VZORKU

Dotazník vyplnilo celkem 34 žáků druhé a třetí třídy ze základní školy Holice a 66 žáků prvního stupně základní školy Hlubočky. Komplex tvořilo 49 děvčat (49 %) a 52chlapců (51 %) ve věku od 6 do 13 let. Z celé sbírky respondentů žije s oběma rodiči pouze 75 % žáků. Data byla statisticky zpracována a výsledky zaneseny do grafů a tabulek.

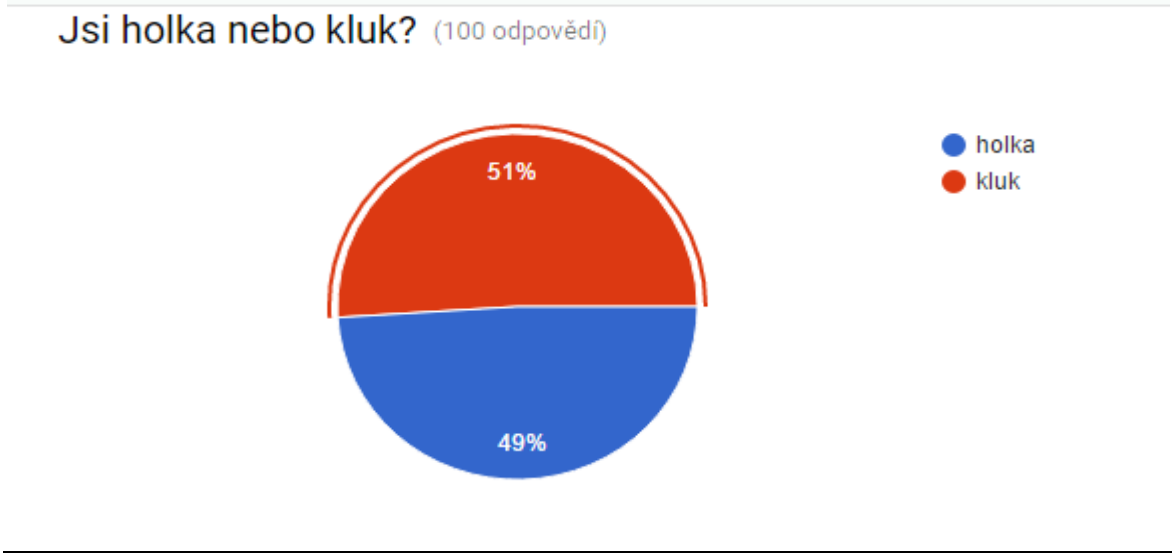
6.5 ANALÝZA POLOŽEK DOTAZNÍKU

Položky č. 1, 2 a 3: Pohlaví, věk a ročník, který navštěvují.

Tabulka k otázce č. 1:

Možnosti	Absolutní četnost	Relativní četnost
Holka	49	49 %
Kluk	51	51 %

Graf k otázce č. 1:

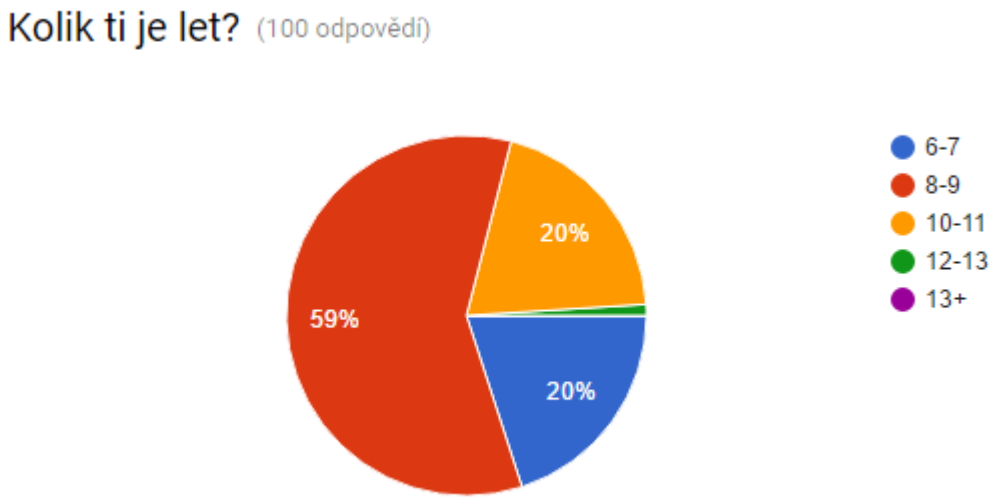


Komentář k otázce č. 1: Z celkového množství respondentů dotazník vyplnilo 49 děvčat a 51 chlapců.

Tabulka k otázce č. 2:

Možnosti	Absolutní četnost	Relativní četnost
6-7	20	20 %
8-9	59	59 %
10-11	20	20 %
12-13	1	1 %
13+	0	0 %

Graf k otázce č. 2:

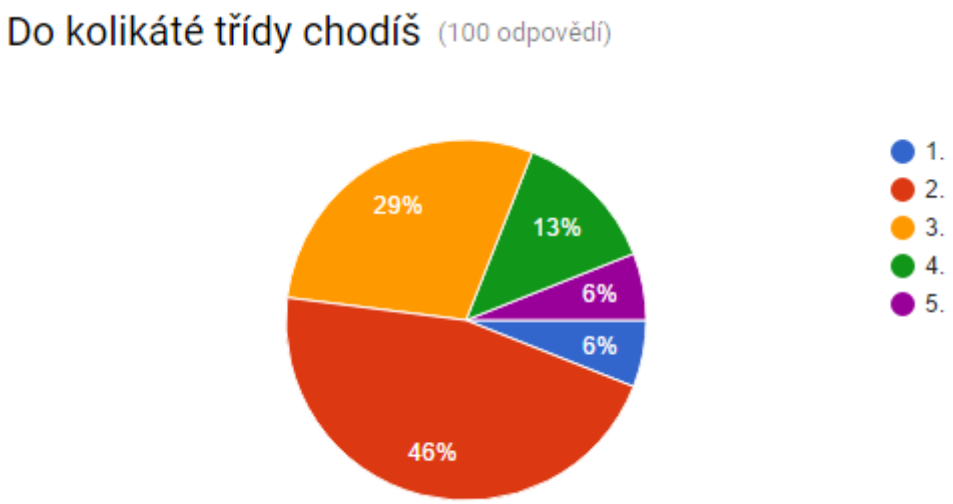


Komentář k otázce č. 2: Výzkumu se účastnili žáci prvního stupně základní školy ve věku od 6-13 let. Konkrétně tedy 20 žáků ve věku mezi 6-7 lety, 59 žáku mezi 8-9, 20 žáků mezi 10-11 a jeden žák ve věku mezi 12-13 lety.

Tabulka k otázce č. 3:

Možnosti	Absolutní četnost	Relativní četnost
1. třída	6	6 %
2. třída	46	46 %
3. třída	29	29 %
4. třída	13	13 %
5. třída	6	6 %

Graf k otázce č. 3:



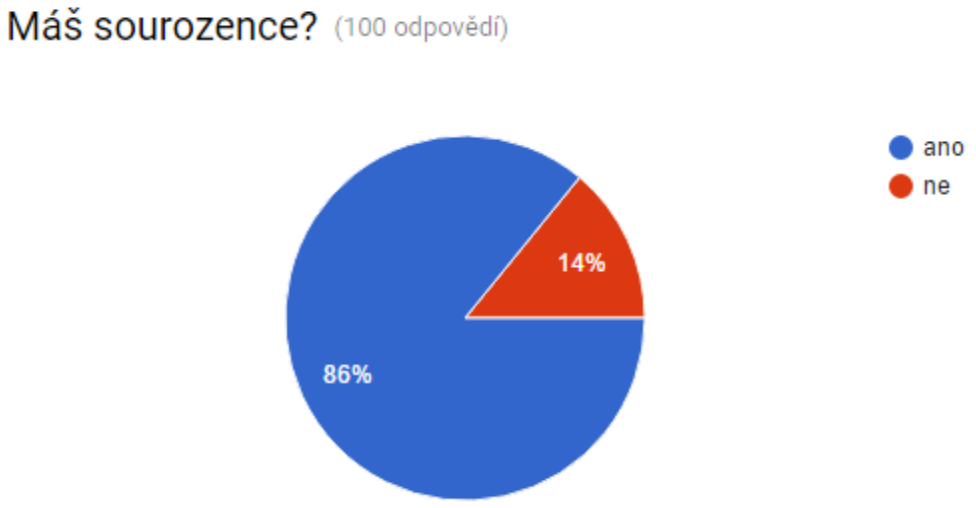
Komentář k otázce č. 3: U tohoto grafu bychom zmínili velké množství odkladů žáků druhé třídy ZŠ Hlubočky, které způsobilo mírné rozpory mezi grafy číslo 2 a 3.

Položky č. 4 a 5: Přítomnost a stáří sourozenců.

Tabulka k otázce č. 4:

Možnosti	Absolutní četnost	Relativní četnost
Ano	86	86 %
Ne	14	14 %

Graf k otázce č. 4:



Komentář k otázce číslo 4: Z celého komplexu dotázaných má 86 % žáků sourozence. Z toho vyplývá, že ze sta tázaných dětí nemá sourozence pouze 14 žáků a 86 má alespoň jednoho sourozence.

Tabulka k otázce č. 5:

Možnosti	Absolutní četnost	Relativní četnost
Mladší	39	45,9 %
Starší	26	30,6 %
Obojí	15	17,6 %
Stejně starý	5	5,9 %

Graf k otázce č. 5:

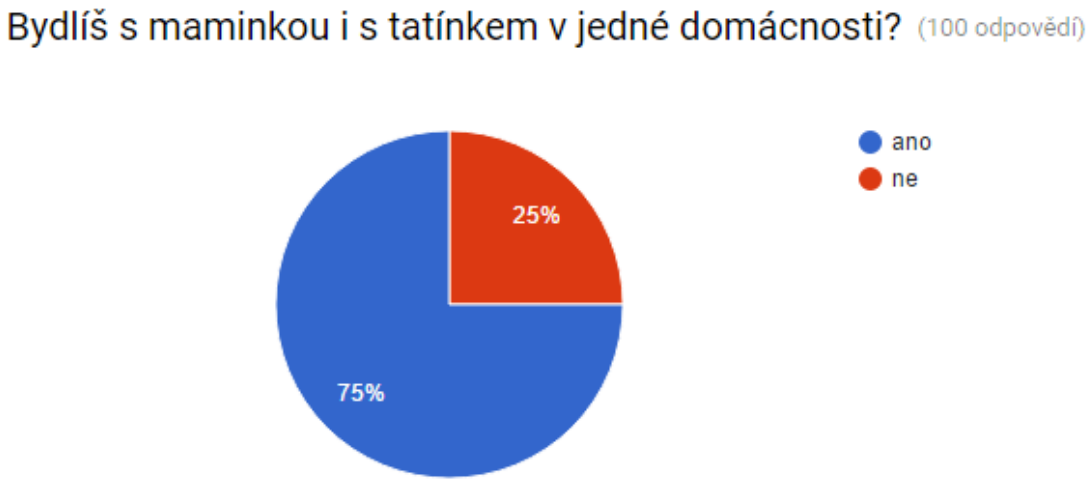
Komentář k otázce číslo 5: U této otázky bychom si měli vysvětlit, co vlastně znamená pojem stejně starý. Měli jsme to štěstí a na obou vybraných školách jsme narazili na dvojčata. U této otázky jsme dále zjistili, že z 86 žáků, kteří mají sourozence, má 39 sourozence starší, 26 mladší a 15 žáků má mladší i starší sourozence.

Otázka č. 6: Bydlíš s maminkou i s tatínkem v jedné domácnosti?

Tabulka k otázce č. 6:

Možnosti	Absolutní četnost	Relativní četnost
Ano	75	75 %
Ne	25	25 %

Graf k otázce č. 6:



Komentář č. 6: U této otázky jsme se nejprve obávali, že je to příliš osobní otázka. Po seznámení se, se skupinou respondentů, jsme usoudili, že je to otázka dosti podstatná. Celá čtvrtina dotázaných odpověděla, že s oběma rodiči nebydlí. Při diskuzi jsme zjistili, že většina žije u matky a s otcem tráví každý druhý víkend. Pár dětí žije ve střídavé péči.

Otázka č. 7: Jaká je tvoje nejoblíbenější hračka?

Komentář k otázce č. 7:

Tato otázka byla první otevřená, s volnou odpovědí. U spousty děti jsme si museli ujasnit co to vlastně hračka je, že takový tablet a mobil se tam nevztahují. Po zpracování všech odpovědí jsem vypsala ty nejčastěji opakující se.

Z chlapeckého dotazníku bychom zmínili především tyto hračky, které si seřadíme podle abecedy.

- Army věci (tanky, vojáčci, …)
- Auta (auto obojživelník, na dálkové ovládání, traktory, vrtulníky, …)
- Lego
- Mimoni
- Nerf (a jiné zbraně)
- Plyšáci
- Pokémoni

Z dívčího dotazníku, zmíníme opět pouze ty nejužívanější, které také seřadíme podle abecedy.

- Barbie (a jiné panenky)
- Domeček pro panenky
- Koně
- Kostky
- Lego
- Mimoni
- Petshop
- Plyšáci

Otázka č. 8: Jaká je tvoje nejoblíbenější hra (stolní, stavebnice…)?

Komentář k otázce č. 8: Další otázka s otevřenou odpovědí. I přesto, že v závorce měli napsané, že jde o hry stolní, stavebnice a další, nejprve udávali hry počítačové. Nakonec jsme se pochopili a žáci uváděli nejčastěji tyto hry, zde již nebudeme rozdělovat genderově, neboť spousta z her se prolínala u obou pohlaví.

- Lego
- Minecraft
- Modelář
- Osadníci z Katanu
- Pexeso
- Puzzle
- Seva
- Stolní fotbal a hokej
- Šachy
- Tučňáci
- Ubongo
- Uno

Otázka č. 9: Uveď alespoň 3 typy her (stolní hry, stavebnice…), které jsou nejoblíbenější mezi tvými kamarády.

Komentář k otázce č. 9:

Tato otázka nám měla ujasnit jaké hry a stavebnice jsou nyní největším trendem, alespoň v této věkové kategorii. Důležité je zmínit opět ten fakt, že současná generace je pod obrovským vlivem počítačových her, Youtuberů a různých typů „challenge“ na internetu, bohužel do této, pubertální části obyvatelstva, spadají již žáci druhé třídy. Pouze u prvňáčků se nemuselo řešit vysvětlování pojmu hra.

Uvedeme si pouze nejčastěji jmenované.

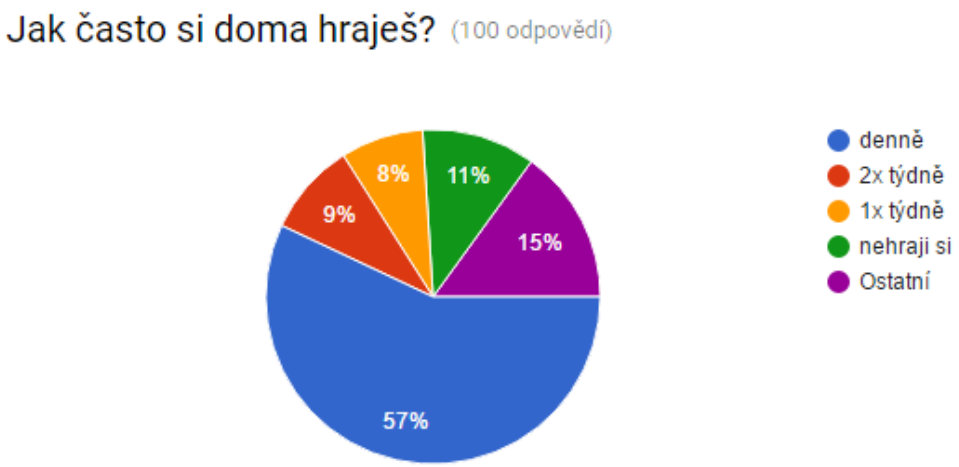
- Aktivity
- Bang
- Brainbox
- Česko
- Člověče, nezlob se
- Dáma
- Dobble
- Domino
- Dostihy a sázky
- Grabolo
- Hádej kdo
- Jožin z bažin
- Kloboučku hop
- Lego
- Mikádo
- Monopoli
- Osadníci z Katanu
- Pexeso
- Playdough
- Pokemon
- Puzzle
- Seva
- Šachy
- Tučňáci
- Twister
- Ubongo
- Uno
- Záchod
- Žížaly

Otázka č. 10: Jak často si doma hraješ?

Tabulka k otázce č. 10:

Možnosti	Absolutní četnost	Relativní četnost
Denně	57	57 %
2x týdně	9	9 %
1x týdně	8	8 %
nehraji si	11	11 %
častěji	15	15 %

Graf k otázce č. 10:



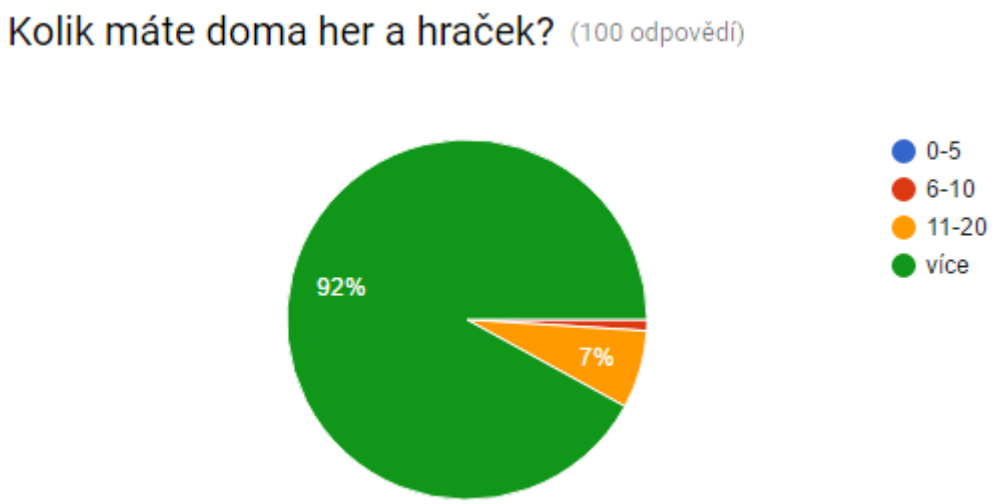
Komentář k otázce č. 10: K této otázce bychom uvedli opět období prepuberty, žáci se v mnoha případech předváděli, viz tento. Jedenáct odpovědělo, že si doma nehrají. Zde se však objevuje konflikt odpovědí. Všichni dotázání na zbylé otázky, kde se jich ptáme na osobu, s kterou si hrají nejčastěji, kolik mají doma hraček, co je jejich nejoblíbenější hra či hračka, bez problému odpověděli. U položky ostatní, zazněli odpovědi, častěji, vícekrát, více, pořád atd. V tabulce jsme to tedy shrnuli do souvislé odpovědi častěji.

Otázka č. 11: Kolik máte doma her a hraček?

Tabulka k otázce č. 11:

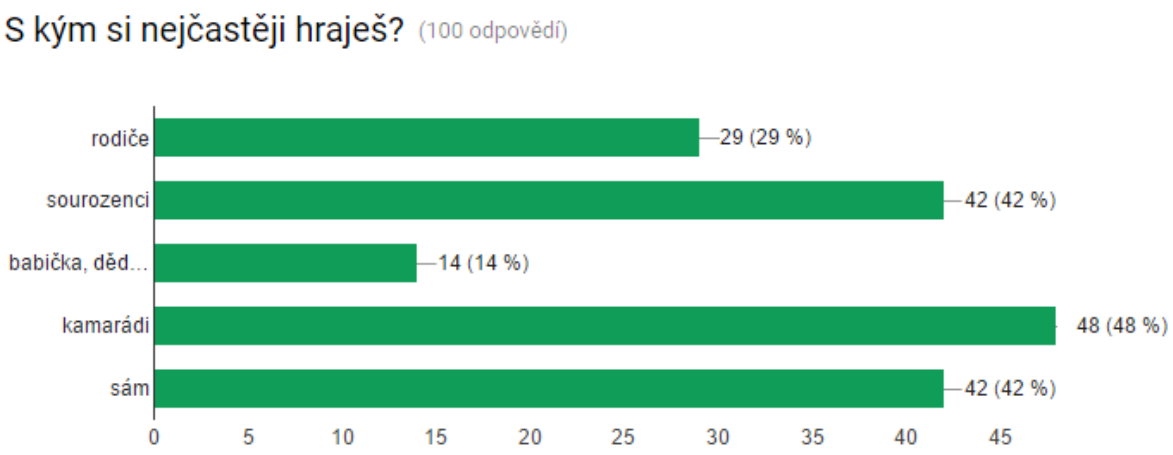
Možnosti	Absolutní četnost	Relativní četnost
0-5	0	0 %
6-10	1	1 %
11-20	7	7 %
více	92	92 %

Graf k otázce č. 11:



Komentář k otázce č. 11: Z tohoto grafu jasně vyplývá, že toto ekonomické odvětví si na trhu drží své místo. 92 % respondentů odpovědělo, že má doma více než 20 her a hraček. Pouze jeden odpověděl, že má doma maximálně šest her a hraček a sedm žáků uvedlo rozmezí mezí 11 – 20 hračkami.

Otázka č. 12: S kým si nejčastěji hraješ?



Komentář k otázce č. 12: Odpovědělo 29 % respondentů, že s rodiči, 42 % si hraje se sourozenci, 14 % s prarodiči, 48% s kamarády a 42 % si hraje samo. Důležité u této otázky je zmínit, že žáci mohli vybrat více odpovědí.

Otázka č. 13: Jaké hry a hračky máte ve škole a v družině? (vyber max. 5)

Komentář k otázce č. 13: Do nejužšího výběru postoupily tyto hry a hračky, žáci je uváděli nejčastěji. Z pozorování na ZŠ Hlubočky nám i vyplývá, že si s těmito hrami a hračkami opravdu hrají, nejen, že o nich mají ponětí.

Activity	Dobble	Kostky
Army	Domino	Košík plný rozumu
Auta	Dostihy a sázky	Kuchyňka
Autodráha	Dřevěné kostky	Kulečník
Autogaráž	Grabbolo	Kvarteto
Bábovky	Hádej kdo	Lego
Bang	Hopík	Loď
Bomb	Hrad	Lopatky
Brainbox	Karty	Magnetická hra
Česká hudba	Knížky	Magnetické kuličky
Česko	Kočárky	Mašinky
Člověče, nezlob se	Koníci	Medvěd
Dáma	Korále	Míč

Mikádo	Plyšák	Tetovací salon
Milionář	Puzzle	Tik tak bum
Miminka	Rytíři	Tučňáci na ledu
Monopoli	Seva	Twister
Omalovánky	Stavebnice	Ubongo
Opice	Stolní hry	Uno
Osadníci z katanu	Svět v kostce	Vojáci
Panenky	Šachy	Záchod
Pexeso	Tanky	Zbraně
Playdough	Technik	Žížaly

Otázka č. 14: Vzpomeneš si na nějakou hračku nebo hru, kterou jsi měl/a moc rád/a, ale už si s ní nehraješ? Jakou?

Komentář k otázce č. 14:

Pokud budeme vycházet z celého výzkumu a uděláme opět základní výběr, pak nám vychází tyto hračky.

- Auta
- Barbie
- Člověče, nezlob se
- Dobble
- Elektronická stavebnice
- Farma
- Gormiti
- Hádej, kdo
- Chobotnice
- Kloboučku hop
- Kostky
- Košík plný rozumu
- Kuchyňku
- Lego
- Loď
- Megabyte
- Nerf
- Obojživelné auto
- Panenka
- Petshop
- Pexeso
- Pirátské kostky
- Pistol
- Plyšáci
- Pokémon
- Popeláři
- Puzzle
- Puzzle
- Seva
- Spore
- Stolní fotbal
- Uno
- Úžasná magie
- Vláčky
- Vojáci
- Záchod

Otázka č. 15: Pokud bys měl/a darovat hračku nebo hru kamarádce, která by to byla?

- Barbie
- Dobble
- Chobotnice
- Kloboučku hop
- Lego friends
- Panenka
- Petshop
- Plyšáci
- Seva
- Uno
- Úžasná magie

Komentář k otázce č. 15: I u této otázky s otevřenou odpovědí jsme vybrali pouze ty nejfrekventovanější.

Otázka č. 16: Pokud bys měl/a darovat hračku nebo hru kamarádovi, která by to byla?

- Army věci (tanky, vojáčci, …)
- Auta (auto obojživelník, na dálkové ovládání, traktory, vrtulníky, …)
- Lego
- Mimoni
- Nerf (a jiné zbraně)
- Plyšáci
- Pokémoni

Komentář k otázce č. 16: Vypsali jsme pouze ty nejčastěji opakované.

Otázka č. 17: Vyrobil si někdy hračku v pracovních činnostech ve škole? Z čeho byla?

- vlna
- rulička od toaletního papíru
- papír
- dřevo
- látka a vata
- plastelína
- textil
- papír
- látka a mašličky
- kov
- mouka a balónek
- sláma
- potraviny
- pet lahev

Komentář k otázce č. 17: U této otázky jsme vypsali všechny zodpovězené položky. Pozitivně nám odpovědělo všech 100 respondentů. U žáků jedné třídy se odpovědi hodně opakovali.

Otázka č. 18: Vybral/a sis někdy hračku podle reklamy v televizi? Kterou?

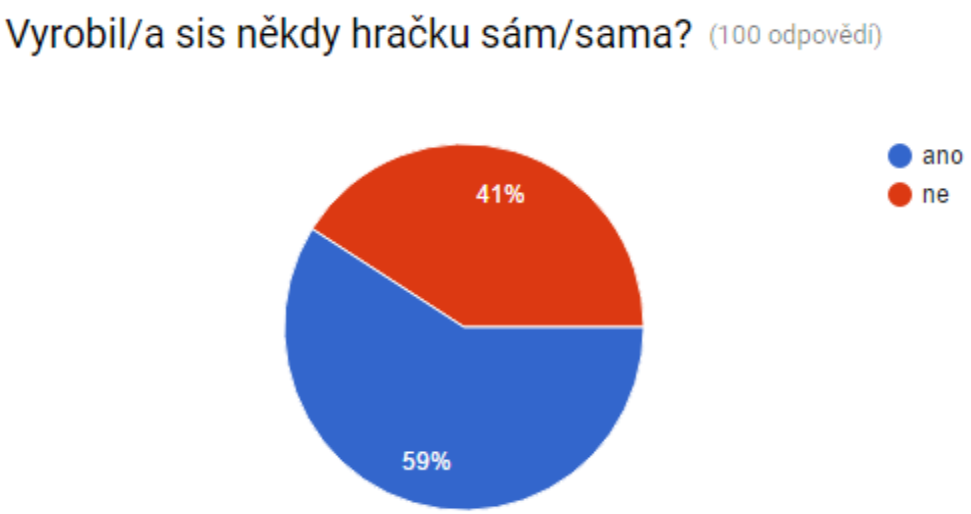
Komentář k otázce č. 18:

Ze sta respondentů na tuto otázku odpovědělo pozitivně 66 žáků. Pouze 34 žáků odpovědělo, že se žádnou z reklam neinspirovali, ať už to byla reklama televizní, časopisová, či jakákoli jiná. Zbylých 66 žáků uvádělo tyto odpovědi.

- Aligátor-obojživelné auto
- Angry birds
- Barbie
- Brainbox
- Bublinková víla
- Elzu a annu
- Gormiti
- Hot wheels
- Lego
- Lichožrouti
- Mimoni
- Monopoli
- Mrkve a zajíc
- Nerf
- Petshop
- Playdough
- Roboti
- Tučňáci
- Žravé piraně

Mezi nejčastěji vybírané hračky pomocí reklam, patří především Lego, Nerf a Petshop. Tyto hračky se v celém seznamu objevovaly nejhojněji.

Otázka č. 19: Vyrobil/a sis někdy hračku sám/sama?



Komentář k otázce č. 19: Z této otázky vyplývá, že děti vytváří hlavně ve škole. Samo od sebe si hračku vyrobilo pouze 59 respondentů.

Otázka č. 20: Z čeho jsi ji vyrobila?

- z vlny
- rulička
- dřevo
- z látky a vaty
- papír
- textil
- papír
- plastelína
- látky a mašliček
- kov
- mouka a balónek
- lego
- sláma
- potraviny
- pet lahev

Komentář k otázce č. 20: U této otázky zaznívaly především tyto odpovědi. Často se opakovaly v rámci třídy vícekrát. Spojili si to s otázkou číslo 17, zda vyrobili hračku v pracovních činnostech ve škole.

Otázka č. 21: Vyrobil jsi někdy něco pro kamaráda/kamarádku? Co?

Komentář k otázce č. 21: Mezi nejčastější odpovědi patřily postavičky z ruliček od toaletních papírů, lapače snů, tzv. antistresové hlavičky (plněné nafukovací balonky moukou), náramky z gumiček, různé typy přívěšků apod.

Otázka č. 22: Z čeho nejraději tvoříš?

Komentář k otázce č. 22: K této otázce žáci uváděli zejména tyto odpovědi.

- dřevo
- papír
- textil
- papír
- látky a mašličky
- kov
- mouka a balónek
- Lego
- potraviny
- pet lahev

Vycházíme z údajů daných 59 žáky. Ostatní žáci v dotazníku uvedli, že sami doma netvoří.

6.6 SHRNUTÍ A DISKUZE

Zpracováním získaných dat a interpretací výše uvedených odpovědí a následnou generalizací, jsme dospěli k těmto závěrům:

Na výzkumnou otázku, jaké hry a hračky jsou v současné době nejvíce využívané, je možné odpovědět takto: Největší vliv na výběr her a hraček má věk dítěte a jeho záliby. Velký důraz je rovněž kladen na materiál a na to co hračka v dítěti rozvíjí. Dále se na rozhodování o nákupu podílí finanční hodnota, zaujetí hračkou a doporučení. O množství hraček v domácnosti rozhoduje také přítomnost sourozenců a bohužel i vysoká rozvodovost. Vliv reklamy si vůbec nepřipouští 37 % respondentů.

Od sta respondentů se nám dostalo velké množství odpovědí. Nejoblíbenější hry a hračky současné doby můžeme rozdělit do několika kategorií. Do kategorie deskových her můžeme zařadit Osadníky z Katanu, Aktivity, Dobble, Grabbolo, Člověče nezlob se, Magický labyrint, Dostihy a sázky, Záchod, Tik… tak… bum, Ubongo, Uno a spousty dalších. Do kategorie panenky by jednoznačně spadaly „petshopáci“, panenky Barbie, panenka Chou chou a různé příslušenství k nim, jako například domeček pro panenky, kočárky atp. Mezi stavebnice bychom zařadili strašnou spoustu typů lega (Lego City, Lego Ninjago, Lego Friends, aj.), dále stavebnice Merkur, Seva, Walachia a další. Dále za zmínku stojí kategorie plyšových zvířátek nebo kategorie s tématikou army (zbraně, tanky, vojáci…). Nemůžeme opomenout ani karetní hry, puzzle, omalovánky, šachy, dámu, stolní fotbal a spousty dalších.

U otázky jak často a s kým si žáci nejčastěji hrají, se nám dostávalo spousty zajímavých odpovědí. Musíme brát v potaz věk respondentů a přítomnost a stáří sourozenců. K věku respondentů bych ještě zmínila, že se nacházíme v období pre-puberty. Což nám u spousty otázek dotazníků docela zkomplikovalo vážnost odpovědí, přesto, že dotazník byl anonymní, měli žáci zapotřebí se před ostatními spolužáky předvést. Oni už jsou přece dost velcí na to, aby si s hračkami a stolními hrami či stavebnicemi hráli. Jedenáct respondentů nám odpovědělo, že si již nehrají. Osm žáků uvedlo, že hraje maximálně jedenkrát týdně, devět žáků dvakrát týdně. Padesát sedm respondentů odpovědělo, že si hrají denně a zbylých patnáct odpovědělo, že i několikrát za den.

I přesto, že někteří žáci odpověděli, že si nehrají, na zbylé otázky, kde se jich ptáme na osobu, se kterou si hrají nejčastěji, kolik mají doma hraček, co je jejich nejoblíbenější hra či hračka, bez problému odpověděli.

Na otázku s kým si nejčastěji hrají, odpovědělo 29 % respondentů, že s rodiči, 42 % si hraje se sourozenci, 14 % s prarodiči, 48% s kamarády a 42 % si hraje samo. Důležité u této otázky je zmínit, že žáci mohli vybrat více odpovědí.

Na další výzkumnou otázku, zda si žáci vyrábí hry a hračky sami, odpovědělo kladně 59 % respondentů, avšak ve škole si hračku vyrobilo všech 100 respondentů. Nejčastěji uváděli tento typ materiálu: papír, dřevo, textil, plast a jiné.

Na základě toho, že respondenti uváděli velké množství deskových her, je možné výrobu takovéto hry začlenit do pracovních činností a tím zvýšit motivaci žáků. Pro ně je to smysluplné - protože hru využijí a současně si osvojují znalosti, dovednosti i pracovní návyky. Naplňují edukační cíle stanovené v RVP, ŠVP nebo učitelem.

Výsledky z výzkumu nám pomohou přiblížit se k žákům. Poznat co je jim blízké a co žáky zajímá. V praxi potom můžeme poznatky, jak s žáky pracovat, o čem s nimi mluvit, jak je motivovat nebo vůbec zaujmout, využít.

Nejdůležitější zjištění spatřujeme v tom, že i přes vývoj technologií, počítačových her a uspěchanost dnešní doby si žáci stále hrají. Využívají stolní, deskové i karetní hry, různé stavebnice, postavičky a jiné. Pozitivní je také zjištění, že si dokážou vyrobit hračku z běžného materiálu a rozvíjí si tím svoji fantazii a tvořivost.

Dítě a hra k sobě neodmyslitelně patří. Bylo tomu tak v dávných dobách bude tomu tak i nadále. To je příčina toho, že ať bude svět jakýkoli, bude mít dítě vždy potřebu si hrát.

.

ZÁVĚR

Hračka i hra provází člověka již od počátků. Mají pozitivní vliv na děti předškolního věku, stávají se nepostradatelnou součástí didaktických procesů. Požadavky na hry a hračky se dost změnily a jsou na výrobu kladeny vyšší nároky. Tím se téměř úplně vytlačila ruční výroba.

Během hry se dozvíme mnoho o povahových rysech dítěte, proto je čas strávený hrou hodně důležitý. Lépe se vžijeme do jejich světa, porozumíme mu. Hrou se učíme mnohému my od dětí, ale hlavně dítě od nás. Během hry můžeme vidět své vlastní zvyky, projevy, zlozvyky, jelikož víme, že dítě se učí hlavně nápodobou a nedokážou nic předstírat. Jsou přirozené a upřímné.

Samotná hračka však nezaručí kvalitní hru. Je důležité dát ji dítěti ve správný okamžik a vysvětlit, jak se daná hračka používá, aby se dosáhlo požadovaných didaktických cílů.

Z dotazníku nám vyplynulo, že děti znají velké množství her a hraček, které jsou na českém trhu dostupné. Spotřebitelé při výběru her a hraček kladou důraz na cenovou dostupnost, trvanlivost, materiál a také kvalitu. Mnoho dotazových respondentů udávalo příliš vysoké ceny. Kromě těchto požadavků spotřebitelů je důležitá taky fantazijní, citová a smyslová podnětnost, estetická kvalita a rozumová a manuální stimulace.

Při výběru her a hraček je důležitým faktorem zejména věk dítěte a jeho záliby. Propagace formou reklamních letáku, reklam v televizi aj. je podle vyjádření respondentů docela zanedbatelná. Otázkou je na kolik si to žáci připouští. Nejvíce užívaným materiálem k výrobě hraček je dřevo. Jako nejtypičtější hračky v domácnostech žáků jsou stavebnice, plyšová zvířátka, autíčka a panenky.

Během rozhovorů s vychovatelkami školních družin jsme dospěli k názoru, že největším problémem, při výběru a nákupu her a hraček, je nedostatek finančních prostředků. O nabídce na trhu i o didaktických funkcích her a hraček měly poměrně dobrý přehled.

Vybavenost školních družin didaktickými hrami, hračkami a jinými pomůckami je průměrná. Vychovatelky školních družin také zmínily, že v poslední době se hračky podstatně změnily. Jsou více realistické, miniatury technických strojů jsou do detailů promyšlené. Panenky mohou realisticky vykonávat potřebu, mohou je opravdu krmit aj. Při

výběru nových hraček se největším kriteriem stávají požadavky dětí, náhrada rozbitých a opotřebovaných hraček. Mezi dotazovanými respondenty jsou nejoblíbenější hračky, ve školní družině, ty, které se běžně nekupují do dětských pokojíčků – velké stavebnice, dřevěné labyrinty a velké autodráhy., které jsou příliš velké, či nákladné.

Možné pokračování této práce si představujeme z praktického hlediska v terénu. Didaktické pomůcky a hračky by se zkoumaly přímo při hře s dětmi. Dále by se daly hledat nové způsoby her s danou hračkou popřípadě danou hru i hračku zkvalitňovat.

Z hlediska výzkumných otázek i vytyčených cílů hodnotíme práci za zdařenou. Uspěli jsme ve sbírání i analýze dat jak formou dotazníku, tak průzkumem. Navázání kontaktu s vychovatelkami školních družin nám přispělo v možnosti srovnání na základě jejich dlouholeté praxe.

POUŽITÁ LITERATURA

1) BLECHA, Ivan. Jan Patočka a ohlas fenomenologie v české filosofii. Olomouc: Vydavatelství Univerzity Palackého, 1995. ISBN 80-7067-567-5.
2) BORECKÝ, Vladimír PhDr. Světy hraček. Praha: Český svaz žen MONA,1982.
3) DOSTÁL; Antonín, OPRAVILOVÁ, Eva. 1988. Úvod do předškolní pedagogiky
4) DUPLINSKÝ, Josef Dr. Hra a hračka z pohledu psychologa. Pedagogika, 1993, roč. 43
5) ELMANOVÁ, Olga. Dítě a hračka. Praha: SPN, n. p., 1964. 108 s.
6) FONTANA, D. Psychologie ve školní praxi. Praha : Portál, 1995. 283 s. ISBN 80-7178-063-4.
7) GAVORA, P. Úvod do pedagogického výzkumu. 94. vyd. Brno : Paido, 2000, 207 s. ISBN 80-85931-79-6.
8) HARTL, Pavel a Helena HARTLOVÁ. Psychologický slovník. Vyd. 2. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-569-1.
9) HONZÍKOVÁ, J. Pracovní činnosti a rámcový vzdělávací program v předškolním zařízení. In Modernizace vysokoškolské výuky technických předmětů. Hradec Králové: Gaudeamus, 2007. ISBN 978-80-7041-764-5.
10) HONZÍKOVÁ, J., BAJTOŠ, J. Didaktika pracovní výchovy na 1. stupni ZŠ. Plzeň: 2004, ISBN 80-7043-255-1.
11) HRICOVÁ, I., JAKUBÍKOVÁ, J., TULENKOVÁ, M. Hry a kolektívne úlohy v prírodopise. 1. vyd. Prešov : Metodicko-pedagogické centrum, 2003. ISBN 80-8045-294-6.
12) JANČÁŘ, L., MUSILOVÁ, E. Chemie hrou. 1. vyd. Brno : Masarykova univerzita, 2004. 174 s. ISBN 80-210-3559-5.
13) JANKOVCOVÁ, M.; PRŮCHA, J.; KOUDELA, J. Aktivizující metody v pedagogické praxi středních škol. Praha : SPN, 1988. 100 s. ISBN 80-8423-209-4.
14) KNÁPEK, Zdeněk; TITĚRA Daniel. Rukověť sběratele hraček: katalog hraček. Olomouc: Rubico, 2002. 369 s. ISBN 80-85839-74-1
15) KNÁPEK, Zdeněk. 2002. Rukověť sběratele hraček: katalog hraček, s. 285
16) KUJAL, Bohumír. Pedagogický slovník 1/2.Vyd. 1. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1965

17) MACH, P. Technická výchova jednadvacátého století. In Modernizace vysokoškolské výuky technických předmětů. Hradec Králové: Gaudeamus, 2007. ISBN 978-80-7041-764-5.
18) MAŇÁK, J., ŠVEC, V. Výukové metody. Brno : Paido, 2003. 219 s. ISBN 80-7315-039-5.
19) MANNIOVÁ, J. Hra jako metóda a jej diagnostická funkcia vo výchovno-vzdelávacom procese. In Zborník Hra a hračka. Bratislava : Iuventa, 1999, s. 80-83
20) MANNIOVÁ, J. Tvorivosť a didaktická hra vo vyučovaní. Pedagogická orientace č. 3. Brno : Česká pedagogická společnost v nakladatelství KONVOJ, 2001. 14 – 17s.
21) MASARIKOVÁ, A. Didaktická hra vo výchovno-vzdelávacom procese: Quo vadis výchova? Bratislava : SPN, 1994
22) MEDKOVÁ, Jaroslava, 2003. Mají si děti s čím hrát? [online] číslo: 27/2003 str. 54 Sanquis [cit. 6.listopadu 2016] Dostupný z WWW: <http://www.sanquis.cz/clanek.php?id_clanek=320>
23) MIŠURCOVÁ, Věra; FIŠER, Jiří; FIXL, Viktor. Hra a hračka v životě dítěte. 2. vydání. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1989. 144 s.
24) NAKONEČNÝ, Milan. Encyklopedie obecné psychologie. 2., rozš. vyd., v Academii vyd. 1. (1. vyd. v nakl. Vodnář pod náz. Lexikon psychologie). Praha: Academia, 1997. ISBN 80-200-0625-7.
25) NĚMEC, J. S hrou na cestě za tvořivostí - Poznámky k rozvoji tvořivosti žáků. Brno : Paido, 2004. 135 s. ISBN 80-7315-014-X.
26) NEUMAN, J. Dobrodružné hry a cvičení v přírodě. 3. vyd. Praha : Portál, 2000. 325 s. ISBN 80-7178-405-2.
27) NEUMAN, Jan. Dobrodružné hry a cvičení v přírodě: [od 9 do 99 let]. Vyd. 3. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-717-8405-2.
28) PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. Pedagogický slovník. Praha : Portál, 1995. 292 s. ISBN 80-7178-029-4.
29) Sdružení pro hračku a hru. Správná hračka. [online]. [cit. 2017-02-24]. Dostupné z: http://www.sdruzenihracky.cz
30) SMOLÍKOVÁ, Kateřina. Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání. Dotisk 1., upr. vyd. [i.e. 2. vyd.]. V Praze: Výzkumný ústav pedagogický, 2010. ISBN 978-80-87000-33-5.
31) TITĚRA, Daniel a kol. Hračky: Konstrukce a výroba. Praha: Státní nakladatelství technické literatury, 1963. 320 s.

32) TRNA. J., VACULOVÁ,I. Soutěže ve výuce fyziky. Článek v tisku. 2007.

33) VALIŠOVÁ, Alena, Hana KASÍKOVÁ a Miroslav BUREŠ. Pedagogika pro učitele. 2., rozš. a aktualiz. vyd. Praha: Grada, 2011. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-3357-9.

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha č. 1: ACTIVITY

Příloha č. 2: BANG

Příloha č. 3: TIK… TAK… BUM

Příloha č. 4: CHRONO BOMB

Příloha č. 5: BRAINBOX

Příloha č. 6: NERF

Příloha č. 7: GORMITI

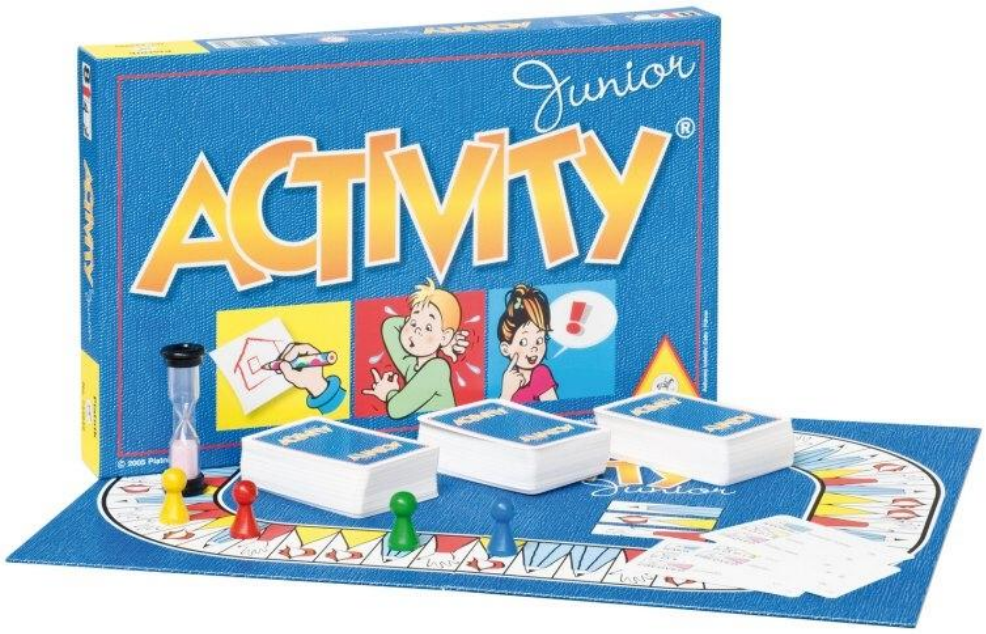
Příloha č. 8: PETSHOP

Příloha č. 9: LEGO

Příloha č. 10: DOTAZNÍK

PŘÍLOHY

Příloha č. 1: ACTIVITY



Příloha č. 2: BANG

Příloha č. 3: TIK… TAK… BUM

Příloha č. 4: CHRONO BOMB

Příloha č. 5: BRAINBOX

Příloha č. 6: NERF

Příloha č. 7: GORMITI

Příloha č. 8: PETSHOP

Příloha č. 9: LEGO

Příloha č. 10: Dotazník

1) Jsi holka nebo kluk?

- ○ holka
- ○ kluk

2) Kolik ti je let?

- ○ 6-7
- ○ 8-9
- ○ 10-11
- ○ 12-13
- ○ 13+

3) Do kolikáté třídy chodíš

- ○ 1.
- ○ 2.
- ○ 3.
- ○ 4.
- ○ 5.

4) Máš sourozence?

- ○ ano
- ○ ne

5) Jsou tvoji sourozenci mladší nebo starší než ty?

- ○ mladší
- ○ starší
- ○ mám obojí
- ○ stejně starý

6) Bydlíš s maminkou i s tatínkem v jedné domácnosti?

- ○ ano
- ○ ne

7) Jaká je tvoje nejoblíbenější hračka?

_____

8) Jaká je tvoje nejoblíbenější hra (stolní, stavebnice...)?

_____

9) Uveď alespoň 3 typy her (stolní hry, stavebnice...), které jsou nejoblíbenější mezi tvými kamarády.

_____

10) Jak často si doma hraješ?

- ○ denně
- ○ 2x týdně
- ○ 1x týdně
- ○ nehraji si
- ○ častěji

11) Kolik máte doma her a hraček?

- ○ 0-5
- ○ 6-10
- ○ 11-20
- ○ více

12) S kým si nejčastěji hraješ?

- ○ rodiče
- ○ kamarádi
- ○ sourozenci
- ○ sám
- ○ babička, dědeček

13) Jaké hry a hračky máte ve škole a v družině? (vyber max. 5)

_____

14) Vzpomeneš si na nějakou hračku nebo hru, kterou jsi měl/a moc rád/a, ale už si s ní nehraješ? Jakou?

_____

15) Pokud bys měl/a darovat hračku nebo hru kamarádce, která by to byla?

_____

16) Pokud bys měl/a darovat hračku nebo hru kamarádovi, která by to byla?

---

17) Vyrobil si někdy hračku v pracovních činnostech ve škole? Z čeho byla?

_____

18) Vybral/a sis někdy hračku podle reklamy v televizi? Kterou?

_____

19) Vyrobil/a sis někdy hračku sám/sama?

- ○ ano
- ○ ne

20) Z čeho jsi ji vyrobila

_____

21) Vyrobil jsi někdy něco pro kamaráda/kamarádku? Co?

_____

22) Z čeho nejraději tvoříš?

_____

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Kateřina Zapletalová
Katedra nebo ústav:	Katedra technické výchovy
Vedoucí práce:	Mgr. Pavlína Částková, Ph. D.
Rok obhajoby:	2017

Název práce:	Didaktické hry a hračky v technické výchově na primární škole
Název v angličtině:	Didactic games and toys in technical education at primary school
Anotace práce:	Hry a hračky neodmyslitelně patří do lidského života. V současné době to jsou právě hračky technické. Ty plní roli prostředníka, vnáší techniku a technické informací do světa dětí. Cílem této práce je posoudit a zjistit současný stav na trhu hraček s orientací především na hračky technické a stavebnice. Teoretická část práce vymezuje pojem hry, hračky a její didaktickou funkci, poté představuje zásady pro zařazení her a hraček do výuky, zkoumá historii hraček, uvádí znaky a klasifikace didaktických her a hraček a v závěru seznamuje s organizacemi v České republice zabývajícími se hračkami. V praktické části bylo posouzeno, jak jsou děti, a mládež ovlivněny při výběru hraček a jaký vliv mají technické hry a hračky na děti a na jejich vztah k technice.
Klíčová slova:	hra, hračka, děti, vzdělávání, technika, zábava.
Anotace v angličtině:	The games and the toys are inseparable part of everyday life. Especially technical toys take an important role these days. These devices lead children to the technical information. This work is focused on the state of the market with toys, oriented primarily at the technical games and the construction sets. Theoretical part delimits terms such as

	game, toy and their didactical function, moving on to the rules of sorting of the games and toys using during the courses, followed by the research of the history of the toys and presents attributes and classification of the didactical games and toys. The final part, the conclusion, describes the organisations in Czech Republic specialised in the toys. Practical part of this work judge the influence on children during the selection of the toys and the effect of technical games and toys, also their relation to the technology according to the influence of the mentioned toys.
Klíčová slova v angličtině:	game, toy, children, technology, entertainment.
Přílohy vázané v práci:	Příloha č. 1: ACTIVITY Příloha č. 2: BANG Příloha č. 3: TIK… TAK… BUM Příloha č. 4: CHRONO BOMB Příloha č. 5: BRAINBOX Příloha č. 6: NERF Příloha č. 7: GORMITI Příloha č. 8: PETSHOP Příloha č. 9: LEGO Příloha č. 10: DOTAZNÍK
Rozsah práce:	70 stran
Jazyk práce:	český