

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Bakalářská práce

2017

Michaela Palková

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra technické a informační výchovy

Michaela Palková

HRA A HRAČKA V MATEŘSKÉ ŠKOLE

Bakalářská práce

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

Olomouc

2017

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně a použila pouze uvedených pramenů a literatury.

V Olomouci dne 10. 4. 2017

.....

Poděkování:

Děkuji Mgr. Pavlíně Částkové, Ph.D. za odborné pedagogické vedení a cenné rady při vypracování této bakalářské práce. Dále děkuji učitelům mateřských škol a přípravných tříd, kteří mi sdělili své zkušenosti, jež mi pomohly při vypracování praktické části, a dále mi poskytli zpětnou vazbu ověřující realizovatelnost praktické části.

ÚVOD.....	5
1 HRA.....	6
1.1 Definice hry.....	6
1.2 Znaky hry.....	7
1.3 Klasifikace hry.....	8
1.4 Teorie hry.....	10
1.5 Význam hry v životě dítěte.....	13
1.6 Vývojová stádia hry.....	14
1.7 Hra dítěte v předškolním věku.....	15
2 PŘEDŠKOLNÍ VZDĚLÁVÁNÍ.....	17
2.1 Hra a hračka v RVP PV.....	17
2.2 Význam hry v předškolním vzdělávání.....	18
2.3 Role učitele ve hře dětí.....	19
3 HRAČKA.....	21
3.1 Definice hračky.....	21
3.2 Hračka a její význam ve hře dítěte.....	22
3.3 Výběr hračky.....	22
3.4 Požadavky na hračky.....	23
3.5 Historie hračky.....	24
4 PRAKTICKÁ ČÁST.....	27
4.1 Metodický list: Seznámení se skřítkem Hračičkou.....	29
4.2 Metodický list: Se skřítkem Hračičkou ve světě autíček.....	32
4.3 Metodický list: Se skřítkem Hračičkou v cirkusu.....	35
4.4 Metodický list: Se skřítkem Hračičkou na návštěvě u zvířátek.....	38
4.5 Metodický list: Se skřítkem Hračičkou v divadle.....	41
4.6 Metodický list: Se skřítkem Hračičkou na návštěvě ve vodní říši.....	44
ZÁVĚR.....	47
SEZNAM PRAMENŮ A LITERATURY.....	49
PŘÍLOHY.....	51
ANOTACE.....	53

ÚVOD

Cílem této bakalářské práce je poukázat na význam hry a hračky v životě dítěte, shrnout informace a zásadní poznatky o hře a hračce a inspirovat učitele v tvořivém využití hraček ve hrách dětí. Vždyť hra a s ní i hračka patří neodmyslitelně k dětství. Podnětem k napsání bakalářské práce zabývající se touto tematikou byla myšlenka, že si děti velmi rády hrají s hračkami, které si samy vyrobí, často k nim pak mají také velmi blízký vztah. Ze vzpomínek na své dětství vím, že mě tvoření vlastní hračky obvykle zabavilo na poměrně dlouhou dobu. Pokud na mě byla některá část tvořivé činnosti příliš složitá, velmi jsem uvítala i pomoc rodičů, nevadil mně tedy zásah do mé tvořivé aktivity, i tak jsem hračku stále chápala jako svůj vlastní výtvar, na který jsem byla hrdá.

Bakalářská práce je rozdělena na část teoretickou a praktickou. Teoretická část obsahuje poznatky o hře a poukazuje na jej významné místo v dětství každého člověka. Je zde vysvětlen pojem hra a uvedeny jednotlivé charakteristické znaky hry. Jednotlivé typy her nastiňují rozmanitost, která se pod pojmem hra ukrývá. Na stěžejní kapitole o významu hry pro dítě dále navazuje kapitola o vývojových stádiích hry a zvláště je zde rozpracovaná charakteristika hry dítěte v předškolním věku. Ve druhé hlavní kapitole je popsána hra a její způsob využití ve výchovně-vzdělávacím procesu. Třetí kapitola bakalářské práce se zabývá hračkou. Definuje ji a vysvětluje její vzájemnou propojenost s hrou. V této kapitole jsou zmapovány požadavky na hračku, podle kterých je možné správnou hračku vybrat na trhu mezi množstvím nabízených produktů. Nastíněný historický vývoj hračky může být inspirující pro snahu vytvořit hračky vlastní výroby z předmětů a materiálů, které nás běžně obklopují v našem životě.

Praktická část bakalářské práce se skládá ze šesti metodických listů, které obsahují návrhy na tvořivou činnost dětí, jejímž výsledkem jsou jednoduché vlastnoručně vytvořené hračky. Kromě vlastního popisu pracovního postupu obsahují metodické listy i některé didaktické kategorie, jako je například doporučený věk dětí a vzdělávací cíle s očekávanými výstupy. K výtvarné činnosti je třeba děti vhodně motivovat, pedagogové mohou využít motivaci uvedenou v metodických listech nebo se rozhodnout vytvořit si vlastní. Poté, co si děti svoji vlastní hračku vytvoří, je třeba jim dát dostatek prostoru k jejímu využití při hře. Hra dětí může být spontánní, pokud se pedagog rozhodne hru dětí vést, může využít navrhovanou hravou činnost. Praktická část bakalářské práce je konzultována s předškolními pedagogy. Jejich postřehy a názory týkající se metodických listů, jsou uvedeny v závěru bakalářské práce.

1 HRA

Hra je neodmyslitelnou součástí dětství, bez ní si období dětství snad ani nedovedeme představit. Hra je přirozenou činností, které se především malé děti věnují po většinu dne. Živý zájem odborníků o hru je tedy jistě pochopitelný, její význam i rozmanitost jsou totiž nesmírně široké.

1.1 Definice hry

Hru můžeme definovat různými způsoby, protože je možné na ni nahlížet ze značného množství úhlů pohledů, navíc má hra mnoho rozmanitých forem. Obecně hru chápeme jako specifickou činnost člověka, tato definice toho však vypovídá poměrně málo. (Suchánková, 2014) Termín hra je běžně hovorově používaný pojem. Ačkoliv to, že různorodé aktivity nazýváme stejně, neznamená, že probíhají na stejném principu a že je možné je vysvětlit jednou definicí. (Millarová, 1978) Na hru se nemůžeme dívat jako na neurčitou aktivitu, má totiž svůj řád a odehrává se v určitém čase a prostoru. I když hra není realizována pro dosažení určitého hmotného výsledku, jejím smyslem je činnost samotná. (Mišurcová, Fišer, Fixl, 1980) To, že dítě nepřikládá význam výsledkům své činnosti je dobře prokazatelné v situacích, kdy dítě postaví komín z dřevěných kostek a následně jej bez rozpaků zboří. (Mišurcová, Severová, 1997)

Hra je potřebou dítěte, je pro ni motivováno především vnitřně. (Kuritz, in Šmelová, 2004) Pokud dítě vyrůstá v harmonickém prostředí, je k tomu vedeno především svými vývojovými potřebami, k dalším patří i sociální nebo estetické potřeby. U dětí z disfunkčních rodin mohou být pohnutkou neuspokojené potřeby, takové hry pak působí spíše terapeutickým účinkem, než aby přispívaly k rozvoji. (Mišurcová, Severová, 1997) Opravilová (2004) upozorňuje na základní principy hry ve vztahu k osobním možnostem dítěte a udržování jeho duševní pohody. Podotýká, že hrou dítě zjišťuje, co dokáže samo uskutečnit. Hra mu umožňuje rozvíjet svoje dovednosti i schopnosti, upevňovat prosociální chování.

O tom, co je to hra a o její charakteristice můžeme uvažovat i z pohledu biologického a psychologického. Tyto vědecké disciplíny chápou hru jako způsob odpočinku, či zbavení se přebývajících energie. Další názor vycházející z těchto disciplín je, že hra je pudovou činností, jejímž smyslem je nápodoba, která umožňuje přípravu na život.

(Mišurcová, Fišer, Fixl, 1980). Mišurcová, Fišer, Fixl (1980, s.30) definují hru následovně: „Hra je dobrovolnou, spontánní činností a svobodným sebeuplatněním člověka.“

1.2 Znaky hry

Hru mohou charakterizovat následující atributy:

- Svobodná aktivita – hra nemůže probíhat na příkaz, pokud je dítě k určité činnosti nuceno, již se nejedná o hru.
- Neproduktivita – výsledkem hry není získání hmotného bohatství, pro dítě je důležitá samotná činnost, dítě si neuvědomuje ani její rozměr pro svůj rozvoj.
- Vlastní čas a prostor – hra není součástí běžného života, ten se v něm může pouze odrážet.
- Nejistota (nepředvídatelnost) – nemůžeme s jistotou předpovídat, jak bude hra probíhat. I přesto, že se pedagog snaží motivováním k určité hře o naplnění stanoveného cíle, musí dát dítěti dostatek volnosti.
- Pravidla – děti si je samy vymýšlejí a stanovují, v případě potřeby je učitelka může mírně korigovat.

Je důležité, aby pedagog dokázal podle těchto zákonitostí naplňovat skrze hru vytčené vzdělávací cíle, neměl by také zapomínat, že nabízená hrová činnost by měla vycházet z aktuálního zájmu dítěte. (Svobodová a kol., 2010)

Jiný pohled na hru nám nabízí Kořátková (2005), která uvádí znak spontánnosti. Dítě si tak hraje z vlastního popudu, dalším znakem je silné zaujetí prováděnou aktivitou, dítěti přináší hra radost a uspokojení. Hra je tvořivá činnost, ve které dítě zapojuje fantazii, rádo se ke hře znovu navrácí. Dalším velmi významným prvkem ve hře je i přijímání různých rolí.

Čím více se v určité aktivitě dítěte budou objevovat výše zmíněné vlastnosti a znaky, tím více ji můžeme chápat jako hru. (Suchánková, 2014) Charakteristickým rysem je i rozmanitost objektů dětských her. Pojem „objekty“ zde v tomto případě nezahrnuje jen různé hračky a předměty, ale i hru s vlastním tělem a řečí. (Piaget, Millarová, in Mišurcová, Severová, 1997) Protože osobnosti dětí jsou jedinečné a každé dítě vyrůstá v odlišném prostředí, pozorujeme značné rozdíly ve hře jednotlivých dětí, neboť mají různé zájmy, rozdílně reagují apod. (Brtníková, 1979)

1.3 Klasifikace hry

Hry můžeme podle rozmanitých charakteristik klasifikovat do různých skupin. Můžeme je dělit například podle typu prostředí, organizace, počtu účastníků, způsobu motivace apod. Podle míry vedení můžeme hry rozdělit na spontánní, které jsou motivovány vnitřně, hry navozené nebo vedené. U her navozených pedagog dítě inspiruje ke hře vhodnou motivací. Do vedených her již pedagog zasahuje, stanovuje pravidla, hru vhodně usměrňuje, nebo svým zásahem sleduje dosažení určitého didaktického cíle. Z hlediska organizace dělíme hry na dvě následující skupiny. Tvořivé hry, charakteristické spontánností činností, zahrnují hry manipulační, konstrukční, námětové a dramatizační. Druhou skupinou jsou hry s pravidly, mezi ně patří hry pohybové a didaktické-intelektuální. (Suchánková, 2014) Hry s pravidly jsou zase typické neměnným obsahem a přesnými pravidly. (Brtníková, 1979)

Podle typu aktivity můžeme hry členit na hry napodobovací či námětové, ve kterých děti vstupují do různých rolí, patří sem hra na maminku, na indiány, na zvířátka a další. Inspiraci děti čerpají ze svého okolí i z pohádkových příběhů. Ve hrách dramatizujících již děti prožívají určité situace, hledají jejich řešení. Mezi tyto modelové situace může patřit například hra na hádku. Oběma typy her se může prolínat hra fiktivní, kde dítě využívá především své fantazie. Do her konstruktivních se řadí hry s kostkami a stavebnicemi, ale i výtvarné a tvořivé činnosti, jako je malování, kreslení, stříhání nebo lepení. Dalším typem jsou hry pohybové, které rozvíjejí dítě po tělesné stránce. Mezi typické pohybové aktivity patří lezení na prolézačkách, hry s míčem, honičky, případně tanec. Sociální hrou se mohou stát hry námětové, dramatizující, konstruktivní i pohybové, pokud k sobě děti vyhledají hrového partnera. Ideálem v sociálních hrách je vzájemná spolupráce. V současnosti vyčleňujeme ještě další typ her, a to hry počítačové. (Suchánková, 2014)

R. Caillois (in Svobodová a kol., 2010) rozdělil hry do skupin, podle způsobu motivace, tzn. podle příčiny, který dává impuls ke hře. Znalost těchto podněcujících principů může pedagogovi pomoci připravit podnětné prostředí pro hru.

Princip alea je založený na náhodě, mezi příklady her založené na náhodě patří „Člověče nezlob se“, „Černý Petr“ nebo různá rozpočítávadla. I děti, které jsou mladší než ostatní nebo mají méně schopností, kterými by dokázaly ostatní porazit, mohou zakusit pocit vítězství a nemusí se cítit méněcenné. Děti mohou prožít prohru i výhru, aniž by musely porovnávat svoje schopnosti s druhými hráči. (Suchánková, 2014)

Na proměně a nápodobě je postavený princip mimikry, ten motivuje k námětovým hrám. Děti se ve hře seznamují s různými rolemi a stávají se někým jiným, baví je experimenty s kostýmy. Pedagog s touto motivací pracuje v rámci různých dramatizačních aktivit.

Motivující jsou pro dítě i hry, při nichž pociťuje závrať, tu Caillois pojmenovává jako princip ilinx. Děti mají ve velké oblibě různorodé pouťové atrakce nebo průlezký, houpačky, kolotoče, klouzačky a trampolíny na hřištích. Rády se pohybují vysoko nad zemí. Toužený pocit porušení stability vyvolávají ale i koloběžky a další dětská vozítka.

Motivací u principu agón je soutěž nebo také zápas, a především touha zvítězit, být lepší než ostatní. Pomalejší děti, nebo ty, které se svými schopnosti se nevyrovnají ostatním, velmi těžko snáší opakované prohry. Soustavný neúspěch odrazuje od další aktivity nebo může svádět i k podvádění. Proto by měl pedagog při vedení soutěživých her postupovat velmi ohleduplně. Soutěžní motivací může být i porovnávání vlastního výkonu, současného a předešlého. Dítě zjišťuje, zda se postupně stává lepším. Například může porovnávat, kolikrát se mu podařilo vyhodit balón a opět ho chytit, než mu upadl na zem, potom hru znovu opakuje a snaží se minulý výsledek překonat. I učitelka může děti motivovat hodnocení, které je založeno na porovnání výsledků stejné činnosti, vícekrát opakované. Je třeba děti postupně vést takovým způsobem, aby netoužily být jen těmi nejlepšími, ale aby prožily radost ze hry a vzájemně mezi sebou spolupracovaly. (Caillois, in Svobodová a kol. 2010)

Dále můžeme hry dělit podle způsobu motivace také na hry vnitřně motivované, které jsou spontánní, a hry motivované zvnějšku, které jsou vedeny učitelem nebo jím jsou podněcovány za účelem dosažení výchovných a vzdělávacích cílů. Hry rozlišujeme i z hlediska vývojového období dítěte, například na hry kojenců, batolat, předškoláků atd. Hry klasifikujeme i podle toho, jakou část osobnosti hry primárně rozvíjí. Je však nutné zdůraznit, že při hře je aktivní vždy celá osobnost a o určité hře nemůžeme tvrdit, že rozvíjí pouze jednu složku osobnosti. Hry se rozlišují dle toho, zda rozvíjejí především oblast fyzickou, psychickou anebo sociální. Další podobné dělení rozlišuje hry podle využívání určitého typu inteligence. Mohou rozvíjet jazykovou, hudební, matematicko-logickou, prostorovou, pohybovou, interpersonální nebo intrapersonální inteligenci, případně vztah k přírodě. Z výše uvedených typů klasifikací, vyplývá, že možností dělení her je skutečně mnoho. Hry se mohou třídit i podle počtu hráčů na individuální, párové, skupinové a kolektivní. Z hlediska pohlaví na dívčí a chlapecké hry. Pro hry je důležité i dělení podle

prostředí, ve kterém se odehrávají, některé hry mohou probíhat pouze v interiéru jiné zase v exteriéru. Velké množství jich je však hratelných v obou typech prostředí, pedagog je k tomu může většinou podle potřeby přizpůsobit. Dalším rozlišovacím znakem je, zda dítě ke své hře potřebuje hračku či pomůcku, nebo ne. Podle doby trvání klasifikujeme hry na krátkodobé, střednědobé a dlouhodobé. Mezi dlouhodobé hry spadají různé soubory her či herní programy zaměřené na určité téma nebo oblast rozvoje. (Suchánková, 2014)

Psychologické obory hry dělí na nepodmíněné reflexivní (intuitivní), senzomotorické, intelektuální a kolektivní. V pedagogické praxi můžeme hry rozlišovat na tvořivé a hry s pravidly, které dále dělíme na pohybové a intelektuální. Tvořivé hry členíme na předmětové, úlohové, dramatizační a konstruktivní. (Mišurcová, Fišer, Fixl 1980). Hry nemusíme klasifikovat vždy jen podle jednoho charakteristického znaku. Kern (in Šmelová, 2004) vychází ze souhrnu typických znaků a dělí hry poněkud obecněji, na funkční (hra kojence s vlastním tělem nebo rozličnými předměty), pohybové, konstrukční, hraní rolí, hry s pravidly a skupinové hry.

1.4 Teorie hry

O hře není možné říci, že je stará jako lidstvo samo. Hra samotná totiž sahá dál, než do počátků vývoje člověka jako druhu. Můžeme ji totiž vysledovat u mláďat všech vyšších živočichů, u savců je však nejvýraznější. (Koťátková, 2005)

Pokud chceme poznat myšlenky, které předcházejí teoriím, které se zbývají hrou přímo, musíme se v dějinách vrátit o mnoho století zpátky. Již Platón a Aristoteles například upozornili na skutečnost, že hra má být podporována takovým způsobem, aby v ní dítě napodobovalo činnost dospělých. (Millarová, 1978)

Hrou se v dějinách zabývalo mnoho myslitelů i vědců. Nezabývali se jí jen pedagogové a psychologové, ale i filosofové nebo přírodovědci. Podhled různých vědeckých disciplín umožňoval její hlubší pochopení a poznání širších souvislostí. (Koťátková, 2005) Různé teorie hry začali být formulovány ve druhé polovině 19. století. (Millarová, 1978) V té době se pozornost společnosti začala obracet na dítě. (Oprailová, 2004)

Fröbel se pokoušel usměrňovat hru dětí za využití didaktických pomůcek, jeho cílem bylo, aby se děti prostřednictvím hry přirozeně vzdělávaly.

Herbert Spencer nahlížel na hru, jako na způsob zbavení se přebytečné energie, což vede k uvolnění nervového systému. (Koťátková, 2005) Přebytek energie vysvětloval

poukazováním na to, že vyšší živočichové a s nimi i člověk nespotřebují již tolik energie při starosti o přežití jako jednodušší organismy a mají také větší přísun potravy. Laik může slabinu této teorie nacházet v situacích, kdy je dítě unavené, ale přesto si chce hrát nebo když jej navzdory únavě můžeme hrou motivovat ke zvýšení úsilí. Spencerova složitá teorie vysvětlovala tyto jevy jako důsledek únavy určitých částí nervové soustavy a aktivace jiných nervových center. Přesto však tato teorie není uspokojivá.

Když Charles Darwin publikoval svoji evoluční teorii, ovlivnil tím mnoho dalších vědců. Probudil zájem učenců nejen o vývoj člověka jako druhu, ale i o ontogenetický vývoj. Začaly tak přibývat podrobné studie vývoje dítěte. (Millarová, 1978) Stanley Hall na Darwinovu badatelskou práci navázal rekapitulační teorií, která na dětství a hru nahlíží jako na znovuprožití celé antropogeneze. Tato teorie byla postavena na hypotéze, že zkušenosti dávných předků jsou v nás zakódovány a dítě tak ve své hře postupně realizuje činnosti charakteristické pro jednotlivé úseky vývoje lidského druhu. (Kořátková, 2005) Millarová (1978) uvádí, že Hall přichází s myšlenkou, že již v prenatálním období jedinec prochází stádií vývoje, která jsou shodná s fylogenezí člověka, lidské embryo přirovnává k prvokovi.

Na Darwinovu teorii navázal i Karel Groos, ale rozpracoval ji jiným způsobem než Hall, jeho zájem se totiž soustředil na teorii přirozeného výběru, postavené na snaze organismů přizpůsobit se vnějšímu prostředí. (Millarová, 1978) Groos ve svém bádání srovnával hru zvířat a člověka. Zastával názor, že smyslem hry je zdokonalení instinktů. Za jeden z instinktů považoval i nápodobu, která je pro hru charakteristická. (Kořátková, 2005; Millarová, 1978)

Velice zajímavým postřehem je různě dlouhé trvání hrového období u jednotlivých živočichů. Podle Groose souvisí délka tohoto úseku života s tím, jak náročný bude život dospělého jedince. Čím obtížnější je v dospělosti obstát, tím delší čas je potřebný na přípravu. Hru tedy chápe jako nácvik potřebných dovedností a přípravu na dospělost. (Kořátková, 2005) Svoji teorií Groos přispěl k tomu, aby hra nebyla považována za bezúčelnou činnost, ale za smysluplnou. (Millarová, 1978)

Na hru nebylo vždy nahlíženo pouze jako na typ činnosti, hra byla chápána například i jako postoj, a to z toho důvodu, že na hře se účastní téměř všechny tělesné a psychické funkce. Chápání hry jako postoje bylo zaměřeno na náladu při hře, svobodnou vůli a tvořivost. I tato teorie má mnoho úskalí, vhodnější by bylo používat pojem hra jako příslovce pro označení podmínek, za jakých se činnost odehrává.

O hlubší pochopení hry se snažila také psychologie, Sigmund Freud zastával názor, že veškeré chování má svůj motiv - příčinu, kterou hledal v pocitech. Jeho první teorie týkající se hry byla postavená na názoru, že dítě si ve hře vytváří svůj svět s příjemnými prožitky. Freud totiž vycházel z teorie, že člověk vyhledává pozitivní zážitky a nepříjemných se snaží vyvarovat. Později však svůj názor změnil, neboť si uvědomoval, že velice často se ve hře dítěte projevuje i jeho nepříjemný zážitek. (Millarová, 1978)

Sigmund Freud, chápal hru jako odraz skutečností z prostředí, ve kterém dítě žije. Hru považoval za způsob vyrovnání se situacemi, které jsou pro dítě nesrozumitelné. Znovuprožitím situace se zbavuje pocitů nejistoty, případně ohrožení a napětí z nevysvětlitelného. Tuto teorii můžeme lépe pochopit na příkladu, kdy dítě sleduje násilnou scénu ve filmu. Ve hře si tento prožitek zopakuje a ujistí se, že jej toto zlo neohrožuje. Souvislostí mezi hrou a prožívanou realitou se zabýval i Rubinštejn. Podle jeho názoru ve hře dítě nejen realitu prožívá, ale také se jí snaží pozměnit. (Kořátková, 2005)

Zajímavý pohled na hru nabízel i výzkum reflexů, konkrétně orientačního reflexu, který vede vyšší živočichy k zaměření pozornosti a získávání informací o podnětu. V pátrání živočichů, které nemá daný cíl, můžeme vidět paralelu s některými znaky hry. Na výzkum podmíněných reflexů navázali behaviorální psychologové ve svých teoriích učení, ve kterých se dotýkali i problematiky hry. Hull byl zastáncem názoru, že pro učení je nepostradatelná odměna. Za odměnu považoval snížení napětí způsobeného fyziologickou potřebou. Původně neutrální podněty související s pocitem nedostatku se mohou stát sekundární potřebou. Mezi sekundární potřeby patří například i pochvala. Hra je tedy podle Hulla motivována sekundárními podněty slibující odměnu nebo vlastními stimuly, které signalizují odměnu. Skinner teorii učení obohatil o pojem operativní chování, které je spontánní a je možné jej utvářet vhodným posilováním. Skinner si uvědomoval, že dítě není chváleno vždy, když si hraje. Byl přesvědčený, že dítě si hraje na základě nepravidelného odměňování. (Millarová, 1978) Hull a Skinner upozorňovali na fakt, že hra dítěte nereaguje jen na vnější skutečnosti, ale působením vnitřního potencionálu může být i spontánní. Vliv obou prvků se vzájemně prolíná. (Kořátková, 2005)

Představitel tvarové psychologie Kurt Lewin, zastával názor, že chování jedince je ovlivněno mnoha faktory – vnějšími vlivy, věkem, osobností atd. Jestliže pohled na míč vzbudí v dítěti zájem o hru, nebo naopak vyvolá strach, záleží na věku dítěte i na celkové

situaci. I přes to, že je prostředí po fyzikální stránce stejné, dítě jej v různém věku a v různých situacích vnímá odlišně.

Jean Piaget zdůrazňoval ve hře souvislost s rozvojem myšlení a inteligence. Jeho teorie byla založená na procesu asimilace a akomodace ve vývoji jedince. Pokud tyto procesy vztáhneme na myšlení, znamená to, že asimilací upravujeme přijímané informace při jejich zpracovávání a v procesu akomodace se přizpůsobujeme vnějšímu prostředí, abychom mohli vstřebávat informace. Za akomodaci považoval nápodobivé chování dítěte, jeho hru naopak považoval za proces asimilace, kdy dítě zpracovává určitý zážitek.

Vývoj hry v souvislosti s myšlením rozdělil Piaget do čtyř vývojových období. Prvním z nich je senzomotorická hra trvající přibližně do dvou let. Motorika a vnímání dítěte umožňuje rozvíjení konkrétního myšlení. Od dvou do sedmi let trvá období symbolické hry, kdy se rozvíjí předoperační myšlení, které souvisí i s vývojem řeči. Jako symboly chápe Piaget hračky a předměty ve hře dítěte. V tomto období funguje myšlení v konkrétních logických operacích. (Kořátková, 2005)

Piaget tedy ze své teorie vyvozoval, že hra navazuje vždy na činnost, kterou se dítěti podařilo úspěšně zvládnout a že během hry dojde k částečnému pozměnění dané skutečnosti podle potřeb dítěte. (Millarová, 1978). Opravilová (2004) v souvislosti s Piagetovými poznatky upozorňuje, že pedagog by měl sledovat jednotlivé etapy rozumového vývoje, aby dítě stimuloval vhodnými podněty. Zdůrazňuje, že je nevhodné pokoušet se vývoj dítěte urychlit nepřirozeným přetěžováním dítěte v oblasti učení.

Různé pohledy na hru a jednotlivé teorie podávají celkový obraz hry jako principu rozvoje. Hra vychází jednak z vnitřního světa dítěte, jednak je ovlivněna působením prostředí. Prostřednictvím ní se seberealizuje. (Kořátková, 2005)

1.5 Význam hry v životě dítěte

V předškolním období vývoje dítěte je hra neoddělitelnou součástí jeho života. Význam hry však přes to někteří dospělí nedokážou docenit. Tento nesprávný postoj může ke konci předškolního období vést k mylnému názoru, že hra je spíše ztrátou času a že je třeba dětem vyplnit jejich volný čas množstvím organizovaných aktivit. Dítě je pak následkem toho nejen přetížené, ale také není schopné si samo vyplnit svůj volný čas smysluplnou činností. (Kořátková, 2008)

Dítě se hře věnuje po většinu dne, je pro něho přirozenou aktivitou. Hra pro dítě není jen zdroj uspokojení a štěstí, jejím prostřednictvím může dosahovat svých tužeb a přání, vstřebávat nové informace, získávat nové zkušenosti. Hra je velmi důležitá i v procesu socializace, dítě si může vyzkoušet různé role a učí se i komunikovat. Hrou je také rozvíjena kreativita a fantazie. Umožňuje, aby si dítě zkusilo prožít různé situace, ale bez tlaku, který by způsobovala situace reálná. (Suchánková, 2014) Prostřednictvím hry se dítě také vyrovnává se zátěžovými situacemi. (Svobodová a kol. 2010) Hra dítě rozvíjí přirozeně a komplexně. Suchánková (2014, s.28) shrnuje funkci hry ve vývoji a učení následovně: „Hra podporuje celkový vývoj dítěte. Umožňuje dítěti rozvíjet tělesný systém, zprostředkovává dítěti učení, socializaci, je prostředkem edukace, vede k sebeutváření jedince.“

Úlohou hry je v biologického pojetí zpracování působících vlivů a využití získaných zkušeností pro další vývoj. Psychologické obory vysvětlují hru jako prostředek pochopení podnětů, které dítě obklopují. (Mišurcová, Fišer, Fixl 1980). Význam spontánní hry dokazuje její přínos v rozvoji dítěte v oblasti myšlení, představivosti, komunikace a řeči. Dítě se jejím prostřednictvím uvolňuje od stresu a obav, rozvíjí své dovednosti, získává zkušenosti, seberealizuje se. (Kořátková, 2008). Mišurcová a Severová (1997) poznamenávají, že děti mají sklon využívat každé příležitosti k svému rozvíjení.

Zajímavý pohled na úlohu rodičů ve výchovném vedení předkládá Brtníková (1979). Všímá si způsobu učení dětí u přírodních kultur, kde se děti nápodobou a formou hry učí vykonávat stejné práce, jaké vykonávají jejich rodiče a jaké budou v dospělosti také vykonávat. Tento postup vztahuje na naši kulturu s doporučením, aby rodiče děti hrou vedli k vykonávání prací v domácnosti a v rodině. Uvádí příklad, kdy maminka si hraje s dítětem a při hře jej přirozeně učí postupu při přípravě jídla. Tato matka může očekávat, že jí v dospělosti její syn nebo dcera pomůže s pracemi v domácnosti. Autorka odkazuje i na Komenského, který radí, aby děti měly k dispozici vlastní miniaturní nástroje, se kterými si můžou hrát a obeznámit se tak s činností, kterou budou jednou v dospělosti vykonávat.

1.6 Vývojová stádia hry

Millarová (in Svobodová a kol., 2010) dělí vývojové fáze hry z hlediska sociálního vývoje dítěte. U nejmenších dětí můžeme pozorovat samostatnou hru, jedná se o první

vývojové stádium hry. Dítě si v ní hraje s prsty, chrastítky, experimentuje s mluvidly. Tato fáze je charakteristická pro děti do tří let, ale samozřejmě přetrvává i do dalších let (i dospělý se může věnovat hře sám). Další fází je hra vedle sebe, děti při ní zatím nedokáží spolupracovat, spíše se jen vzájemně ve hře napodobují, jejich komunikace se například týká domluvy na výměně hraček. Při sdružující hře děti vzájemně vědí o aktivitě druhého, zároveň se ale při hře zabývají odlišnými činnostmi. Děti v této fázi spolupracují jen na určité úrovni a zároveň spolu komunikují. Tento model hry můžeme pozorovat především v předškolním věku. Nejvyšší formou hry jsou hry kooperativní. Děti se mezi sebou musí dohodnout na pravidlech, při hře spolupracují a pomáhají si. V mateřské škole děti ještě často potřebují pomoc pedagoga, který je vede při domlouvání pravidel hry. Děti se v kooperativní hře seznamují s různými rolemi. Složitost hry můžeme vždy vhodně upravit pro daný věk a schopnosti dětí.

1.7 Hra dítěte v předškolním věku

Předškolní věk je věkem hry. Pro hru v tomto období jsou typické určité charakteristiky. Mezi ně patří hra symbolická, ve které má určitý předmět zástupnou funkci, kdy představuje něco jiného, než čím ve skutečnosti je. Dalším typem je hra námětová, která je oproti batolecímu období, v němž si dítě při hře vystačilo s jedním předmětem, výrazně rozvinutější a zaměřená na detaily. Hra může být inspirována každodenní činností dospělých, pohádkami nebo vlastními fiktivními příběhy. Děti si ve hře mohou prožít různé situace a hledat jejich řešení, na chvíli vstupují do rolí, ve kterých mohou být „dobrymi“ a „zlými“. Oblíbené jsou v tomto věku i slovní hry, rytmické, hudební a samozřejmě také pohybové hry, které rozvíjejí motoriku. Děti baví kolektivní pohybové hry, hry s míčem, ježdění na kole nebo na tříkolce, rády se věnují i sezónním hrám na sněhu a ve vodě. Ke zdokonalování motoriky vedou i konstruktivní hry, v nichž si dítě staví z dřevěných kostek, stavebnic, hraje si s pískem, modeluje nebo si kreslí. Na výrazně vyšší úrovni je sociální hra, ta má nejprve formu sdružující hry, kdy jednotlivé hry dětí propojuje stejný motiv, ale nemají společná pravidla. Spolupráce mezi dětmi je jen částečná. Tento způsob hry prochází vývojem a stává se hrou kooperativní. Děti mezi sebou mají domluvená pravidla a spolupracují spolu. (Suchánková 2014)

Hra je v tomto věku smysluplná a to i přes to, že při pozorování dítěte žádný smysl v jeho počínání nemusíme nalézat. Význam hry totiž nespočívá jen ve vnějším chování,

ale také v prožívání. I když je hra dítěte ovlivňována fantazií, je vždy spjata s realitou, protože vychází z opravdového prožívání skutečností a emocí s hrou spojených. (Opravilová, 2004). Podle Brtníkové (1979) dítě do šesti let nerozlišuje mezi hrou a prací. Chápání práce se objevuje až se vstupem do školy. Přechod od hry k činnosti by měl být plynulý, nenucený, dítě by si mělo pomalu uvědomovat cíl činnosti a započatou činnost dokončovat.

2 PŘEDŠKOLNÍ VZDĚLÁVÁNÍ

Záměrem preprimárního vzdělávání je podporování fyzického, psychického a sociálního rozvoje dětí. Tento stupeň vzdělávání je vzhledem k zakládání a rozvíjení klíčových kompetencí dítěte součástí celoživotního vzdělávání. V této souvislosti zaujímá místo v přípravě dítěte pro budoucí život, zakládá a dále rozvíjí potřebné poznatky, schopnosti, dovednosti a postoje tak, aby dítě získalo potřebné předpoklady pro kompetence k učení, řešení problémů, občanské a pracovní kompetence. (Šmelová, 2004)

Dítě by se mělo učit poznávat svět, žít ve společnosti, ve které bude přijímat její hodnoty a normy. Předškolní vzdělávání doplňuje rodinnou výchovu. V současnosti je kladen velký důraz na výchovu, která je osobnostně orientovaná, středem pozornosti je dítě a je k němu přistupováno individuálně. (Suchánková, 2014)

Institucionální předškolní vzdělávání je realizováno především v mateřských školách, ale také v přípravných třídách škol základních, je součástí školské soustavy. (Šikulová, 2005) Obsah předškolního vzdělávání je shrnut v Rámcovém vzdělávacím program pro předškolní vzdělávání, který je závazný. V jednotlivých mateřských školách je přetvářen do integrovaných celků nebo projektů a děti si jej osvojují prostřednictvím činností a aktivit. (Koťátková, 2013)

2.1 Hra a hračka v RVP PV

V RVP PV nalezneme formulaci, která poukazuje na to, že tento vzdělávací program respektuje vývojová specifika dětí. Proto tedy musí předškolní vzdělávání počítat s dětskou hrou. Instituce zajišťující předškolní vzdělávání musí splňovat požadavek dostatku podnětů, které vedou k rozvoji dítěte. Tato formulace již zastřešuje i přítomnost hraček. V podmínkách předškolního vzdělávání, je konkrétně stanoveno, že vybavení hračkami musí být vhodné pro věk dětí a dostatečné svým počtem. Soubor hraček má být průběžně obnovován. Učitelé by měli hračky v rámci práce s dětmi využívat a zajistit, aby děti k hračkám měly volný přístup. RVP PV hru chápe jako prostředek naplňování vzdělávacích cílů. Pojmy hra nebo hračka se objevují také ve vzdělávací nabídce, výstupech i rizikách, která mohou ohrožovat dosažení vzdělávacích cílů. Ve vzdělávací nabídce mají být hra a činnosti s hračkou určitě zastoupeny. Při činnostech kdy dítě využívá hračky, se neučí jen kupříkladu jejich praktickému užívání, ale navíc třeba

i prosociálnímu chování, kdy svoji hračku dokáže půjčit druhému dítěti apod. Jedním z praktických výstupů je i šetrné zacházení s hračkami, které má dítě k dispozici. To, že v některých vzdělávacích oblastech je termín hra nebo hračka výslovně zmíněn samozřejmě neznamená, že hru, případně v jejím spojení s hračkou využíváme jen v těchto situacích. Pedagogové s nimi pracují i v dalších případech, protože jejich povinností je pracovat s dětmi tak, aby to vyhovovalo možnostem a potřebám dětí. RVP PV však dává mateřským školám a jejím pedagogickým zaměstnancům dostatek prostoru pro to, aby s hrou a hračkou mohli ve vzdělávací nabídce pracovat poměrně volně. (Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání, 2016)

2.2 Význam hry v předškolním vzdělávání

Hra má v předškolním vzdělávání své nezastupitelné místo, které je i součástí RVP PV. V pedagogice je možné na hru nahlížet jako na didaktickou metodu sledující dosažení výchovně-vzdělávacích cílů. (Kotátková, 2008)

V současnosti, kdy je předškolní vzdělávání vázáno Rámcovým vzdělávacím programem pro předškolní vzdělávání, je vzdělávací obsah dítěti předáván prostřednictvím vzdělávací nabídky, která je tvořena soustavou pestrých her a činností. Tyto hry a činnosti by měli být koncipovány tak, aby dítěti umožnily silnější prožitek. Z tohoto důvodu je v RVP PV kladen důraz na prožitkové a situační učení. To znamená, že se dítě učí ze vzniklé situace, kterou v daném okamžiku také prožívá. Tento způsob učení umožňuje, aby se dítě rozvíjelo formou spontánní hry a činností. Z toho vyplývá, že učení dítěte by mělo vycházet z dětské hry, kde dítě není nijak svazováno vzdělávacími postupy a nejsou mu předávány hotové poznatky. (Suchánková 2014)

„Hra nabízí předškolním pedagogům obrovskou škálu vzdělávacích příležitostí, ale podmínkou je, že by měli umět se hrou zacházet.“ (Svobodová a kol., 2010, s.108) Proto je třeba, aby dobře znali zákonitosti hry a nabízené činnosti tak vhodně přizpůsobili schopnostem, zájmům a potřebám dětí a rozvíjeli je správným směrem. (Svobodová, 2010)

Pedagogové musí v mateřské škole vytvořit vhodné zázemí podporující rozvoj dětí skrze hru. Mateřská škola musí být vhodně materiálně a technicky vybavená. Povinností pedagoga je uvážlivě připravovat podnětné prostředí a cíleně motivovat k hrovým činnostem. (Šmelová, 2004) Rozvoj koordinace těla podpořit například pohybovými hrami, kapacitu paměti rozšiřovat různými říkadly, prostorovou orientaci podpořit nabídkou

konstruktivních her. Myšlení může být rozvíjeno pomocí různých didaktických her, nové poznatky může dítě čerpat z námětových her. Vedením skupinových her pedagog napomáhá rozvíjení sociálních dovedností apod. (Millarová, 1978; Severová, 1982)

2.3 Role učitele ve hře dětí

Protože hra má v předškolním vzdělávání tak významné místo, musí s ní pedagog umět správně pracovat. Již ve výše uvedeném textu je zmíněno, že úkolem pedagoga je vytvářet podnětné prostředí ke hře, využívat její přínos, usměrňovat ji a naplňovat tak skrze ni vzdělávací cíle. Pedagog plní také roli pozorovatele a získává tak poznatky o zájmech a potřebách dítěte, o jeho stupni vývoje. Učitel také může v rámci sledování výchovně-vzdělávacích cílů děti k určité hře motivovat a stává se tak iniciátorem. (Svobodová a kol., 2010)

V předškolním věku je dítě obvykle plné energie a podněty, které ho obklopují, jej snadno inspirují ke hře. Není však ničím neobvyklým, když vidíme dítě, které je bezradné, protože mu právě žádný podnět v jeho prostředí nepřipadá přitažlivý. V takový okamžicích je vhodné dítěti nějakou zajímavou hru nabídnout nebo jej přizvat k nějaké společné hravé činnosti. (Špaňhelová, 2004)

V případě, že pedagog hru plně organizuje a kontroluje, je jejím vedoucím, může se ale stát i hráčem, pak je ve hře partnerem. V roli facilitátora pedagog v případě potřeby do hry nenápadně vstupuje a usměrňuje ji, například v případě nebezpečné aktivity nebo vzniklého nedorozumění mezi dětmi. (Svobodová a kol., 2010)

Pedagog by měl mít na paměti, že na hru dítěte nereaguje pouze v případě, když ji chce vést určitým směrem pro dosažení určitého výchovného cíle nebo v situaci, kdy je hra dítěte z výchovného nebo bezpečnostního hlediska nevhodná. Špaňhelová (2004) připomíná, že dospělý by měl dítěti poskytovat zpětnou vazbu také proto, aby mu dal najevo, že si hraje pěkně.

Kořátková (2008) popisuje některé přístupy pedagoga, kterými může přispět ke kvalitní hře. Jedná se o vstřícný vztah k dítěti, umožnění svobodné volby námětu hry a jejího průběhu. Měl by nechat dítě využívat prostor a kombinovat hračky, podle své potřeby. Dítě by měl hrou provázet, povídat si s ním o pozitivěch jeho hry. V případě chování, které ohrožuje sociální vztahy (např.: různé formy agrese) je pedagog povinen zasáhnout. Přístup učitele ovlivňuje i věk dítěte, zatímco u dítěte mladšího čtyř let se jeho

námětům a pravidlům přizpůsobujeme, předškoláky již můžeme motivovat ke hře s pravidly.

3 HRAČKA

Pod pojmem hračka si lidé běžně představí některé z typických výrobků, kterými jsou přeplněna všechna hračkářství. Definování tohoto termínu však stejně jako u hry není jednoduché a není totožné s jeho laickým chápáním. Vnímání tohoto pojmu se u různých autorů liší, avšak shodují se v tom, že hračka je s hrou pevně spojena, hru podněcuje a doprovází, ovlivňuje vývoj dítěte. Například námětovou hru na maminku si těžko dovedeme představit bez panenky, o kterou se dítě při hře stará a učí se tím péči o druhé a vnímání jejich potřeb. K některé z hraček má dítě často velmi silný citový vztah, jistě si každý z dospělých vzpomene na hračku, která měla v jeho dětství významné místo.

3.1 Definice hračky

Suchánková (2014) hračku definuje poměrně stručně, označuje ji jako předmět podněcující hru a pro hru určený. V legislativě je pojem hračka definovaný již složitěji a to jako: „výrobek navržený nebo určený k hraní dětem mladším 14 let, včetně výrobku navrženého nebo určeného vedle hraní i k dalším účelům“. (Nařízení vlády č. 86/2011 Sb., §2. ods.1)

Děti však ke své hře nevyužívají jen předměty, které byly za tímto účelem průmyslově vyrobeny. Děti si oblibou hrají s různými předměty nebo materiály, které k tomu nebyly přímo určeny. Dítě si může stejně dobře hrát s konferenčním stolem, který představuje například domeček stejně dobře, jako domeček ke hře přímo vyrobený a určený nebo může použít víčko od sklenice jako talířek pro panenku apod. Z tohoto úhlu pohledu pak může být hračkou cokoli. Hračka, která byla vytvořena se specifickým důrazem, aby dítě rozvíjela v určité vzdělávací oblasti, se nazývá didaktickou hračkou. (Suchánková, 2014)

Hračka je prvkem, který se do jisté míry podílí na výchově dítěte a ovlivňuje jeho vývoj. Na hračkách typických pro určité národy se odráží i kultura dané společnosti. Můžeme z nich vyčíst hodnoty kultury, ve které vznikla, i některé její další typické rysy. Zajímavé je pozorovat znaky, které určité hračky spojují napříč rozdílnými kulturami a historií. Z toho, o jakou hračku se jedná a jakým způsobem je vytvořena, můžeme vyčíst, jaký vztah k dětem daná kultura má. (Fixl, Opravilová, 1979)

3.2 Hračka a její význam ve hře dítěte

Hračka má pro hru dítěte zcela zásadní význam, může být pro hru impulzem nebo přidává hře další kvality a hodnoty, doplňuje ji. Hračka znázorňuje svět, který dítě prostřednictvím hry poznává. Hračky by měly rozvíjet motoriku, tvořivost, fantazii, rozšiřovat znalosti, stimulovat vnímání, pozornost a myšlení. Hračky rozvíjejí dítě i po sociální stránce, skrze ni se mezi dětmi mohou vytvářet vztahy, mohou ji využívat v námětových hrách a vžívat se tak díky ní do rozmanitých rolí. Hračka je pro dítě velmi důležitá i po citové stránce, k některým z nich ho váže silné emocionální pouto. (Suchánková, 2014)

3.3 Výběr hračky

Na dnešním trhu je nabízeno široké spektrum hraček a není právě snadné se vyznat v reklamou propagovaných výrobcích, které nás obklopují a poznat, které patří mezi ty kvalitní. Je důležité, aby výběru hračky pro dítě byla věnována náležitá pozornost, hračka by měla být kvalitní a bezpečná. Vhodnou hračku můžeme posuzovat z následujících hledisek. S ohledem na věk dítěte, neboť hračka určená pro kojence, již nebude vhodná pro předškoláka. Pro jaký věk je hračka určená, výrobce často uvádí na obalu výrobku. Je však potřeba brát v potaz i zájmy dítěte a jeho specifické potřeby. Hračka by měla splňovat i požadavek k různorodosti využití.

Při výběru hraček by měl rodič nebo pedagog zohlednit i soustavu hraček, které již děti mají k dispozici, aby se děti rozvíjely ve všech oblastech (v tělesné, duševní i sociální). Není totiž cílem, aby dítě mělo nabídku hraček co největší, ale aby vhodně podporovaly jeho vývoj. Manipulace s hračkou by pro dítě měla být pohodlná, proto musí být konstruována tak, aby ji dítě mohlo dobře uchopit. Hračka by měla respektovat zásadu, že její části jsou tím větší a jednodušší, čím je věk dítěte nižší. Velikost dílků nesouvisí jen s praktickým příjemným držením a pohybováním s hračkou, ale i s bezpečností. U dětí do tří let totiž u drobných předmětů hrozí, že je při jejich zkoumání vdechnou nebo spolknou. Bezpečnost hraček je ošetřena i legislativně. Hračky jsou vyráběny z rozličných materiálů, běžně se využívá plast, dřevo a textil, ale hračky mohou být vytvořené i z kovu, skla, keramiky nebo papíru. Uvedené materiály se často kombinují. Každý materiál má svoje výhody, např.: bezpečnost, přírodní původ, omyvatelnost,

odolnost, ale i některé nevýhody jako třeba malou trvanlivost, křehkost, náročnější údržba apod.

Ideální vlastnosti hraček jsou příjemnost na dotek a odolnost. Dítěti není totiž jedno, že se hračka, ke které si vytvořilo silné emocionální pouto, po nějaké době rozbila. Hračka by měla být esteticky vkusná zvoleným materiálem, tvarem i barvou. Nejmenší děti přitahují základní teplé barvy, vhodná je i kombinace sytých barev a přírodních povrchů. Další oblast, ve které posuzujeme vhodnost hračky je její konstrukce a mechanika. Konstrukce nesmí být pro dítě příliš složitá, ale zároveň musí vzbuzovat zájem. Hračky by u dítěte měly rozvíjet také fantazii a představivost, tomu ale zabráňují typy hraček, které jsou příliš detailně propracované. Velmi častým problémem dnešních hraček je, že mají pouze jednu funkci, nemají více herních možností, dítě je pak po několika hrách odkládá. Nezanedbatelným faktorem při výběru hračky je i její cena, ta ale ne vždy odpovídá její hodnotě a kvalitě. Při pořizování hračky musíme její cenu porovnávat i s tím, jak dlouho ji dítě bude pravděpodobně využívat. Dřevěné kostky bude nejspíš ke své hře potřebovat mnohem častěji a déle, než například krasohled. Měli bychom respektovat i názor dítěte, zda se mu daná hračka líbí, nebo ne. (Suchánková, 2014)

Seznam některých hraček, které by dítě mělo mít k dispozici, sestavila Špaňhelová (2004), patří mezi ně hračky rozvíjející hrubou motoriku - tříkolka, koloběžka, kolo a míč. Neměly by chybět ani dřevěné kostky, stavebnice a různé skládačky. Dítě pro svůj rozvoj potřebuje i hračky jako jsou puzzle, pexeso a knížky. Dítě by mělo mít plyšovou hračku, se kterou může i spát, a také hračky podporující námětovou hru, například hru na doktora, na opraváře apod. Nesmíme samozřejmě zapomenout ani na hračky jako jsou panenky a autíčka. Tento seznam bych ještě rozšířila o figurky zvířátek a vhodné didaktické hračky.

3.4 Požadavky na hračky

Průmyslová výroba umožnila vznik nových druhů výtvarně i technicky dokonalejších hraček. Na vzniku průmyslových hraček se však nepodílí jen výtvarní návrháři a technologové, ale i odborníci z řad pedagogů a psychologů. Dnešní požadavky na hračku se již netýkají jen její funkce jako prostředku zábavy, klade se důraz na vhodnost hračky pro určitý věk dítěte. Dalším aspektem je, zda je možné hračku využívat variabilně, jestli dítě přirozeně rozvíjí. Důležitý je i estetický vzhled hračky a výběr materiálu. Dále

musí splňovat i hygienické a bezpečnostní požadavky. Snaha o po všech stránkách kvalitní hračku trvá v České republice již přibližně sto let. (Fixl, Opravilová, 1979)

Hračky na trhu v členských státech Evropské unie musí odpovídat určitým technickým standardům a požadavkům na bezpečnost hraček. Tyto podmínky jsou uvedeny v Nařízení vlády č. 86/2011 Sb. o technických požadavcích na hračky. Další zákon ošetřující tuto problematiku je ve směrnici Evropského parlamentu a Rady 2009/48/ES o bezpečnosti hraček. Hračky by měly být odolné s minimálním rizikem úrazu. Jejich chemické a elektrické vlastnosti nesmí mít negativní vliv na zdraví. Musí splňovat hygienické podmínky a vlastnosti týkající se hořlavosti. Dříve než se může hračka začít prodávat, musí projít kontrolou bezpečnosti, zjišťuje se, zda odpovídá všem podmínkám stanoveným právním systémem. Pokud se prokáže, že splňuje všechny požadavky legislativy, je označena symbolem CE, což značí shodu s Evropskou unií. Hračky, které toho označení nemají, se nesmějí prodávat. Na prodávané hračky by tedy měl být uveden symbol CE, označení shody (nazýváno také jako prohlášení ES), výrobce, dále pro jaký věk dítěte je hračka určena a proč může být nevhodná pro děti mladší.

Na kvalitní hračky se snaží poukázat různé programy a ocenění hraček. Umožňují lidem lépe se vyznat v nabízených produktech. Jako příklad můžeme uvést Program Česká kvalita, který označuje některé produkty hračkářského odvětví certifikátem Bezpečná hračka nebo Bezpečná a kvalitní hračka. Dalším garantem může být ocenění získané v projektu Správná hračka, tato každoroční soutěž se odehrává během akce Salon hraček. Kvalitou hraček se zabývá také Sdružení pro hračku a hru a na evropské úrovni je aktivní organizace Toy Industries of Europe. Naopak o nebezpečných hračkách se můžeme dozvědět z médií, z informací od České obchodní inspekce nebo z výstražného informačního systému Evropské unie RAPEX. (Suchánková, 2014)

3.5 Historie hračky

Historii hraček můžeme vysledovat až do pravěku. Archeologické nálezy hraček na území České republiky jsou datované do mladší doby kamenné. Tyto hračky jsou vyrobené z hlíny a následně vypálené, archeologové při své práci nachází hračky tohoto typu poměrně hojně, nejedná se jen o ojedinělé nálezy. (Knápek, Titěra, 2002) Zajímavá je podobnost hraček u jednotlivých kultur v motivech, zdobení a samozřejmě i v materiálech. Většina hraček byla vyrobena ze dřeva, protože má ale dřevo nízkou trvanlivost, tyto

hračky se nám již nedochovaly. Hračky byly vyráběny i z kostí a vzácně také z kovů. Praveké dětské hračky měly podobu panenek, zvířátek, chrastítek, pišťálek, nádob apod.

Informace o hračkách ve starověku je možné získávat nejen z přímých pozůstatků jednotlivých hraček, ale také z písemných pramenů, maleb, plastik apod. Ve starověku si děti již hrály např. s hracími kostkami, míči, loutkami, panenkami, cínovými vojáčky, káčami, klapáčkami, vozíky a dřevěnými koníky. Ze 6. - 7. století se již dokonce dochovaly i látkové panenky. Hračky se zdobily i barvami a některé panenky či figurky zvířat byly dokonce i pohyblivé.

Ze středověku se informací o hračkách nedochovalo příliš mnoho. Děti si stejně jako v minulých staletích některé hračky samy vyráběly, ale bylo možné je samozřejmě také koupit. Ve středověku se někteří řemeslníci živili pouze výrobou hraček, mezi nejoblíbenější hračky patřili turnajovní koníci a rytíři, kterých bylo nalezeno velké množství, oproti tomu panenky se v archeologických nálezech neobjevují, i přes to, že musely existovat. (Steiger, Steiger, 2013) Děti z bohatých šlechtických rodin vlastnily modely hradů i potřebnou výbavu pokojů a figurky lidí. Chlapci měli svoje vlastní malé brnění i zbraně. Chudší děti měly hračky vyrobené z běžně dostupných materiálů, jako bylo dřevo, textil a hlína. (Knápek, Titěra, 2002)

Nejprve byly hračky vyráběny především jako vedlejší produkty jednotlivými řemeslníky, například truhláři, slévači nebo hrnčíři. V 16. století se hračky začaly vyrábět ve velkém množství. Nejvýznamnější výroba probíhala v okolí německého města Norimberk, tamní velkovýroba udržela cenu hraček na tehdejší dobu velmi nízko. V 17. a 18. století měly jednotlivé cechy přísně rozdělené, kterým výrobním postupům se mohou věnovat. Cechovní truhlář tak mohl figurku ze dřeva pouze vyřezat, ale nabarvit ji mohl pouze cechovní malíř. (Steiger, Steiger, 2013) Řemeslníci pro děti vyráběli věrné zmenšeniny běžných předmětů každodenního života. K výrobě se začal kromě hlíny a dřeva využívat také vosk, cín a papír. (Knápek, Titěra, 2002)

Rodiče dětí s chudších poměrů si přesto „Norimberské“ hračky dovolit nemohli. Tento problém ale změnila průmyslová revoluce, kdy se výroba hraček stala skutečně masovou a její produkty byly cenově dostupné i pro nemajetné rodiny. V souvislosti s vynálezem průmyslové revoluce se na trhu objevily i nové hračky, jako jsou autíčka, vláčky apod. V 19. století byla rozšířena i výroba lidových hraček. Za největší rozvoj tehdejšího hračkářského průmyslu je označován přelom 19. a 20. století. Významný vliv na výrobu hraček měl v tomto období také objev nových materiálů, především celulódu a kaučuku. (Pecháčková, Pecháček, rok neuveden) Typy dětských hraček byly skutečně

pestré, výjimkou nebyly ani mechanické hračky. Stejně různorodé byly i využívané materiály, například plech nebo dokonce těsto, některé panenky byly vyráběny ze speciální papírové směsi zvané papiermaché. (Knápek, Titěra, 2002)

Ve 20. století se pozornost společnosti zaměřila na dítě a v této souvislosti ovšem i na hračku. Začíná se rozšiřovat pohled na hračku jako na předmět, který podporuje aktivitu dítěte a má vliv na jeho vývoj. (Mišurcová, Fišer, Fixl, 1980)

V současné době se hraček silně dotýká proměna životního stylu společnosti. Za vlády komunistického režimu státem určenými odborníci dohlížely na potřebnou kvalitu hraček, dělo se tak však značně násilnou formou. V dnešní době je trh nabízenými hračkářskými produkty značně přesycen a to hlavně čínskými výrobky, které nesplňují požadavky na kvalitní hračku. Není právě jednoduché se v dnešní nabídce hraček vyznat a informace o kvalitních hračkách nejsou šířeny dostatečně. (Medková, 2003)

4 PRAKTICKÁ ČÁST

Jedním z cílů bakalářské práce bylo vytvořit soubor metodických listů, které by inspirovaly pedagogy při jejich tvůrčí práci s dětmi a podpořily dětskou hru. V dnešní době je na trhu nepřehledné množství sériově vyráběných hraček a děti jsou jimi často přehlcneny. Mnohé z dětí by jistě uvítaly, pokud by si mohly vyrobit svoji vlastní hračku. Dítě tak získá k hračce nejen citový vztah, ale učí se také vážit si práce. Pro děti je přirozené, že si nehrají jen s předměty, které k tomu jsou přímo určené. Když pozorujeme děti při hře, můžeme si uvědomit, že jim v určitých chvílích ke hře poslouží například kousek dřívka nebo kamínky stejně dobře jako průmyslově vyrobená hračka. Jakékoli předměty mohou v dětské fantazii ožít. „Dítě dává přednost té hračce, kterou si samo vytváří, která splňuje jeho fantazii a jeho představy.“ (Brtníková, 1979, s. 89). Metodické listy z tohoto důvodu obsahují návody na výrobu jednoduchých hraček, které budou děti moci využít ve své hře. Inspiraci k výtvarným námětům, motivacím i hrám jsem čerpala ze svých zkušeností, které jsem získala experimentováním s různými materiály, praxí v mateřské škole, četbou knih a různých elektronických zdrojů.

Každý ze šesti metodických listů obsahuje název výrobku a jeho možné tematické zařazení do třídního vzdělávacího programu. Výrobky jsou koncipované tak, aby je byly schopné vytvořit děti od tří let samostatně nebo s mírnou pomocí pedagoga. Vzdělávací cíle a očekávané výstupy z psychomotorické, kognitivní a afektivní oblasti, které metodické listy obsahují, jsou převzaty z RVP PV. V Metodických listech je dále uveden seznam vyučovacích metod a forem práce, které by měly být při realizaci programu využity. Každý metodický list obsahuje seznam použitého materiálu a pomůcek a také pokyny pro bezpečnou práci během tvořivé činnosti. Vlastní tvořivou činnost vždy předchází motivace dětí, kterou doprovází postava skřítky Hračičky.



Postup výroby hraček je členěn do jednotlivých kroků a pro větší názornost je doprovázen vlastními ilustračními fotografiemi. Přestože návod udává, jakým způsobem by měla být hračka vytvořena, by dětem měl být poskytnut dostatek prostoru ke kreativě podle jejich individuálních potřeb. Zhotovením hračky činnost dětí nekončí, měly by vždy dostat prostor, aby předmět vlastní výroby využily při hře, ať již spontánní, navozené nebo vedené. Metodické listy proto obsahují i možnou činnost, při které děti svoji hračku využijí. Realizovatelnost jednotlivých činností a tvořivých aktivit potvrdily učitelky z mateřských škol a přípravných tříd.

4.1 Metodický list: Seznámení se skřítkem Hračičkou

Název výrobku: Zvukové míčky

Tematický celek: Kamarádi

Doporučený věk dětí: 3 – 6 let

Vzdělávací cíle a očekávané výstupy:

- psychomotorický: zdokonalovat dovednosti v oblasti jemné motoriky - (ovládat koordinaci ruky a oka), zdokonalovat dovednosti v oblasti hrubé motoriky – (rozvíjet některé pohybové dovednosti potřebné k házení a chytání míče), osvojit si přiměřené praktické dovednosti – (zacházet s drobnými pomůckami a materiálem), rozvíjet smysly – (pomocí sluchu rozlišovat zvuky)
- kognitivní: rozvíjet řečové schopnosti a jazykové dovednosti – (naslouchat, vyjadřovat se v mluvním projevu)
- afektivní: rozvíjet prosociální chování – (domluvit se na společných pravidlech)

Vyučovací metody a formy práce:

- Vyučovací metody: slovní, názorně demonstrační, praktické, aktivizující
- Vyučovací formy: frontální, individualizovaná, skupinová

Bezpečnostní a hygienické pokyny:

- upozornit děti na bezpečnou manipulaci s nůžkami
- udržování pořádku na pracovišti během činnosti, zvláště při manipulaci s drobným materiálem
- po dokončení výrobku si děti uklidí pracovní plochu

Použitý materiál a pomůcky:

- Materiál: drobné plastové krabičky oblého tvaru – např.: od Kinder vajíček, drobný materiál – např.: čočka, rýže, semínka, šterk..., vatelín / pruhly textilu, ponožky (barevné), tenký provázek / bavlnka
- Pomůcky: nůžky

Motivace: (Děti se seznámí se skřítkem Hračičkou)

(pomůcky: skřítek Hračička, zvukový míček)

K dětem přichází skřítek, všechny pěkně pozdraví a představí se. Vypráví, že se přišel podívat do světa lidí z království hraček, protože by se rád skamarádil s dětmi. Skřítek povídá dětem, jaké hračky v království žijí, a také se dětí ptá, jaká hračka je jejich nejoblíbenější. Skřítek si s sebou také přinesl svoji oblíbenou hračku, malý míček,

který krásně chrastí, když si s ním někdo hází. Skřítek dětem nabídne, že je naučí, jak se takový míček vyrábí.

Popis pracovního postupu:

- děti si vyberou krabičku, která se jim bude líbit tvarem a velikostí a do ní ukryjí libovolný materiál, který je k tomuto účelu nachystaný – děti mohou experimentovat s různými předměty a materiály, kterými budou v krabičce chrastit
- krabičku, z části naplněnou vybraným materiálem uzavřeme, (případě potřeby zajistíme i izolepou)
- krabičku obalíme vatelínem nebo pruhu textilu tak, aby vznikl kulatý míček
- míček vložíme do špice ponožky, (ponožku kolem míčku co nejpevněji stáhneme)
- kouskem provázku nebo bavlnky ponožku těsně nad míčkem zavážeme



Metodické poznámky:

- je třeba pozorně kontrolovat, zda je krabička ze všech stran dostatečně obalena měkkým materiálem, aby při házení míčku nedošlo k úrazu
- dětem asistujeme při zavazování ponožky
- dítě, které již činnost dokončilo a uklidilo si po sobě pracovní plochu, si může v herní části třídy s míčkem zkusit házet nebo kutálet

- jakmile všechny děti dokončí práci, si společně sednou na zem a postupně každé dítě předvede, jaký zvuk jeho míček vydává, ostatní se mohou pokusit uhodnout, jaký materiál míček obsahuje

Společné hry s míčkem

- 1) Obr honí trpaslíka – děti sedí v kruhu na zemi a mezi sebou si co nejrychleji předávají dva míčky, větší míček představuje obra, který honí trpaslíka – menší míček
- 2) Hry ve dvojicích:
 - prohodit / kutálet míček mezi rozkročenýma nohama druhého dítěte
 - házet si ve dvojici (spodním i vrchním hodem)
 - před chycením míčku vždy jednou tlesknout
- 3) Házení míčků na cíl – děti se míčkem strefují například do krabice nebo na čtverec látky položený na zemi
- 4) Děti si mohou spontánně pokračovat ve hře a experimentování s hračkou, podle vlastního zájmu

4.2 Metodický list: Se skřítkem Hračičkou ve světě autíček

Název výrobku:

- 1) Autíčko z papírové ruličky
- 2) Dopravní značky
- 3) Autodráha

Tematický celek: Ve městě

Doporučený věk dětí: 3 – 6 let

Vzdělávací cíle a očekávané výstupy:

- psychomotorický: zdokonalovat dovednosti v oblasti jemné motoriky - (ovládat koordinaci ruky a oka), osvojit si přiměřené praktické dovednosti – (zacházet s drobnými pomůckami a materiálem), osvojit si některé poznatky bezpečného chování – (bezpečně přecházet přes ulici, znalost pravidel bezpečné jízdy dopravními prostředky)
- kognitivní: rozvíjet zájem o další formy sdělení – (rozlišovat některé obrazné symboly na dopravních značkách)
- afektivní: spolupracovat se skupinou vrstevníků – (během výtvarné činnosti i společné hry), rozvíjet elementární povědomí o technickém prostředí – (poznat některé dopravní prostředky)

Vyučovací metody a formy práce:

- Vyučovací metody: slovní, názorně demonstrační, praktické, aktivizující
- Vyučovací formy: frontální, individualizovaná, skupinová

Bezpečnostní a hygienické pokyny:

- upozornit děti na bezpečnou manipulaci s nůžkami a s dřevěnými špejlemi
- udržování pořádku na pracovišti během činnosti
- po dokončení výrobku si děti uklidí pracovní plochu a umyjí ruce

Použitý materiál a pomůcky:

- Materiál: papírové ruličky, tvrdý barevný papír, velkoformátový papír s předkreslenou silnicí, dřevěné špejle, bílý tvrdý papír (popř. vytištěné obrázky značek na tvrdším papíře), plastelína
- Pomůcky: nůžky, fixy, pastelky, vodové barvy, štětce, lepidlo

Motivace:

(pomůcky: skřítek Hračička, autíčko vyrobené z papírové ruličky, vytištěná pohádka ukrytá v autíčku – viz příloha, obrázky značek a dopravních situací)

Skřítek Hračka přichází k dětem, před sebou postrkuje autíčko vyrobené z papírové ruličky, ve kterém je schovaný papír s textem pohádky. Skřítek vydává zvuky napodobující motor.

Skřítek pozdraví děti a představí jim svého nového kamaráda autíčko Davidka, které dětem přivezlo pohádku. Vytáhneme z autíčka papír s pohádkou a společně si ji přečteme. Během čtení dětem prstem ukazujeme, kde se právě nacházíme, děti „čtou“ slova znázorněná obrázky. Po přečtení si celý příběh stručně zopakujeme a vyzdihneme ponaučení.

S dětmi si povídáme nad obrázky znázorňující dopravní situace. Během společného rozhovoru využíváme následující otázky: Jaká situace je zde znázorněna?; Jak se jmenuje dopravní značka?; Na co si musíme dát pozor, když tuto dopravní značku uvidíme?; Jak se máme zachovat? Na závěr skřítek vyzve děti, aby si spolu s ním nějaké autíčko zkusily vyrobit.

Popis pracovního postupu:

1) Autíčko

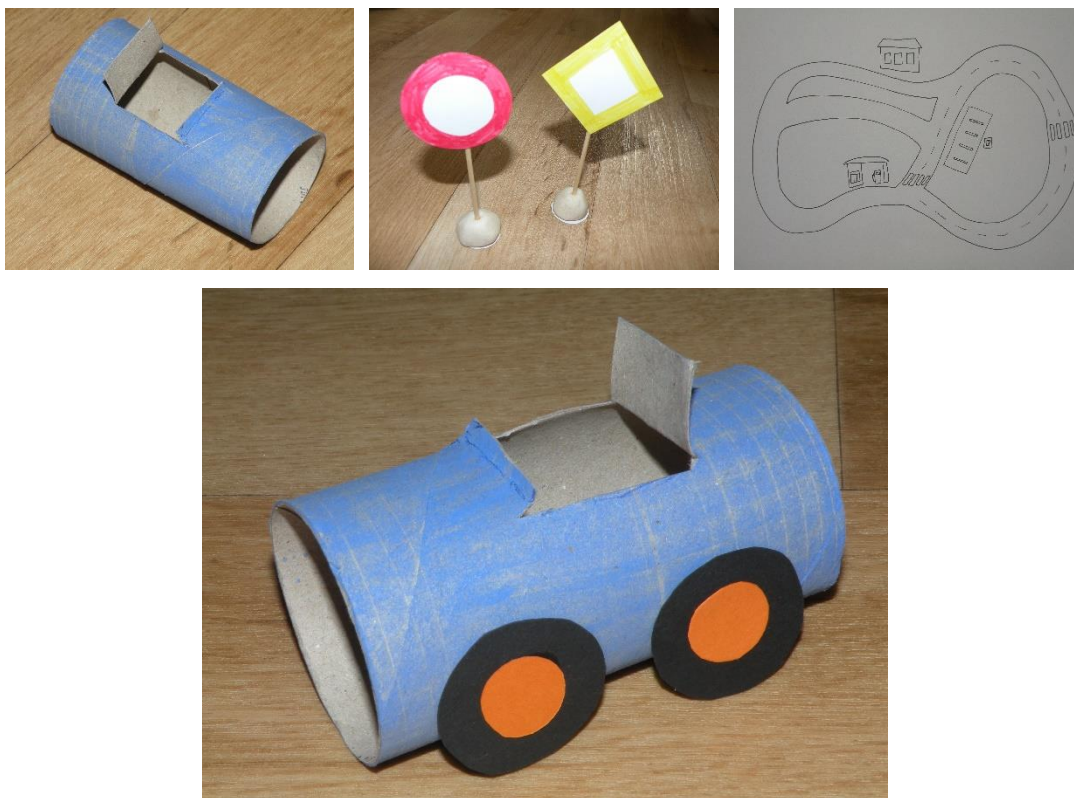
- papírovou ruličku natřeme libovolnou barvou
- do papírové ruličky vystříháme obdélníkový otvor, (starší děti se o to mohou pokusit, mladším dětem rozdáme ruličky, ve kterých již bude otvor vystřižený)
- z tvrdšího barevného papíru vystříháme kola a nalepíme je na ruličku
- podle vlastní fantazie můžeme výrobek případně dozdobit barevným papírem a fixem dokreslit detaily

2) Dopravní značky - (činnost pro děti, které jsou již hotové s předchozím výrobkem)

- z papíru vystříháme tvar dopravní značky a vybarvíme
- ke každé značce přilepíme špejli (je možné špejli připevnit i papírovou lepicí páskou apod.)
- značku zapícháme do kužele vymodelovaného z plastelíny

3) Autodráha - (činnost v rámci společné hry)

- na zem rozložíme papír o velkém formátu (případně několik papírů slepíme k sobě), na papíře bude již z části předkreslená silnice, děti kolem ní rozmístí jednotlivé značky a na nakreslené autodráze mohou vyzkoušet svoje nová autíčka
- po chvíli kolem papíru rozložíme fixy a pastelky a nabídneme dětem, že mohou autodráhu vylepšit a dokreslit například: přechod, parkoviště, servis, stromy, odbočky atd.



Metodické poznámky:

- děti si mohou vzít i drobné figurky, zvířátka nebo panenky a posadit je do svého autíčka a vzít na výlet
- během hry děti znovu upozorňujeme na jednotlivé značky a společně si připomínáme, co znamenají a jakým způsobem se má auto v tomto úseku „chovat“
- nově získané informace upevňujeme opakováním dopravních značek během vycházek po městě nebo obci
- pokud se nedaleko nachází dopravní hřiště, je možné vyrazit s dětmi i tam

4.3 Metodický list: Se skřítkem Hračičkou v cirkusu

Název výrobku: Cirkusová zvířata

Tematický celek: Exotická zvířata

Doporučený věk dětí: 3 – 6 let

Vzdělávací cíle a očekávané výstupy:

- psychomotorický: zdokonalovat dovednosti v oblasti jemné motoriky - (ovládat koordinaci ruky a oka), osvojit si přiměřené praktické dovednosti – (zacházet s drobnými pomůckami a materiálem), zdokonalovat dovednosti v oblasti hrubé motoriky – (koordinovat pohyby těla)
- kognitivní: rozvíjet verbální i neverbální komunikativní dovednosti – (domluvit se s vrstevníky během společné činnosti)
- afektivní: rozvíjet prosociální chování – (přizpůsobit se ve skupině), spolupracovat se skupinou vrstevníků – (během hry), rozvíjet povědomí o širším přírodním a kulturním prostředí - (získat povědomí o některých exotických zvířatech, o programu cirkusového představení)

Vyučovací metody a formy práce:

- Vyučovací metody: slovní, názorně demonstrační, praktické, aktivizující
- Vyučovací formy: frontální, individualizovaná, skupinová

Bezpečnostní a hygienické pokyny:

- upozornit děti na bezpečnou manipulaci s nůžkami
- udržování pořádku na pracovišti během činnosti
- po dokončení výrobku si děti uklidí pracovní plochu a umyjí ruce

Použitý materiál a pomůcky:

- Motivace: tvrdý barevný a bílý papír, přírodní odstíny vlny
- Pomůcky: nůžky, fixy, pastelky, šablony, natištěné obrázky – viz příloha, lepidlo, kancelářská děrovačka

Motivace:

(pomůcky: skřítek Hračička, libovolné obrázky z cirkusu, pomůcky k pohybové hře – lano, lavička)

Skřítek Hračička nadšeně volá na děti, že pro ně má velikou hádanku. „Hádejte, kde jsem byl včera večer?“ Děti přemýšlí a sdělují svoje nápady, s velkou pravděpodobností děti možnost cirkusu nenapadne, proto jim skřítek jako nápovědu ukáže obrázek z cirkusového představení nebo kresbu cirkusového stanu. Když děti hádanku uhodnou,

skřítek jim začne vyprávět, co všechno v cirkusu viděl a ukazuje i další tematické obrázky. Také naslouchá spontánnímu vyprávění dětí, které mají z cirkusového představení vlastní zážitky.

Po vzájemném sdílení skřítek navrhne, že by si moc rád na cirkus zahrál. Nejdříve by se všichni mohli stát akrobaty a artisty.

- 1) Děti se stávají provazochodci a mají rozpažené ruce a prochází po laně položeném na zemi. Nikdo by neměl šlápnout mimo napnuté lano.
- 2) Jako akrobaté přecházejí po vysuté lávce, kterou představuje lavička, po které děti po špičkách přecházejí. Uprostřed lavičky vždy dítě spojí ruce nad hlavou a pokusí se otočit kolem své osy.
- 3) Děti - akrobaté se postaví vedle sebe do řady. Jednotlivě nebo ve dvojicích děti vystupují z řady, stávají se čelem k ostatním a předvedou krátké akrobatické vystoupení (jeden cvik), ostatní se ho následně pokusí zopakovat.

Metodické poznámky:

- Děti k předvádění cviků nenutíme, pokud některé dítě nenapadá, jaký pohyb by mohl ostatní ukázat, vhodně mu napovíme. Tato hra může být zařazena namísto pohybové chvílky. Cvičit je možné i do veselé cirkusové hudby.
- Po ukončení cvičení skřítek povídá o tom, že by si také rád zahrál se zvířaty, které v cirkusu viděl. Lituje, že ve školce žádná zvířata nejsou. Navrhne dětem, že by si zvířátka mohli zkusit vyrobit, a potom s nimi nacvičí další část představení.

Popis pracovního postupu:

- děti si zvolí, zda si chtějí obkreslit šablonu a dotvořit zvířátko vlastní kresbou nebo zda si pouze vybarví již předtištěný obrázek (viz příloha)
- každý si svoje zvířátko vystříhne, dětem pomáháme s vystřížením otvorů pro prsty
- některá zvířata je možné doplnit i kousky vlny, které můžeme nalepit nebo uvázat tak, aby vytvořily hřívu nebo ocas





Metodické poznámky:

- děti si mohou vyrobit i jiné zvíře, které není předtištěné
- dítě, které již činnost dokončilo a uklidilo si po sobě pracovní plochu, může jít se svým zvířecím kamarádem secvičit nové cirkusové číslo

Společné hra s cirkusovými zvířaty

- Děti si posedají na zem a na vyvýšené podložce (například na krabici pokryté barevným šátkem), jednotlivci nebo skupinky mohou postupně předvést se svým zvířátkem secvičené cirkusové kousky (děti mohou jako pomůcky využívat různé předměty, které poslouží například jako překážka, kterou bude zvířátko přeskakovat nebo jako stupínek apod.)

4.4 Metodický list: Se skřítkem Hračičkou na návštěvě u zvířátek

Název výrobku: Zvířátka ze slané těsta

Tematický celek: Svět zvířat

Doporučený věk dětí: 3 – 6 let

Vzdělávací cíle a očekávané výstupy:

- psychomotorický: rozvíjet užívání hmatu - (vnímat hmatem), osvojit si přiměřené praktické dovednosti – (zacházet s drobnými pomůckami a materiálem - modelovací hmotou)
- kognitivní: rozvíjet a kultivovat představivost – (zaměřovat se na podstatné znaky předmětů), rozvíjet řečové schopnosti receptivní - (porozumět slovním pokynům)
- afektivní: vytvářet povědomí o přírodním prostředí – (rozvíjet poznatky o některých živočiších)

Vyučovací metody a formy práce:

- Vyučovací metody: slovní, názorně demonstrační, praktické, aktivizující
- Vyučovací formy: frontální, individualizovaná, skupinová

Bezpečnostní a hygienické pokyny:

- udržování pořádku na pracovišti během činnosti (kousky slané těsta by neměly padat na zem, aby nedocházelo k jejich roznášení po třídě)
- po dokončení výrobku si děti uklidí pracovní plochu a pečlivě si umyjí ruce

Použitý materiál a pomůcky:

- Materiál: hladká mouka, kuchyňská sůl, voda, potravinářská barviva
- Pomůcky: pracovní podložky, špejle, plech, pečící papír, horkovzdušná trouba, štětce, kelímky, vykrajovátko s motivy zvířat

Motivace:

(pomůcky: skřítek Hračička, audio nahrávka se zvuky domácích zvířat, figurky zvířátek, lidí a strojů ze statku)

Skřítek Hračička přichází za dětmi, pozdraví se s nimi (případně se děti může jednotlivě zeptat, jak se dnes mají či jestli se dnes těšily do školky). Po vzájemném přivítání skřítek dětem prozradí, že pro ně má jednu hádanku, všichni musí zavřít oči a nastražit uši a podle zvuků, které uslyší zjistit, kde se právě ocitly. Poslechem zvuků se totiž všichni přeneseme někam úplně jinam.

Děti se před spuštěním zvukové nahrávky mohou pohodlně posadit nebo si lehnout. Upozorníme je, že dokud se jich skřítek nezeptá, kde se právě ocitly, nikdo nepovídá

a nevykřikuje, ale dál tiše poslouchá. Ve chvíli kdy se děti úplně utiší, spustíme nahrávku a během ní rozestavíme kolem skřítky zvířátka ze slaného těsta. Dojem, že se jedná o statek, můžeme dotvořit figurkami lidí, malým domečkem, traktorem, trochou slámy nebo ohrádkou.

Když děti poznají, že se se skřítkem Hračičkou dostali na farmu, povídáme si společně, jaká zvířátka, bychom tu mohli potkat, a proč tyto zvířata na farmě chovají, k čemu jsou užitečná. Skřítek Hračička dětem vysvětluje, že na farmě, kterou vidí před sebou, se zvířátka sice mají dobře, protože mají hodného hospodáře, který se o ně stará, jenomže zvířátkům tu přece jenom něco schází. Třeba kočička by si moc přála koťátka, pesek nemá žádného kamaráda, se kterým by se učil štěkat a slepičce chybí kohoutek. Skřítek proto vymyslel, že by děti zvířátkům mohly zkusit pomoci a nějaké další kamarády vyrobit.

Popis pracovního postupu:

- první zvířátko děti vypracovávají podle pokynů a názorné ukázky
- jednotlivé části vymodelované z těsta k sobě slepuje tak, že plochy natřeme štětcem namočeným ve vodě
- z těsta vymodelujeme váleček, připevníme k němu čtyři podlouhlé válečky jako nohy, a z kuličky vymodelujeme hlavu
- pokud děti modelují psa, krávy nebo koně, hlavu dopředu mírně protáhneme
- dětem ukážeme, jaký tvar uší budou určitá zvířata mít, zda budou spíše oválná nebo trojúhelníkovitá
- z malé kuličky nebo pomocí špejle děti dotvoří zvířeti čumák, špejlí vytvoří i oči
- ocas si děti již domodelují podle vlastní fantazie
- pokud modelujeme některého zástupce drůbeže, ocas můžeme vytvořit protažením zadní části těla
- další zvířátka si děti vytváří podle naučeného postupu již individuálně





Metodické poznámky:

- těsto zhotovíme ze dvou dílů hladké mouky, jednoho dílu soli a postupně přiléváme jeden díl vody (Výtvarné návody: online)
- pro zjednodušení činnosti je vhodné mít těsto již přichystané, připravit jej mohou i děti, například v ranních hodinách, kdy se všichni teprve postupně scházejí
- vypracované těsto obarvíme potravinářskými barvivy, volíme především odstíny přírodních barev, ale menší část těsta by měly tvořit i barvy základní, abychom vytvořili prostor pro dětskou fantazii
- figurky vytvořené z těsta by neměly být příliš veliké, aby doba pečení netrvala příliš dlouho, ideální velikost je do 4,5 cm
- dětem, pro které je modelování příliš náročné, můžeme po chvíli navrhnout možnost využití vykrajovátek s motivy zvířat
- výrobky z těsta pečeme přibližně na 150°C, doba pečení závisí na velikosti jednotlivých figurek, může trvat 30 min nebo i hodinu a více
- pokud nemáme k dispozici horkovzdušnou troubu, je možné výrobky ze slaného těsta několik dní sušit na slunci nebo blízko topení

Hra se zvířátky:

- po upečení hotová zvířátka rozdáme dětem a vybídneme je, aby figurky donesly zvířecím kamarádům na statku, kteří už se na nové přátele moc těší
- děti si se zvířátky mohou hrát ve skupince i jednotlivě a využívat ke hře i dalších hraček (figurek, traktorů, vozů nebo dřevěných kostek)

4.5 Metodický list: Se skřítkem Hračičkou v divadle

Název výrobku: Loutky z vařeček

Tematický celek: Říše pohádek

Doporučený věk dětí: 3 – 6 let

Vzdělávací cíle a očekávané výstupy:

- psychomotorický: zdokonalovat se v oblasti jemné motoriky – (ovládat koordinaci ruky a oka), osvojit si přiměřené praktické dovednosti – (zacházet s drobnými pomůckami a materiálem)
- kognitivní: rozvíjet řečové schopnosti produktivní - (slovně reagovat, vyprávět příběh), rozvíjet představivost – (vyjadřovat svoji představivost v tvořivých výtvarných činnostech),
- afektivní: rozvoj interaktivních a komunikativních dovedností – (přirozeně a bez zábran při hře komunikovat s druhým dítětem)

Vyučovací metody a formy práce:

- Vyučovací metody: slovní, názorně demonstrační, praktické, aktivizující
- Vyučovací formy: frontální, individualizovaná, skupinová

Bezpečnostní a hygienické pokyny:

- respektování bezpečnostních pokynů týkajících se provozu tavné pistole
- bezpečná manipulace s nůžkami
- udržování pořádku na pracovišti během činnosti
- po dokončení výrobku si děti uklidí pracovní plochu

Použitý materiál a pomůcky:

- Materiál: dřevěná vařečka, modelovací chlupaté drátky, pohyblivé oči, kousky barevných látek, tyl, drátek, barvené rouno ovčí vlny (přírodní odstíny – hnědá, černá, bílá, okrová, žlutá), dekorační plst' / filc, tvrdé barevné papíry, větší dřevěné korálky (průměr: 1 – 1,5 cm)
- Pomůcky: fixy, nůžky, lepicí tavná pistole, štípací kleště

Motivace:

(pomůcky: skřítek Hračička, obrázky loutek a divadla, loutka z vařečky)

Skřítek Hračička po přivítání se s dětmi vypráví, jak jej včera večer pozval jeho kamarád skřítek Kuliferda do divadla, ve kterém občas tajně přespává. Ve chvíli, kdy se skřítek Hračička i jeho kamarád usadili v jedné opuštěné lóži, se zvedla opona a na jevišti se objevily loutky. Tento večer totiž právě hráli loutkové divadlo. Skřítkovi se celé

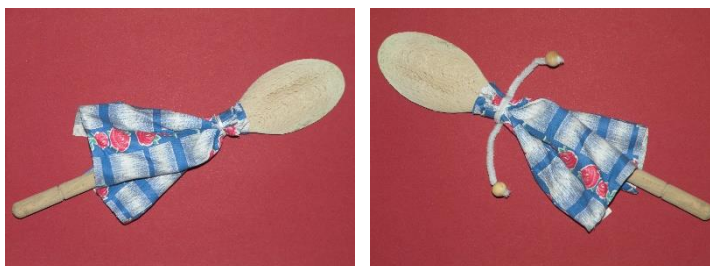
představení moc líbilo, a tak jej napadlo, že by si s dětmi mohl loutky vyrobit a nějaké představení si pak společně zahrát.

Metodické poznámky:

- Během vyprávění skřítek ukazuje dětem obrázky divadelní budovy, hlediště i loutek. V případě zájmu dětí si můžeme povídat o tom, kdo už byl někdy v divadle a jak se v takové divadle máme správně chovat. Společně přemýšlíme, o čem by měla být pohádka, kterou si společně s vyrobenými loutkami zahrajeme.

Popis pracovního postupu:

- z látky vystříhneme čtverec, délka jeho strany by měla měřit přibližně tolik co dvě třetiny rukojeti vařečky
- látku nařasíme kolem části, nad kterou se vařečka rozšiřuje
- látku ovinutou kolem rukojeti v místě nařasení připevníme kouskem drátku
- drátek překryjeme modelovacím chlupatým drátkem tak, aby představoval paže loutky, ruce mohou na koncích drátku symbolizovat dřevěné korálky
- ze smotku barvené ovčí vlny vytvoříme loutce vlasy, vlnu přilepíme tavnou pistolí
- zároveň s vlasy přilepíme loutce i dvě pohyblivé oči
- fixem dokreslíme loutce ústa
- z barevné plsti, papíru, vlny a kousků textilu je možné loutce dotvořit např. závoj, korunu, zástěru, šátek, čepici, vousy apod.





Metodické poznámky:

- dětem látku dopředu nastříháme, tato činnost by pro ně byla příliš náročná
- děti nenecháváme z bezpečnostních důvodů manipulovat s tavnou pistolí
- jako materiál na vlasy loutky volíme ovčí rouno z důvodu snadnější manipulace, děti s ním na rozdíl od pletací příze dokáží lépe pracovat

Hra s loutkami:

(pomůcky: stůl, židličky, loutky z vařeček, drobné rekvizity)

- 1) Děti si spontánně hrají se svými loutkami, mohou s nimi ve skupinkách hrát divadlo nebo je ve hře využít jako panenky apod.
- 2) V komunitním kruhu děti představí svoje loutky, následně se rozdělí na dvě skupiny, polovina dětí se posadí na židličky, které jsou postaveny do dvou řad za sebou, před židličky postavíme stůl, který bude sloužit jako jeviště. Učitelka dětem stručně převypráví improvizovaný příběh, ve kterém se objeví loutky všech dětí ve skupině, následně celý příběh vypráví znovu a děti jej již doprovází pohybem loutek. Předškoláci již mohou zkusit za svoji loutku i mluvit, mladší děti, které o představení naopak nejeví zájem, mohou svoji loutku alespoň znovu představit a povědět ostatním, ze které pohádky přichází.
- 3) Obě skupiny dětí se vystřídají.

4.6 Metodický list: Se skřítkem Hračičkou na návštěvě ve vodní říši

Název výrobku: Rybička

Tematický celek: Vodní svět

Doporučený věk dětí: 3 – 6 let

Vzdělávací cíle a očekávané výstupy:

- psychomotorický: zdokonalovat se v oblasti jemné motoriky – (ovládat koordinaci ruky a oka), osvojit si přiměřené praktické dovednosti – (zacházet s výtvarným materiálem)
- kognitivní: rozvíjet pozornost - (záměrně pozorovat a všímat si)
- afektivní: rozvíjet prosociální postoje – (rozvíjet toleranci, respektovat druhého), rozvíjet elementární povědomí o přírodním prostředí – (získat elementární poznatky o některých vodních organizmech)

Vyučovací metody a formy práce:

- Vyučovací metody: slovní, názorně demonstrační, praktické, aktivizující
- Vyučovací formy: frontální, individualizovaná, skupinová

Bezpečnostní a hygienické pokyny:

- respektování bezpečnostních pokynů týkajících se používání kancelářské sešíváčky
- bezpečná manipulace s nůžkami
- udržování pořádku na pracovišti během činnosti
- po dokončení výrobku si děti uklidí pracovní plochu

Použitý materiál a pomůcky:

- Materiál: papírová rulička, barevné papírové čtvrtky, provázek, větší korálek (o průměru 1 – 2 cm), pohyblivé oči
- Pomůcky: lepidlo, nůžky, šablona, předmět s ostrým hrotem (např.: nůžky), štětec, vodové barvy (tempery)

Motivace:

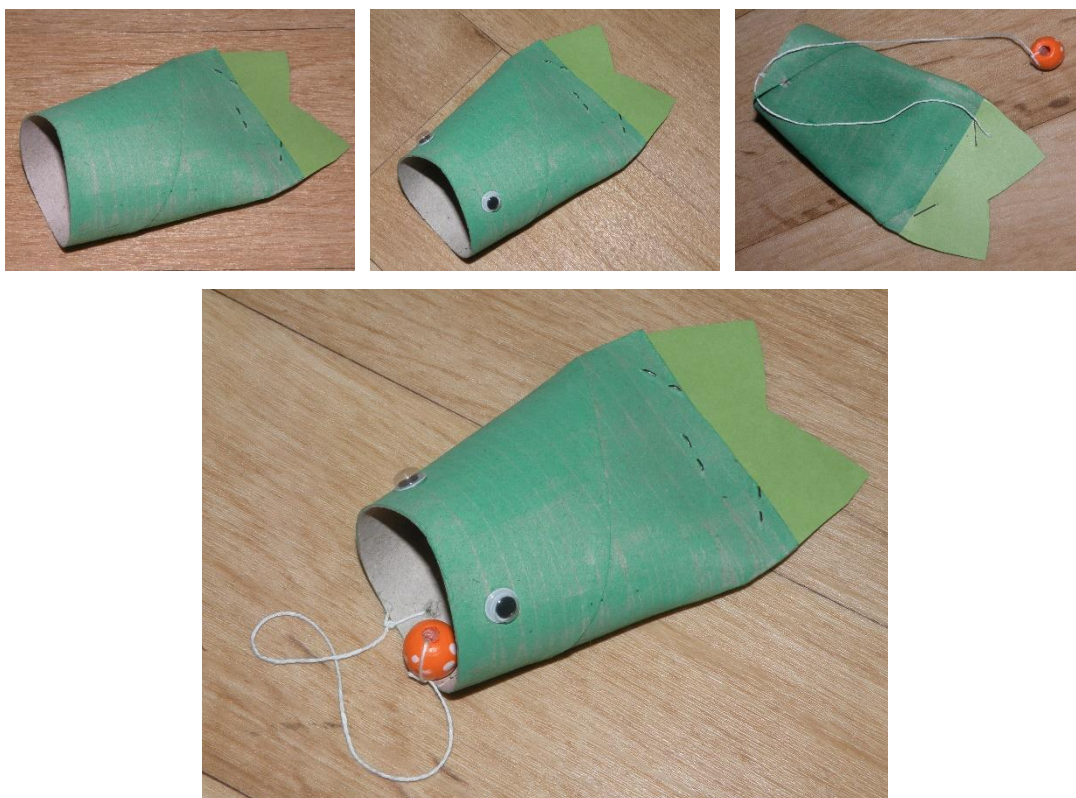
(pomůcky: skřítek Hračička, dětská encyklopedie obsahující kapitolu o rybách, výrobek - rybka)

Skřítek si s dětmi povídá o tom, jak byl včera odpoledne na procházce. Skřítek po pěšině, která vedla podél říčky, došel až k veliké tůni. Tam pozoroval, jak pod hladinou plují ryby. Čas od času se některá z nich prudce vynořila a chytila mušku, která letěla nad hladinou. Skřítek se s rybkami brzy skamarádil a ony mu vyprávěly, jaké je to bydlet ve vodní říši. Když se skřítek vrátil večer domů, trochu se mu po rybičkách zastesklo

a rozhodl se proto si jednu rybičku vyrobit z papíru. Protože se rybička povedla, přinesl ji skřítek ukázat dětem do školky. Když si děti rybičku prohlédnou, skřítek jim předvede, jak jeho rybička umí „chytat“ mušku - (korálek přivázaný na nitce).

Popis pracovního postupu:

- papírovou ruličku nabarvíme
- po zaschnutí jeden konec ruličky zmáčkne k sobě a tím zploštíme, kancelářskou sešívačkou k sobě obě plochy spojíme
- z barevného papíru vystříháme rybě ocas a přilepíme
- rybě nalepíme pohyblivé oči
- dětem pomůžeme přivázat na provázek korálek, provázek připevníme v dolní části kruhového otvoru - viz obrázky s postupy



Metodické poznámky:

- děti si mohou papírovou ruličku natřít libovolnými barvami
- děti nenecháváme bez přímého dozoru manipulovat s kancelářskou sešívačkou, s jejím použitím bude dítěti nutné pomoci
- čím delší provázek s uvázaným korálkem je, tím náročnější je se strefit korálkem do otvoru ruličky, provázek necháváme dlouhý přibližně 10 cm (dětem s méně rozvinutou motorikou můžeme provázek o něco zkrátit)

Hra s rybkami:

(pomůcky: vyrobené rybičky)

- 1) děti si spontánně trénují správný pohyb s rybičkou, kterým dokáží umístit rozpohybovaný korálek do otvoru ruličky
- 2) děti mohou ve dvojicích soutěžit, komu se dříve podaří správně umístit korálek

ZÁVĚR

Cílem této bakalářské práce je poukázat na význam hry a hračky v životě dítěte. V teoretické části jsou shrnuty informace o hře a hračce, jejichž znalostí je možné hlouběji pochopit důležitost hry i funkci hračky. Literatura, ze které bylo čerpáno, poskytla dostatek informací, které umožnily sestavit ucelený pohled na hru a hračku v životě dítěte a na využití hry a hračky v mateřských školách. Záměrem praktické části bakalářské práce bylo inspirovat předškolní pedagogy. Inspirace je založena na metodických listech, které mohou být podnětem, aby pedagogové zařadili do vzdělávací nabídky tvořivé činnosti, jejímž produktem je hračka využitelná ve hrách dětí. Metodické listy v sobě přirozeně propojují hru i využití hračky, kterou si děti samy nebo s mírnou dopomocí vytvoří. Tím již získávají k hračce i citový vztah, protože je jejich dílem.

Sestavení metodických listů i proveditelnost jednotlivých výrobků hodnotily čtyři učitelky z různých mateřských škol a přípravných tříd. Zjišťování názorů probíhalo formou rozhovoru nebo formou volných písemných odpovědí, paní učitelky měly možnost se volně vyjádřit k didaktickým kategoriím, výtvarným námětům a jejich zpracování, motivaci i hrovým činnostem. Nejdůležitější otázka, na kterou dotazovaní odpovídali, byla zaměřena na zjištění proveditelnosti výtvarných činností v podmínkách předškolního vzdělávání.

Výsledkem zpracování odpovědí učitelek jsou následující zjištění. Není nutné jednotlivé výrobky zařazovat do určité tematické kategorie, neboť existuje nesmírné množství tematických okruhů, do kterých je možné daný výrobek zařadit. Věkové kategorie by nemusely být uváděny, protože je možné každou činnost přizpůsobit určité věkové skupině například zjednodušením některých výtvarných postupů. Rozdělení vzdělávacích cílů a očekávaných výstupů na psychomotorické, kognitivní a afektivní není pro učitelky příliš vyhovující. Tyto kategorie ve své praxi nevyužívají. Toto rozdělení však může být inspirující, skrze metodické listy je možné rozšiřovat aktuální trend dělení cílů a výstupů mezi předškolními pedagogy. Názor na vyrábění hraček samotnými dětmi se různil, mezi postřehy, které vystupují proti je například fakt, že některé hračky nejsou dostatečně funkční, například autíčku se netočí kola, dále tyto výrobky nejsou dostatečně odolné. Pozitivní pohled na tuto problematiku byl však výrazně převažující. Děti si rády hrají s vlastními výrobky a při výtvarné činnosti je více motivuje očekávání hry s předmětem, který vytvoří. Popisy pracovních postupů u jednotlivých výrobků hodnotily všechny učitelky jako přehledný a srozumitelný. Všechny výrobky byly zhodnoceny jako

realizovatelné v prostředí mateřských škol i přípravných tříd, jedna paní učitelka však upozornila na fakt, že ve třídě s vysokým počtem dětí může být realizace výrobků, kde je třeba dopomoc dospělého, velmi náročná.

Prozkoumání výsledků zpětné vazby přineslo zjištění, že každý pedagog pracuje trochu odlišným způsobem ve svém specifickém prostředí a má tedy odlišné požadavky. Metodické listy však mají sloužit jako inspirace, a ne jako striktní předpis, který stanovuje jediný správný způsob, kterým může být činnost dětí vedena. Pedagogové mají možnost si činnosti uzpůsobit podle svých představ a potřeb dětí. K tomuto postupu vybízí a zároveň dává prostor i RVP PV. Metodické listy mají za cíl pedagogy inspirovat a pomoci jim ve vytváření vzdělávací nabídky.

SEZNAM PRAMENŮ A LITERATURY

- BRTNÍKOVÁ, Marta. *Dítě a jeho svět*. Praha: Horizont, 1979.
- FICHNOVÁ, Katarína a Eva SZOBIOVÁ. *Rozvoj tvořivosti a klíčových kompetencí dětí: náměty k RVP pro předškolní vzdělávání*. 2. vyd. Praha: Portál, 2012. ISBN 978-80-262-0195-3.
- FIXL, Viktor a Eva OPRAVILOVÁ. *Současná hračka*. Praha: Odeon, 1979. Soudobé české umění.
- KNÁPEK, Zdeněk a Daniel TITĚRA. *Rukověť sběratele hraček: katalog hraček*. Olomouc: Rubico, 2002. Knížka pro každého (Rubico). ISBN 80-85839-74-1.
- KOŤÁTKOVÁ, Soňa. *Dítě a mateřská škola*. Praha: Grada, 2008. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1568-1.
- KOŤÁTKOVÁ, Soňa. *Hry v mateřské škole v teorii a praxi*. Praha: Grada, 2005. Pedagogika (Grada). ISBN 80-247-0852-3.
- MILLAR, Susanna. *Psychologie hry*. Praha: Panorama, 1978. Pyramida (Panorama).
- MIŠURCOVÁ, Věra a Marie SEVEROVÁ. *Děti, hry a umění*. Praha: ISV, 1997. Psychologie (ISV). ISBN 80-85866-18-8.
- MIŠURCOVÁ, Věra, Jiří FIŠER a Viktor FIXL. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980. Knihy pro rodiče (SPN).
- OPRAVILOVÁ, Eva. *Předškolní pedagogika*. Liberec: Technická univerzita v Liberci, 2004. ISBN 80-7083-786-1.
- PECHÁČKOVÁ, Miroslava a Jiří PECHÁČEK. *Svět hraček: Rychnov nad Kněžnou : průvodce muzejními expozicemi*. [Jihlava: Regia, rok neuveden]. ISBN 978-80-87586-04-4.
- PRŮCHA, Jan a Soňa KOŤÁTKOVÁ. *Předškolní pedagogika: učebnice pro střední a vyšší odborné školy*. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80-262-0495-4.
- SEVEROVÁ, Marie. *Hry v raném dětství: studie o jejich vývoji a motivaci*. Praha: Academia, 1982.
- STEIGER, Eva a Ivan STEIGER. *Umění hraček dvou tisíciletí: obrázkový průvodce zlatým věkem historických hraček*. V Praze: Muzeum hraček, c2013. ISBN 978-80-260-5108-4.
- SUCHÁNKOVÁ, Eliška. *Hra a její využití v předškolním vzdělávání*. Praha: Portál, 2014. ISBN 978-80-262-0698-9.
- SVOBODOVÁ, Eva. *Vzdělávání v mateřské škole: školní a třídní vzdělávací program*. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-774-9.

ŠIKULOVÁ, Renata, Ivana BRTNOVÁ ČEPIČKOVÁ a Iva WEDLICHOVÁ. *Kapitoly z předškolní pedagogiky I.* V Ústí nad Labem: Univerzita J.E. Purkyně, 2005. ISBN 80-704-4685-4.

ŠMELOVÁ, Eva. *Mateřská škola: teorie a praxe I.* Olomouc: Univerzita Palackého, 2004. ISBN 80-244-0945-8.

ŠPAŇHELOVÁ, Ilona. *Dítě v předškolním období.* Praha: Mladá fronta, 2004. Žijeme s dětmi. ISBN 80-204-1187-9.

Internetové zdroje

MEDKOVÁ, Jaroslava. *Mají si děti s čím hrát?* Aaquis [online]. 2003, (27) [cit. 2017-03-5]. Dostupné z: <http://www.sanquis.cz/index1.php?linkID=art623>.

Nařízení vlády o technických požadavcích na hračky. *Zákony pro lidi.cz* [online]. [cit. 2017-03-12]. Dostupné z: <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2011-86>.


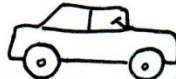


PODZEMNÁ, Jana. Slané těsto-jednoduchý recept a spousta tipů a obrázků. *Výtvarné návody* [online]. 2013 [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: <http://www.vytvarne-navody.cz/slane-testo-nebo-plastelina-z-mouky-jednoduchy-recept/>

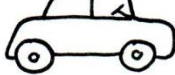



Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání. [online]. Praha: MŠMT, 2016. 47 s. [cit. 2017-03-05]. ISBN neuvedeno. Dostupné z: <http://www.msmt.cz/file/38795/>.


PŘÍLOHY


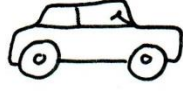



Příloha č.1 – Obrázkové čtení (metodický list č.2)

O ČERVENÉM AUTÍČKU

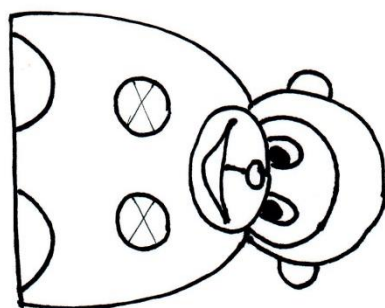
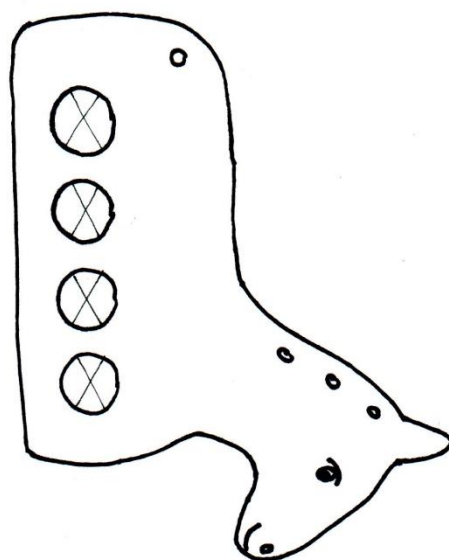
Bylo jednou jedno krásné nové  *autíčko*, které umělo rychle jezdit a jeho motor měl nádherný zvuk. Jednou si  *autíčko* řeklo: „Proč bych mělo poslouchat takové hloupé a škaredé *dopravní značky*, které neumějí nic jiného než stát u  *silnice*? Vůbec mě ty hloupé  *značky* nezajímají! Nechci o nich nic vědět, nebudu se je učit, vždyť i bez nich umím krásně jezdit!“

A tak si představte, že to  *autíčko* začalo jezdit plnou rychlostí a vůbec nikoho neposlouchalo. Když se na  *silnici* se objevila tato značka:  *autíčko* si pomyslelo: „ *Hadi* na silnici, ha ha, tak to mě vůbec nezajímá!“ a jelo v plné rychlosti dál.

Jenže takové nebezpečné zatačky se v plné rychlosti projet nedají, a tak se stalo, že *autíčko* vyletělo ze silnice, udělalo několik kotrmelců a pak narazilo do  *stromu*. Teď už *autíčko* nebylo krásné, ale bylo celé polámané a potlučené. *Autíčko* začalo plakat a naříkat, protože ho všechno hrozně moc bolelo.

Naštěstí jela okolo odtahová služba, která neposlušné rozbité  *autíčko* opatrně naložila a odvezla do nejbližšího autoservisu. Dalo spoustu práce, než se rozbité *autíčko* podařilo opravit. „Hurá!“ radovalo se  *autíčko*. Než ale mohlo vyjet na  *silnici*, muselo se naučit znát všechny  *značky*. Nakonec  *autíčko* slíbilo, že už bude vždycky jezdit opatrně. A od té doby už nikdy nebouralo.

Příloha č.2 – Cirkusová zvířata (metodický list č.3)



ANOTACE

Jméno a příjmení:	Michaela Palková
Katedra:	Katedra technické a informační výchovy
Vedoucí práce:	Mgr. Pavlína Částková, Ph.D.
Rok obhajoby:	2017

Název práce:	Hra a hračka v mateřské škole
Název v angličtině:	Game and toy in kindergarten
Anotace práce:	Bakalářská práce se zabývá hrou a hračkou v mateřské škole. Je členěna na část teoretickou a část praktickou. Teoretická část obsahuje obecné poznatky o hře, hračce a předškolním vzdělávání. Praktická část obsahuje šest metodických listů, které inspirují k činnostem zaměřeným na vlastnoruční výrobu jednoduchých hraček samotnými dětmi. Metodické listy obsahují náměty na motivaci k činnosti i možné hry s vytvořenými hračkami.
Klíčová slova:	Hra, hračka, předškolní vzdělávání, dítě
Anotace v angličtině:	The bachelor thesis deals with game and toy in kindergarten. It is divided into the theoretical part and the practical part. The theoretical section introduces with general knowledge of game, toy, and preschool education. The practical part contains six methodical sheets inspiring to activities focused on simple self-made toys which are designed to be made by children themselves. Methodical sheets contain motivation proposals for activities and possible games with self-made toys.
Klíčová slova v angličtině:	Game, toy, preschool education, child
Přílohy vázané v práci:	Přílohy k metodickým listům: P I: Obrázkové čtení P II: Cirkusová zvířata
Rozsah práce:	53 stran
Jazyk práce:	český