

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra primární a preprimární pedagogiky

Diplomová práce

Jana Černá

Hra a hračka v životě dítěte

Olomouc 2016

Vedoucí práce: PhDr. Jitka Petrová, Ph.D.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma „Hra a hračka v životě dítěte“ vypracovala samostatně pod odborným dohledem vedoucího diplomové práce a použila jen pramenů a literatury uvedených v závěru této práce.

V Pavlově dne 31. března 2016

.....

Jana Černá

Poděkování

Ráda bych poděkovala PhDr. Jitce Petrové, Ph.D. za odborné vedení, trpělivost a cenné připomínky, které mi pomohly při zpracování této diplomové práce. Rovněž bych chtěla poděkovat své rodině za podporu a velkou trpělivost během mého studia.

Jana Černá

Obsah

Úvod	6
1 Vývoj osobnosti člověka	7
1.1 Periodizace vývojového období.....	9
1.1.1 Charakteristika prenatálního období.....	9
1.1.2 Charakteristika novorozeneckého období	11
1.1.3 Charakteristika kojeneckého období	12
1.1.4 Charakteristika batolecího období	12
1.1.5 Charakteristika předškolního věku	14
1.1.6 Charakteristika mladšího školního věku	16
2 Hra	17
2. 1 Význam hry pro dítě	19
2. 2 Hra jako činnost a prostředek výchovy.....	21
2. 3 Historický vývoj hry	22
2. 4 Znamky hry	26
2. 5 Klasifikace her	28
2. 6 Vývojové škály hry	33
2.6.1 Proměny hry v etapách lidského vývoje	34
2.6.1.1 Hra novorozence.....	35
2.6.1.2 Hra kojence.....	35
2.6.1.3 Hry batolat	36
2.6.1.4 Hra předškolního věku.....	37
2.6.1.5 Hra mladšího školního věku	37
3 Hračka	38
3. 1 Požadavky na hračky	39
3. 2 Kritéria pro výběr hraček	39
3. 3 Historický vývoj hraček.....	42
4 Hra dětí mladšího školního věku v praxi	51
4. 1 Cíl výzkumu.....	51
4. 2 Výzkumné metody	51
4. 3 Zkoumaný vzorek	53
4. 4 Sběr dat	56
4. 5 Interpretace dat	56
4. 6 Shrnutí.....	66
Závěr	70
Seznam použité literatury	72

Seznam internetových zdrojů.....	74
Seznam obrázků	75
Seznam příloh	76
ANOTACE	86

Úvod

Hra je činnost, která bezpochyby patří k velkému životu. Setkáváme se s ní každý den a považujeme ji za něco úplně samozřejmého. Je to skutečná činnost a aktivita, která má jisté charakteristiky. Jak v dětství a dospívání, tak i ve vyšším věku pomocí hry měníme nejen sebe, ale také okolí, ve kterém žijeme, více než si myslíme. Hrou se zabývá řada autorů (Šimanovský 2002, Matějček 2000, Sobotková 2006 aj.)

Cílem teoretické části je vymezit základní témata vztahující se k dané problematice. První kapitole diplomové práce se zabývá vývojem osobnosti člověka. Vysvětluje zde jednotlivá vývojová stádia dítěte od početí po mladší školní věk.

Následující kapitola se zaměřuje na hru. Zjistíme, že existuje celá řada teorií o hře, které by vysvětlovaly podstatu hry. Avšak tyto teorie nikdy nevystihly hru v celé její šíři. Z tohoto vyplývá, že neexistuje žádná univerzální definice hry. Hra má vliv na kognitivní, sociální a pohybový rozvoj dítěte. I tyto pojmy tato kapitola vysvětluje. Hra byla součástí společenského života mnoha generací po dlouhá léta. Proto je důležité tento historický vývoj v této práci zmínit. Další část se věnuje základním znakům hry, pomocí kterých lze odlišit hru od ostatních činností. Pozornost se zaměřuje také na klasifikaci her. Neexistuje přesně dané kritérium, které by nám stanovovalo jednotnou klasifikaci her. V této práci jsou uvedena nejčastější kritéria pro dělení. Určitá pozornost je věnována také vývojové škále hry neboť i hra, stejně jako jiné oblasti, prochází určitým vývojem. Na tuto problematiku naváže poslední část této kapitoly. V níž je charakterizována hra v jednotlivých vývojových obdobích.

Poslední kapitola teoretické části se zaměřuje na hračku. Hračka je nepostradatelnou součástí dětské hry. Zmíněn je zde také její význam pro hru, jaká hračka je vhodná pro děti a jaká jsou důležitá kritéria a požadavky pro jejich výběr. Kapitola je uzavřena pohledem do historie, připomene nám historický vývoj hraček ve světě i u nás.

Na již zmíněnou teorii navazuje empirická část, jejímž cílem je popsat a analyzovat činnost dětí mladšího školního věku v rámci spontánní hry.

V závěru diplomové práce je uvedena odborná literatura, ze které bylo při psaní práce čerpáno. Využity byly také elektronické zdroje, které poskytly potřebné obrázky pro doplnění historické části.

1 Vývoj osobnosti člověka

Vývoj, tento výraz, má hodně významů. Často ho používáme, když chceme vyjádřit něco, co probíhá a přitom dochází k určitým změnám. S tímto pojmem se můžeme setkat v literatuře různých odborníků a psychologů. Zjistíme však, že pojem vývoj používá každý odlišným způsobem.

Vývoj osobnosti je složitý proces, který je ovlivňovaný mnoha činiteli. Helus (in Suchánková, 2014) vymezuje pět základních úrovní vývoje osobnosti:

- Vývoj jako zrání- v tomto vývoji jsou důležité biologičtí činitelé. Zrání se vztahuje na vývoj funkcí celého tělesného, fyzického a psychického systému. U dětí se objevují změny v systému nervovém, hormonálním aj. I temperament a inteligence souvisí se zráním.
- Vývoj jako učení- zrání přispívá k tomu, že se dítě učí orientovat v událostech, osvojuje si informace, vědomosti, dovednosti. Získává nové zkušenosti, učí se prosadit samo sebe, uplatnit se aj.
- Vývoj jako socializace- prvotním mechanismem socializace je učení. Dítě se učí přijímat sociální role, hodnoty, normy společnosti. Učí se být partnerem, spolupracovníkem, přítelem.
- Vývoj jako edukace (výchova)- výchova je těsně spojena se socializací, liší se od ní svou záměrností. Výchova probíhá v rodině, v mateřské škole a základní škole, zájmových kroužcích atd.
- Vývoj jako sebeutváření- každý člověk se o vývoj účinně zajímá. Klade si a řeší otázky, jak své potenciality používat, kam směřovat a jak potlačit těžkosti. Sebeutváření je důsledkem sebereflexe, identity a autoregulace.

Z psychologického hlediska znamená vývoj přeměnu osobnosti a změnu psychických jevů, které jsou spojené s biologickým a sociálním vývojem. Tento vývoj můžeme chápat ve smyslu:

- od jednodušších živočichů ke složitějším, až ke člověku
- v historickém vývoji společnosti
- v životě jedince od narození po stáří

Vývoj je transformace, během které organismus:

- nabývá nových vlastností a zároveň si nechává dosavadní
- stává se složitějším vnitřně i navenek
- přestává být závislý na okolí (Říčan, 2004).

Vývoj, který je dán dědičností a vnějšími vlivy je realizován pomocí biologického procesu zrání a psychologického procesu učení. Proces zrání, určený genetickým programem, můžeme chápat jako stav připravenosti k dalšímu rozvoji. Tento proces se nedá ovlivnit vnějšími faktory. Vývojové proměny postupují v určitém pořadí a jejich individuálnost se projevuje v rychlosti, rovnoměrnosti a rozvoji.

J.Čáp (1980) dělí období lidského života podle následujících stádií:

- prenatální období
- kojenecké období
- období batolete
- předškolního věk
- mladší školní věk
- střední a starší školní věk
- adolescence
- dospělost
- stáří

1.1 Periodizace vývojového období

Když se řekne slovo dětství, asi si většina z nás vybaví období spojené s povinnou školní docházkou a milující rodinou.

Dětství označuje vývojovou etapu lidského jedince od narození po dospělost. Během dětství člověk prochází nejrychlejším růstem a vývojem. V tomto období jsou děti velice učenlivé a tvárné. Možná proto je dětství považováno za nejvýznamnější a nejkrásnější období člověka.

Dětství je období výchovy, všem dětem jsou představeny normy, hodnoty, jazyk, vzorce chování a základní dovednosti. Dítě nevykonává pracovní činnost, za to však musí splnit povinnou školní docházku (Jandourek, 2003).

Během dětství se dítě věnuje nejvíce hrám a hračkám. Stejně tak jako jakákoli jiná činnost, tak i hra se rozvíjí na základě nějakého vývoje. Každá osobnost prochází několika vývojovými fázemi. K těmto fázím patří: prenatální období, novorozenecké období, kojenecké období, období batolete, předškolní věk, mladší školní věk.

1.1.1 Charakteristika prenatálního období

Období prenatálního vývoje nebylo dlouhou dobu zahrnuto do vývojové psychologie. Dlouho se tvrdilo, že život před narozením neexistuje. Je však dobré poznamenat některé myslitele, kteří si uvědomovali vývoj člověka od početí do smrti, dlouho před tím než vznikla vývojová psychologie. Mohli bychom zmínit třeba některé starověké a středověké filozofy, ale J. A. Komenský ve své Vševýchově zahrnující péči o vývoj člověka po celý životní běh uvedl nejsoustavnější úvahu. Za průkopníka můžeme považovat práce A. Gesella, který se zabýval chováním nezralých dětí vychovávaných v inkubátorech ((Langmeier, Krejčířová, 1998).

Prenatální období je doba od oplození vajíčka do narození dítěte. Délka prenatálního vývoje trvá 39 – 42 týdnů, tj. 270 – 280 dnů (devět kalendářních dnů, resp. deset lunárních měsíců po 28 dnech). Během tohoto období vzniká základ nervového systému.

V prenatálním období dítě žije v těle matky. Přijímá pupeční šňůrou potřebné živiny, vylučuje do ní odpad a nepotřebné zplodiny látkové výměny. Ve třetím týdnu začíná

pracovat srdce, játra vylučují žluč a začíná pracovat i mozek. Pohlaví dítěte se odliší zpočátku tím, že se vyvinou buď vaječníky, nebo varlata, dále pak vnější pohlavní orgány (Říčan, 2004).

M. Vágnerová (2005) uvádí, že se prenatální období dělí na tři fáze:

- Fáze oplození- toto období trvá necelé tři týdny, vzniká nervová trubice, která je základem pro nervový systém
- Embryonální období- trvá do 12. týdne, tj. do konce prvního trimestru, vytváří se základy orgánů, vzhledem k intenzivnímu růstu je v tomto úseku embryo citlivé na působení různých vlivů, které mohou vést ke vzniku různých vývojových vad.
- Fetální období- je to období, které trvá od 12. týdne do narození, dokončuje se vývoj orgánů, některé z nich již začínají pracovat.

V závislosti na jednotlivých funkcích dochází k charakteristickým projevům plodu během celého vývoje. Plod reaguje na podněty, které na něj působí v nitroděložním prostředí, jako jsou například změna polohy, zvukové podněty, poloha těla a další. Plod je způsobilý jednoduchých forem učení. Během fetální fáze si tvoří danou zkušenost a rozlišuje několik běžných podnětů, na které reaguje.

V prenatálním období se rozvíjí pohybové schopnosti. Z počátku jde spíše o pohyby, které mají charakter záškubů. Postupně můžeme pozorovat samostatné pohyby jednotlivých končetin a poté i izolované pohyby hlavy. V tomto období se ženský a mužský plod rozvíjí trochu jinak. Ačkoliv sociální vliv má pro utváření mužsko-ženských rozdílů velký význam, základ je nezpochybnitelně biologický. Dochází zde k utváření komunikačního systému mezi matkou a plodem. Rozlišují se tři druhy komunikace a to komunikaci fyziologickou a smyslovou, emoční a racionální postoj matky k plodu (Mertin, 2011).

Prenatální vývoj může být ovlivněn několika negativními okolnostmi. Jedná se např. o kouření a alkoholismus matky, cukrovku nebo choroby prodělané v těhotenství ženy. V první polovině devadesátých let minulého století se objevily výsledky pokusů, které ukázaly, že na dospělé osoby působí pozitivně poslech klasické hudby. Za nedlouho potom bylo zjištěno, že klasická hudba působí i na skupinu lidí včetně kojenců, batolat a nenarozených dětí.

1.1.2 Charakteristika novorozeneckého období

Dítě na svět přichází během porodu. Český pediatr J. Švejcar, řekl, že: „*Porod je nejtěžší, nejdramatičtější a nejnebezpečnější krok v lidském životě.*“ Porod začíná na popud dítěte, které se chce dostat ven. Plod se rodí ve 39. – 42. týdnu těhotenství. Jeho průměrná hmotnost je 3300-3400 g a měří v průměru 50 cm. Porod znamená velkou změnu v životě dítěte (nutnost dýchání, přijímání potravy, vyměšování, udržování tělesné teploty.). Velká část přizpůsobivých procesů musí proběhnout nebo alespoň začít během nebo ihned po porodu.

Přechod dítěte z chráněného nitroděložního života znamená pro nezralý organismus značnou zátěž. Je tomu i po stránce psychické. Mnozí porodníci dnes dávají vinu i způsobu porodu a poporodní době. Doporučuje se nenásilný porod, který bude šetrný k matce i dítěti. Omezuje tak důraz na technickou stránku a věnuje se více psychologickému aspektu. Mnoho lékařů doporučuje, aby se porod v nemocnici co nejvíce přiblížil porodům v domácnostech - například místnost, kde žena rodí, se podobá malému obývacímu pokoji, jsou ztlumená světla a hraje příjemná hudba.

Novorozenecké období trvá od narození po 28. den po porodu, tedy 4 týdny. Toto období je charakteristické tím, že u dítěte dochází k adaptaci na vnější prostředí. Všechny projevy chování jsou podřízeny jeho biorytmu. Novorozenec má vyvinuté reflexy, které plní různou funkci. Slouží například k orientaci, k adaptaci na prostředí, k přežití a jsou základem dalšího vývoje. Do této skupiny patří třeba hledací a sací reflex. Dítě po narození má již rozvinuté i sluchové vnímání, pomocí kterých dokáže rozlišit zvukové podněty. Dokáže také vnímat doteky, teplotu a změny polohy. Jelikož se zrakové vnímání v prenatálním období nemohlo rozvíjet, proto jeho rozvoj začíná teprve v tomto období.

V době, kdy dítě nespí, je důležité nabízet mu hodně různorodých a zároveň jednoduchých podnětů. Doporučuje se podněty a aktivity opakovat, neboť si dítě po několika opakováních fixuje sekvenci a přijde na to, že se jedná o hru. Je dobré na dítě hodně mluvit, zpívat mu, ukazovat se mu před obličejem, usmívat se na něj, dotýkat se ho, hladit je, držet je za ruce a nohy, chovat je, protože si tímto vytváří a posiluje vztah k dítěti.

1.1.3 Charakteristika kojeneckého období

Kojenecké období trvá od jednoho měsíce do jednoho roku. Někdy je také nazýváno nejdělsí období. Během roku se v lidském životě může přihodit spousta věcí. Ať už v tělesném nebo duševním vývoji. Rozvoj kompetencí vede k předpokladu postupného osamostatňování, ke kterému dochází v dalším období - období batolete. Období kojence bývá charakterizováno rychlým psychickým vývojem, tělesným růstem a zráním centrální nervové soustavy. Do jednoho roku vyroste kojeneček asi o 25 cm a svou tělesnou hmotnost zvýší přibližně na trojnásobek. Rodiče, kteří se o své dítě nestarají, zanedbávají ho, mohou způsobit zhoršení tělesného zdraví a zbrzdit tak i jeho růst.

Mezi šestým a devátým měsícem se u dětí začíná objevovat – prořezávat první zoubek. Erikson (1936) toto období nazval receptivní fází.

U člověka rozlišujeme tři základní potřeby. Jsou to:

- biologické- spánek, nasycení, čistota, teplo
- psychické- pocit jistoty, bezpečí, uznání
- sociální- komunikace (první úsměv), vývoj řeči

Dítě se rodí s vrozenou schopností emočně reagovat. To znamená, prožívat a vyjadřovat své pocity (úsměv ve 2 měsících, vyjádření strachu po 5. měsíci). Umí nejenom vyjádřit své pocity, ale také vnímá emoční projevy druhých lidí. Emoční projevy jsou pro dítě důležitým komunikačním prostředkem (Mertin, 2011).

Dítě se nejlépe rozvíjí, když je vychováváno svojí matkou nebo několika důvěrně známými osobami. Hrozba je ve střídání sociálního prostředí, odlučování od rodiny nebo v péči mnoha neznámých osob. Zařazení dítěte do kojeneckých ústavů, nemocnice, jeslí, s sebou nese pro dítě určité riziko. Ošetřující personál nemůže dětem nabídnout, takovou péči jako jeho rodina.

1.1.4 Charakteristika batolecího období

Další vývojovou etapou dítěte je batole. Batole je dítě ve věku od jednoho do tří let. Toto období se dělí na mladší (od 1 do 2 let) a starší batolecí věk (od 2 do 3 let). Tato část

života přináší dětem i jejich rodičům hodně důležitých událostí a změn. Největší změnou je asi to, že dítě získává svou soběstačnost a identitu. Život s batolaty, kteří pátrají a poznávají sebe sama je dosti náročný. Někteří rodiče si mohou myslet, že tento život neovládají a že jim přináší velké napětí a stres. V dnešní době existuje mnoho literatury a různých pramenů, ze kterých můžeme čerpat informace o tomto období. Můžeme tak předejít mnoha nepříjemným nedorozuměním.

Během batolecího období se tělo dítěte zaoblí, nastává tzv. první plnost. Obličej je značně modelován a mléčný chrup je kompletní. Dítě je energické. Není divu, že má dítě spoustu energie, neboť má zvládnout veškeré vývojové úkoly a k tomu energii potřebuje.

Vývoj hrubé motoriky je vidět na první pohled. Batole začíná samostatně chodit - rozejde se z volného postoje, ujde několik kroků, zastaví se bez jakéhokoli zachycení. Chůze je pro něj rychlejší než lezení, proto ji stále více využívá. Pohybové dovednosti mají velký vliv na rozvoj psychiky, pro utváření sebehodnocení i pro začlenění do skupiny vrstevníků. Trvalé a přitažlivé hodnoty pro dítě v batolecím věku jsou např. obratnost, rychlost, síla a šikovnost. Dítě, které je slabé a neobratné, bývá často méně oblíbené a odmítáno při kolektivních hrách. Ostatní děti – spoluhráči mu přisuzují porážky v týmu a nekamarádí s ním. Samo dítě vidí, že mu to moc nejde, začne se pohybovým aktivitám vyhýbat a to ještě více zvýrazní jeho neobratnost a malou zdatnost (Mertin, 2011).

I jemná motorika se stále více vyvíjí. Trénink těchto dovedností bývá spojen se sebeobslužnými nebo běžnými domácími aktivitami, při kterých dítě může asistovat a tuto schopnost rozvíjet. Zvláštní dovedností je kreslení - „čmárání“ a později i psaní. Pohyby rukou a prstů při uchopování a pouštění jsou dokonalejší. Na začátku používá dítě tužku stejně tak jako jiné předměty – tluče s nimi o stůl, hází s nimi. Ale později se snaží malovat různé tahy na papír.

Další oblast, která se v tomto období rozvíjí, je řeč. Pokud se dítě setkává s řečí druhých lidí, pak je zcela samozřejmé, že se naučí mluvit. Pro dítě je velmi důležitý mluvní vzor, a to zejména blízká osoba, kterou může napodobovat. Dítě potřebuje hojnou slovní zásobu, jak aktivní (slova používaná), tak pasivní (slovům a frázím rozumí). Kojenec dokáže porozumět různým pokynům, zákazům, výzvám a signálům. Pokud dítě vyslovuje slova, je to pro něj stejné jako když dělá např. paci - paci. Ví, že ho za tuto reakci dospělý pochválí. Během tohoto vývoje dítě pochopí, že každá věc má svůj název. Řeč je součástí

charakteristiky jedince, které jsou velmi ovlivněny sociálním prostředím (Vágnerová, 2000).

Batole umí myslet v představách. Dokáže si představovat různé akce, prostředky a nakonec je i zkusí. Dítě umí napodobovat věc, která tu zrovna není. Například, když si hraje na pekačku, nemá po ruce rohlík, tak použije třeba tužku, která rohlík nahradí. Dále také začíná chápat pojem. Ví, že slovo „pes“ neurčuje jenom jednoho psa, ale také jakéhokoli psa.

Okolo druhého a třetího roku se může objevit období tzv. vzdoru nebo negativismu. Může mít kratší nebo delší průběh. Někdy se projevuje tak, že dítě řekne večer před spaním: „Já nedám dobrou noc.“ To je možné považovat ještě za roztomilé. Občas však může nastat situace, že tento vzdor je vážnější. Dítě chce dosáhnout svého.

1.1.5 Charakteristika předškolního věku

V předškolním věku není vývoj příliš nápadný jako v předešlých etapách vývoje, ale neustále je velmi silný. Ačkoliv rodina při rozvoji stále ještě vyniká, dítě současně objevuje přitažlivost a inspiraci u vrstevníků. K významným vývojovým cílům tohoto období patří zlepšení motorických, kognitivních a řečových dovedností.

Toto období je pro dítě velmi důležité. Předškolní věk trvá od 3 let do doby, než dítě nastoupí do školy. Během tohoto období dochází u dítěte k mnoha změnám. Jde zejména o změny psychické, sociální a samozřejmě také fyzické. Tento věk je charakterizován značným pohybem a důležitým zapojením do společnosti, neboť dítě nastupuje do školy. Bývá také označován jako období iniciativy.

Na konci tohoto období můžeme u dětí pozorovat trup, který se stává plošším a hrudník se odděluje od břicha. Chlapcům přibývá svalů a ubývá tuků. Postava se protahuje a končetiny se prodlužují. To, zda je dítě dobře vyvinuté, můžeme zjistit podle tzv. filipínské míry. Dítě by mělo dosáhnout přes vzprámenou hlavu na ušní lalůček. Objevují se zde i velké tělesné individuální rozdíly. Statnější děti se lépe začlení do kolektivu a dostanou se do vedoucí pozice. Dětem, které jsou slabší, je dobré nenápadně pomoci se zapojením do kolektivu (Říčan, 2004).

V předškolním věku se zdokonaluje také řeč. „Dětská patlavost“ vymizí ještě před začátkem školní docházky nebo zůstává jen částečně a logopedickou pomocí se upraví. Inteligence předškoláka se přesune z předpojmové na vyšší úroveň názorného myšlení. I přesto však není myšlení podle logických operací, ale je „prelogické“, předoperační (Langmeier, Krejčířová, 1998).

Předškolní dítě zvládá samostatně jíst, svlékat se, oblékat, zavazovat tkaničku, na toaletě potřebuje jen malou pomoc. Zručnost rozvíjí při hře s kostkami, s plastelínou, na písku a určitě i při kresbě. Dítě dokáže ovládat pohyb ruky natolik, že je schopno napodobit různý směr čáry. Nejzajímavějším tématem pro dítě je kresba člověka. Kreslí hlavu, nohy a hlavní části obličeje (ústa, oči), jde o tzv. hlavonožce.

Emoce dětí v předškolním věku jsou známé větší stabilitou a vyrovnaností, než které známe z batolecího období. Rozvíjí se emoční paměť s implicitním charakterem. Předškoláci bývají pozitivně naladěni, většina negativních emocí ubývá. V průběhu předškolního období se rozvíjí emoční inteligence, vztahové emoce a orientace v emocích jiných lidí (Vágnerová, 2005).

Při vstupu do společnosti se musí dítě adaptovat na společenské nároky, přijmout nové sociální dovednosti a rozvíjet prosociální vlastnosti. Aby bylo přijaté jinými lidmi, musí porozumět druhým a ovládat své projevy. Významný přechod mezi soukromím rodiny a institucí školy je mateřská škola.

Hra je důležitá a člověk by si měl hrát po celý život. V předškolním období to platí dvojnásob. Předškolní období je považováno za klasické období hry. Dítě v předškolním věku se dokáže do hry tak zabrat, že občas zapomene na toaletu, nevnímá co se kolem něj děje, usmívá se a komunikuje s hračkami. V tomto období se rozšiřuje herní obzor.

Různé hry slouží k posílení obratnosti a síly. Běh, skok, hod a jiné další podobné aktivity vedou děti i k soupeřivosti. Asi za nejdůležitější můžeme považovat námětové hry. Předškolní děti využívají při námětových hrách různé předměty, jako např. vyrobené peníze, které využívají při hře na obchod.

Jak bychom mohli vyjádřit vše, o co v tomto období jde? Asi určitě bychom nenašli jen jednu jedinou větu. Mohli bychom přemýšlet o označení „období největší zvědavosti, neboť zde padne nejvíce otázek - Proč?“.

1.1.6 Charakteristika mladšího školního věku

Po šestém roce přichází pro dítě velká a důležitá změna. Dítě nastupuje do školy, nabývá tak nové role a stává se školákem. Pokud dítě zažívá ve škole úspěch, pak je toto období poměrně klidné. Dítě ve školním věku je samostatné, zvládá sebeobslužné aktivity, dokáže být i samo, dokáže sdělit, když se mu něco stane. V podstatě ovládá své vlastní tělo a může pokračovat v osvojování znalostí mimo ně. Školák obvykle nekritizuje dospělé, je ještě pořád mazlivé, přijímá aktivity, které se mu nabízí- mluví se o zlatém věku mechanické paměti (Mertin, 2011).

Před vstupem do školy se mohlo volně a bez dovolení pohybovat. Nyní bude muset řádně pozorovat výuku a plnit dané úkoly. Škola je místo, kde žák získává nejen vědomosti, ale také je místem společenského života. Dítě má povinnost nastoupit do základní školy ve školním roce, který následuje po jeho šestých narozeninách. Před tím než do školy nastoupí, musí projít zápisem, který ukáže žákovu zralost. Zápis musí absolvovat, i když v daném roce nenastoupí do první třídy. Ve věku 6-7 let prochází dítě vývojovými změnami. Tyto změny jsou podstatné pro zvládnutí školních povinností.

V průběhu tohoto období dítě získává stálý chrup, nastává změna v postavení čelistí, spodní části obličeje a tvaru rtů. Rysy obličeje se přiblíží podobě v dospělosti. Mozek školáka se stále ještě vyvíjí a roste, ale jeho růst už není tak rychlý. Dítě nedokáže pracovat se svými silami, lehko se vyčerpá, ale snadno dokáže své síly zase nabrat. Dítě dokáže lépe ovládat velké svaly, umí pěkně skákat přes švihadlo, jezdit na kole, házet míčem.

Školní úspěch se odráží i na dalších schopnostech dítěte. A to zejména na řeči, paměti a nabytých znalostech v předškolním věku.

Děti jsou schopny opustit hru a přejít k trvalejšímu zaměstnání. Samy si o práci řeknou a dokončí činnost, kterou začaly, i když je pro ně únavná a nezajímavá.

Pohybové schopnosti závisí na tělesném růstu. Ten je většinou rovnoměrně vyvážený. Podstatně se v tomto období zdokonaluje hrubá i jemná motorika. Větší zájem o pohybové hry je spojen s rychlejšími pohyby, větší silou a zlepšením koordinace celého těla.

Během tohoto období sledujeme také rozvoj zrakového a sluchového vnímání, rozvoj řeči (větší slovní zásoba, delší a složitější věty a souvětí). S rozvojem řeči souvisí také vývoj paměti.

2 Hra

„Hra je jedním ze svorníků, které spojují jednotlivá vývojová období lidského života v jeden celek.“ (Matějček, 1999, s. 22).

Hra patří mezi psychické a společenské znaky dětství. Objevuje se zejména u dětí v předškolním věku, a proto se často toto období nazývá obdobím hry. Jedná se o nejpřirozenější aktivitu dítěte, která má hluboký význam a je úzce spjata s vývojem osobnosti. Umožňuje nám také poznat okolní svět i sebe sama. S hrou se můžeme setkat i v dospělosti. V tomto případě jde o hry, které lidé provádějí ve svém volném čase. Je třeba také říci, že hra není jenom lidskou činností, ale také činností ostatních živočichů.

Hra je významnou a důležitou dětskou činností, plná fantazie, tvořivosti a učení se. Pomáhá při jejich vzdělání a výchově. S hrou se každé dítě setkává už od narození a postupem času by se měla vyvíjet a stávat se složitější a zajímavější. Hra se také rozvíjí podle toho, ve kterém prostředí dítě vyrůstá a jaké vlivy na něj působí. Během hry se dítě vyjadřuje, dává najevo své názory, poznává okolní svět, začíná mu více rozumět a chápat jej.

I přesto, že je hra typická svojí svobodou, může do ní zasáhnout učitel, ale i kamarád. Úlohou učitele je hru určitým způsobem řídit, eventuálně upozornit na nesprávné chování během hry.

Typické pro hru dětí je hluboké a vážné zaujetí, pomocí kterého se této hře věnuje. Během zaujetí dítě zapomíná na čas k jídlu, odpočinek, spánek, na okolí a podobně. Je to pro něj velmi příjemné a proto, když jej ze hry vyrušíme, je rozzlobené. Pro dítě je hra práce. Neměli bychom děti ze hry nečekaně odvolat, ale předem je upozornit na blížící se konec jejich práce. Musíme jim dát čas na to, aby se připravily na jinou činnost, která pro děti bude možná méně zajímavá než jejich dosavadní práce (Matějček, 1986).

„ Hru označují psychologové za hlavní formu činnosti dítěte v předškolním období a dokádají svůj názor tím, že právě tehdy prochází psychika dítěte největšími změnami a prostřednictvím hry se psychické procesy dítěte nejvíce a nejkvalitněji rozvíjejí.“ (Bělinová, 1982, s.126).

Mišurcová (1980) považuje hru za dobrovolnou a spontánní činnost a svobodné sebeuplatnění člověka.

Podle Schillera (in Millarová, 1978) je hra projev přemíry energie a zdroj všeho umění.

J. Huizing vymezuje pojem hra v sedmi aspektech:

1. Hra je svobodná
2. Hra není obyčejný, vlastní život
3. Hra je uzavřená a ohraničená
4. Hru lze opakovat
5. Hra vytváří řád
6. Hra spojuje a rozlučuje
7. Hra obsahuje prvek napětí (Šimanovský, 2002)

Hra zahrnuje vztah ke skutečnosti. Není jakoukoli činností, ale má svůj řád. Vyvíjí se postupem času, v určeném prostoru, má povinná pravidla pro všechny hráče, zahrnuje prvky napětí a uvolnění. Hra neuspokojuje materiální zájem člověka, ale spíše dává možnost hráči vyjádřit svoji sílu, důvtip, odvahu, vytrvalost, fantazii aj. Hlavním a nejdůležitějším rysem hry je radost a uspokojení, které přináší každému člověku (Mišurcová a kol. 1980).

Hra je součástí fyziologických potřeb, které zformuloval A. Maslow. Maslow vytvořil pyramidu, pomocí které hra naplňuje určité procesy. Mezi tyto potřeby patří:

- Potřeba bezpečí- hra tvoří pro dítě odpočívající a bezpečný prostor, dítě soustředěné na hru bychom neměli rušit
- Potřeba sounáležitosti a kvality vztahů- tato potřeba je uskutečňována pomocí dětské skupiny a spoluhráče
- Potřeba uznání a úspěchu- opětovné hraní stejné nebo podobné hry, vede k naplnění této potřeby, při nezdaru ve hře se dítě snaží chybu opakovat a tím tuto potřebu naplnit

- Kognitivní potřeba- snaží se během hry něčemu novému se naučit, něco nového poznat, zkoumat, o něčem přemýšlet
- Estetické potřeby- estetická potřeba se uskutečňuje pomocí prožitků a představ, využíváním barev, tvarů a pohybového vyjádření
- Seberealizace-nejdůležitější potřeba člověka, je dobře viditelná při dětských hrách, dítě se během hry může realizovat, zkoušet si vše, co ho zajímá (Koťátková, 2008).

Domníváme se, že se člověk rodí s potřebou poznávat okolní svět, porozumět mu a uplatnit se v něm. V uplatňování těchto potřeb hraje hra důležitou roli. Mnozí vědci si myslí, že je to zvědavost a radost, která přivádí dítě k tomu, aby si hrálo. Proto je důležité, aby ve hře něco nového poznávalo a aby hra způsobovala radost. Hra rozvíjí nejenom motorický vývoj, ale hlavně vývoj duševní. Při vhodné hře dochází k pozitivním změnám v nejrůznějších oblastech vývoje a to aniž by si to dítě uvědomilo a záměrně o to usilovalo (Sobotková, Dittrichová, 2006).

Dětská hra je: *„činnost, která je motivována vnitřními potřebami dítěte, a která vzniká bez účelu daného zvenčí. Přináší dítěti radost a uspokojení, zároveň však má příznivé vývojové účinky na celý život dítěte“*(Sobotková, Dittrichová, 2006, s. 14).

2. 1 Význam hry pro dítě

Každé dítě si hraje z vlastní potřeby a zájmu. Tuto činnost nedělají proto, aby se něco naučili, ale proto, že je to baví. I přesto, že si to neuvědomují, má hra velký vliv na kognitivní, sociální a pohybový rozvoj. Hra dětem poskytuje seberealizaci, smysluplnost a hlavně pocit radosti.

S. Koťátková (2005) uvádí, že hra působí zejména na život dítě v oblasti sociální a pohybové.

Kognitivní rozvoj

Kognitivní rozvoj je součástí i důsledkem dětské hry. Piaget (in Kořátková, 2005, s. 22) tvrdil, že *„roztvíjející myšlení pomáhá vytvářet složitější způsob hry a na druhou stranu složitější způsoby hry urychlují rozvoj komplikovanějších způsobů myšlení.“*

V průběhu hry dítě poznává, že daná činnost má určitý následek. Může tak zpozorovat vztahy mezi činnostmi a výsledkem. To vede k rozvoji poznávacích procesů (Sobotková, Dittrichová, 2006).

Pro kognitivní sféru je typický egocentrismus. Je charakteristický tím, že dítě vnímá veškeré věci kolem sebe i přes svá přání a tak si z celku vybírá jen ty podněty, které se mu hodí.

Sociální rozvoj

Sociální znaky se ve hře neustále mění a vyvíjí. Během hry v prvním roce života dítě nabývá informace o svém prostředí. Poznává předměty, které ho obklopují, vytváří si sociální postoje a vztahy s vrstevníky i dospělými. Prostřednictvím hry mají děti možnost sociálního učení. Učí se vzájemnému respektu, komunikovat, naslouchat druhým, navazovat přátelství a jiné sociální dovednosti. (Kořátková, 2005).

Mišurcová (1989) uvádí, že má hra pro sociální vývoj dítěte dvojí funkci. Vede k poznání společenského prostředí a slouží k utváření sociálních postojů a vztahů mezi dětmi, tak i dětí k dospělým.

Při hře se vytváří mnoho příležitostí k sociálnímu rozvoji. Postupným utvářením vztahů se zvyšují jejich sociální vazby a utvářejí se nové postoje a povahové rysy.

Pohybový rozvoj

Všechny děti, které se správně vyvíjí, se od svého narození potřebují pohybovat. Tato potřeba je u každého dítěte jiná. Hry umožňují rozvíjet pohyby celého těla. A také přispívají k vybití nadměrné energie.

2. 2 Hra jako činnost a prostředek výchovy

Hra pramení z biologického a psychologického základu dítěte a je jeho důležitou životní potřebou. Tuto potřebu je důležité uspokojovat proto, aby byl tělesný a duševní vývoj v pořádku.

Dětská hra někdy spadá do oblasti tělesné výchovy, jejímž úkolem je podporovat růst a tělesný rozvoj jedince, upevňovat jeho zdraví, odolnost a zdatnost. Dále by se dítě mělo učit novým pohybům, mělo by zvyšovat svoji obratnost, rychlost, sílu a vytrvalost.

Je všeobecně dáno, že dítě potřebuje dostatek pohybu ke zdravému rozvoji. Pohybové a sportovní hry pomáhají ke zdokonalení pohybů i morálních vlastností, přinášejí radost a zábavu. Ve školkách i ve školách se děti setkávají s různými pohybovými hrami spojenými s básničkami, říkadly nebo i s hudbou. Existuje celá řada tělovýchovných náradí a náčiní pro rozvoj pohybové aktivity. Pohyb je důležitý zejména pro svaly, které nabíjejí mozkové buňky energií.

Podílí se na rozvoji rozumové výchovy, která bývá občas označovaná jako vzdělání. Jejím cílem je předávat dětem vědomosti o přírodních a společenských jevech, prohlubovat řeč a poznávací schopnosti.

Důležitým prostředkem pro rozvoj rozumové výchovy je učení, které je chápáno jako hra. Tato forma učení je nejdůležitější v předškolním věku. Senzomotorické hry (funkční, námětové, napodobivé, fantastické, konstruktivní, hlavolamové, kombinační) slouží k rozvoji smyslů.

Děti rozvíjejí rozum i při smyslových a intelektuálních hrách. Takovéto hry se hrají zčásti venku a zčásti doma. I hračky přináší dítěti rozumový rozvoj. Používají se zejména ty, které vedou k vývoji duševních funkcí. Pomocí nich se hra stane pro dítě zajímavější a dokonalejší (Mišurcová, 1980).

Vývoj mravní výchovy spočívá hlavně ve tvorbě morálních citů a charakterových vlastností. Stejně tak jako u rozumové výchovy, tak i u výchovy mravní je hra hlavní prostředek předškolního věku. Hra dětem slouží k jednoduššímu začlenění do kolektivu. K tomu se používá celá řada her (soutěživé, pospolité, rodinné, stolní, hry s pravidly aj.). Na dítě působí různé vlivy, které ovlivňují jejich sociální vývoj. Mezi ně patří rodina, jeho vrstevníci a dospělí mimo domov.

Tvorba estetického vztahu k přírodě, společnosti a umění, tím vším chápeme estetickou výchovu. Estetická výchova vede děti k tanci, kreslení, recitaci, schopnosti porozumět uměleckým dílům a vnímání krásy kolem sebe. I v estetické výchově má hra své místo. Při hraní námětových her děti předvádí práci dospělých nebo při tancování používají ladný pohyb a to jim přináší pocit libosti a uspokojení. Estetickým dojmem (tvarem, barvou, materiálem, zvukem) na dítě působí i hračky. Je proto dobré, aby děti dostávaly hračky dobré estetické úrovně (Mišurcová, 1980).

Pracovní výchova má za úkol vést k pozitivnímu poměru k práci, utváření teoretických vědomostí a praktických dovedností. Už malé děti se setkávají s propojováním hry a práce. Pro předškolní období je hra nejhlavnější činností. Postupem času se převládající činností dětí stává učení. Hravé činnosti upadají a pracovní přibývají. Už v dětství děti používají předměty, které budou používat při jejich povolání nebo v běžném životě. Je podstatné, aby hned od začátku věděli, jak se dané předměty používají. Proto používáme vhodný materiál, správně manipulujeme s předměty a ihned opravujeme chyby.

Tím, že je svět stále více rozvinutější a modernější, se dětem do ruky dostávají i technické hračky. Technická hračka má za úkol nachystat na automatizovaný svět, ale nesmí přitom urychlovat psychický vývoj dítěte. K takovýmto hračkám můžeme přiřadit stavebnice. S nimi si hraje už od prvního roku. Zpočátku staví jen dvě nebo tři kostky, později i složitější stavby. Při hře se stavebnicí dítě rozvíjí své technické schopnosti a sociální vztahy. Napřed staví jen sám pro sebe, později potřebuje i spolupráci. Nejlepším příkladem pro práci jsou rodiče, kteří do činnosti, kterou provádí, zapojí i své děti (s ohledem na věk).

2. 3 Historický vývoj hry

Už dlouhou dobu je hra součástí společenského života všech národů. Doklady o tom můžeme najít v různých archeologických objevech a v písemných dokladech. Hra byla součástí života a výchovy nových generací po dlouhá léta. Je tedy dobré zamyslet se nad jejich historickým vývojem, co se změnilo, jaké hry a hračky byly používány dříve a jaké se používají v současnosti. V následující kapitole se pokusím shrnout historický vývoj hry.

Z nejstarších archeologických nálezů víme, že hra a hračka provází lidskou společnost od vzniku dějin. Objekty připomínající hračky objevujeme v různých dobách a národech. Často se vzájemně podobají, i přesto že byly objeveny na odlišných místech v jinou dobu i v jiných kulturách. Předměty, které byly nalezeny ve starověkém Egyptě, můžeme označit za hračky (míč z papyru, dřevěný krokodýl, panenka). S náboženstvím a kultem bohů bývaly spojovány hry v antickém starověku. Nejvíce se proslavily olympijské a scénické hry. V Římě se rozvíjely hry zábavné, jezdecké a zápasy gladiátorů. V římských školách se hra uplatňovala zejména při výchově dětí. Školy, které poskytovaly základní vzdělání, se jmenovaly „ludi“ což v překladu znamená hry (Mišurcová, 1980).

V dílech řeckých filozofů Platóna a Aristotela můžeme najít doklad o důležitosti hry v antické společnosti. Tito dva filozofové upozornili na významnou roli hry. Pokládali hru za prostředek ve výchově dětí a mládeže.

Jeden z Platonových výroků zní: „Příteli, nezacházej s dětmi při učení násilně, nýbrž ať se učí formou hry, abys také lépe mohl pozorovat, k čemu se kdo svou přirozeností hodí.“ (in Mišurcová, 1980). Hrou se také zabývali středověcí myslitelé, kteří radili dětem ze společensky vyšších vrstev, aby se učili číst pomocí písmenek ze dřeva nebo slonoviny (Mišurcová, 1980).

V období renesance se kladl důraz na dokonale rozvinutou lidskou osobnost. Příkladal se důraz na tělesnou kulturu, která je spojována s pohybovými hrami..K těmto hrám se pak také přidaly intelektuální hry (hádky) a hry s obrázky. Tímto vznikla v roce 1510 první didaktická hra (Mišurcová, 1980).

Zajímavé názory na hru můžeme najít v díle J. A. Komenského. Ten hru zařadil do své pedagogické soustavy a vysvětlil její možnosti při výchově dětí a mládeže. J. A. Komenský považuje hru u malých dětí za stejně důležitou pro jejich zdraví jako výživu a spánek. Hra má přispívat k pobavení, k získávání znalostí a k rozvoji smyslů a myšlení. (Mišurcová, 1980).

Během 17. století se děti formou hry seznamovaly s řeckou gramatikou, dějepisem, náboženstvím, vojenstvím aj. Objevovaly se vojenské hry, vyráběly se armády vojáků s nejrůznějšími zbraněmi. Tyto hry patřily k nejuniverzálnějším. Pro bohaté děti se vyráběly ze stříbra, pro chudší děti z toho, co měl kdo k dispozici (Mišurcová, 1980).

Hlavní přelom v chápání dětství přináší 18. století. Do té doby se neobjevovalo žádné zvláštní pojetí dětství. Nebral se ohled na jejich zvláštní potřeby a přání. Tyto děti hrály stejné hry jako dospělí a účastnily se společenských zábav. Až v 18. století se začalo vytvářet nové pojetí dětství. Přišlo se na to, že je potřeba odlišit dítě od dospělého, bral se ohled na specifické potřeby dětí podle věku. (Mišurcová a kol., 1980).

Na přelomu 18. a 19. století se objevuje negativní postoj ke hrám. Podle názoru pedagogů odváděly pozornost žáků od práce a od Boha. Převládal zde také názor, že ten, kdo si hraje v dětství a v mládí, bude si hrát i v dospělosti (Severová, 1982).

Důležitou osobností tohoto období byl J. J. Rousseau. Ve své koncepci použil jeho princip přirozenosti. Jeho mínění o radostně prožitém dětství ovlivnilo na stálo úvahy o výchově dítěte. Nejdůležitější prvek Rousseauovy pedagogiky byla láska k dítěti. Tento významný myslitel zakládá veškerou výchovu na osobní zkušenost. Děti mají všeho dosáhnout svým pozorováním a vlastními zkušenostmi.

Další významnou osobností byl F. Frobel, který ukazuje na důležitost hry v procesu učení. Při pozorování dětí zjistil, že pomocí oblíbených her může získat jejich pozornost a tak prohloubit i jejich znalosti a schopnosti (Millarová 1978).

Ve 2. polovině 19. byly stanoveny teorie hry, které objevovaly její funkci a podstatu. První teorie hry vychází z představy o „přebytečné energii“. Tuto teorii vytvořil anglický filosof Herbert Spencer. Předpokládal, že příčina k dětské hře je přebytek energie, které dítě potřebuje ze sebe dostat. Tento názor převzal od německého básníka F. Schillera. Ten považoval hru za projev velké energie a za zdroj umění. Tato teorie není považována za dostačující. Německý profesor filozofie K. Groos vytvořil teorii, která je založena na principu přirozeného výběru. Nazývá se teorií nacvičování. Hru chápe jako činnost, která je příjemná a nemá tedy zapotřebí žádného jiného motivu. Kdežto práce je často namáhavá a nepříjemná činnost, která je vynucována základními životními potřebami (Millarová, 1978).

G. S. Hall, americký profesor psychologie a pedagog, vypracoval rekapitulační teorii. Rekapitulační teorie podává lepší vysvětlení obsahu hry než jiné koncepce. Vychází z toho, že dítě ve svých hrách tzv. rekapituluje vývoj lidstva např.: hra s vodou může být spojována s dováděním rybích předků v moři, šplhání a lezení po stromech může připomínat pozůstatky života opičích předků. Teorie je založena na předpokladu, že

získané dovednosti a zkušenosti se předávají z generace na generaci. Tato teorie je však genetiky odmítána. I přesto vzbudila zájem o chování dětí v různém věku (Millarová, 1978, Severová, 1982).

Z předešlých definic je zřejmé, že se usiluje o definici hry jako o činnost, která se nějakým způsobem liší od ostatních činností. Definice si všímá jen některého pojetí hry, které se v podstatě nevyklučují. Je tedy zřejmé, že žádnou z nich nemůžeme chápat za univerzální a platnou.

20. století je nazýváno stoletím dítěte. Změna životního prostředí a nárok na člověka způsobuje větší zájem o hru. Svět, ve kterém žijeme, stále více omezuje styk s přírodou. Hra se stává předmětem studia různých věd (psychologie, pedagogika, sociologie), které se snaží o zjištění její podstaty. Pomocí her a hraček se ovlivňuje výchova nové generace (Mišurcová, 1980).

Psychoanalytická vysvětlení hry zpracoval S. Freud jako léčbu duševních nemocí. Freud považoval hru za spontánní činnost, během níž děti uspokojují svá přání a předvádí prožitě situace, aby se s nimi srovnaly a dospěly tak opětovné rovnováhy organismu. Projevuje se tak psychoterapeutická funkce hry, která se v praxi používá dodnes (Millarová, 1978, Severová).

Teorie hry J. Piageta souvisí podle něj s růstem inteligence. Objevují se zde dva procesy (asimilace a akomodace), které považuje za základní pro kompletní vývoj. Jako příklad asimilace považuje jídlo, které se v průběhu používání a zabudování do organismu mění. Naopak akomodací je přizpůsobení se organismu vnějšímu světu. Tyto procesy se doplňují a ovlivňují se (Millarová, 1978).

Podle J. Piageta existují tři základní období vývoje intelektu, které má několik úrovní:

1. senzomotorické období (od narození do 18 měsíců)
2. symbolické období (2-8 let)
3. konkrétní období (11-12 let) (Severová, 1982)

Rozdílný pohled na hru má, již výše zmíněný, holandský kulturní kritik J. Huizinga, který ve své knize *Homo ludens* (2000) říká, že kultura se rodí ve hře a jako hra. Hra se

tady objevila dříve než kultura, to můžeme vidět i na zvířatech, která si hrají stejně jako lidé. Huizinga označuje hru za: „...svobodné jednání, které je míněno „jen tak“ a stojí mimo obyčejný život, ale který přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, které probíhá řádně podle určených pravidel a vyvolává v život společné skupiny, které se rády obklopují tajemstvím nebo které se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojují za jiné.“ (Huizinga, 2000, st. 24-25).

Můžeme tedy říci, že se na hru dá dívat z různých pohledů. A je na každém člověku, který pohled si vybere.

V 50. a 60. letech se hrou začal zabývat sovětský psycholog S. L. Rubistein. Tvrdí, že hra děti přitahuje zejména tím, že chtějí dělat to, co dělají dospělí. A přesně to hra umožňuje. Je zde možnost předstírání, dělání „jakoby“ a ukazování toho, co je pro děti důležité pro zobrazení činnosti. Rubistein říká: „...hra připravuje dorůstající pokolení k pokračování v díle pokolení staršího, na jehož místa čeká a kterou bude provádět. Nicméně však tím nechceme říci, že hra je přípravou k dalšímu životu tak, jako kdyby hrající si dítě nežilo, nýbrž se pouze na budoucí život připravovalo“ (Severová, 1982, s. 38).

2. 4 Znaky hry

Podle S. Kořátkové (2005, s. 18) je hra „ činnost, při které si dítě samo volí námět, záměr a chce spontánně cosi prozkoumat, zkoušet, ověřovat, vytvářet. Volí si k tomu podle vlastního uvážení nebo podle dohody s dětským partnerem hračky, zástupné nebo doplňkové předměty, místo ke hře a jeho úpravu, role a způsob jejich ztvárnění, možnosti a podmínky pro souhru s druhými.“

Hlavním znakem ve hře je spontánnost, při které si děti samovolně hrají, protože ony samy chtějí. Utvářejí si cíle a záměry. Jako další znak se uvádí dětská radost z činnosti a zaujetí pro to, co právě dělají. Děti jsou při hře plně soustředěné a nevnímají svět okolo sebe. Prostřednictvím jejich pohybů můžeme vidět nadšení a spokojenost, které bývá často doprovázeno samomluvou. Se spontánností souvisí pocit svobody. Svoboda je to

nejdůležitější, co hru dělá hrou. Každý jedinec si hru vybírá sám, řídí ji, rozhoduje o tom, jak bude probíhat a jak se při hře bude chovat.

Další důležitý znak ve volné hře je fantazie. Ve hře se objevuje okolo třetího věku dítěte a má pro hru nemalý význam. Dovoluje dětem rozšířit jejich představy a zkušenosti. S fantazií souvisí tvořivost. I ta se řadí ke znakům hry. Znakem tvořivosti je symbolická hra, která je důležitá pro spojení reálně prožitých a imaginárních jevů a je zapojována do nových životních kontextů.

Pro hru je také důležité opakování. Děti se rády vrací ke známým hrám, kde cítí jistotu, mají prozkoumané detaily hry, a tudíž se pro ně hra stává zábavnou. Mnohdy se ve hře projevuje radost a uspokojení, které přináší pozitivní emoce odrážející prožívání činnosti a zálibu v ní. Hra nemusí být doprovázena smíchem, stejně tak, jako smích není vždy znakem hry.

Nejdůležitější charakteristikou hry je aktivní, pozorný a nestresující stav mysli, který zahrnuje kontrolu vlastního chování. Hra nemůže probíhat ve stresu a v prostředí plném strachu, neboť by se vytratil smysl hry.

Hra se vyznačuje vnitřní motivací člověka. Každá činnost, kterou člověk vykonává, realizuje pomocí určité motivace. Motivace se považuje za poháněcí sílu člověka, která dává našemu chování a prožívání energii a směr. Jinak řečeno, motivaci je možno chápat jako sílu, která s námi pohne, abychom něco udělali. Motivace ovlivňuje náš pohled na činnosti. Lidé, kteří jsou vnitřně motivováni, budou danou činnost dělat i bez další vnější motivace.

Důležitý zlom ve hře dítěte se stává přijetí role. „ *Jde o prozkoumávání jednání druhých, vyjadřování základních atributů jejich života a povolání. Dítě si vybírá a podle svého zájmu přetváří určité situace, zvolí si v nich svoji roli, naplňuje ji podle odpozorovaného a současně i podle své zkušenosti a představy a dále ji ověřuje ve vztahovém kontextu s ostatními rolemi*“ (Kořátková 2005, s. 21).

2. 5 Klasifikace her

Hra dětí je velmi pestrá a rozmanitá, a to z mnoha pohledů. Hra může být realizována v různých organizačních podmínkách, v různém materiálním, psychosociálním prostředí. Do hry může být zapojován různý počet hráčů odlišného věku, může se podílet na rozvíjení vědomostí, dovedností, schopností, může být odlišně motivovaná, volná nebo vedená.

Z pohledu pedagogiky je hra chápána jako didaktická metoda, pomocí které dosahujeme výchovného a vzdělávacího cíle. S vymezenými cíli pak souvisí problematika klasifikace her. Neexistuje pouze jedno jediné kritérium, pomocí kterého můžeme vytvořit obecnou klasifikaci her. Autoři typologií (klasifikací) i učitelé v praxi dělí hry podle vlastních kritérií, tedy podle vlastních potřeb práce s hrou. Na členění her můžeme tedy nahlížet z různých hledisek. Mezi nejčastější kritéria pro dělení patří věk, pohlaví, prostředí, čas, počet hráčů, rozvíjená oblast aj. (Suchánková, 2014).

Klasifikace her pomáhá učiteli uvědomit si, jaké hry u dětí převládají, které jsou oblíbené a které méně, jakým způsobem se děti zapojují do skupinových her, v jakém prostředí si hrají a s čím.

Za hlavní členění her se považuje členění z hlediska míry vedení her dětí na hry spontánní, navozené a vedené (řízené).

Hry spontánní

Vycházejí ze zájmů a potřeb dětí a jsou vnitřně motivované. Jejich cílem je hra samostatná. Tyto hry si děti samy organizují. Určují si, s kým a jak si budou hrát, volí si námět, záměr a způsob her, jaké hračky při hrách využijí. Spontánní hry tvoří podstatu her vedených a navozených.

Hry navozené

Jsou to činnosti, které učitelka dětem nabídne nebo pro které je motivuje („*Podívej Ondrášek si hraje s autíčkem. Můžeš si s ním hrát.*“).

Hry vedené (řízené)

Vedené hry jsou takové hry, do kterých učitelka určitým způsobem zasahuje. Tyto hry mají více podob. Mohou mezi ně patřit např. hry spontánní, do kterých učitelka zasáhne při stanovení pravidel nebo zařazení nového prvku. Také to mohou být hry, které jsou uskutečňovány podle nabídky učitelky. Nabídka by však měla vycházet z aktuálních zájmů a potřeb dětí. Vedené hry bývají často označovány jako hry řízené, didaktické nebo edukační.

Další členění her je členění z hlediska organizace. Sem patří hry tvořivé a hry s pravidly.

Hry tvořivé

Hry tvořivé, nazývané také jako volné nebo spontánní, jsou hry, během kterých si dítě samo volí motiv a vývoj hry. V těchto hrách se přesná pravidla neobjevují, ale během hraní se děti účastní jejich vytváření. Tyto hry jsou typické pro jejich tvořivý charakter. Dítě napodobuje jevy ze svého okolí tím, co je mu známé, co zná, co ví a také do nich přináší svoji fantazii a představivost.

Náplň tvořivých her je závislá na úrovni neuropsychických funkcí dítěte. Hlavním tématem dětských her je napodobování světa dospělých. Výběr námětů zůstává stejný, ale dochází k jejich rozšíření. Mladší děti hrají hry s jednoduchým dějem, starší děti hrají hru s nějakým úmyslem nebo cílem, kterého chtějí dosáhnout. Do her zapojují více osob, zatímco mladší děti si hrají samostatně (Suchánková, 2014).

Se změnou tématu hry se setkáváme v době, kdy dítě nastupuje do základní školy. Děti nenapodobují věci, které již znají, ale jevy, které někde pouze zaslechly nebo se dozvěděly z vyprávění. Díky tomu vznikají pohádky a příběhy, které znají z vyprávění od svých rodičů a známých. Snaží se tyto příběhy zdramatizovat, a tím vytváří nová témata her. Úkolem každého učitele je zajistit dětem dostatek nových zkušeností a nápadů, jak by mohli rozvíjet rozumové schopnosti.

Tvořivé hry mohou ovlivnit pravidla her. Tyto hry jsou však známy tím, že si pravidla děti určují samy. Jelikož jsou hry mladších dětí (3-4 roky) spíše roztržité, pravidla se tam neobjevují. Čtyřleté a pětileté děti jsou již na určitá pravidla zvyklá, a tudíž je můžeme

objevovat i ve hře. Hra již má tedy určitý řád a disciplínu. Působí na ně i prostředí, ve kterém dítě vyrůstá a pohybuje se, neboť i tam vidí dodržování jistých pravidel.

Mezi tvořivé hry se řadí:

- hry námětové- tyto hry jsou obrazem činností každodenního života. Jsou to např. hry na domácnost, na kuchaře, na popeláře, na rodinu, atd. Během těchto her dítě ukazuje své zážitky a zkušenosti ze svého života.
- hry dramatizující – dramatizující hry slouží k rozvoji dětské řeči, myšlení, paměti a fantazie. Úkolem dramatizující hry je dosáhnout toho, aby dítě pochopilo obsah hry, a aby ji bylo schopno předvést a zahrát. Tyto hry mají také výchovnou funkci. Vytvářejí přátelské vztahy mezi dětmi, spolupráci a snahu pomoci druhému.
- konstruktivní hry – jde o hry během kterých dítě rozvíjí konstruktivní schopnosti a napomáhá jeho tvořivosti. K tomu slouží nejrůznější stavebnice, které dovolují sestavovat různé objekty a předměty. Během stavění děti zdokonalují manuální zručnost. Do této skupiny her se řadí i hry s přírodním materiálem jako je např. písek, kámen, dřevo, voda atd. Při hře s přírodními materiály je důležité dbát na bezpečnost dětí.
- předmětové hry – můžeme je také nazývat manipulačními, při tomto způsobu zábavy nedochází k vytvoření žádného výsledku. Během předmětových her dítě manipuluje s předměty, které poznává a přitom rozvíjí své smysly.
- fiktivní hry- tyto hry poskytují možnost měnit skutečnost, rozvíjí fantazii a tvořivost dětí, ukazuje se v nich dětská originalita. Prolínají se s hrami dramatickými i námětovými (Suchánková, 2014).

Hry s pravidly

Stejně tak jako ve tvořivých hrách, tak i v hrách s pravidly, se objevují prvky reálného světa. Tyto hry se od her tvořivých liší tím, že jsou zde přesně daná pravidla a ta se musí během hry dodržovat. Pokud pravidla nejsou dodržována, nemá smysl hru hrát. Dochází tak k různým konfliktům se sociální skupinou, i sám se sebou. Hra se stává chaotická a nepřehledná. Pravidla mohou být přesně daná hrou, a nebo si je dotyčný (učitel) nastaví tak, aby odpovídaly dané skupině osob (žáků).

Do této skupiny her spadají hry:

- pohybové – jsou hlavní náplní tělesné výchovy. Pomáhají ke zdravému životnímu stylu a fungování tělesných orgánů. Dostatek pohybu přispívá k tomu, že dítě je tělesně i psychicky zdravější. Během pohybových her dítě rozvíjí pohybové schopnosti a činnosti (běhání, házení, chytání, skákání aj.), učí se koordinovat své pohyby. Pohybové hry upevňují vůli, učí se sebeovládání, kázni, odvaze a při použití rytmických her za doprovodu písní se také rozvíjí estetická výchova.
- intelektuální (didaktické)- didaktické hry jsou hry, ve kterých se také musí dodržovat určitá pravidla. Náplní didaktické hry je to, že děti plní hravou formou konkrétní úkol, který zadává učitel nebo jiná dospělá osoba. Dané úkoly vyžadují jistou námahu, přemýšlení a měly by být přiměřené věku dítěte. Pokud dojde k nedodržení těchto podmínek, ztratí didaktická hra účinek, smysl a pro děti se stane nezajímavou. Hlavním úkolem didaktické hry je děti vhodně motivovat, povzbudit a upoutat jejich pozornost.

Dále se můžeme setkat se členěním podle příčiny hry. Do této skupiny patří hry aleatorické, agonální, mimické a vertigonální.

Hry aleatorické

Tyto hry jsou založeny na náhodě. Děti nemohou hru ovlivnit, vzdávají se tak vlastní vůli a čekají na výsledek. Některé hry jako např. Člověče, nezlob se, Farmář aj. poskytují dětem možnost výhry i prohry bez srovnání schopností. U některých aleatorických her se setkáváme s principem soutěže (pexeso, mikádo, karty, kostky), vhodné je potom při hře podpořit princip náhody. K těmto hrám můžeme také zařadit i sázky, videohry, počítačové hry nebo herní automaty. Chování dětí se postupně může projevovat patologicky a hra může přejít v závislost.

Hry agonální

Vycházejí z touhy zvítězit v dané soutěži vlastními silami. Řadí se sem hry sportovní (přeskoky, fotbal, prolézání aj.) nebo hry intelektuální. Soutěživé hry ukazují na rozdíly ve výkonech dětí a mnohdy nebývají v pedagogice považovány za vhodné. Každé dítě se rozvíjí vlastním tempem. Mohou se zde objevit i tělesné a psychické indispozice, které

neumožní dítěti zažít úspěch, přičemž dochází k negativnímu působení na dětské sebepojetí.

Hry mimické

Jedná se o hry, při kterých dochází k proměně. V těchto hrách na sebe děti berou cizí podobu a stávají se někým jiným. Mezi mimické hry můžeme zařadit hry námětové i dramatické.

Hry vertigonální

Jsou hry, které poskytují možnost naplnit potřebu porušení stability těla nebo duše, zažít vzrušení uvolněním potlačovaných vjemů. Toto se objevuje ve hrách jako je přenášení předmětů při přechodu po úzké lavici nebo čáře, překonávání překážek, opičí dráhy, houpání na houpačce, jízda na skluzavce a kolotoči.

Hry můžeme také dělit podle počtu účastníků. Jsou to tedy hry **individuální, párové, skupinové a kolektivní**.

Ze zkušenosti také víme, že se hry mohou dělit podle pohlaví na hry dívčí a chlapecké. Toto dělení vychází z pozorování činností, které převažují u jednotlivých pohlaví nebo jaké činnosti příkládá společnost ženám a jaké mužům. Hill 2004 (in Suchánková, 2014) podotýká, že některé děti dávají spíše přednost hře s dětmi stejného pohlaví nebo někteří dokonce odmítají hru s hračkami opačného pohlaví.

K **dívčím hrám** jsou řazeny zejména námětové hry na maminku, na učitelku, hry s panenkami, pokojíčky. Za **chlapecké hry** se považují hry pohybové a konstruktivní se stavebnicemi a dopravními prostředky.

Podle prostředí dělíme hry na venkovní (exteriérové) a vnitřní (interiérové).

Venkovní hry

Tyto hry mohou být uskutečňovány na zahradě, během vycházky, výletu. Venkovní prostředí je dobré využít zejména pro hry pohybové, manipulační a konstruktivní (např. s přírodním materiálem).

Vnitřní hry

Pro realizaci vnitřních her se využívají třídy, herny, tělocvičny, pokoje apod. Mají různý charakter a zaměření. Při těchto hrách je nutné mít vymezená jasná pravidla.

Na základě toho, jestli při hrách děti využijí hračku nebo určitou pomůcku, můžeme hry dělit na **hry s hračkami a pomůckami** (hry na rodinu, na kuchaře, na opraváře, kreslení aj.) nebo na **hry bez hraček a pomůcek** (pohybové, taneční hry aj.).

Z hlediska času rozděluje (Zapletal 1973, in Suchánková, 2014) hry na **hry krátkodobé, etapové, dlouhodobé, celotáborové, noční a denní**.

S. Kořátková (2005) dělí hru podle hrového partnera takto:

- **hra samostatná** – tuto hru lze pozorovat u dětí do tří let. Děti jsou v roli tzv. pozorovatele. I když se to nezdá, má to také pro rozvoj dětí velký význam. Tímto se děti učí odhadovat druhé jedince. Snaží se napodobit jeho chování a způsob hry.
- **hra paralelní** – objevuje se u dětí od tří let. Pro děti je povzbuzujícím typem hry. Tuto hru děti hrají vedle sebe, avšak nezávisle na sobě. Kvůli tomu ji můžeme považovat za hru samostatnou, což ale není pravda, neboť velmi často můžeme vidět přerušení hry za účelem pozorování kamaráda vedle sebe. Často děti touží použít stejný předmět jako jiné dítě, což může vést ke konfliktům.
- **hra sdružující a kooperativní** – během těchto her se setkáváme s větším počtem herních kamarádů. Hra sdružující má společné téma, které mají všichni členové stejné, ovšem další prvky už jsou individuální. Kooperativní hra vede děti ke spolupráci, komunikaci a domlouvání se. Objevují se zde první zkušenosti dětí, např. z domova.

2. 6 Vývojové škály hry

Stejně tak jako jiné oblasti, tak i hra se rozvíjí na základě různých zákonitostí (obvyklá posloupnost, časovost). Čím je dítě starší, tím se hra stává složitější, náročnější na motorickou obratnost, vnímání je nápadnější. Dá se také říci, že hra je motivována

potřebami vývoje, plní relaxační a terapeutickou funkci, při které se dítě uvolní, propojí své zážitky a traumata.

Charakterové vlastnosti a další faktory mohou výrazně ovlivnit vývoj hry. I přes všechny zákonitosti, které jsme si vyjmenovali, může hra přinést spoustu důležitých informací o člověku – dítěti. Je vhodné obrátit pozornost na charakter a obsah hry (pohybové, konstruktivní,...). Při námětových hrách je dobré pozorovat, na co si děti hrají, neboť do ní přináší to, jak vnímají svět, napodobují chování dospělých, vyjadřování a další. Můžeme také pozorovat obratnost dítěte v jemné i hrubé motorice, vnímání (smyslové), chápání (myšlení, porozumění řeči), komunikaci (slovní zásoba, gramatika, výslovnost), sociální dovednosti (kooperace, dodržování pravidel) (Bednářová, Šmardová, 2007).

2.6.1 Proměny hry v etapách lidského vývoje

Podle Zdeňka Matějčka (1996) má hra na člověka příznivé účinky. Patří mezi ně:

- během hry dítě nabývá informace o svém prostředí, seznamuje se s předměty, které ho obklopují, pomocí smyslů,
- v průběhu hry dítě rozvíjí své pohyby (pohyby těla i jemná motorika rukou),
- při hře dítě poznává, že činnost, kterou provádí, má určitý následek, vztah mezi činností a výsledkem vede k rozvoji poznávacích procesů,
- pro pocit vlastní úspěšnosti je velice dobré, když dítě pozná, že svou schopností a činností, může ovlivnit své okolí,
- hra také způsobuje rozvoj citových vztahů ke členům rodiny,
- řeč by se nerozvinula, kdyby si dítě nehrálo s dospělou osobou.

Hra je rozvíjena podle potřeb dítěte. Ale i tak by se dětská hra bez dospělých neobešla. Dítě pomocí hry poznává okolní svět. Poznává ho, ale nedokáže mu ještě samo porozumět.

Je tedy důležité, abychom se mu my, dospělí, dostatečně věnovali a tento problém pomohli vyřešit.

Měli bychom se také zaměřit na vývojovou úroveň dítěte. To proto, abychom ho při hře příliš nezatěžovali. Nadbytečná zátěž a příliš velké požadavky by mohly způsobit dětem strach a nejistotu. Hra by na ně působila nezajímavě a nudně.

I sledování individuálních potřeb (zvláštností) dětí je velmi podstatné. Individuální potřeby každého dítěte můžeme vidět už v novorozeneckém období. Některé dítě je klidnější, kdežto jiné dítě nevydrží ani chvíli v klidu. Některé děti jsou uplakané, jiné ani nezapláčou. A stejně je tomu i při hře. Některé dítě si rádo hraje s panenkami, na rodinu, jiné naplňuje hra se stavebnicemi. Toto všechno je dáno charakterem dítěte.

2.6.1.1 Hra novorozence

Dítě se po narození ocitá úplně v jiném prostředí, než na které bylo dosud zvyklé. Je tedy pro něj těžké se tomuto prostředí přizpůsobit. Někteří lidé tvrdí, že v tomto období nemá dítě o hru zájem. S tímto tvrzením nelze souhlasit, neboť dítě už po narození vnímá lidský hlas a obličej, na který zaměřuje svoji pozornost. Lze říci, že novorozenec považuje lidský obličej za první „hračku“. Někdy se může stát, že když se dospělý nakloní nad novorozence a začne různě špulit ústa, miminko se bude snažit tento pohyb napodobit. Jedná se o jedinečnou imitaci v tomto nejranějším věku (Sobotková, Dittrichová, 2006).

2.6.1.2 Hra kojence

Nejznámější hra v kojeneckém období je funkční hra, při které se využívají senzomotorické funkce. Mezi tyto funkce patří vydávání zvuků, úchop předmětů aj. Většinou si kojeneček hraje s předměty, které ho obklopují, s lidmi, které se o něj starají nebo i se svým tělem (prohlíží si prstíky, prstíky strká do pusinky, kope nožičkami apod.).

Dále se také v kojeneckém věku cílevědomě a soustavně rozvíjejí některé vývojové možnosti. K takovýmto vývojovým možnostem se řadí pohyby, smysly, zvukové projevy a hra. Hrové činnosti souvisí s rozvojem smyslů a pohybů. Během třetího měsíce se kojeneček seznamuje s vnímáním předmětů, jeho barvou a tvarem. Zároveň se vyvíjí jeho sluch. To

můžeme pozorovat tak, že dítě otáčí hlavičku za zvukem, rozeznává ho a reaguje na něj. Sluch je nutný pro rozvoj řeči. V sedmém měsíci dítě reaguje na pokyn „jak je Tomášek veliký“, „paci, paci“, apod. Důležitou roli má ve vývoji také hmat. Již ve čtvrtém měsíci dítě sahá na předměty, a tím se u něj tvoří koordinace zraku, hmatu a pohybu (Mišurcová, 1980).

2.6.1.3 Hry batolat

V batolecím období se stále více rozvíjí hrová činnost. Velice dobře víme, že každé malé dítě ukazuje stálou, mnohostrannou a neúnavnou aktivitu, která bývá označována jako experiment. Dítě upouští od chaotických pohybů rukou a začíná předměty házet a uchopovat. V roce a půl je experimentace složitější. Dítě si hrává na písku, kde nabírá písek do kyblíčku a vysypává ho. Při tvorbě báboviček můžeme vidět prvky složitější hry, kde se uplatňuje fantazie a tvořivost (Mišurcová, 1980).

Pro dítě jsou velice zajímavé hry námětové. Při nich dítě představuje osoby, zvířata a činnosti ze svého okolí. Tyto hry jsou velice odlišné. Záleží u nich hlavně na tom, v jakém prostředí dítě žije. V hrách se můžeme setkat s tím, co děti vidí a slyší doma (kouření, čtení novin, chování miminka, vaření, opravování aut), co si představuje, čím chce být (vílou, učitelkou, princeznou, pilotem, kosmonautem apod.). V námětových hrách také využívá předměty, které představují menší model předmětů z jeho okolí, jako jsou například panenky, autíčka, zvířátka, pomocí kterých vyjadřuje své zážitky, prožitky a zkušenosti (Mišurcová, 1980).

Hra je dobrým pomocníkem při vývoji řeči. Dítě si procvičuje a upevňuje výslovnost, intonaci a rytmus řeči, má chuť hovořit a učí se vyjadřovat. U dětí jsou velice oblíbená říkadla a písničky. Je tedy dobré, abychom dětem co nejvíce zpívali a četli. Pro dítě je přínosné, když slyší mluvní vzor dospělých, proto bychom neměli na děti šišlat, ale vyslovovat vše srozumitelně a přirozeně (Mišurcová, 1980).

2.6.1.4 Hra předškolního věku

Tento věk je nazývaný „zlatým věkem“ hry. Hlavní činností dítěte je hra. Hra v předškolním věku je obsahově náročnější a organizovanější, protože si dítě nehraje jenom samo, ale vyhledává také skupinové hry. Nejvíce se objevují námětové hry, při kterých dítě napodobuje činnost dospělých. Mohou to být například hry na maminku, lékaře, prodavačku a podobně. Ve třetím roce si dítě všímá pouze jednoho znaku, starší dítě registruje více detailů (při hře na maminku nepotřebuje jenom panenku, ale i pro ni oblečení, hřeben a další). Od pátého roku se do námětových her zapojuje více dětí, proto se nám mohou zdát složitější (Mišurcová, 1980).

Nejrůznější hádanky a didaktické hry vedou děti ke schopnosti přemýšlet. V dnešní době existuje celá řada možností jak dítě zabavit a zároveň ho něčemu naučit.

2.6.1.5 Hra mladšího školního věku

S nástupem do školy se dětská osobnost mění po duševní, tělesné a sociální stránce. Hra už není hlavní činností dítěte a celkově se proměňuje. Můžeme říci, že si dítě hraje na to, co má smysl. Hra bývá pečlivě promyšlená a plánovitá. V tomto období má školák oblíbené hry, ke kterým se rád vrací a vydrží je neměnit třeba celé měsíce (Mišurcová, 1980).

Školní věk je doprovázen hrou stejně jako učením. Hra je důležitým faktorem duševní hygieny. I nadále je hra potřeba pro zdravý vývoj. Proto je dobré hru u dětí naplno podporovat (Mišurcová, 1980).

3 Hračka

Dětská hra je spojena s dětskou hračkou. Pro velké množství her je hračka důležitá. Hračky jsou věci, které jsou u dětí dosti oblíbené a jsou jim velmi blízké. Za hračku můžeme považovat vše, co děti využívají ke své hře. Mohou modelovat určité skutečnosti, jako např. panenky, představující miminka, autíčka, představující dopravní prostředky aj. Postupem času se hračky rozvíjely a zdokonalovaly. Na hračkách lze pozorovat obraz dané doby. Dnes můžeme u dětí vidět nejrůznější hračky, jejich poslání však zůstává stejné jako v dřívějších dobách.

Hračka má bohatou povahu a umožňuje vytvářet mnoho zážitků. Působí nejen radost, ale také rozvíjí fantazii. Hračka učí děti poznávat předměty ze svého okolí, prověřuje jejich charakter, rozvíjí cit a často odhalí i vlohy, které určují celý jejich život.

Pod pojmem hračka si asi většina z nás představí daný předmět, který děti využívají při hře. Nebo si každý vzpomene na nějakou oblíbenou hračku ze svého dětství. Hračku můžeme definovat jako „výrobek navržený nebo určený ke hraní dětem mladším 14 let, včetně výrobku navrženého nebo určeného vedle hraní i k dalším účelům.“ Hračkou se rozumí jistý hmotný předmět, který je pro hru přesně určený, a který ji vyvolává.

Je však jisté, že děti při hře nepoužívají jen předměty, které jsou ke hře určeny. Vše se odvíjí od toho, ve kterém prostředí se dítě zrovna pohybuje. Pokud se děti nachází v prostředí, kde jsou konkrétní hračky, děti sáhnou po nich (Doma se hračkou stává panenka, autíčko, stavebnice aj.). Jestliže v daném prostředí není žádná hračka, může se hračkou stát téměř cokoli. (Venku si mohou děti hrát s přírodním materiálem jako je např. kůra, písek, kámen, kůra stromů, listy aj.).

Ve hře má hračka velký význam. Jednak hru vyvolává, stává se podnětem hry, a jednak ji doplňuje a obohacuje. Hračka odráží svět dětí, ve kterém žijí, rozvíjí fantazii a tvořivost. Dále by také měly stimulovat motoriku, rozvíjet poznání a iniciativu, povzbuzovat smysly, vnímání, pozornost a myšlení. Hračky plní funkci socializační, napomáhají dětem vytvářet vztahy a přijímat sociální role, utvářet vztah k sobě i druhým. Děti si obvykle vytváří k hračce velký citový vztah. Oblíbená hračka dětem zajišťuje pocit bezpečí a jistoty. Hračky také plní funkci diagnostickou a terapeutickou. Snižují pocit psychického napětí, jsou velmi důležité při odloučení, při hospitalizace, mohou sloužit i jako rehabilitační.

3. 1 Požadavky na hračky

Všechny hračky, které jsou uvedeny na trh Evropské unie, musí splňovat určité požadavky (technické požadavky a požadavky na bezpečnost). Ty jsou uvedené v Nařízení vlády č. 86/2011 Sb., o technických požadavcích na hračky a ve Směrnici Evropského parlamentu a Rady 2009/48/ES o bezpečnosti hraček. Za bezpečnost hraček odpovídají nejenom výrobci, ale také dovozci, notifikované subjekty a národní orgány. Hračky musejí splňovat určité požadavky týkající se fyzikálních, mechanických, elektrických a chemických vlastností, nehořlavosti, hygieny a radioaktivity. Veškeré hračky musí být mechanicky pevné, odolné, riziko úrazu při jejich používání by mělo být při výrobě minimalizováno. Hračky nesmějí mít nepříznivé podmínky na lidské zdraví, nemohou obsahovat alergenní vonné látky, nesmějí představovat riziko uškrcení, udušení aj. (Suchánková, 2014).

Před tím než je hračka uvedena na trh, musí proběhnout posuzování její bezpečnosti. Cílem je ověřit nebezpečí, která mohou hrozit při jejím používání. Hračky splňující veškeré požadavky, bývají označovány symbolem CE (Communauté Européene, značka shody EU). Hračky, které neobsahují symbol CE, nesmějí na trh. Symbol CE musí být na viditelném místě na hračce nebo na obalu hračky (Suchánková, 2014).

V České republice existuje mnoho organizací a programů, které podporují výrobu a prodej kvalitních výrobků a hraček. Kvalitním hračkám jsou přidělovány speciální značky, ocenění a certifikáty, které doplňují základní požadavek CE. K nevýznamnějším patří Program česká kvalita (certifikát - Bezpečné hračky a Bezpečná a kvalitní hračka) (Česká kvalita, 2010).

3. 2 Kritéria pro výběr hraček

Hlavní kritéria pro výběr hračky definuje např. mezinárodní organizace International Council for Children's Play. K hlavním požadavkům na hračky patří věk dítěte, velikost hračky, vhodnost materiálu, tvar, barva, pevnost, trvanlivost hračky aj. (Suchánková, 2014).

Vzhledem k věku rozlišujeme hračky pro kojence, batolata, děti předškolního věku, mladšího a staršího věku, mládež a dospělé. Na dané hračce se vždy setkáme s vyznačením

pro jakou věkovou skupinu je určena. Volba hračky závisí především na individuální vývojové úrovni dítěte nebo na jeho individuálních potřebách a zájmech. Také by hračky měly vést k novému způsobu hraní, a tím i učení. Dětem by měly být nabízeny hračky, které rozvíjí více oblastí (fyzickou, psychickou, sociální) např. při rozvoji zrakové vnímání by hračky měly vyvolávat rozvoj vnímání barev, figury, paměti apod.

I vhodná velikost hraje při výběru hraček velkou roli. Hračky by měly odpovídat úrovni dětí. Znamená to, že čím menší jsou děti, tím větší by měly mít hračky dílčí konstruktivní prvky (např. při koupi puzzle nebo stavebnice). Hračky by měly být pro děti dobře uchopitelné a měly by umožnit správnou manipulaci. Zejména u dětí do tří let věku musíme dávat pozor na vdechnutí a spolknutí menších částí. Znamená to tedy, že musíme dbát na správnou bezpečnost, kterou stanovují normy vymezené v legislativě. Hračky by měly odpovídat psychickému vývoji, měly by zdůraznit podstatné znaky a velikostní poměry.

Důležité je také to, z jakého materiálu jsou hračky vyrobeny. V dnešní době se využívá především dřevo, plast, textil, kov, papír a keramika. Volba vhodného materiálu závisí na několika faktorech spojených zejména s funkcí a zaměřením hračky.

Dalším důležitým požadavkem při výběru hraček je pevnost, odolnost a trvanlivost. Hračky by měly být odolnější, zejména jsou-li určeny pro děti. Děti si k hračkám vytvoří citový vztah a v dospělosti pak dostanou čestné místo v ložnici nebo jsou předány dalším generacím. Tyto hračky mají velkou osobní hodnotu, a proto je tedy potřeba, aby byly vyrobeny z kvalitního materiálu a umožnily tak další hraní.

Také tvar a barva souvisí s výběrem hraček. Menším dětem bychom měli pořizovat hračky tvarově jednodušší, doplněné sytými teplými barvami. Hračky by měly být vkusné a pro děti esteticky přitažlivé.

Děti by měly umět s hračkami zacházet a rozumět jim. S tím souvisí další důležité kritérium při výběru hraček, a to konstrukce a mechanika hračky. O složité hračky děti nejeví zájem, nebo v nich naopak vyvolávají zvědavost a touhu poznat něco nového. Mnohdy se stane, že děti hračku rozeberou a nakonec skončí někde v koši. I přestože jsou drahé hračky součástí dětského pokoje, děti si s nimi nemohou hrát. Takové hračky ztrácí svůj význam.

Hračky bychom měly volit tak, aby přispívaly k rozvoji fantazie a představivosti. Současné hračky bývají propracovány do nejmenšího detailu a děti pak neuplatňují vlastní fantazii. Proto dnes bývá mnoho hraček kritizováno, neboť děti dostávají hračky, které plní pouze jednu funkci. Ve chvíli, kdy děti hračku prozkoumají, odloží ji, protože už neví, jak si s ní hrát. Každá hračka by měla nabízet více herních možností a mít větší uplatnění ve hře.

A. Arkin (1950) dělí hračky podle tematiky:

- smyslové – vedou k rozvoji sluchu, hmatu, zraku, chuti a pohybu,
- pohyblivé – to jsou hračky dopravní,
- technické – sem patří hračky, které jsou zmenšeninami nástrojů dospělých,
- společenské – k těmto hračkám se řadí hračky, které zobrazují předměty denní potřeby,
- konstruktivní – do této skupiny patří stavebnice,
- názorné – představují např. zvíře, děti se pomocí nich učí poznávat okolní svět.

Podle E. A. Flerinové (1951) jsou v oblibě hračky konstruktivní, které přispívají k rozvoji dětí. Vyvolávají u dětí snahu myslet, uplatňovat fantazii, cvičit pohyby a smysly.

E. A. Flerinová dělí hračky do 6 skupin:

- stavební materiál z velkých předmětů různého tvaru, který slouží ke hře na podlaze a ke hře kolektivní,
- stavební materiál z menších předmětů sloužící ke hře na stole,
- složitější stavebnice, jejichž části se dají spojovat.

Druhou skupinou jsou podle E. A. Flerinové hračky, které zobrazují lidské postavy, zvířata aj. Tento druh hraček neposkytuje dětem přeměnu, jako stavební materiál, ale vzbuzuje zájem o přesný námět hry a pomáhá ji tvořit. Patří sem např. panenky, vojáčky apod.

Do třetí skupiny řadí hračky veselé a zábavné. Jejich cílem je překvapit, podnítit smích a pěstovat humor. Tyto hračky děti rozveselí obvykle nečekaným pohybem nebo zvukem.

Do čtvrté skupiny zařazuje hračky didaktické. Mají velký význam proto, že seznamuje děti s barvou, tvarem atd. Patří sem mozaiky, hudební hračky aj.

Pátou skupinu tvoří pohybové hry a hračky. Jsou to např. míče, švihadla, kruhy aj. Podle Flerinové mají na hry nejvíce času děti v době vycházky. Ven si s sebou berou nejrůznější hračky a tam si s nimi hrají.

Do poslední skupiny patří hračky vlastní výroby. Nejdou sice srovnat s hotovými hračkami, jejich význam spočívá zejména v tom, že jsou výsledkem dětské tvořivosti.

V dnešní době existuje celá řada hraček. Ovšem ne každé, které jsou ke koupi, jsou kvalitní. Dětský svět je dnes ovlivněn televizí a reklamou. Ty působí na děti, ukazují jim zábavné a jedinečné hračky, které „každé dítě musí mít.“ V České republice se hračky vyrábějí již dlouhou dobu. Avšak na trhu se objevují i hračky ze zahraničí, které ne vždy odpovídají výchovným a estetickým hodnotám. Rodiče často kupují hračky z Číny, které je lákají zejména nízkou cenou. Mohou se mezi nimi objevit i hračky, které jsou závadné a nekvalitní. Každý kdo kupuje hračky, by měl brát ohled na to, aby hračky podporovaly rozvoj dětí a byly esteticky a zdravotně nezávadné.

3.3 Historický vývoj hraček

Hračky patří mezi nezbytnou součást lidského jedince. Je tomu tak dnes a bylo to tak i dříve. Proto nyní nahlédneme do historie hraček ve světě a poté i u nás.

Historie hraček ve světě

V období pravěku si děti hrály s přírodním materiálem, který byl všem dostupný. Postupně se rozvíjelo umění a kresba, z hlíny se modelovaly zvířata a lidské postavy, věci denní potřeby, sošky s náboženským významem aj. Předměty, které přestaly sloužit k náboženským účelům, se staly hračkou pro děti. Na našem území bylo nalezeno nádobíčko z doby kamenné, kostěné hračky, hliněná chrastítka atd.

Ve starověkém Egyptě byly nalezeny pozůstatky hraček, které byly uloženy v hrobech zemřelých. Mezi tyto hračky patří např. dřevěný krokodýl, míč z papyru, figurky vyrobené z hlíny, slonoviny nebo zlata.

Ze starého Řecka se uchovaly hračky pro chlapce – figurky vojáků a koníků. Pro dívky to byly panenky z látek, ze dřeva, hlíny a také ze slonoviny. O něco později se panenka objevila také v Evropě a ve Středomoří. Z ní pak později (18. stol.) vznikli cínoví vojáčky. Z tohoto můžeme vidět, že hračka měla za úkol připravovat děti na život modelováním konkrétních situací. Chlapec, jako bojovník a vládce. Dívka, jako žena, matka a hospodyně. Typické hračky pocházející z Řecka jsou Jojo a Káča, které si oblíbili i Římané. V 5. – 4. století před n. l. bylo zvykem v dospělosti (již před 15. rokem) darovat své hračky bohům (ženy zasvěcovaly panenské bohyni svou panenku a její oblečení). Panenky byly dříve vyráběny ze dřeva s pohyblivými klouby nebo z hlíny s pohyblivými údy. Pro dívky z vyšších vrstev se vyráběly z luxusnějšího materiálu jako je např. slonovina, jantar nebo zlato.

I v Číně se objevila zajímavá hračka – diablo. Podobá se cívce, která se rozpohybuje provázkem zachyceným na dvou tyčkách. K dalším čínským hračkám patří šachy, karty, létající drak vyrobený z bambusu nebo papíru, který sloužil k náboženským účelům (Mišurcová, 1980).



Kite flying at Hsin-kuang on the North Day of North Moon

Obrázek 1 - Létající drak

Vývoj hraček byl, zdá se podle malého počtu zachovaných hraček, částečně zbrzděn v období středověku. I když ani na něj se nemůžeme dívat jen jako na dobu odříkání a odcizení světů. Došlo zde ke změně názorů a ideálů. Z 6. – 7. století se zachovaly textilní panenky. V následujícím období se o existenci hraček můžeme pouze domnívat, neboť se nedochovalo mnoho materiálních a pramenných dokladů. Během středověku se odehrávaly křížácké války a jiné místní boje o moc a území. Vzor rytíře se odrazil i v hračkách. Ve 13. a 14. století se vyráběla plochá figurka rytíře na koni, která byla vyrobena z olova a cínu. Je to zřejmě předchůdce cínových vojáčků.



Obrázek 2 – Koniček – 13. století

V období renesance se společnost vracela k antickému vzoru. Snažila se o fyzickou a psychickou harmonii. Populárními hrami se staly intelektuální hry a hádanky.

V roce 1510 se začala objevovat didaktická hra, kterou vytvořil Thomas Murnra. Název této hry je Dialektika v obrázcích. Jedná se o hry s obrázky, které se využívaly při výchově. Koncem středověku se výroba hraček rozvíjela a začala se specializovat. V Německu byla manufakturní výroba, kde se panenky vyráběly. Nazývaly se Tocken nebo Docken. Výroba hraček nesla také přísná pravidla. Řezbář, který panenku vyrobil, ji nesměl namalovat. Musel ji předat malíři a ten ji dokončil. Hotové zboží převzal obchodník, který měl na různých místech své obchody. Už v té době byly německé hračky vyváženy do celého světa. V průběhu renesance se rozvíjela výroba hraček pro dospělé.

Byly to takové hračky (ptáček v kleci, figurka píšící dopis), které byly vystavené a děti se na ně mohly pouze dívat, ale nesměly na ně sahat. Souviselo to se zálibou ve sbírání kuriozit. Do kuriozit patřily i domy pro panenky, které se vyráběly v Německu a Holandsku v 17. a 18. století. V roce 1730 se začali vyrábět cínoví vojáčci. Z cínu se tvořilo i nádobíčko, figurky zvířat atd.

Dřívější výchova vedla pouze k tomu, připravit děti co nejrychleji do dospělosti. Pro tyto účely byly přizpůsobeny i hračky. Byly zhotoveny jako miniatury skutečného světa. Panenky byly vyrobeny ze dřeva s malovaným obličejem, někdy s pohyblivýma rukama, nebo připevněné na dřevěném podstavci. Tyto panenky byly oblečeny do bohatých šatů. Pomocí nich se panovnice dozvíдалy o módě na svém dvoře. Těmto panenkám, které se objevily ve Francii v 17. století, se říkalo Pandory. Staly se náhradou módního žurnálu, který se objevil až v 18. století.



Obrázek 3 - Panenka

V Holandsku či Anglii se vyráběly také dřevěné panenky, které byly nazývány Dutch Dolls. Okolo roku 1710 se při výrobě panenek používal porcelán. První panenky neměly v obličejích žádný výraz, vlasy měly plastické a různě barevné. Hlavičku měly připevněnou k tělu, používalo se na výrobu několik druhů porcelánu. V Americe byly oblíbené panenky z textilu s potiskem. 18. století bylo dobou vrcholného baroka a rokoka, která znovu přináší změnu ve světě hraček. Bývají často zobrazeny na rodinných fotografiích, kde je má každé dítě u sebe. Chlapci měly oblíbeného koně, ať už na kolečkách s vozíkem, na

tyči nebo houpacího. Typickou hračkou se ovšem stal cínový vojáček. Nejdříve se vyráběl v Norimberku a později se rozšířil i na jiná místa, jako je např. Švýcarsko. Výrobu ovlivnil Bedřich Veliký a další armády, zvláště napoleonské výpravy. Hlavním výrobcem byl Andreas Hilpert a jeho rodina. Vytvořili asi 110 druhů vojáků Bedřichovy armády i jeho samotného. Různé druhy vojáků se vyráběly i na zakázku. Sbíráni figurek- vojáků se stalo velice oblíbené nejenom pro vojevůdce, ale také pro známé osobnosti, jako byl např. Goethe. Tradice výroby se zachovala až dodnes. 19. století se stalo zlatou dobou hračky. Technické vynálezy vedly známé vynálezce k pokusům v oblasti hraček, např. J. N. Maelzel, vynálezce metronomu, vyrobil mluvící panenku. Dále se také rozšířil parní stroj, vlak a jiné technické vynálezy.



Obrázek 4 - Cínoví vojáčky

20. století bylo nazýváno stoletím dítěte. Obliba her a hraček se v celém světě stále více zintenzivňovala a tento trend stále trvá. Je to podmíněno tím, že se změnil nárok na život a na prostředí, ve kterém člověk žije. Hra a hračka má vliv na výchovu mladé generace.

Z historického vývoje hry a hračky plyne, že se svět, ve kterém lidé žijí, měnil, a že hra a hračka sloužila a dosud slouží k výchově. Rovněž také zůstanou neoddělitelnou součástí dětství a lidské kultury.

Historie hračky na našem území

V dnešní době si děti hrají a přitom používají hračky, které jsou známé i dětem z různých národů. Jejich hru ovšem ovlivňuje česká lidová tradice. Lze říci, že lidové hračky pocházejí již z 18. století. Lidové hračky tvořily jednak samotné děti a jednak dospělí. Hračky, tvořené dětmi, se moc nedomochovaly na rozdíl od hraček vytvořené dospělými. Ty můžeme rozdělit do několika skupin. Dřevěné hračky byly typické pro českou lidovou tradici. Hrnčíři vyráběli hračky z hlíny, které zdobili peřím nebo kouskem kožešiny. Ty pak byly charakteristické pro moravskou tradici.

Dřevěné hračky se vyráběly ve Skaškově u Nepomuku, v Kroumé na Českomoravské vrchovině nebo v oblastech Podkrušnohoří. Nejdříve se vyřezávaly a poté soustruhovaly. Typickou lidovou hračkou byl husar, koník a dřevěné panenka. Několik druhů lidových hraček se vyrábí dodnes (dřevěné figurky, hliněné nádobičko). Ty pak slouží ke hraní nebo jako dekorační předměty.



Obrázek 5 - Husar na koni



Obrázek 6 - Dřevěná panenka

Lidové hračky se měnily jak po stránce materiálové, tak i po stránce výrobní. Nejdříve byly vyráběné pouze v rodinách. Později se rozšířily do širšího okruhu. Některé druhy putovaly z rodiny do rodiny a z generace na generaci, až dosáhly stálého hračkového typu. Takové hračky byly úzce spojeny s prostředím, ve kterém vznikly.

Ve 20. století se objevilo sdružení Artěl, které navázalo na lidovou tvořivost. Artěl se zabýval vlastními návrhy, ale také propagací výrobků lidových umělců. Umělci Artělu navrhovali kromě hraček také nábytek, bytové doplňky, upomínkové předměty aj. Sdružení bylo založeno v roce 1908 skupinou mladých lidí (architekti, úředníci, studenti dějin umění), jejichž cílem bylo vytvořit nové výtvarné nápady. Sdružení Artěl přispělo k významnému rozvoji českého designu.

Sdružení Artěl vyráběl hračky po celou dobu své existence. Většina hraček se do Rakouska – Uherska dovážela a jen malé množství tvořila domácí výroba. 19. století bylo nazýváno stoletím hračky. V tomto století se objevovaly hračky - miniatury, které tvořily současný svět.

Po založení Artělu hračky navrhovali, zhotovovali prototypy a malé množství vyráběli soustružníci. Umělci je pak malovali. Později pro Artěl vyrábělo hračky Hořické hračkářské družstvo. Díky tomu se mohly hračky navzájem kombinovat. Byly to tvarově jednoduché figurky, které vycházely z lidové tvořivosti, ale odpovídaly současnosti. Objevili se kuchaři, vojáci, zvířátka aj. Hračky byly tvořené tak, aby byly odolné a vydržely stisk dětské ruky.

Po první světové válce vznikla v Novém Jičíně první továrna na hračky. Od 20. století se hračka stala produktem průmyslové výroby. Postupem času vznikaly další nové firmy, které se zabývaly výrobou hraček. K neznámějším patří firma Merkur. Tato firma vyráběla stavebnici se stejným jménem. Stavebnice obsahovala háčky, pomocí kterých se jednotlivé díly spojovaly. Později byly jednotlivé díly stavebnice barevně odlišené a obsahovaly šrouby a maticky. V současnosti je stavebnice obohacena o další součástky (ozubená kola, pásy aj.).



Obrázek 7 - Stavebnice Merkur

Hračky vyráběly nejenom velké firmy, ale také příležitostní výrobci hraček. Mezi ně patří majitelé malých truhláren, zámečnictví nebo také domácí výrobci. Domácí výrobci vyráběly hračky zejména o Vánocích, které prodávaly na vesnických trzích. Chudší rodiny nekupovaly hračky dětem téměř nikdy. Děti chodily do bohatších čtvrtí a tam si hračky hledaly. Často je nacházely pohozené u popelnic.

Během 2. světové války se výroba hraček zmírnila. Bylo to z důvodu nedostatku surovin. Po válce se však výroba hraček znovu rozeběhla naplno. Ke konci 70. let se objevil úplně nový plastový výrobek, který se jmenoval Igráček. Dále se také rozvíjely deskové hry, jako je např. Člověče, nezlob se, šachy, dáma, stolní hokej a fotbal, Kloboučku hop, Smolíček pacholíček.



Obrázek 8 – Igraček

V dnešní době jsou prodejny plné různých hraček, které jsou určeny pro děti. Výběr je obrovský. V poslední době se na trhu objevují hračky, které jsou zdraví škodlivé. Hračka, která je nezávadná, musí být schválena EU.

Zejména v období Vánoc se do prodeje dostávají nové hračky, které jsou hitem doby a každé dítě je „musí mít“. Jsou to především hračky představující postavičky filmových a seriálových hrdinů. V 90. letech bylo velice populární sbírat kartičky s hokejisty, Pokémony, mít zvířátko tamagoči a hračky z Kinder vejce. V současnosti jsou u dětí oblíbené hračky Monster High, PlayStation, Xbox aj.



Obrázek 9 - Tamagoči

4 Hra dětí mladšího školního věku v praxi

V teoretické části je popsáno dětství jako životní období dítěte a definovány významné poznatky o hře a hračce. Poznatky byly získány především z dostupné literatury. V teoretické části byla popsána hra a hračka dětí od narození po mladší školní věk. Kdežto v praktické části bude pozorována pouze hra dětí mladšího školního věku. Výzkum byl uskutečněn ve školní družině, která se nachází na základní škole v kraji Vysočina. Školní družina je vedle mateřské školy vhodným místem pro výzkum dětské hry. Děti zde tráví mnoho času po vyučování a mají zde k dispozici spoustu hraček, které při své hře mohou využít.

4. 1 Cíl výzkumu

Cílem výzkumu je analyzovat činnost dětí mladšího školního věku v rámci spontánní hry. Výzkum byl zaměřen na čtyři tématické oblasti:

- Jak a s čím si dítě hraje.
- Jak a s kým dítě během hry komunikuje.
- Jaké projevuje pocity během hry
- Jak se dítě na činnost soustředí a jak se po třídě pohybuje.

4. 2 Výzkumné metody

Pro výzkumné šetření je využita metoda pozorování a rozhovoru. Pro výzkum byla zvolena kvalitativní strategie. Kvalitativní výzkum rozebírá příčiny, vztahy a závislosti u zkoumané jednotky. Lze ho použít v situaci, kdy je prováděn podrobnější rozbor některých jevů. Při použití tohoto výzkumu se využívá složitých psychologických postupů. Realizace kvalitativního výzkumu je založena na malém počtu vzorců. Mnozí respondenti nechtějí odpovídat na otázky nebo jsou jejich odpovědi nepravdivé, vyhýbavé nebo zkreslené. Proto je velmi důležité vědět, jakým způsobem se ptát. K nejznámějším metodám tohoto výzkumu patří např. dotazování, testy barev, doplňování vět, rozhovor aj.

Kvalitativní výzkum byl vybrán proto, že cílem výzkumu nebylo získat velké množství číselných dat, pomocí nichž by se dala získat data, která by se mohla zevšeobecnit, ale naopak. Kvalitnější mohou být data, která podávají informace o daném člověku a dané situaci.

Pozorování

Pro daný výzkum byla použita metoda pozorování spontánní hry dětí ve školní družině. Pozorování lze chápat jako dlouhodobé, systematické a reflexivní sledování činnosti, které probíhá v pozorovaném terénu. Vše probíhá za účelem objevení a reprezentování sociálního života a procesu. Jedná se o pozorování, ve kterém jsou pozorované jevy sledovány přímo v prostředí, kde právě probíhají. Během pozorování dochází ke vzájemnému ovlivňování výzkumníka a pozorovatele.

Prostřednictvím hry můžeme získat mnoho informací o dětech. Řadíme ji k podstatným pozorovatelným jevům v chování dětí. Dále nám také poskytuje důležitý pohled na dětské chápání, vzorce hraní a schopnosti dítěte. Známe – li podstatné vývojové znaky, může nám tento projev, který je u dětí velmi častý, poskytnout cenné informace (Švaříček, Šed'ová, 2007).

Dále jsou zaznamenány jevy, které byly získány pozorováním. K tomuto účelu byly využity výzkumné otázky, pomocí kterých bylo pozorování řízeno. Získané informace byly zaznamenávány pomocí terénního zápisu a další poznatky pomocí analýzy hry.

Terénní zápis je základním předmětem záznamu při pozorování. Je velice důležité, aby byl úplný a přesně organizovaný. Zápis (poznámky) tvoří výzkumník a zaznamenává do něj to, co slyšel, viděl a zažil.

Analýza hry poskytuje informace o prožitcích dětí, jejich psychických zvláštnotech, zkušenostech neboť je hra i prostředkem sebevyjádření. Pozorujeme upřednostnění typů her, spolupráci a komunikaci s vrstevníky. Informace získáváme na základě pozorování, kdy výzkumník bývá v interakci s dětmi nebo je pouze pozoruje a do hry nezasahuje (Mertin, Gillarnová, 2003).

Rozhovor

Metodu pozorování je dobré doplnit metodou rozhovoru. Pozorovatel si pak může vytvořit celkový obrázek o dané situaci. Můžeme zde také postřehnout neverbální projev pozorovaného, což může poskytnout kvalitnější získávání a chápání informací.

Rozhovor dělíme na:

- strukturovaný – přesně se držíme předem připravených otázek, tento druh rozhovoru je z hlediska času nejméně náročný,
- nestrukturovaný – odpovědi zcela záleží na pozorovaném,
- polostrukturovaný – navrhnutá volba a následná prosba o objasnění, pro pozorovatele velice náročné (Mertin, Gillarnová, 2003).

Rozhovor by měl proběhnout v kulturním a klidném prostředí. Na začátku je důležitá motivace, která slouží k navození důvěrné atmosféry a odstranění respondentových obav z průběhu rozhovoru. Během rozhovoru je nutné povzbuzovat respondenta a jevit zájem o jeho vyjádření, popř. se zeptat, zda všemu rozumí. Než začneme s rozhovorem, je třeba si uvědomit věk a komunikační dovednosti dítěte.

Kladené otázky při rozhovoru

Otázky pro děti v ŠD: 1) S čím si nejraději nebo na co si nejraději hraješ?

2) S kým si v družině nejraději hraješ?

3) S kým si v družině nerad/a hraješ?

4.3 Zkoumaný vzorek

Kvalitativní výzkum je založený na záměrném výběru a to především proto, aby vybrané osoby měly jisté vědomosti a zkušenosti ze zkoumaného prostředí.

Předmětem zkoumání bylo zvoleno pozorování dětí mladšího školního věku ve školní družině. Nachází se zde mnoho podnětů, které mohou děti využít ve hře. Současně je také možné pozorovat jejich chování v přítomnosti druhých dětí.

Vzhledem ke sledovaným jevům nebyly pozorovány všechny děti, ale pouze užší výběr tří dětí. Hlavním kritériem záměrného výběru byla přítomnost dětí ve školní družině v době od 12 do 15 hodin.

Výzkum byl prováděn ve školní družině v jedné z vesnických škol v kraji Vysočina. Okolí školy nabízí mnoho možností pro tělesnou výchovu. Poblíž školy se nachází fotbalové a asfaltové hřiště, tenisové kurty, rybník, který se využívá v zimě pro výuku bruslení. Pro výuku přírodopisu, prvouky, ale také pro činnost školní družiny, je v blízkosti školní pozemek.

Školu tvoří tři budovy. Hlavní budova, tělocvična, nová budova se školní jídelnou. Budovy jsou propojeny spojovacím krčkem. V roce 2010 byla ke škole připojena mateřská škola.

Školu navštěvují žáci nejenom dané vesnice, ale také žáci z dalších sousedních vesnic. Škola poskytuje žákům úplné základní vzdělání od 1. do 9. třídy.

Školní družina se skládá ze dvou oddělení. Kapacita družiny je 60 dětí. Do každého oddělení může být zapsáno max. 30 dětí. Družinu navštěvují žáci 1. – 4. třídy. Školní družina se nachází v 1. poschodí přístavby školy. Pro svou činnost využívá 2 dobře vybavené místnosti.

Školní družina se zaměřuje zejména na osobnostní a sociální výchovu a výchovu k trávení volného času. Družina uskutečňuje výchovně vzdělávací činnost mimo vyučování především formou odpočinku (poslech, četba, kreslení), rekreace (hry a spontánní činnosti), zájmu a přípravou na vyučování.

Třída školní družiny, ve které byl výzkum prováděn, měla po dobu výzkumu průměrně 20 dětí. Děti do školní družiny přicházely po skončení vyučování ve 12:00 hodin. Následující doba byla věnována hrám dle individuálních potřeb a přání jedince. V družině mají děti možnost velkého výběru hraček, stolních her, stavebnic, které si mohou kdykoliv vzít. Hry a hračky nakupují vychovatelky před Vánoce a darují je dětem pod stromeček. Výtvarný materiál a pomůcky jsou nakupovány průběžně dle finančních možností.

Pozorované děti

Jakub

Jakub je sedmiletý chlapec. Pochází z vesnice nedaleko školy. Do školy musí tedy dojíždět. Každý den ho do školy vozí otec autem. Základní školu navštěvuje prvním rokem. Mateřskou školu navštěvoval ve stejném místě, jako je základní škola. Z kázeňských důvodů měl odloženou školní docházku. Má dva mladší sourozence. Je to chlapec, kterému bylo diagnostikováno ADHD. Byla mu přidělena asistentka, která se mu věnovala při vyučovacích hodinách a při pobytu ve školní družině. Jakub se k ní choval nepřiměřeným způsobem, byl na ni vulgární a zlý. Asistentka po pár měsících odešla za jinou prací. Nyní je Jakub ve vyučování bez asistentky a vyučování zvládá dobře. Patří mezi problémové děti. Je agresivní a výbušný. Pochází z úplné dysfunkční rodiny. Otec je alkoholik, matka romského původu. On sám by se do kolektivu rád zapojil, ale dětmi není vyhledávaný, protože, jim boří stavby, ničí jejich hry, používá vulgární slova. Snaží se na sebe upoutat pozornost. Má jednoho kamaráda, se kterým si hraje. Dotyčný chlapec je též dětskou skupinou nevyhledávaný. Spory mezi ním a ostatními dětmi řeší násilím.

Petra

Petra je sedmiletá dívka, která chodí do druhé třídy. Bydlí ve vesnici nedaleko základní školy. Tudiž musí do školy dojíždět. Mateřskou školu navštěvovala ve stejném místě, jako je základní škola. V mateřské škole neměla nikdy problémy s chováním. Ba naopak, vždy to byla šikovná a hodná dívka. Na základní školu nastoupila v řádném termínu. Nebyl žádný důvod ji navrhnout odklad školní docházky. Pochází z úplné rodiny. Má dva výrazně starší sourozence – bratry. I přesto, že jsou rodiče již poněkud starší, Petře se věnují a poskytují jí vše, co potřebuje. Každé léto jezdí s rodiči na dovolenou do zahraničí. Ani v zimě u nich nechybí dovolená. Jarní prázdniny většinou tráví na chalupě na horách, kde se věnují sjezdovému lyžování. V současné době lze na jejím chování a projevování pozorovat to, že vyrůstá mezi dospělými. Mnohdy odmlouvá a dělá si věci po svém. Ovšem si daný problém uvědomí a omluví se dotyčné osobě. V kolektivu je oblíbená.

Jiří

Jiřík je chlapec, kterému je osm let. Bydlí ve stejné vesnici, ve které se nachází i základní škola. Stejně tak jako výše uvedené děti, tak i on navštěvoval mateřskou školu v této vesnici. V mateřské škole ho paní učitelky vždy chválili, že je pozorný a vnímavý chlapec. Brzy uměl správně držet tužku, znal většinu písmen a ani počítání do dvaceti mu nečinilo žádný problém. Pochází z úplné rodiny a má o čtyři roky mladší sestru. Jeho rodiče jsou učitelé na střední škole. Oběma dětem se velice věnují. Tráví spolu volný čas tím, že jezdí na různé výlety, chodí do divadla, do kina. Jiřík je klidný, tichý, inteligentní, spolehlivý, ochotný a bezproblémový chlapec.

4. 4 Sběr dat

Před uskutečněním samotného výzkumu byl osloven pan ředitel dané základní školy, zda může být provedeno výzkumné šetření právě na této škole. Pan ředitel souhlasil. Pan ředitel i paní vychovatelka byly ubezpečeny, že prováděný výzkum bude součástí diplomové práce a že všechny údaje a získané informace budou anonymní.

Při pozorování byly zaznamenávány podstatné informace do zápisníku. Informace obsahovaly celý průběh herní činnosti dětí. Po uplynutí doby vytyčené pro pozorování bylo přistoupeno k rozhovoru s dětmi. Rozhovor u každého dítěte trval přibližně 10 minut.

4. 5 Interpretace dat

Oblast č. 1: Jak a s čím si dítě hraje

Jakub

U Jakuba bylo možné pozorovat hru námětovou, které se věnoval poměrně dlouhou dobu. Na dopravním koberci jezdil nákladákem, který si donesl z domu. Pohyboval se s ním velice rychle a narážel do auta druhého chlapce. Další námětovou hrou bylo parkování aut do garáží. Nejdélší dobu však strávil listováním knihy s obrázky zvířat. Obrázky se mu staly motivem pro napodobování. Společně s dívkou si obrázek chvilí

prohlíželi a poté dané zvíře napodobili zvukem i pohybem. Žádná tato činnost však nerozvíjela fantazijní děj, díky němuž bychom mohli hru zařadit mezi hry dramatizační. Vždy se jednalo pouze o nápodobu, ve které byl daný námět, jehož dodržení se stalo náplní hry.

Dále bylo možné pozorovat hru konstruktivní. Kubík si asi po dobu 10 minut stavěl garáž a domečky z dřevěné stavebnice. Používal různě velké krychle, kvádry a válce, z nichž stavěl garáž a domečky. Použil i hračky, které představovaly zmenšeniny stromů, postavičky člověka. Do hry se zapojil i chlapec, se kterým se domlouval, jak by stavba měla vypadat. Chvilí stavbu pozoroval, poté ho napadlo, jak by mohl stavbu vylepšit a svoji představu zrealizoval. Mezitím i druhý chlapec určitou část postavil. Na otázku, co staví, odpověděl: „nevím, asi vesnici.“ Ke konstruktivní hře patřila také hra se stavebnicí Seva. Při odpovědi na otázku, jakou hru má ve školní družině nejraději nebo na co si nejraději hraje, odpověděl „nejraději si hraju se stavebnicemi nebo s vláčkami“.

Nejméně bylo možné pozorovat hru předmětovou. Dříve než začal s autíčkem napodobovat autonehody, jezdil s ním jen tak po koberci, občas s ním „jezdil“ ve vzduchu nebo pozoroval jeho detaily, ovšem bez žádného námětu. Činnost s předmětem pro něj byla spíše zabavením rukou, než vlastní hrou. Věnoval se spíše pozorováním okolí než samotné hračce.

Nějakou dobu bylo možné pozorovat hru agonální. Během této hry se chlapec snažil porazit druhého chlapce tím, že nasbírá co nejvíce kartiček. Musel však najít shodný obrázek na obou dvou kartách.

Hlavní činností tohoto chlapce byla tedy zejména hra námětová. I přesto, že vystřídal různé typy her, většinou stejně postupně přešly ve hru námětovou. Jako příklad mohu uvést manipulaci s nákladňákem, po které následovalo předstírání autonehody. I stavba garáží, která následně představovala stavbu vesnice, neboť k ní chlapci přistavěli ještě domečky. Veškeré hry, které bylo možné u chlapce pozorovat, byly převážně chlapecké hry.

Chlapec použil během pozorování tyto předměty: nákladňák, dřevěná stavebnice, zmenšeniny stromů, kniha, hra Double.

Petra

U této dívky bylo možné vidět hru konstruktivní. Stavěla divadlo- jeviště z velké dřevěné stavebnice, které později sloužilo k hraní představení. Společně s dvěma dalšími dívkami skládaly velké dřevěné díly na sebe a vedle sebe. Uprostřed stavby nechaly velké okno, přes které přehodili deku. Na otázku, co staví, dívka odpověděla: „*stavíme divadlo, protože si chceme divadlo zahrát. A chceme na ně pozvat ještě holky.*“ Na stavbě se domlouvaly, ale rozhodující slovo měla vždy pozorovaná dívka. Dívky si také vyrobily lístky do divadla. Ty pak rozdaly jimi vybraným dívkám a paní vychovatelce.

Jako další hru bylo možné pozorovat hru dramatickou. V jejím průběhu bylo možné pozorovat smyšlený děj, od kterého se hra odvíjela. Bylo také možné zaznamenat fantazijní prvky. Pozorovaná dívka se vžila do role režiséra a komentovala činnost ostatních dívek. Pozorovala dívky, které si vymýšlely děj jednotlivých postav. Jakmile se jí něco nelíbilo, hned jim to sdělila a dívky to musely napravit. Když měly děj secvičený, zahrály ho ostatním dívkám a paní vychovatelce.

Také bylo možné sledovat hru agonální. Cílem této hry bylo zbavit se několika karet, které držela v ruce. Zbavit se jich musely tak, že sledovaly karty, které byly položené uprostřed stolu, a na ně pokládala postupku, pokud ji však měla.

Další hra může být označena jako hra pohybová. Při této hře využila velké stavebnice a gymnastické obruče, které podlézala, přeskakovala a běhala kolem nich. Na otázku, jestli má ráda tancování, odpověděla: „*Jo, já ráda tancuju. Chodím i do tanečního kroužku. Hrozně mě to baví. Užijeme si tam hodně srandy. Nejlepší jsou tábory s tanečákem. Tam tancujeme skoro pořád.*“ A jakou hru máš nejraději v družině nebo s čím si nejraději hraješ? „*Hmm... nevím, jak kdy. Třeba dneska mě nejvíc bavilo, když jsme hráli divadlo.*“

Pozorovaná dívka ke hře využila velkou dřevěnou stavebnici, deku, papír, pastelky, loutky, šaty, gymnastické obruče a stolní hru Ligretto.

Jiří

U pozorovaného chlapce bylo možné vidět hru konstruktivní, námětovou, ale také hru předmětovou, která se po chvíli změnila v hru didaktickou.

Konstruktivní hru představovalo stavění ze stavebnice Seva. Jednotlivé díly spojoval k sobě. Společně ještě s jednou dívkou, jeho sestřenicí, stavěli domeček, který měl sloužit pro další hru. Na otázku s čím si v družině hraje nejradši, odpověděl: „*to je různé*“, „*baví mě stavět ze stavebnice, rád také hraji stolní hry, poslouchám rád pohádku*“ Ke hře konstruktivní měla patřit i hra s kolejkami. Jelikož si ho dívky však nevšímalý a na jeho námítky nereagovaly, raději odešel.

K námětové hře lze zařadit hru na školu. Jiřík představoval pana učitele a jeho sestřenice (Nikola) byla žák. Nikola seděla v lavici před tabulí a čekala, co Jiřík řekne, aby udělala. Chlapec se vložil do role učitele, přičemž se co nejvíce snažil napodobit činnosti, které jsou pro učitele charakteristické. Psal na tabuli příklady a texty, které by dívka mohla číst. Napadlo ho, že nemají žakovskou knížku, do které by mohl zapisovat známky. A proto požádal dívku, aby zašla pro bílý papír a pastelky, aby si ji mohli vyrobit.

Poměrně dlouhou dobu se věnoval didaktické hře. Ve skříňce s hrami si vybral hru s autíčky. Hra obsahuje jednu desku a čtrnáct různě barevných autíček. Nejprve si s autíčka prohlížel, rovnal si je podle velikosti, podle barev. Po té s nimi jezdil po celé ploše lavice. A nakonec si vytáhl kartičku, podle které sestavil autíčka na desku. Cílem hry bylo za pomoci posouvání dalších autíček dostat z desky červené autíčko. Chvilku nad tím přemýšlel, ale nakonec se mu podařilo daný úkol splnit. Vytáhl ještě jednu kartičku, na které byl další plán s auty, ale nyní už o něco složitější. I tento úkol splnil.

Také dlouhou dobu tento chlapec strávil pozorováním ostatních dětí. Chodil po třídě, přičemž se chvíli u někoho zastavil, aby si prohlédl, co dotyčný zrovna dělá. Během pozorování se zastavil na koberci, potichu si zpíval a občas dělal, jako že tančí.

V průběhu hry použil stavebnici Seva, koleje, papír, pastelky, křídlo, ukazovátka, didaktickou hru Auta .

Oblast č. 2: Jak a s kým děti během hry komunikují

Jakub

U Jakuba bylo možné sledovat hru individuální. Využil při ní nákladní auto, se kterým se pohyboval po koberci a také mával ve vzduchu. Při této činnosti s nikým nekomunikoval.

Individuální hra po nějaké době přecházela v hru párovou. K Jakobovi se přidal jeho kamarád Petr. Z počátku po sobě koukali a po chvílce začali do sebe autama narážet. Jako další činností, kterou společně tvořili, byly stavby z kostek. Jako první postavili garáže. Pozorovaného chlapce však napadlo, že by k nim mohli postavit ještě domy a stromy. Sdělil nápad svému kamarádovi slovy: „*hej, postavíme ještě baráky a stromy. Bude z toho vesnice.*“ Kamarád odpověděl: „*tak jo*“. Pozorovaný chlapec byl při hře živější. Jakmile se k nim přiblížily jiné děti, odehnal je slovy: „Tady si hrajeme my, běžte pryč!“ Chlapec, který si s ním hrál se pozorovaného chlapce vždy ptal, co a jak má udělat. Jakmile postavil to, co mu Jakub nařídil, volal na něj a zeptal se ho: „*Podívej, podívej, může to tak být?*“ Při této hře byl pozorovaný chlapec v roli jakéhosi rádce a organizátora hry. Kamarád si jeho pozice uvědomoval, což můžeme usuzovat i z toho, že se ho často ptal na radu a na názor.

Párová hra převládala také při hře se stavebnicí Seva. Opět si hrál se stejným chlapcem. Chlapci přemýšlely, s čím by si mohli začít hrát. Jakuba napadla stavebnice Seva. Proto se kamaráda zeptal: „*Co kdybychom si hráli s támhle tou modrou stavebnicí? Postavíme si z ní auta.*“ Kamarád souhlasil. Vzali krabici se stavebnicí a vysypali ji na koberec. Pozorovaný chlapec ji hned začal rozmísťovat, aby viděl na všechny součástky. Každý chlapec si stavěl svůj dopravní prostředek. Navzájem se k sobě otočili zády. Po chvílkách koukal jeden po druhém a sledovali, co ten druhý má postaveného. Hra probíhala v klidu až do chvíle, kdy se Jakobovi nedařilo umístit jeden díl stavebnice tam, kam zrovna potřeboval. Rozzlobil se, otočil se ke svému kamarádovi a začal mu rozbíjet jeho dopravní prostředek. Kamarád se na něho podíval a řekl mu: „*tak si hraj sám, když jsi takový.*“

Při listování knihy o zvířatech, pozorovaný chlapec rozvíjel opět párovou hru, neboť se k němu přidala ještě jedna dívka. Při prohlížení obrázku vždy jeden z nich zavolal: „Tygr!“ Oba zakřičeli. Napodobovali zvuky daných zvířat. Navzájem se ptali: „Co je to?“ Když druhý odpověděl, začali opět napodobovat zvuk zvířete. Dívka znala zvířat poměrně hodně. Pozorovaný chlapec díky ní mohl rozšiřovat své vědomosti. Převzal tedy roli posluchače. Ve chvíli, kdy dívka odběhla na toaletu, využila autorka situace a na chvíli si k chlapci přisedla. Zeptala se ho, copak to má za knížku, on odpověděl: „*to je knížka o zvířatech, to je dobrá knížka.*“ Dále se zeptala, jak se jmenuje holčička, se kterou si prohlíží knížku a jestli je to jeho kamarádka. Řekl, že je to Verunka, ale že s ní kamarádí jen trochu. Dále se zeptala, jestli tady má nějakého kamaráda, se kterým kamarádí více.

Odpověď zněla: „*jo, já kamarádím s Petou, to je můj největší kamarád. Jen mě štve to, že on tady bývá 14 dní a pak 14 dní ne.*“

Jakub se při hře dokáže soustředit, ovšem ho daná hra musí bavit. Často je neohleduplný k ostatním dětem, ruší je při práci nebo hře. Konflikty často řeší křikem, agresivními projevy a postrkováním. Mezi kolektivem dětí je neoblíbený, některé děti si s ním odmítají hrát. Vychovatelky musí být trpělivé a důsledné, což také vede k opakovanému zasahování do jeho hry. Musí mu vysvětlovat následky jeho chování, proč se tak nesmí chovat.

Petra

U pozorované dívky bylo možné pozorovat hru skupinovou a párovou. Za hru skupinovou lze považovat hru na divadlo. Petra si vzala loutky a posadila se s nimi na koberec. Jakmile ji spatřili jiné dívky, přišly k ní a zeptali se, jestli se k ní mohou přidat. Dívka jim odpověděla: „*Jo, jasně. Pojd'te za mnou. Budeme hrát divadlo, jo?*“ Dívky souhlasily. Všechny přemýšlely, co by mohly hrát. Pozorovaná dívka zvolala: „*Budeme hrát na království. Každá si vezmete nějaké loutky a budete hrát. Já budu režisér. Budu se na vás dívat a říkat vám, co máte dělat.*“ „*No jo, ale kde to budeme hrát?*“ zeptala se jiná dívka. „*Musíme si postavit nějaké jeviště*“ prohlásila třetí dívka a za chvíli řekla: „*vezmeme si velké dřevěné kostky a postavíme to z nich.*“ Holky souhlasily. Přinesly si stavebnice a začaly stavět. Pozorovaná dívka začala stavbu organizovat. „*Dáme kostky na sebe a uprostřed necháme okno, nahoru dáme hůlku a přes ni deku.*“ Popisovala, co mají dívky dělat, ty na ni vždy pozitivně reagovaly. Po dokončení stavby, bylo potřeba secvičit divadlo. Petra si sedla před postavené divadlo a čekala, až dívky začnou s představením. „*Tak už začněte nebo to ani nestihneme*“ Dívky sundaly deku a začaly hrát. Další činnost, kterou organizovala také pozorovaná dívka, byla tvorba lístků a výběru dívek, které se měly jít na představení podívat. Při této hře byla Petra převážně v roli organizátora. V podstatě vymyslela průběh hry, rozdala všem role, řídila stavbu apod.

Mezi skupinovou hru lze také zařadit stolní hru Ligretto. Petra ji hrála ještě s jednou dívkou a dvěma chlapci. Při obcházení stolečků zjistila, že daná skupinka dětí tuto hru hraje. Neváhala a zeptala se, jestli si může zahrát s nimi. „*Jasně, pojd', aspoň bude kompletní.*“ odpověděl jeden z chlapců. Hra probíhala v klidu. Všichni dodržovali pravidla

hry. Když paní vychovatelka oznámila, že si děti mají uklízet své hračky, protože bude svačina, pozorovaná dívka navrhla: „*Dáme si karty na koberec a po svačině si s nimi budeme ještě hrát. Souhlasíte?*“ Děti ovšem prohlásily, že už se jim nechce a že si budou hrát s něčím jiným.

Párovou hru bylo možné pozorovat při pohybové hře. Ještě s jednou dívkou si oblékly šaty a začaly tancovat, běhat a skákat. „*Vezmeme si gymnastické kruhy a budeme jimi prolézat. Jedna to bude držet a druhá bude prolézat a pak se vystřídáme*“ Prohlásila pozorovaná dívka. A jak řekla, tak to také udělaly. „*Viš, co zeptáme se paní vychovatelky, jestli si můžeme pustit rádio a nacvičíme si sestavu do tanečního kroužku.*“ Navrhla druhá dívka. Petra souhlasila. Dívka se odběhla zeptat paní vychovatelky. Jakmile byla pozorovaná dívka chvíli sama, bylo možné položit jí otázku. „*Jak pak se tvoje kamarádka, jmenuje? Je to vůbec tvoje kamarádka?*“ Dívka odpovídá: „*Jojo, je to moje kamarádka a jmenuje se Kačenka.*“ *A je tady v družině někdo, s kým by sis nikdy nešla hrát?*“ „*Nikdy bych si nehrála s Vítkem, to je takový zlobivec.*“ „*On vždycky všechno zničí.*“

Mezi vrstevníky je Petra aktivní a projevuje zájem o hru. Je spíše dominantní, ale když je potřeba, dokáže se i přizpůsobit. Petra si ráda hraje v kolektivu ostatních dětí a nerada zůstává izolovaná od ostatních. Se všemi vychovatelkami má pěkný vztah. Během pozorování nemusela žádná vychovatelka zasahovat do její hry.

Jiří

Ve hře tohoto pozorovaného chlapce bylo možné pozorovat hru individuální, a to když sám hrál didaktickou hru. Věnoval se jí poměrně dlouho. Dlouhou dobu trávil také tím, že obcházel třídu a pozoroval činnost ostatních dětí. Někdy se u někoho chvíli zastavil, ale s nikým nepromluvil. V jednu chvíli se zastavil na koberci a začal si zpívat. Ke zpěvu pak přidal tanec a běh.

V jednu chvíli, avšak jen na krátkou dobu, bylo možné pozorovat i hru skupinovou, kdy se společně se třemi dívkami rozhodl, že si budou společně hrát s vláčkami. On sám navrhnul, že krabici s vláčky přinese. Dívkám řekl, ať si sednou na koberec a počkají na něj. Ale ve chvíli, kdy koleje vysypal na zem, se na ně dívky vrhly a už si pozorovaného

chlapce nevšímalý. Nereagovaly na něj ani, když se snažil jejich chování usměrnit. Tudiž se otočil a šel pryč.

Hru na školu lze považovat za hru párovou, neboť ji hrál společně ještě s jednou dívkou. Navrhl jí, že ona bude žákyně a on bude učitel. Když dívka souhlasila, pustili se do hry. Pozorovaný chlapec začal psát příklady a text na tabuli. Dívka ho zatím jenom pozorovala. Jiříka ovšem napadlo, že by mohli vyrobit žákovskou knížku, do které by zapisoval známky, které dívky za splněný úkol udělí. Poslal jí tedy pro papír a pastelky se slovy: „*Nikčo, skoč pro papír a pastelky, vyrobíme si žákovskou knížku. Já ti do ní budu dávat známky. Souhlasíš?*“ Nikolka tedy přinesla potřebný materiál a pozorovaný chlapec začal dívce radit, jak má žákovskou knížku vyrobit. „*Nejdřív si ji přehni napůl. Otevírat se ti bude z pravé strany. Máš to tak?*“ „*Ano, mám*“ odpověděla dívka. „*Doprostřed si napiš nadpis Žákovská knížka. Podívej se na tabuli, já ti to tam předepišu, abys tam neudělala chybu.*“

Během pozorování vystřídal chlapec hned několik rolí. Zpočátku to byla role spíše samotáře, kterého skupina dětí téměř nevyhledávala. Ani on ostatní ke hře nepotřeboval, spíše je jen pozoroval. Téměř vůbec s nikým nekomunikoval. Postupně však role samotáře přecházela v roli tzv. organizátora. V podstatě on sám vymyslel obsah a průběh hry. Dívka, se kterou si pozorovaný chlapec hrál, dělala to, co on jí řekl. Ona sama se nesnažila žádným způsobem vyjádřit svůj vlastní názor.

Pozorovaný chlapec příliš kolektiv dětí nevyhledává. Pokud se mu ovšem naskytne možnost nebo ho upoutá hra jiných dětí, nedělá mu problém se k nim zapojit. Nejraději si však hraje se svou sestřenicí Nikolou. („*nejraději si hraji s Nikolou, je to moje sestřenice*“). Na otázku s kým si nerad v družině hraje, odpověděl: „*nevím, já mám všechny děti rád, ale je pravda, že si s nimi příliš mnoho nehraji.*“ Paní vychovatelky nemusely vůbec zasahovat do jeho her. Má s nimi velmi pěkný vztah. Jiřík rád komunikuje, rád vypráví své zážitky, ale pouze paní vychovatelce.

Oblast č. 3: Jaké projevuje pocity během hry

Jakub

U Jakuba se ze začátku neprojevovalo žádné výraznější chování. Při manipulaci s autem i při stavbě vesnice se tvářil neutrálně. Až do té doby, než se ostatní děti začali k němu přibližovat. Napomínal je velmi silným hlasem a začal jim odstrkovat jejich hračky. I u stavebnice Seva se zpočátku choval klidně. Jeho chování vyvrcholilo tím, že začal rozbíjet stavbu svému kamarádovi. Toto chování potvrzuje již zmíněnou charakteristiku tohoto chlapce – je výbušný a agresivní.

Projevy radosti bylo možné zaznamenat při listování knihou. Hlasitě se smál a měl také radost, když se smála i dívka. Nejdříve obrázek v knize prostudovali s vážnou tváří, poté se navzájem strašili a předstírali, že se oba bojí. Tudíž jsem pozorovala také pocit strachu, který byl však pouze předstíraný.

U tohoto chlapce převládaly zejména negativní emoce. Které se projevovaly bouráním stavebnice, velkou mírou zlosti při napomínání druhých. V menší míře se objevovaly i kladné emoce, které byly spojené s prohlížením obrázkové knížky.

Petra

Petra se v podstatě celou dobu smála. Evidentně prožívala ze hry radost. Vážněji se tvářila tehdy, když přemýšlela, jaké divadlo by mohly hrát a z čeho by mohly postavit jeviště. Vážnou tvář si ponechala i v roli režiséra. Největší radost asi prožívala, při pohybové hře. Vesele poskakovala, hlasitě se smála, vypadala velice šťastně.

Jiří

U pozorovaného chlapce se v průběhu pozorování často měnili projevované pocity – emoce. Při sledování ostatních dětí často měnil výraz obličeje. Když se děti začaly smát, v tichosti je pozoroval a v jeho obličeji se objevil i náznak úsměvu. Někdy se usmíval jen tak, bez jakékoli příčiny. Pohyboval se po třídě – skákal, běhal, tančil, prozpěvoval si a smál se. V jinou dobu naopak pozoroval hru ostatních dětí a tvářil se neutrálně. Ačkoli

činností dětí spíše přihlížel, z jeho obličeje bylo možné vyzorovat, že prožívá stejné emoce, jako děti, které právě pozoroval.

Velkou radost prožíval ve chvíli, kdy se ve školní družině objevila jeho sestřenice. V tu chvíli ho ani nezajímalo, že dívky, se kterými si chtěl hrát s vláčkem, vůbec nereagovali na jeho poznámky. Odešel od nich a zamířil k dívce. Společně si začali stavět ze stavebnice Sevy. Jiřík je velmi ochotný a obětavý chlapec. Z pozorování vyplynulo, že Nikola není příliš manuálně zručná, proto když se jí nedařilo, Jiřík neváhal a rád jí pomohl.

Oblast č. 4: Jak se dítě na činnost soustředí a jak se po třídě pohybuje

Jakub

Nejvíce se chlapec soustředil při stavění se Sevou a při listování knihou. Prohlížení knihy se věnoval docela dlouhou dobu, i přesto byl do ní plně zabrán. Vůbec se nezajímal o dění kolem něj. Zpozorněl teprve tehdy, když se na obrázku objevilo zvíře, které neznal. Dívka, která si s ním knihu prohlížela, dané zvíře znala a začala ho popisovat.

Již o něco méně se soustředil na konstruktivní hru. Vždy když kolem něj někdo prošel, zvedl hlavu a ve hře na chvíli přestal. Hru přerušil, i když paní vychovatelka na někoho promluvila. Jeho pozornost upoutala i skupina chlapců, kteří si šli hrát stolní hru. Chtěl ji hrát s nimi, ale oni ho mezi sebe nevzali.

Na začátku a na konci pozorování se pozorovaný chlapec na hru soustředil nejméně. Ze začátku nevěděl, jak si bude hrát, proto jen tak bezmyšlenkovitě jezdil nákladním autem po koberci a „létal“ s ním vzduchem. Po dlouhém sezení na koberci a soustředěném listování knihou neustále pobíhal z jednoho místa na druhé a vystřídal hned několik činností.

Většinu pozorovaného času strávil chlapec pohybováním se po dopravním koberci. Při prohlížení knížky seděl u stolečku. A ke konci pozorování pobíhal po třídě sem a tam.

Petra

Pozorovaná dívka se na hru velice soustředila. Během stavby divadla tak i při samotném secvičování představení nevěnovala vůbec žádnou pozornost tomu, co se děje ve školní družině. V průběhu této hry se v podstatě pohybovala po celé třídě, všechna její činnosti však byla součástí hry.

K pohybové hře využila prostorný koberec, kde se mohla volně pohybovat, tančit, běhat, skákat apod. I při této hře byla velice soustředěná. Z pozorování lze usoudit, že to byla činnost, která dívku hodně baví.

Jiří

Jiřík se hodně soustředil na činnost jiných dětí. I když pořád chodil od jedné skupinky dětí ke druhé, občas se u některé zastavil, i když třeba jen na chvíli, a pozoroval jejich činnost. Jejich činnost ho natolik upoutala, že dokonce prožíval i jejich pocity. Během pozorování občas špulil rty, usmíval se, dával si ruce v bok, pohupoval se na nohou. Soustředěný byl také při hře na školu. Do této hry byl velice zabraný.

Během pozorování se pozorovaný chlapec pohyboval po celé třídě. Chvíli byl na koberci, chvíli zase u stolečků, pak také u tabule. Jeho pohyb se odvíjel od prováděné činnosti. Nejdelší čas však strávil u tabule, kde si hrál s Nikolou na školu. V podstatě ho vůbec nezajímalo, co se děje okolo něj.

4. 6 Shrnutí

Ve výše uvedeném textu jsou nastíněné odpovědi na výzkumné otázky. Pomocí získaných dat, která byla následně vyhodnocena, bylo možné si vytvořit úplný pohled na zkoumanou oblast.

Cílem výzkumu bylo analyzovat činnost dětí mladšího školního věku v rámci spontánní hry.

Data, která byla zjištěna prostřednictvím pozorování, ukazují, že pozorované děti při spontánní hře střídali různé činnosti. Bylo tak možné pozorovat všechny typy her, které jsou zmíněné v teoretické části. Výzkum byl také zaměřen na čtyři tématické okruhy, pomocí kterých bylo možné zjistit výzkumný problém.

Oblast č. 1: Jak a s čím si dítě hraje

Po příchodu do školní družiny si děti posedají na koberec a paní vychovatelka je spočítá. Je to družinové pravidlo, které umožní paní vychovatelce snadné spočítání přítomných dětí. Po této úvodní části nastává odpočinková činnost, kterou děti tráví tím, že naposlouchají čtené pohádky nebo sledování pohádky na plátnu. Tuto aktivitu paní vychovatelka zařadila, jelikož zjistila, že děti znají české večerníčky už je zřídka. Při čtení nebo sledování pohádky si děti mohou vybrat, zda budou kreslit nebo jen odpočívání na koberci. Následně je zařazována tzv. individuální činnost, kterou zařazuje paní vychovatelka každý den. Tato činnost se vždy týká týdenního tématu. Jde především o různé druhy výtvarných nebo pracovních činností, pracovní listy. Od kreslení, vystřihování, lepení až po různé práce s netradičními materiály. Tuto činnost mohou děti provést a nemusí. Není pro ně povinná. Z pozorování však lze říci, že tuto činnost využily všechny sledované děti.

Na základě pozorování lze říci, že děti často činnosti střídají. Mnohdy se však najdou i takové činnosti, u kterých děti vydrží déle. U dětí bylo možné pozorovat hru konstruktivní (seva, stavebnice), které se věnovaly všechny tři pozorované děti. Dalším pozorovaným typem hry byla hra předmětová, kterou využil první pozorovaný chlapec (Jakub). Pozorovaná dívka se věnovala dramatizující hře s loutkami. Při spontánní hře bylo také možné sledovat hru námětovou, které se opět věnovaly všechny tři pozorované děti. V menší míře byla pozorována hra agonální, didaktická a pohybová. Při již zmíněných hrách byly dětmi využity i různé předměty.

Oblast č. 2: Jak a s kým dítě během hry komunikuje.

Prostřednictvím hry dochází k utváření sociálních dovedností. Může jít například o komunikaci. Z pozorování lze soudit, že komunikace u jednoho chlapce byla podstatně

omezená. I přesto ho děti mezi sebe braly. Mezi dětmi se objevuje i tzv. pasivní přenášení informací, kdy chování jednoho z dětí ovlivní chování dalšího dítěte. Na základě pozorování bylo zjištěno, že děti nejčastěji komunikují se svým hrovým partnerem, se kterým také nejvíc spolupracují.

Během hry bylo možné pozorovat tzv. genderové stereotypy. Pozorovaní chlapci si hráli s autama, se kterými bojovali a jezdili, kdežto pozorovaná dívka si hrála s loutkami. I při výběru hrového partnera hrála velkou roli genderová segregace. Pod tímto pojmem rozumíme upřednostňování hry s dětmi stejného pohlaví. Pozorovaný chlapec Jakub a pozorovaná dívka si po většinu času hráli s dětmi stejného pohlaví. Pouze pozorovaný chlapec Jiří vyhledával ke hře dívky a to především svoji sestřenici, která stejně jako on navštěvuje školní družinu.

Oblast č. 3: Jaké projevuje pocity během hry

Emoce provázejí člověka celým životem. Jsou odrazem jeho lidskosti. Odrážejí to, co dělá člověka člověkem, potřebuje je k tomu, aby mohl být šťastný. Také potřebuje prožívat s někým svůj život, s rodinou, s přáteli, s partnerem, v našem případě i s hrovým partnerem...

Emoce ovlivňují naše rozhodování i výsledky našeho jednání. Každý člověk se potřebuje začlenit do společnosti a naučit se v ní žít. Hra patří mezi základní projevy chování dětí.

Pozorované děti měly odlišné projevy emocí. U prvního pozorovaného chlapce bylo možné vidět jak pozitivní, tak i negativní emoce. Dívka projevovala hlavně emoce radosti, vážnosti, ale také zaujetí. Třetí pozorované dítě velmi často měnilo své emoce. Tyto projevy emocí záležely především na tom, koho chlapec v tu chvíli pozoroval. Jeho emoce odrážely emoce druhých dětí.

Oblast č. 4: Jak se dítě na činnost soustředí a jak se po třídě pohybuje.

Soustředěnost dětí na hru je dána tím, jak moc dítě určitá hra baví a jak moc ji vnímá. První pozorovaný chlapec se při některé hře soustředil více, někdy méně. Mnohdy stačilo, aby promluvila paní vychovatelka a chlapec na ni reagoval byť jen pozvednutím hlavy. Ale také naopak některá hra ho zaujala natolik, že nevnímal ani to, že kolem něj někdo prošel. Dívka se na prováděné činnosti soustředila z pozorovaných dětí nejvíce. Bylo evidentní, že dané aktivity ji baví. U druhého pozorovaného chlapce, bylo možné zaznamenat soustředěnost především na hru ostatních dětí.

Všechny tři pozorované děti využily ke svým hrám celou třídu školní družiny. Ovšem každý se pohyboval různě dlouhou dobu na různých místech. U všech byl zaznamenán pohyb na koberci, který využili zejména pro konstruktivní hru. Pro činnost řízenou paní vychovatelkou využívaly především stolečky. Jedno z pozorovaných dětí využilo také prostor u tabule, kde probíhala námětová hra.

Závěr

Dětství je v životě každého jedince velmi důležitým obdobím. Je tedy nutné se mu dostatečně věnovat. Všichni procházíme během našeho života různými změnami a různými vývojovými obdobími. Právě dětství je obdobím, během kterého dítě přijímá nejvíce podnětů ze svého okolí.

S dětstvím je také spojována hra v každé lidské společnosti. Uplatňuje se především v prvních šesti letech života. Během života se tvůrčí činnost dětí rozvíjí prostřednictvím hry. Hra děti většinou baví, a díky tomu s ní tráví mnoho času. Díky výzkumu bylo možné dozvědět se více o volné hře dětí.

Všechny děti jsou jedinečné a zajímají se o něco jiného. A ani jejich vývoj není stejnoměrný. Hra má nesmírný význam v životě každého dítěte. Dítě prostřednictvím hry rozvíjí komunikaci, poznává svět kolem sebe, získává své přátele a díky tomu se rozvíjí schopnost socializace. Ke hře bezpochyby patří také předměty, tedy hračky. Hračky mají dlouholetou historii stejně jako lidstvo. Je možné říci, že kde jsou lidé, tam jsou i hračky.

Rodiče a dospělí by si měli dostatečným způsobem všimnout dětem a jejich hře. Neboť jejím prostřednictvím získávají povědomí o tom, jakým směrem se dítě ubírá, co ho baví, co má rádo a na co má talent. Často děti nebaví určité činnosti, ale alespoň základy by měly mít. Jestliže si děti po sobě neuklízí hračky, rodiče a vychovatelé by se měli snažit naučit děti, aby je uklízeli automaticky.

Diplomová práce se věnuje hře a hračce v životě dítěte. Po prostudování odborné literatury v teoretické části byly získány potřebné informace pro zpracování empirické části. V teoretické části je vymezeno dětství jako životní období. Je zde také věnována určitá část hře jako procesu, vymezují se i základní východiska o hře. Díky tomu bylo možné pochopit význam hračky při hře. Úkolem této práce bylo představit hru jako důležitou součást života dítěte. Teoretická část je zaměřena na hru a hračku od narození až po mladší školní věk, praktická část se věnuje pouze období mladšího školního věku.

Jak již bylo uvedeno výše, hra je velmi významná. Ve školní družině byl proveden výzkum, pomocí kterého vznikly, na základě kvalitativní analýzy dat, určité výsledky. K získání dat bylo využito metody pozorování a rozhovoru. Jeho hlavním cílem bylo analyzovat činnost dětí mladšího školního věku v rámci spontánní hry. Analýza byla

zaměřena především na typy her a na hračky, které děti během hry využívaly. Výzkumné závěry byly představeny v tematických oblastech a veškeré informace shrnuty do závěrů, které vyplývaly z pozorování a z rozhovoru. V rámci tematických oblastí byly popsány charakteristiky dětí, jejich činnost při hře, výběr hraček, předmětů, komunikace, pohyb a soustředěnost dětí na hru.

Školní družina nabízí dětem dostatek času a prostoru v průběhu hrových aktivit. Děti mají možnost využít mnoho pomůcek a hraček ke své hře. Také si mohou vybrat svého hrového partnera. Během her děti rozvíjí tvořivost, fantazii a své schopnosti. Učí se spolupráci a vzájemné toleranci.

Seznam použité literatury

BEDNÁŘOVÁ, Jiřina a Vlasta ŠMARDOVÁ. *Diagnostika dítěte předškolního věku: co by dítě mělo umět ve věku od 3 do 6 let*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2007. Dětská naučná edice. ISBN 978-80-251-1829-0.

BĚLINOVÁ, Ludmila. *Pedagogika předškolního věku: učební text pro I.-IV. ročník středních pedagogických škol*. 1. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980. Učebnice pro střední školy (Státní pedagogické nakladatelství).

BRIERLEY, John Keith. *7 prvních let života rozhoduje: [nové poznatky o vývoji mozku a výchova dítěte]*. 1. vyd. Praha: Portál, 1996. Rádci pro rodiče a vychovatele. ISBN 80-7178-109-6.

CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrať*. Vyd. 1. Překlad Nina Vangeli. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5.

ČÁP, Jan a Jiří MAREŠ. *Psychologie pro učitele*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2001. ISBN 80-7178-463-X.

GILLERNOVÁ, Ilona a Václav MERTIN. *Psychologie pro učitelky mateřské školy*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-799-X.

JANDOUREK, Jan. *Úvod do sociologie*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-749-3.

KOŤÁTKOVÁ, Soňa. *Dítě a mateřská škola*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2008. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1568-1.

KOŤÁTKOVÁ, Soňa. *Hry v mateřské škole v teorii a praxi*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2005. Pedagogika (Grada). ISBN 80-247-0852-3.

LANGMEIER, Josef a Dana KREJČÍŘOVÁ. *Vývojová psychologie*. Vyd. 3., přeprac. a dopl., v Grada Publishing vyd. 1. Praha: Grada, 1998. Psyché (Grada). ISBN 80-7169-195-X.

MATĚJČEK, Zdeněk. *Co, kdy a jak ve výchově dětí*. Vyd. 3. Praha: Portál, 2000. Rádci pro rodiče a vychovatele. ISBN 80-7178-494-X.

MATĚJČEK, Zdeněk a Marie POKORNÁ. *Radosti a strasti: předškolní věk, mladší školní věk, starší školní věk*. Vyd. 1. Jinočany: H & H, 1998. ISBN 80-86022-21-8.

MERTIN, Václav. *Výchovné maličkosti: průvodce výchovou dítěte do 12 let*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2011. ISBN 978-80-7367-857-9.

MILLAR, Susanna. *Psychologie hry*. 1. vyd. Praha: Panorama, 1978. Pyramida (Panorama).

MIŠURCOVÁ, Věra, Jiří FIŠER a Viktor FIXL. *Hra a hračka v životě dítěte*. 1. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980. Knihy pro rodiče (SPN).

MIŠURCOVÁ, Věra a Marie SEVEROVÁ. *Děti, hry a umění*. Vyd. 1. Praha: ISV, 1997. Psychologie (ISV). ISBN 80-85866-18-8.

OPRAVILOVÁ, Eva, *Předškolní pedagogika*. Vydání 1. Praha: Grada, 2016. ISBN 978-80-247-5107-8.

ŘÍČAN, Pavel. *Cesta životem: [vývojová psychologie] : přepracované vydání*. 3. vyd. Praha: Portál, 2014. ISBN 978-80-262-0772-6.

SEVEROVÁ, Marie. *Hry v raném dětství: studie o jejich vývoji a motivaci*. 1. vyd. Praha: Academia, 1982.

SOBOTKOVÁ, Daniela a Jaroslava DITTRICHOVÁ. *Hra ve vývoji dětí v prvním roce života*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2006. Pro rodiče. ISBN 80-247-1137-0.

SUCHÁNKOVÁ, Eliška. *Hra a její využití v předškolním vzdělávání*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2014. ISBN 978-80-262-0698-9.

ŠIMANOVSKÝ, Zdeněk. *Hry pro zvládnutí agresivity a neklidu*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-689-6.

ŠVAŘÍČEK, Roman a Klára ŠEĎOVÁ. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-313-0.

VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie I.: dětství a dospívání*. Vyd. 1. Praha: Karolinum, 2005. ISBN 80-246-0956-8.

VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie: dětství, dospělost, stáří*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-308-0.

ZELINOVÁ, Milota. *Hry pro rozvoj emocí a komunikace: koncepce a model tvořivě humanistické výchovy*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-197-6.

Seznam internetových zdrojů

Papirnictvipavlik.cz [online]. [cit. 2016-01-10]. Létající draci. Dostupné z WWW:
<http://www.papirnictvipavlik.cz/clanky/letajici-draci/>

Brnensky.denik.cz [online]. 2008 [cit. 2016-02-01]. Koníček – 13. století. Dostupné z WWW: <http://brnensky.denik.cz/zpravy_region/archeologove-objevili-hracky-ze-stredoveku20080225.html>

Muzeumhrace-rk.cz [online]. [cit. 2016-02-18]. Panenka. Dostupné z WWW:<
<http://www.muzeumhracek-rk.cz/historie-hracek/>>

VHU.cz [online]. [cit. 2016-02-18]. Cínové figurky. Dostupné z WWW
<http://www.vhu.cz/exhibit_category/cinove-figurky/>

Muzeum-pribram.cz [online]. [cit. 2016-02-18]. Husaři. Dostupné z WWW:
<<http://www.muzeum-pribram.cz/cz/skanzen-vysoky-chlumec/detail/husari-jedou/512/>>

Skasov.cz [online]. [cit. 2016-02-19]. Dřevěná panenka. Dostupné z WWW:
<<http://www.skasov.cz/modules/tableadmin2/external/>>

Merkurplzen.cz [online]. [cit. 2016-02-19]. Stavebnice Merkur. Dostupné z WWW:
<http://www.merkurplzen.cz/historie-merkuru/ceska-stavebnice-merkur>

Expedicemars.eu [online]. [cit. 2016-02-19]. Igráček. Dostupné z WWW:
<<http://www.expedicemars.eu/igracek-miri-na-vysocinu/>>

Vecernji.hr [online]. [cit. 2016-02-19]. Tamagoči. Dostupné z WWW:
<<http://www.vecernji.hr/techno/deset-godina-tamagotchija-820760>>

Seznam obrázků

Obrázek 1 - Létající drak	43
Obrázek 2 – Koníček – 13. století	44
Obrázek 3 - Panenka.....	45
Obrázek 4 - Čínoví vojáčky.....	46
Obrázek 5 - Husar na koni.....	47
Obrázek 6 - Dřevěná panenka	48
Obrázek 7 - Stavebnice Merkur.....	49
Obrázek 8 – Igráček.....	50
Obrázek 9 - Tamagoči	50

Seznam příloh

P I: Přepis pozorování

P II: Přepis rozhovoru s dětmi

Příloha P I: Přepis pozorování

Pozorování Jakub

Po příchodu do družiny ve dvanáct hodin si všechny děti sedly na koberec. Paní vychovatelka je zapsala do docházkové knihy a následně se děti počítaly. Jakmile zjistila, že jsou přítomni všichni, kteří tam v tu dobu měly být, zeptala se dětí (a zároveň je motivovala k četbě) zda už někdy pili šípkový čaj. Všichni volaly, že ano. Následující činnost byla četba z pohádkové knížky Křemílek a Vochoomúrka – jak vařili šípkový čaj. Děti měly možnost si vybrat, zda si u čtení budou malovat u stolečku nebo zůstanou na koberci a budou v tichosti poslouchat. Po četbě dala paní vychovatelka otázky. Za správné zodpovězení otázky dostali úspěšní žáci razítko, které je důležité ke splnění celoroční hry. Po odpočinkové činnosti si mohly jít děti hrát dle svých zájmů a potřeb.

Jakub si po příchodu do školní družiny odnáší tašku na místo, které je tomu určené. Pokládá ji tím stylem, že ji hodí na zem. Následně si sedá na koberec za ostatními dětmi. Po chvíli se na koberec lehá. Paní vychovatelka ho však napomíná, že při počítání všichni sedí, aby počítání bylo možno provést. Ve chvíli, kdy na něj přijde řada, aby řekl příslušné číslo, číslo zakřičí. U četby si vybírá možnost kreslení. Běží si pro omalovánky a fixy. U stolu sedí klidně a v poklidu vymalovává. Po dokončení pohádky ukáže paní vychovatelce obrázek, který vymaloval. Ta ho chválí. Při kladení otázek k pohádce je Jakub aktivní. Získává již zmíněné razítko večerníčku. Následně mohou děti vyvíjet aktivitu dle vlastního uvážení. Paní vychovatelka však také nabízí pracovní činnost, která navazuje na četbu. Děti mohou vyrobit konvičku s čajem. Jakub se chvíli dívá na děti, které konvičku vyrábějí. Po chvíli však odchází. Sedá si na dopravní koberec, kde si sám s autíčkem - nákladňákem. Přidává se k němu chlapec, který má osobní autíčko. Oba chlapci jezdí s autama velice prudce, naráží do sebe, pravděpodobně znázorňují autonehodu. Chlapci si přinesli kostky a stavěli si z nich garáže pro jejich auta. Dále stavěli i domečky – vesnici. V tom si Jakub všiml holčičky, která drží v ruce již dokončenou konvičku. Rozběhl se ke stolečku za paní vychovatelkou a začal vyrábět. Přiložil si šablonu na tvrdý papír, obkreslil ji a následně vystříhl. Na vystřiženou konvičku lepí nastříhané kousky z čajových sáčků. Nakonec přilepuje sáček s čajem ke konvičce. Po dokončení pracovní činnosti se vrací na dopravní koberec za Petříkem. Ten však po chvíli odchází. Chvíli seděl a pozoroval, jak si jiný chlapec pouští písničky na mobilním telefonu. V tom si všiml, že si skupinka chlapců bere stolní hru „Dinosouři“. Chce se k nim přidat, ale chlapci ho odmítají, neboť

jich je na tuto hru již dostatečný počet. Proto si vybírá jinou stolní hru a prosí Petříka, zda by si s ním zahrál. Hru Double hrají až do doby, než se uklízí, neboť bude odpolední svačinka. Po svačince si Jakub jde hrát se stavebnicí Seva. Opět se k němu přidává Peťa. Každý staví svůj dopravní prostředek. Ve chvíli, kdy se Kubíkovi nedaří udělat to, co zrovna chce, rozbíjí stavebnici svému kamarádovi Peťovi. Kluci jsou na sebe rozzlobeni a odchází si hrát každý jinam. Kubík si vybírá z knihovny knížku s různými zvířaty. Sedá si ke stolečku a knihu si prohlíží. Po několika minutách si ho všimla holčička, která si k němu přisedla a společně si knihou listovali. Vydávali přitom nejrůznější zvuky a navzájem se strašili obrázky.

Pozorování Petra

Druhý pozorovaný den, stejně tak jako tomu bylo první den, si děti po příchodu do školní družiny posedaly na koberec a následně proběhlo počítání dětí. V pozorovaném týdnu měla školní družina téma „Večerníček slaví narozeniny“. Proto i druhý den byl zaměřený na pohádkové postavičky. Tentokrát to byl ovšem Krteček (Jak si ušil kalhoty). Děti si pohádku poslechly a po té získaly za správné odpovědi razítka k již zmíněné celoroční soutěži. Během četby si mohly opět vybrat, zda si budou malovat nebo zda budou odpočívat na koberci. Tentokrát si děti nemohly kreslit to, co chtěly, ale měly zadané téma. Téma se týkalo dané četby. Tudiž kreslily Krtečka. Po dokončení činnosti si děti mohly jít hrát dle svého uvážení.

Petra si odnesla tašku na místo, které je tomu určené. Sedla si na koberec a čekala, až je paní vychovatelka spočítá. Petra si vybrala u čtení možnost kreslení. Vzala si papír, pastelky, obyčejnou tužku a začala kreslit. Nakreslit Krtečka jí nedělalo žádný problém. Nejdříve nakreslila obrys postavičky a poté ji vymalovala. K obrázku ještě napsala věnování - „paní vychovatelce Maruše“. Jakmile měla práci hotovou, v klidu seděla u stolečku a čekala, až paní vychovatelka dočte pohádku. Po skončení četby měly děti opět možnost odpovídat na otázky kladené paní vychovatelkou. Dívka odpověděla na jednu otázku a získala tak razítko. Paní vychovatelka nabídla dětem výtvarnou práci, která navazovala na pohádkovou četbu. Děti si mohly vystříhnout a vymalovat krtečkovi kalhoty. Práci jim popsala a předvedla. Děti se pak mohly samy rozhodnout, zda danou práci udělají nebo ne. Petře se výtvarná práce líbila, tudíž se do ní s chutí pustila. Přichystala si vše co potřebovala – ubrus, papír, vodové barvy, štětec a obyčejnou tužku. Obkreslila si šablonu kalhot na velký tvrdý papír. A přinesla si v kelímku vodu, aby mohla začít vymalovávat kalhoty vodovými barvami. Jakmile měla vymalováno, odnesla si výkres usušit do stojánku. Uklidila výtvarné potřeby a sledovala spolužáky, kteří ještě dohotovovali práci. Po nějaké chvíli se zeptala paní vychovatelky, zda už může začít stříhat. Paní vychovatelka ji poslala podívat se, zda už je výkres suchý. Chvíli u stojanu stála a omakávala výkres. Chtěl zjistit, zda už je suchý. Po chvíli ho vzala a začala stříhat. Jakmile měla dostříženo, vzala kalhoty a obcházela ostatní děvčata a chlubila se, jak se jí povedly. Paní vychovatelka na ni však volala, ať si jde uklidit své místo, neboť nechala kolem lavice nepořádek z odstřížků. Dívka se hned vrátila a vše dala do pořádku. Odchází od stolku a rozhlíží se po třídě. Po chvíli si bere loutky. Přidávají se k ní ještě dvě další

dívky. Sedají si na koberec a domlouvají se, jakou pohádku by si mohly zahrát. Nakonec Petra rozhodne, že si zahrají na království a rozdává ostatním dvěma dívkám role. Všechny dívky přemýšlí, jak by si mohli udělat jeviště. Jednu z nich napadne, že by to mohlo být udělané z velké stavebnice. Zvedá se z koberce a jde pro ni. Bere s sebou ještě deku, která bude představovat oponu. Když je vše připraveno, začnou nacvičovat představení. Petra se ujímá role „režiséra“. Sedne si naproti jevišti a pozoruje, jak ostatní dívky hrají. Když se jí něco nelíbí, hned dívky napomene a ty to hned napraví. Jakmile mají vše nacvičeno, pustí se do vyrábění pozvánek. Pozorovaná dívka je navrhne a ostatní dívky jí je schvalují. Petra je vezme do ruky a jdou ke třem dalším dívkám a zvou je na divadlo. Mezi pozvanými je i paní vychovatelka. Jakmile divadlo dohrají, vše uklidí a každá si jde hrát sama. Pozorovaná dívka chvíli chodí po třídě, obchází stolečky a pozoruje děti, které si s čím hraje. Zastaví se u skupinky dětí, které hrají hru Ligretto. Zeptá se, jestli si může zahrát s nimi. Oni jí řeknou, že ano, protože jim ještě jeden hráč chybí. Po chvíli je paní vychovatelka vyruší. Žádá děti, aby si uklidily hračky, neboť bude svačinka. Po svačince si Petra vytáhla ze skříně šaty. Oblékla si je na sebe a začala tancovat. K pozorované dívce se přidává ještě jedna dívka. Je to dívka, se kterou si hrála divadlo. I tato dívka si obléká šaty a začíná tancovat, běhat, proskakovat obručí. Dívka šla za paní vychovatelkou a prosí jí, zda by si mohly pustit rádio. Paní vychovatelka jim to dovolí a ony začnou nacvičovat taneční sestavu, kterou si mají připravit do tanečního kroužku.

Pozorování Jiří

I třetí den si děti posedaly na koberec a paní vychovatelka je zapsala do docházkové knihy, aby zjistila, zda nikdo nechybí. Tentokrát však děti nenaslouchaly čtené pohádce, ale pohádce promítané na plátnu. Paní vychovatelka dala dětem hádanku. Když ji děti uhodly, zjistily jaká pohádka je čeká. Byl to večerníček Mach a Šebestová. Děti si mohly vybrat, zda budou pohádku sledovat z koberce nebo z lavice. Každý si vybral dle svých potřeb. Když pohádka skončila, dostaly děti otázky. Za správnou odpověď opět dostaly razítko.

Když Jiřík přišel do družiny, hned zamířil k paní vychovatelce, neboť ji chtěl pozdravit. Po té si odnesl aktovku na místo, kam patří. Jiřík si ji nenechal stát na zemi jako ostatní děti, ale pověsil si ji na věšáčky. Pak zamířil na koberec, kde čekal, než je paní vychovatelka zapíše a spočítá. Následovala hádanka od paní vychovatelky. Neboť Jiřík věděl správnou odpověď na hádanku, přihlásil se. Ale paní vychovatelka ho nevyvolala. Nebyl totiž jediný, kdo se hlásil. Jiřík pohádku pozoroval z koberce. Lehnul si na polštářek a odpočíval. Jakmile pohádka skončila, posadil se a čekal, co se bude dít dál. Paní učitelka pokládala dětem otázky, které se týkaly shlednuté pohádky. Tentokrát se Jiřík dočkal, odpověděl na otázku a získal tak razítko. Po dokončení odpočinkové činnosti si mohly jít děti hrát dle vlastního uvážení. Jiřík se nějakou dobu po třídě procházel, rozhlížel se, s čím si kdo hraje. Občas se u někoho zastavil, chvíli jejich činnost pozoroval a po té se přesunul k někomu jinému. Asi po 10 minutách přešel ke skříňce s hrami. Vybral si tam hru „Auta“. Je to hra založená na rozvoj logiky, soustředěnosti a pozornosti. Sedl si s ní ke stolečku. Po asi 20 minutách hru odnesl zpět na své místo a opět začal chodit po třídě a nahlížet, co dělají ostatní. Zastavil se na koberci. Po chvíli začal běhat sem a tam, točil se na místě i v pohybu a přitom si zpíval až do doby než zpozoroval paní vychovatelku, jak pokládá na stůl pracovní listy. Běžel k ní a prosil ji, zda si může daný pracovní list udělat. S pracovním listem se posadil ke stolečku, a aniž by potřeboval od paní vychovatelky vysvětlit, co s ním má dělat, pustil se do práce. Po chvíli se k němu přidali ještě tři dívky. I jim vysvětlil, co mají s pracovním listem dělat. Jakmile měli pracovní list hotový, odnesli ho paní vychovatelce. Zkontrolovala jim jej a správné řešení odměnila razítkem. Všechny čtyři děti, včetně pozorovaného chlapce, se dohodly, že i postaví koleje. Pozorovaný chlapec odběhl pro krabici s vlaky, přinesl ji na koberec a vysypal ji. Všechny dívky se na koleje hned vrhly. Chlapec je chvíli pozoroval a po chvíli se rozzlobil a dívky napomenul.

Dívky na něj nereagovaly. On si však všiml, že do družiny přišla jeho o rok starší sestřenice. A odešel za ní. Společně si vzali stavebnici Sevu. Sedli si s ní do jednoho rohu na koberci a stavěli. Stavění – hraní ukončili ve chvíli, kdy je paní vychovatelka žádala, aby si uklidili své hračky, neboť bude svačinka. Po svačince si Jiřík a jeho sestřenice hráli u tabule. Jiřík představoval pana učitele a jeho sestřenice byla žák.

Příloha P II: Přepis rozhovoru s dětmi

Rozhovor Jakub

Tazatel: „Copak stavíš pěkného?“

Jakub: „nevím, asi vesnici“

Jakub: „stavím velké auto“

Tazatel: „A jakou hru máš ve školní družině nejraději nebo s čím si nejraději hraješ?“

Jakub: „nejraději si hraji se stavebnicemi a s vláčkami“

Tazatel: „Jak se jmenuje holčička, se kterou si prohlížíš knížku? Je to tvoje kamarádka?“

Jakub: „ona se jmenuje Verunka“

Jakub: „s Verčou kamarádím jen trochu“

Tazatel: „A máš tady kamaráda, se kterým kamarádíš víc?“

Jakub: „jo, já kamarádím se Peťou“

Jakub: „to je můj největší kamarád“

Jakub: „štve mě to, že tady bývá 14 dní a pak tady 14 dní není“

Tazatel: „a s kým si nerad hraješ?“

Jakub: „to nevím“

Rozhovor Petra

Tazatel: „Copak to holky stavíte?“

(používám množné číslo, jelikož si Petra hraje ještě s jinou dívkou)

Petra: „Stavíme divadlo, protože si chceme divadlo zahrát.“

Petra: „A chceme na ně pozvat ještě holky.“

Tazatel: „A jakou hru máte ve školní družině nejraději nebo s čím si nejraději hrajete?“

Petra: „*Hmm... nevím, jak kdy. Třeba dneska mě nejvíc bavilo, když jsme hráli divadlo.*“

Tazatel: „Jak se jmenuje holčička, se kterou si hraješ? Je to tvoje kamarádka?

(druhá dívka odbíhá, ptám se v jednotném čísle)

Petra: „Jo jo, je to moje kamarádka.“

Petra: „Jmenuje se Kačenka.“

Tazatel: „a s kým si nerada hraješ?

Petra: „s Mírou“

Petra „on vždycky všechno zničí“

Rozhovor Jiří

Tazatel: „Můžu si k vám na chvíli přisednout?“

(ptám se v množném čísle, jelikož si Jiřík hraje s Nikolou)

Jiří: „ano, jistě“

Tazatel: „Jakou hru máte ve školní družině nejraději nebo s čím si nejraději hraje?“

Jiří: „to je různé“

Jiří: „baví mě stavět ze stavebnice, rád také hraji stolní hry, poslouchám rád pohádku“

Tazatel: „S kým si v družině nejraději hraje?“

Jiří: „nejraději si hraji s Nikolou, je to moje sestřenice“.

Tazatel: „Je tady i někdo takový, s kým si nehraje vůbec?“

Jiří: „nevím, já mám všechny děti rád“

Jiří: „ale je pravda, že si s nimi příliš mnoho nehraji.“

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Jana Černá
Katedra:	Katedra primární a preprimární pedagogiky
Vedoucí práce:	PhDr. Jitka Petrová, Ph.D.
Rok obhajoby:	2016

Název práce:	Hra a hračka v životě dítěte
Název v angličtině:	A game and a toy in a child's life
Anotace práce:	<p>Diplomová práce se zabývá vývojem osobnosti člověka, historií hry, znaky a klasifikací hry, hrou v jednotlivých etapách vývoje, historií hraček.</p> <p>Práce je napsána ve čtyřech kapitolách a je rozdělena na teoretickou a praktickou část.</p> <p>V teoretické části je stručně shrnutý vývoj osobnosti člověka – od prenatálního období po mladší školní věk. Následně nás seznámí s historií, znaky a klasifikací hry. Dále uvádí historický vývoj hračky ve světě a u nás.</p> <p>Praktická část se zaměřuje na pozorování dětí během spontánní hry. Jak a s čím si dítě během hry hraje, s kým komunikuje, jaké projevuje pocity a jak se na činnost soustředí. Tato část také obsahuje rozhovory, které byly vedeny s pozorovanými dětmi.</p>
Klíčová slova:	Vývoj osobnosti, hra, hračka, pozorování, rozhovor

<p>Anotace v angličtině:</p>	<p>The thesis deals with the development of the human personality, history, games, characters and classification games, playing in various stages of development, history of toys.</p> <p>The work is written in four chapters and is divided into theoretical and practical part.</p> <p>The theoretical part briefly summarizes the development of human personality - from the prenatal period after school age. Subsequently we learn about the history, characteristics and classification games. It also states the historical development of toys in the world and in our country.</p> <p>The practical part focuses on the observation of children during spontaneous play. How and with what a child during game play, with whom it communicates, which manifests feelings, and how to work concentrates. This section also contains interviews were conducted with the observed children.</p>
<p>Klíčová slova v angličtině:</p>	<p>Personality development, game, toy, observation, interview</p>
<p>Přílohy vázané v práci:</p>	<p>P I: Přepis pozorování P II: Přepis rozhovoru s dětmi</p>
<p>Rozsah práce:</p>	<p>76</p>
<p>Jazyk práce:</p>	<p>Český</p>

