

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích

Teologická fakulta

Katedra pedagogiky

Bakalářská práce

Trénování paměti u dětí pomocí hry

Vedoucí práce: Mgr. et Mgr. Karolina Diallo, Ph.D.

Autor práce: Simona Doleželová

Studijní obor: Pedagogika volného času

Ročník: 3. ročník

Forma studia: Kombinované studium

2016

Prohlášení:

Prohlašuji, že svoji bakalářskou (diplomovou) práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury. Prohlašuji, že, v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění, souhlasím se zveřejněním své bakalářské (diplomové) práce, a to v nezkrácené podobě (v úpravě vzniklé vypuštěním vyznačených částí archivovaných Teologickou fakultou) elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

31.3. 2016

Simona Doleželová

Děkuji za cenné rady, připomínky a metodické vedení
Mgr. et Mgr. Karolině Diallo, Ph.D.
při vypracovávání mé bakalářské práce.

Úvod.....	6
1 Paměť	8
1.1 Zapamatování.....	9
1.2 Vzpomínání.....	10
1.3 Zapomínání	10
2 Vývoj paměti.....	11
2.1 Novorozenec	11
2.2 Kojenec	12
2.3 Batole	12
2.4 Předškolní věk.....	12
2.5 Mladší školní věk	13
3 Druhy paměti.....	14
3.1 Neurofyziologie	14
3.1.1 Fylogenetická	14
3.1.2 Ontogenetická	14
3.1.3 Anticipační	14
3.2 Psychologie a fyziologie	15
3.2.1 Senzorická.....	15
3.2.2 Krátkodobá.....	15
3.2.3 Dlouhodobá.....	16
3.2.4 Paměť podle převládající činnosti.....	18
3.3 Typické druhy paměti u dětí	19
3.3.1 Mechanická paměť	19
3.3.2 Logická paměť	19
3.4 Typy paměti	20

4	Hra jako faktor k zlepšování paměti	21
4.1	Hra.....	21
4.1.1	Vývojové etapy her	22
4.1.2	Typy her	24
4.1.3	Další rozdělení her	28
4.1.4	Druhy her	30
5	Trénování paměti pomocí hry	31
5.1	Využití hry ve vyučování	31
5.2	Didaktická hra	32
5.2.1	Druhy didaktických her.....	33
5.3	Hry pro rozvoj paměti	33
5.3.1	Rozvoj krátkodobé paměti	34
5.3.2	Rozvoj dlouhodobé paměti	34
5.3.3	Hry pro rozvoj zrakové (vizuální) paměti	35
5.3.4	Hry pro rozvoj sluchové paměti	37
6	Prezentace vlastní práce s dětmi při hře na podporu paměti	40
6.1	Popis hry	40
6.2	Popis průběhu hry a vyhodnocení	40
	Závěr	44
	Seznam literatury	45
	Internetové zdroje	47
	Abstrakt.....	48
	Abstract.....	49

Úvod

„Existence paměti je základním předpokladem schopnosti učit se. Bez paměti by se život skládal z momentálních epizod, které by k sobě neměly žádný vztah. Nemohli bychom ani reflektovat svou existenci, protože vývoj sebepojetí souvisí s kontinuitou vzpomínek a zážitků. Paměť má tedy v lidském psychickém životě obrovský význam. V nejšířším slova smyslu ji lze definovat jako schopnost zaznamenávat životní zkušenosti. Bez paměti by normální psychické fungování nebylo možné.“¹

Ve své práci spojím dvě témata dohromady. Jedním z nich je paměť a druhé hra. Často slyším o tom, jak se pořádají různé kurzy pro seniory na téma trénování paměti. Jelikož pracuji s dětmi, chci se ve své práci zaměřit na trénování paměti u dětí. Protože k dětem a jejich zdravému vývoji patří neodmyslitelně hra, chci najít využití hry k trénování paměti.

První kapitolu budu věnovat paměti. Zařadím sem pojmy zapamatování, vzpomínání a zapomínání, které k paměti patří. V druhé kapitole se zaměřím na vývoj paměti u dětí. Zařadím sem pouze vývoj paměti od batolete po děti mladšího školního věku. Poté budu pokračovat rozčleněním druhů a typů paměti.

Čtvrtá kapitola se bude zabývat hrou jako faktorem k trénování paměti. V této kapitole se budu věnovat hře, vývojovým etapám hry, typům a druhům her. Jelikož k trénování paměti se využívá didaktická hra, další část práce o hře bude zaměřená na didaktické hry a poté uvedu příklady her sloužících k rozvoji krátkodobé, dlouhodobé paměti, poté k rozvoji vizuální a sluchové paměti.

Poslední kapitolu budu věnovat prezentaci vlastní práce s dětmi při hře na podporu paměti. Hru budu realizovat několikrát s dětmi v mém zaměstnání a poté budu vyhodnocovat získané výsledky, abych si pro svoji informaci odzkoušela nastudované informace.

Cílem mé práce je shrnout nasbírané informace z odborné literatury o paměti a o hře v rámci dětského věku. Dále chci vyzdvihnout důležitost hry v dětském věku a možnosti využití hry při procesu učení. Také chci docílit shrnutí množství her, které budou sloužit jako návod k trénování několika druhů paměti, především u dětí.

V práci se budu opírat o velké množství odborné literatury, například – ČÁP Jan, MAREŠ Jiří, Psychologie pro učitele; NAKONEČNÝ Milan, Encyklopedie obecné psychologie; MAREK A. M., Psychologie; ČAČKA Otto, Psychologie dítěte; PREISS

¹ PLHÁKOVÁ, A. *Učebnice obecné psychologie*, s. 193

Marek, KŘIVOHLAVÝ Jaro, Trénování paměti a poznávacích schopností;
LANGMEIER J., KREJČÍŘOVÁ D., Vývojová psychologie; PLHÁKOVÁ Alena,
Učebnice obecné psychologie; MACHOVÁ Jitka, Biologie člověka pro učitele a další.

1 Paměť

„Paměť je psychická funkce, již lze charakterizovat jako schopnost přijímat, uchovávat a vybavovat minulé vjemy, děje a poznatky. Může být postižena v každé ze tří zmíněných složek – ve vstíplivosti, neboli schopnosti přijímat nové vjemy, v retenci, čili schopnosti udržet v systému paměti nezměněné vjemy, i ve vybavnosti, tedy schopnosti si dle potřeby uvědomit a vybavit žádaný vjem. Tato postižení je třeba při posuzování paměti vždy pečlivě popsat a diferencovat. Správný výkon paměťových funkcí podmiňuje fungování komplexních psychických funkcí, jako je myšlení a intelekt.“²

Paměť se uvádí jako jedna z nejdůležitějších vlastností živých organismů: zvířatům slouží k přežití, musí si zapamatovat, kde je potrava a kde jim hrozí nebezpečí. O to víc potřebuje člověk paměť. Dobře rozvinutá paměť slouží ke kvalifikované práci, kultuře, vědě a technice, výchově a vzdělání. Lidská paměť je vlastnost a soubor procesů, které umožňují osvojení informací, jejich uchování a vybavení.³

„V psychologii se běžně rozlišují tři hlavní skupiny paměťových procesů:

- *uložení do paměti, kódování, tj. transformování informace do takové formy, kterou dokáže paměť uchovat; dříve se užívalo termínu vstípení nebo zapamatování;*
- *uchování v paměti toho, co do ní bylo uloženo;*
- *vybavení nebo znovupoznání uchovaného.“⁴*

„O které výkony jde tam, kde hovoříme o paměti?

- *Přijímání informací (recepce) – např. slyšíme, že někdo hraje na housle a podržíme to v paměti.*
- *Zpracování přijaté informace (kódování) – např. zpracujeme přijaté informace a řekneme, že někdo hraje Dvořákovu Humoresku.*
- *Vzpomínání (reminiscence, rekolekce) – např. slyšíme několik tónů v rádiu a ihned si uvědomíme, že jsme něco takového již slyšeli.*
- *Vydávání uskladněných informací (reprodukce, retrieval) – např. někdo nás vyzve, abychom zahráli Dvořákovu Humoresku a my ji skutečně zahrajeme.*
- *Znovupoznání (rekognice) – např. na dotaz, co to hrají v rádiu, jsme s to poznat (identifikovat), že to je Dvořákova Humoreska.*

² HRDLIČKA, M.; HRDLIČKOVÁ, D. *Demence a poruchy paměti*, s. 11

³ Srov. ČÁP, J.; MAREŠ, J. *Psychologie pro učitele*, s. 86

⁴ Tamtéž, s. 86

- *Zapomenutí (oblivio) – např. zapomeneme na to, ve které tónině napsal Dvořák svou Humoresku, a na dotaz potom nejsme s to odpovědět.* ⁵

1.1 Zapamatování

Zapamatování může být úmyslné nebo spontánní. H. Piéron (1963) rozlišuje různé druhy zapamatování, podle toho, co je zapamatováno. Uvádí zapamatování pohybové (např. zapamatování si tance), emocionální (např. zapamatování nějaké události), slovně logické (zapamatování významového materiálu, názorné (zapamatování řady čísel apod.).

V zapamatování se uplatňuje vliv motivace, povaha zapamatovávaného materiálu a dále způsob zapamatování. Vliv motivace – zapamatuji si to, co pro mě má nějaký význam, co souvisí s mými motivy. Povaha zapamatovávaného materiálu je uplatňování toho, co má pro mě nějaký význam a to si pamatuji lépe. Jako poslední se uplatňuje způsob zapamatování, což je technika zapamatování, ale i okolnosti, které s úmyslným zapamatováním souvisí. ⁶

„W. Szewczuk formuloval také základní zákony zapamatování. Jedinec si může zapamatovat pouze to, co: 1. je vyčleněno vyvoláním orientační reakce, 2. Souvisí s jeho druhou nebo individuální zkušeností, 3. Vyvolává emocionální reakci (není mu tedy lhostejné). H. Woodrow stanovil na základě svých výzkumů následující správné metody memorování: 1. učení se v celcích, 2. aktivní zkoušení sebe sama, 3. užití seskupování a rytmu, 4. zaměření na význam s použitím představ a symbolů pro zachycení významu, 5. mentální čilost a soustředěnost, 6. důvěra ve vlastní schopnost naučit se věc nazpaměť, 7. v některých případech používání mnemotechnických pouček, tj. sekundárních asociací. ⁷

Při zapamatování je důležitá povaha a množství materiálu. Konkrétní a názorné věci si zapamatujeme lépe než abstraktní. Obrazy si zapamatováváme lépe než slova, ale i tak je rozhodující množství, co si máme zapamatovat. Dále se při zapamatování hledí na rozdíly úmyslného a neúmyslného zapamatování. Závěr ukazuje, že úmyslné zapamatování je efektivnější než neúmyslné. ⁸

⁵ PREISS, M.; KŘIVOHLAVÝ, J. *Trénování paměti a poznávacích procesů*, s. 22

⁶ Srov. NAKONEČNÝ, M. *Encyklopedie obecné psychologie*, s. 206 – 207

⁷ Tamtéž, s. 207

⁸ Srov. Tamtéž, s. 208

1.2 Vzpomínání

Často se nám stává, že si nemůžeme na něco vzpomenout, ale není to tím, že bychom si to nepamatovali, jen nevíme, kam správně v paměti šáhnout pro danou informaci. Toto nejvíce souvisí s učením. První vzpomínky si vybavujeme v průběhu učení a druhé až po učení. I při učení musíme čas dělit na dvě části. Na část kdy se učíme a na část kdy máme odpočinek. Paměť musí informace zpracovat a k tomu je vhodná právě část, kdy odpočíváme. Říká se, že „Opakování je matka moudrosti.“, a proto když si chceme něco velmi dobře zapamatovat, nestačí nám pouze jeden den učení, ale několik dní, kdy budeme proces učení a odpočinek praktikovat. Při učení též pomůže text číst rychle, protože díky rychlému čtení jsou myšlenky soustředěny pouze na obsah textu. Lze využít čtení v nějakém rytmu, vypisování si poznámek, ale toto téma již spíše spadá do učení či zlepšení paměti než do kapitoly o vzpomínání.⁹

1.3 Zapomínání

Termín zapomínání souhrnně označuje změny v uchování a ve vybavování, ke kterým dochází v průběhu času, souhrou většího počtu podmínek.¹⁰

„Zapomínání není ztráta nějaké informace či zážitku, ale pouze překrytí novou informací či novým zážitkem nebo významnou zkušeností. H. Ebbinghaus v roce 1885 sestavil křivku zapomínání podle svých experimentů. Ze sestavené křivky je vidět, že po naučení se něčeho z paměti 41,8% materiálu zapomeneme. Po 24 hodinách zapomeneme 66,3% naučeného, trvale si uchováme pouze určité množství.“¹¹

V podstatě se dnes soudí, že existují dva základní faktory zapomínání: 1. „rozpad“ (resp. vyhasnutí) nepoužívané pamětní stopy, 2. interference nových zkušeností, odsouvání nevýznamných významnými.¹²

⁹ Srov. *Lidské tělo*, s. 23

¹⁰ ČÁP, J.; MAREŠ, J. *Psychologie pro učitele*, s. 87

¹¹ NAKONEČNÝ, M. *Encyklopedie obecné psychologie*, s. 211

¹² Srov. Tamtéž, s. 211

2 Vývoj paměti

Vývoj paměti u dětí budu mapovat pouze do období mladšího školního věku, jelikož se ve své práci věnuji pouze dětem a tak by mé další dělení bylo pro práci nadbytečné.

Dolní částí mezimozkovou je hypothalamus. Ten tvoří dolní a zevní stěnu třetí komory. Hypothalamus je uložen na spodní straně mozku mezi překřížením zrakových nervů a zadní částí mamilárních tělísek. Tělíska tvoří okrouhlé vypoukliny, které vybíhají ze dna hypothalamu. Jádro v mamilárním tělísku přijímá mnoho informací z hippokampální formace, což je hlavní struktura mozku zpracovávající paměť. Tím souvisí mamilární tělísko s tvorbou paměti.¹³

„Hippokampální formace ukládá, slučuje a později zpětně vyvolává vzpomínky na události a fakta. Nejprve přijímá informace určené k zapamatování ze zbytku mozkové kůry, poté tato data zpracovává a vrací je zpět do kůry, kde zůstávají uložena v dlouhodobé paměti. Amygdala naproti tomu vytváří paměť na zážitky založené jen na emocích, hlavně pokud byly spojeny s obavami.“¹⁴

2.1 Novorozenec

Již novorozenec má paměťové schopnosti. Díky paměťovým schopnostem má i schopnost vizuálně rozlišovat různé podněty (obličej, tvary, barvy, směry apod.). Vizuální schopnosti u novorozenců jsou prokazovány pomocí habituálních pokusů. Při tomto experimentu se prezentuje dítěti do centra zorného pole jeden „základní“ podnět. Po habituaci (chvíle sledování, po níž pozornost dítěte k tomuto podnětu klesá) mu prezentují původní podnět spolu s novým podnětem. Pokud k habituaci dojde (dítěti si původní podnět zapamatovalo a odlišuje ho od nového podnětu), dítě pozoruje nový obrazec delší dobu. Těmito pokusy se poukazuje na to, že novorozené dítě rozliší základní geometrické tvary. Uchování v paměti je ze začátku velmi krátké (maximálně několik sekund) a významněji se prodlouží až ve druhém měsíci věku¹⁵

¹³ Srov. MARIEB, E. N.; MALLAT, J. *Anatomie lidského těla*, s. 377

¹⁴ Tamtéž, s. 387

¹⁵ Srov. LANGMEIER, J; KREJČÍŘOVÁ, D. *Vývojová psychologie*, s. 34

2.2 Kojenec

Konci začínají poznávat obličej a hlas matky až po druhém měsíci. Další emocionálně poutavé předměty si dítě zapamatovává na konci 3. a začátkem 4. měsíce.¹⁶

„Počátečním projevem paměti jsou znovupoznávání a jednoduché asociace postupu úkonů při bezprostřední činnosti. Kojence uspokojuje neustálé opakování určitého sledu podnětů. Každá matka ví, že dítě se v této fázi projevuje jako netolerantní „pedant“ vyžadující stále stejnou poslušnost a rytmus opakovaných činností.“¹⁷

Šestiměsíční dítě si pamatuje věci přibližně dva až tři dny. Na konci kojeneckého období se uchovávání v paměti prodlužuje, přesto si kojeneček nepamatuje nic déle než několik týdnů. Takže v případě, že dítě odloučíme od rodičů na tři týdny, nepozná je. Přesto už koncem období vyhledává ukrytý předmět atp.¹⁸

2.3 Batole

Délka a rozsah zapamatovaného narůstá, ale i tak má převahu bezděčné a mechanické zapamatování i vybavování. Sternerovy výsledky uvádí, že dvouleté dítě znovu pozná blízké lidi a známé předměty do osmi týdnů, co je nevidělo. Tříleté dítě si je pamatuje i po sedmi měsících. Avšak schopnost reprodukovat má latenci jen několik dní, na konci batolecího období již několik týdnů. Z tohoto období jsou vzpomínky vzácné a kusé. Pamatujeme si pouze silně emocionální situace.¹⁹ *„K délce uchovávání přispívá postupně nejen tradovaný „rozsah slovní zásoby“, ale především celkové zvyšování vyspělosti duševního dění (kvalita vnímání, bohatost představivosti, chápání a uplatňování znaků, Jáství, rozsah emocí, manipulační zkušenosti aj).“²⁰*

2.4 Předškolní věk

Dvouleté dítě zopakuje na první poslech dvě čísla, tříleté tři čísla a šestileté pět čísel. Záměrná paměť není ještě příliš spolehlivá. Pomocí organické plastičnosti mozkové kůry se dětské pozornosti mění předmět soustředění. Toto napomáhá lepšímu příjmu informací. Děti si tak bezmyšlenkovitě zapamatují množství říkanek či písniček. Na jejich obsah se nesoustředí, ale uspokojuje je jejich rytmus a rým. Ještě během prvních

¹⁶ Srov. ČAČKA, O. *Psychologie duševního vývoje dětí a dospívajících s faktory optimalizace*, s. 38 - 39

¹⁷ Tamtéž, s. 38 - 39

¹⁸ Srov. Tamtéž, s. 39

¹⁹ Srov. Tamtéž, s. 51

²⁰ Tamtéž, s. 51

let školní docházky mají děti sklon k mechanickému osvojování a bezmyšlenkovitého přijímání informací.

Některé silné zážitky si již z předškolního věku pamatujeme natrvalo. Děti si z tohoto období odnáší ve své paměti, jaké bylo doma prostředí – zda bylo láskyplné, chápající či opačné. V tomto věku bychom neměli přetěžovat dětem mechanické učení, ale měli bychom jim spíš pomoci rozvíjet logickou paměť.²¹

„Na vrcholu tohoto stadia se – především při hrách s pravidly – začíná objevovat i úmyslné zapamatování. Děti, které si v tomto období nenavyknou občas něco „úmyslně vštěpovat“, mívají s tím ve škole zpočátku jisté obtíže.“²²

2.5 Mladší školní věk

„Rychlý vývoj řeči podporuje také zmíněný rozvoj paměti, která se nyní může opírat o systém slovních výpovědí a není už tolik závislá na okamžitých afektech, jež v předškolní době ze všeho nejvíce určují výběr přijímaných informací i způsob jejich zpracování.“²³

Je nutné se starat o výchovu paměti u dítěte, jelikož škola požaduje po žákovi dobrou paměť. Na prvním stupni u dětí převažuje paměť mechanická a názorná, proto je nutné, aby učitelé vše dětem názorně ukazovali. Názorná ukázka vede k lepšímu pochopení látky a k trvalejšímu zapamatování.²⁴ Mechanická paměť je v prvních letech docházky do základní školy vhodná pro zapamatování abecedy, násobilky a vyjmenovaných slov atp. Postupně se paměť stane trvalejší a záměrnější, ale ještě mechanická paměť převyšuje logickou.²⁵

Mechanickou paměť nesmíme podceňovat. Avšak logická paměť má větší význam, protože získané informace prostřednictvím logické paměti, jsou trvalejší a mají mnohem větší hodnotu pro život. Je důležité, aby děti učivo logicky pochopily, na předcházející učivo navázaly a uvedly ho s ním do logického vztahu.²⁶

²¹ Srov. ČAČKA, O. *Psychologie duševního vývoje dětí a dospívajících s faktory optimalizace*, s. 71 – 72

²² Tamtéž, s. 72

²³ LANGMEIER, J; KREJČÍŘOVÁ, D. *Vývojová psychologie*, s. 123

²⁴ Srov. KURIC, J. a kol. *Ontogenetická psychologie*, s. 162

²⁵ Srov. ČAČKA, O. *Psychologie duševního vývoje dětí a dospívajících s faktory optimalizace*, s. 117

²⁶ Srov. KURIC, J. a kol. *Ontogenetická psychologie*, s. 163

3 Druhy paměti

3.1 Neurofyziologie

Dělení paměti z hlediska neurofyziologie jsem zvolila z toho důvodu, že tento vědní obor úzce souvisí s neurologií, kognitivní vědou a hlavně s psychologií. Neurofyziologickému dělení se budu věnovat velmi stručně, protože moje práce se zabývá především psychologií.

„Z hlediska neurofyziologie můžeme rozlišovat paměť fylogenetickou, ontogenetickou a anticipační.“²⁷

3.1.1 Fylogenetická

Je to základní forma paměti. Paměť fylogenetická je zkušenost živočišného druhu. Obsahem jsou zděděné, vrozené a pudové reakce. Váže se na nižší nervovou činnost.

3.1.2 Ontogenetická

Ontogenetická paměť je zkušenost jedince. Tuto paměť získáváme v individuálním životě. Je vázána na vyšší nervovou činnost na úrovni prvosignální. Živelným i záměrným učením se vytváří její individuální rozsah.

3.1.3 Anticipační

Anticipační paměť je zkušenost předpokládaná. Produkuje jí vyšší nervová činnost na úrovni druhsignální. Anticipační paměť je předpoklad pro cílevědomé učení.²⁸

„Aby informace mohla zakotvit v paměti, musí se nejdříve převést dostředivými dráhami od receptoru do korového analyzátoru. Mozková kůra se přitom aktivuje k určitému stupni pozornosti tzv. probouzecím systémem z retikulární formace. Zároveň se aktivují motivační a emoční oblasti v limbickém systému. Zvláštní centra paměti v mozku nebyla prokázána. Vytvoření paměťových stop je zajištěno velkým počtem paralelních spojů (synapsí) mezi neurony. Paměť je tedy funkcí celého mozku.“²⁹

²⁷ MACHOVÁ, J. *Biologie člověka pro učitele*, s. 146

²⁸ Srov. Tamtéž, s. 146

²⁹ Tamtéž, s. 146

3.2 Psychologie a fyziologie

„Psychologie a fyziologie zabývající se pamětí docházejí soustavným rozbořením její činnosti ke konstatování tří odlišných druhů: paměti sensorické, krátkodobé a dlouhodobé.“³⁰

3.2.1 Sensorická

Analyzátoary – smyslové orgány, které nám zprostředkují příjem informací o tom, co se děje kolem nás. Analyzátoary zachytí podněty jen na krátkou dobu. Smyslové vjemy zůstávají v sensorické paměti pouze od jedné čtvrtiny vteřiny do dvou vteřin. Podle toho, kterým druhem smyslového orgánu k nám informace přichází, hovoříme o paměti zrakové (ikonické, lexikální), sluchové (např. verbální), chuťové atp.

Sensorická paměť má specifické zvláštnosti. Pokud něco děláme vědomě, je sensorická paměť ovlivněna pozorností. Pozornost nám pomáhá v tom, že určuje, na co se máme soustředit a působí tedy výběrově. Též se do sensorické paměti dostávají ty podněty, které mají prvořadou důležitost pro naše přežití či jsou pro nás poměrně nové a neznámé.³¹

Vše co momentálně vidíme, slyšíme, cítíme, jíme a čeho se dotýkáme, je obsaženo v sensorické paměti. Pokud se informace stanou bezděčným předmětem nebo záměrem pozornosti vstupují ze sensorické paměti do krátkodobé. Tento přesun neprobíhá vědomě. Když pochopíme význam verbálních podnětů, stanou se obsahem krátkodobé paměti.³²

3.2.2 Krátkodobá

Krátkodobá paměť slouží nejen k podržení informací, ale také i k jejich zpracování. Zabývá se vědomými psychickými činnostmi a je důležitá pro naše vědomí a jeho obsah. Mimo jiné v krátkodobé paměti probíhají děje, které přicházejí ze sensorické paměti do dlouhodobé paměti.³³

Informace, které podržíme v krátkodobé paměti, odpovídají nejrůznějším smyslovým modalitám. Patří sem melodie populární písničky, tvar očí nějakého člověka, vůně parfému či chuť ovoce. Jsou to tedy informace zrakové, sluchové, čichové,

³⁰ PREISS, M.; KŘIVOHLAVÝ, J. *Trénování paměti a poznávacích procesů*, s. 23

³¹ Srov. Tamtéž, s. 23

³² Srov. PLHÁKOVÁ, A. *Učebnice obecné psychologie*, s. 198

³³ Srov. PREISS, M.; KŘIVOHLAVÝ, J. *Trénování paměti a poznávacích procesů*, s. 27

chuťové, pohybové, dotekové atd. Krátkodobá paměť nám také ukládá citové zážitky. Pokud si přejeme zachovat některý psychický obsah v krátkodobé paměti delší dobu, snažíme se ho transformovat do verbální podoby. Slova si totiž můžeme opakovat snadněji než vůni, pohyb či příjemné pocity. Několik pokusů poukazuje na to, že udržení informací v krátkodobé paměti je přibližně patnáct až třicet sekund. Většinou však o informace přijdeme během několika sekund.³⁴

„V běžné terminologii paměti se setkáváme s výrazem „pracovní paměť“. Tímto termínem se rozumí „mentální prostor“ krátkodobé paměti, v němž probíhají paměťové aktivity. Jestli se lidé v něčem opravdu důležitém od sebe liší z hlediska paměti, potom je to právě rozsah pracovní paměti. Pracovní paměť se testuje (diagnostikuje a měří) tam, kde se zjišťují rozdíly mezi lidmi v paměťové aktivitě.“³⁵

3.2.3 Dlouhodobá

Podle modelu Atkinsona a Shiffrina slouží dlouhodobá paměť k uchování velkého množství informací. Podle některých teoretiků je její kapacita téměř neomezená. Hovoří se o milionech či dokonce miliardách informačních jednotek.³⁶

„Dlouhodobá paměť je funkcí celého mozku. Je zastoupena ve všech oblastech mozku – není lokalizována do jedné jediné části mozku. Jde o nesmírně složitý mechanismus. Neurologové se domnívají, že neexistuje jedna jediná forma paměti, ale jde o několik více méně propojených systémů zachování informací v mozku.“³⁷

Proces konsolidace pamětních stop většinou trvá přibližně 30 minut. Tento děj může být narušen intenzivní emocí, kterou vyvolají stresující události. Silný emoční zážitek, který se odehraje v půlhodinovém intervalu, může přispět k nepřesnému či k žádnému zapamatování. Kromě informací zprostředkovaných našimi smysly si ukládáme do dlouhodobé paměti také naše myšlenky, city, představy či sny. Ukládání informací do dlouhodobé paměti může být záměrné nebo bezděčné. Přesun informací z krátkodobé do dlouhodobé paměti se děje především na základě tzv. sémantického kódování. Znamená to, že si zapamatujeme celkový význam slov, vět nebo delšího psaného či mluveného textu.

³⁴ Srov. PLHÁKOVÁ, A. *Učebnice obecné psychologie*, s. 198 - 199

³⁵ Tamtéž, s. 29

³⁶ Srov. Tamtéž, s. 203

³⁷ PREISS, M.; KŘIVOHLAVÝ, J. *Trénování paměti a poznávacích procesů*, s. 32

Podle novějších výzkumů uchováváme některé informace v dlouhodobé paměti velice dlouhou dobu, možná po celý život, pravděpodobně však nikoliv v nezměněné podobě. Nově zapamatované údaje nejspíš dlouhodobá paměť spontánně spojuje se staršími informacemi a včleňuje je do širších celků, což může vést k jejich větším či menším úpravám.

3.2.3.1 Explicitní (deklarativní)

Explicitní a implicitní paměť je subsystem dlouhodobé paměti. V explicitní paměti máme vzpomínky na faktické znalosti o světě a různé životní události. Najdeme v ní například odpovědi na tyto typy otázek: Jak se německy řekne pes? Jaká byla moje oslava patnáctých narozenin? Kdo byl prvním prezidentem České republiky? Kanadský psycholog E. Tulving rozlišuje v explicitní paměti dva subsystemy – epizodická a sémantická paměť.³⁸

„Epizodická paměť slouží podle Tulvinga k uchování a vybavení si událostí nebo příhod, které jsou prostorově umístěny, časově datovány a subjektivně prožívány. Součástí epizodické paměti je dále tzv. autobiografická paměť, v níž uchováváme vzpomínky na různé osobní zážitky, jež se odehrály v různých údobích našeho života. Tento pamětní systém využíváme, chceme-li si vybavit svůj první den ve škole nebo okolnosti narození mladšího sourozence.“³⁹ Epizodická paměť zajišťuje, že si pamatujeme, na co jsme ve včera dívali v televizi nebo co jsme měli k večeři. Vzpomínky z této paměti si vybavuje v podobě smíšených forem mentálních reprezentací – obsahují vizuální a sluchové představy, někdy i vůně, chutě a citové prožitky. Nejdéle si pamatujeme vzpomínky na osobní zážitky, které měly výrazný emocionální doprovod. Po celý život si uchováme v sémantické paměti významné životní události (první den ve škole, maturita, svatba, atd.), dále také zážitky intimní povahy (první polibek či první sexuální zkušenost).⁴⁰

„Podle Tulvinga slouží sémantická paměť k uchování a využívání znalostí o slovech a pojmech, jejich vlastnostech a vzájemných vztazích. Tento pamětní systém obsahuje naše faktické znalosti o světě.“⁴¹ Sémantická paměť se od epizodické paměti odlišuje. Údaje, které jsou v epizodické paměti, si pamatujeme bez vztahu k času a místu jejich

³⁸ Srov. PLHÁKOVÁ, A. *Učebnice obecné psychologie*, s. 204 – 205

³⁹ Tamtéž, s. 205

⁴⁰ Srov. Tamtéž, s. 205 - 206

⁴¹ Tamtéž, s. 207

získání. Sémantická paměť obsahuje konkrétní i abstraktní pojmy a rozmanité faktické informace, které vyjádříme pomocí jazyka. Zapamatování informací do sémantické paměti se opírá především o verbální kódování, i když u některých dat si umíme vybavit i obrazné znázornění.⁴²

3.2.3.2 Implicitní (procedurální)

Nejdříve psychologové předpokládali, že implicitní paměť uchovává především automatizované senzomotorické dovednosti – běh, plavání, poté percepčně-motorické dovednosti – hra na hudební nástroj, psaní na klávesnici, dále uchovává také gramatická pravidla či matematické operace. V dnešní době se předpokládá, že procedurální paměť je jenom jednou částí implicitní paměti. Procedurální paměť je zajímavá v tom, že do ní často ukládáme věci, které jsme měli původně uložené v explicitní paměti. V implicitní paměti nám také probíhá jednoduché klasické podmiňování a dalším subsystémem je neasociativní učení čili aktivace reflexních drah.

Procesy probíhající u zdravých lidí se vzájemně v explicitní a implicitní paměti doplňují a vzájemně se podílí na učení i vybavování z paměti. Mnoho situací si vyžaduje, abychom využívali informace z několika pamětních subsystémů, např. při průběhu nějaké písemného testu.⁴³

3.2.4 Paměť podle převládající činnosti

3.2.4.1 Pohybová

Pohybová paměť slouží k tomu, abychom si zapamatovali a vybavili různé druhy pohybů a jejich systémů. Je nezbytně nutná pro získání různých praktických pracovních a sportovních výkonů, je jejich základem.

3.2.4.2 Emocionální

Emocionální paměť se ukazuje v zapamatování a vybavování citů. Podle emocí poznáme, jak jsou uspokojeny naše potřeby a zájmy. Emoce rozšiřují bohatství citového života. Duševní život může tato paměť zatěžovat. Stane se tak, že když se cit, který prožíváme, dlouho udržuje v nitru a celý duševní život se točí jen kolem tohoto

⁴² Srov. PLHÁKOVÁ, A. *Učebnice obecné psychologie*, s. 207

⁴³ Srov. Tamtéž, s. 214

předmětu. Citový zážitek, který jsme zapomněli, se nám může povést vyvolat vzpomínkou, setkáním se s určitou osobou či dopisem.

3.2.4.3 Názorná

Tato paměť se týká obrazů z přírody a života, představ, chutí, vůní a zvuků. Je tedy řeč o paměti zrakové, sluchové, čichové a chuťové. Tato názorná paměť je velmi důležitá v mnoha povoláních. Také může částečně nahradit chybějící smysly u slepých a hluchých lidí.

3.2.4.4 Slovně logická

Slovně logická paměť obsahuje myšlenky, které máme v mysli, ale také které vyjadřujeme slovy. Pokud se učíme např. slabiky, které nemají smysl – jedná se o paměť mechanickou. Když se učíme věcem, které mají smysl – mluvíme o logické paměti.⁴⁴

3.3 Typické druhy paměti u dětí

Uvedené druhy paměti v předešlé části kapitoly jsou samozřejmě také typické i pro děti, ovšem mechanická a logická paměť je pro děti specifická, proto ji zde uvádím v samostatné kapitole.

3.3.1 Mechanická paměť

V prvních letech školní docházky je pro děti typická mechanická paměť. Je velice důležitým předstupněm vyšších forem vštěpování. Pro učení v pozdějším věku je však mechanická paměť nedostačující. Pomocí mechanické paměti si děti vštípí abecedu, násobilku atp. S přibývajícím věkem se osvojování učení mechanickou pamětí stává stále méně využitelné v praxi.⁴⁵

3.3.2 Logická paměť

Malá slovní zásoba ze začátku brání dětem v rozvoji logické paměti. Dále mají děti menší schopnost uvádět novou látku do souvislosti s dříve naučeným, což jim také brání

⁴⁴ Srov. MAREK, A. M. *OP Psychologie* s. 205

⁴⁵ Srov. ČAČKA, O. *Psychologie dítěte*, s. 62

v rozvoji logické paměti. Rychlost vštěpování a trvalost zapamatování se v dětství až zdvojnásobuje díky narůstajícímu podílu úmyslnosti a logiky.⁴⁶

„Bezděčnou a mechanickou fixací vytvořená zásoba informací, je výchozí základnou a nezbytným předpokladem k jejich následnému záměrnému a logickému pořádání. I ve vyšším věku je pak tzv. „špatná paměť“ zpravidla jen důsledkem nízké organizace mnémických procesů v průběhu vštěpování. Podmínkou spolehlivé fixace je totiž vždy především pochopení smyslu osvojovaných informací a jejich následné začlenění do již vytvořeného, pokud možno také již logicky uspořádaného, poznatkového základu.“⁴⁷

3.4 Typy paměti

„Někteří autoři kromě druhů paměti rozlišují i typy paměti, a to v souvislosti s individuálními zvláštnotmi lidí. Někteří lidé si lépe osvojují obrazný materiál, jiní slovní materiál a třetí skupina tvoří střed mezi oběma typy. Rozlišuje se také paměť na vizuální, auditivní, muzikální a paměť pro rytmus.“⁴⁸

⁴⁶ Srov. ČAČKA, O. *Psychologie dítěte*, s. 62

⁴⁷ Tamtéž, s. 62

⁴⁸ Srov. MAREK, A. M. *OP Psychologie* s. 205

4 Hra jako faktor k zlepšování paměti

4.1 Hra

„Hru chápeme jako specifickou činnost člověka (dítěte i dospělého, jednotlivce i skupiny), která jej provází v každém věku. Hra má hluboký význam, je úzce spjata s vývojem osobnosti, umožňuje nám poznat okolní svět i sebe sama, hluboce ji prožíváme.“⁴⁹

Lidé si hrají od nepaměti. Hra tvoří obraz společnosti, kultury a národa. Ve hře se odráží výchovné koncepce a požadavky společnosti, školy i vychovatele. Hra je ovlivněna tím, že se neustále hledá přesné definování, co je hra. Hra má různé podoby a je ovlivněna autorem, prostředím a hlavně obsahem a zaměřením.⁵⁰

Vědci již mnoho let zkoumají, proč si děti hrají. Spoustu času sledovali děti, zvířecí mláďata i dospělé při hraní. Vědci hry porovnávali z různých dob, zkoumali archeologické vykopávky, odpověď hledali na obrazech a ve starých letopisech. Zajímali se o to, co je všem hrám společné a v čem se sobě vzájemně podobají. Dětské hry můžeme najít v literatuře i ve výtvarných dílech minulosti. Na nejstarších objevech vidíme, jak si děti hrají, jak skáčou, běhají a tančí. Tyto činnosti se podobají i činnostem dnešních dětí.

Hra je projev zdravého vývoje dítěte. Dítě je při hře neúnavné, vydrží si hrát celé hodiny, ať už o samotě v koutku či s jinými dětmi na hřišti. Při hře se děti učí komunikovat s vrstevníky i dospělými a navazují s nimi vztahy. Dále hra děti učí ke spolupráci a soutěžení, představuje reálné situace ze života, pomáhá dítěti rozlišovat vlastní city, uvolňovat a vyrovnávat napětí a přetížení.⁵¹

V čem je hra důležitá pro děti?

„V celé oblasti výchovy mimo vyučování má významné postavení hra jako výchovný prostředek. S přihlédnutím k věkovým zvláštnostem patří k nejoblíbenějším činnostem ve volném čase. Vhodně kompenzuje vyučování a působí jako relaxace. Je významným prostředkem nenásilného ovlivňování, a tedy výchovného vedení, a přitom i vhodnou příležitostí k poznávání dětí.“⁵² Hra má nezastupitelné místo v odpočinkových a rekreačních činnostech.

⁴⁹ SUCHÁNKOVÁ, E. *Hra a její využití v předškolním vzdělávání*, s. 9

⁵⁰ Srov. Tamtéž, s. 9

⁵¹ Srov. DOSTÁL, A. M.; OPRAVILOVÁ, E. *Úvod do předškolní pedagogiky*, s. 125 – 126

⁵² PÁVKOVÁ, J.; HÁJEK, B.; HOFBAUER, B. a kol. *Pedagogika volného času*, s. 93

Hra ovlivňuje biologický, psychický i sociální rozvoj jedince. Rozvíjí všechny složky osobnosti. Umožňuje nenásilné získávání zkušeností, dovedností a podporuje pohybovou aktivitu a rozvoj schopností.

Nabízí odreagování od napětí a negativních emocí, dále je doplňují kladné city, dodávají vzrušení a radost.

Hra je pro děti důležitá, jelikož se většinou koná ve dvojicích či ve skupině, a proto má velký význam při socializaci. Při hře se děti učí pracovat podle pravidel hry, osvojují si pravidla sociálního soužití a učí se zapojit do skupin.⁵³

4.1.1 Vývojové etapy her

„Hra má ve vývoji dítěte své významné místo, podněcuje jej, prochází vývojovými etapami. V každé etapě se hra vyznačuje specifickými rysy. Odlišit můžeme hru kojenců, batolat, dětí předškolního věku, školního věku, adolescentů i dospělých. Zároveň nalezneme odlišnosti ve hře jednotlivých stejně starých dětí. Každé dítě je jedinečné, tuto jedinečnost hrou rozvíjí i ve hře projevuje.“⁵⁴

4.1.1.1 Hra dítěte raného věku

Hra se projevuje již brzy po narození. Dítě při hře získává informace o svém okolí a především v prvním roce se snaží pomocí rodičů poznat okolní svět.

První hry jsou sociální, které se objevují mezi 2. – 3. měsícem života. Pro dítě je důležitý prožitek z přítomnosti druhého, dále se jedná o dívání z očí do očí, hru s úsměvy.

Z důvodu rozvoje motoriky, mají ve vývoji důležitý význam pohybové hry. Jako první pohybová hra může být pohyb ručičkami, nožičkami, později hry na břichu, vsedě. Při chůzi se stává oblíbená skluzavka, houpačka či hra s míčem. Dále s motorikou souvisí manipulační hry. Koncem 3. měsíce již dítě udrží hračku v ruce, začne ji tedy zkoumat. K sekvenční hře, která se charakterizuje shazováním a upouštěním předmětů, dochází přibližně v 10. měsíci života. V prvním roce života přichází hra na podávání předmětů. Poté hra na kutálení a házení předmětů. Od dvou let přichází hra konstruktivní. Při ní děti vyhotoví už konkrétní výtvar, např. hra se stavebnicí, hra s vodou a blátem, navlékání korálků, či manipulace s plastelínou, apod.

Další typ her, který se rozvíjí u dětí v raném dětství, je hra napodobivá, děti se učí pomocí napodobování rodičů. Jako první napodobivá hra se objevují slovní hry spojené

⁵³ Srov. PÁVKOVÁ, J.; HÁJEK, B.; HOFBAUER, B. a kol. *Pedagogika volného času*, s. 93 – 94

⁵⁴ SUCHÁNKOVÁ, E. *Hra a její využití v předškolním vzdělávání*, s. 43

s pohybem, které se objevují přibližně od 9. měsíce, souvisí s rozvojem řeči (např. vařila myšička kašičku, berany duc, apod.). Postupně ve hře dochází k napodobování denních činností rodičů. Děti napodobují práci v dílně, vaření, čištění zubů aj. V druhém roce se objevuje hra námětová, neboli hra na něco, např. na maminku, na psa apod.

Od narození do třetího roku života se rozvíjí senzomotorika. Objevuje se hra cvičení. Smyslem této hry je opakování činností, které již umí z dřívějšíka. Od druhého roku života, začíná období herního předstírání (např. krabice je auto, aj.)⁵⁵

4.1.1.2 Hra dítěte předškolního věku

„Období předškolního věku bývá nazýváno věkem hry. Hra v tomto období získává další specifické rysy. Pro období předškolního věku je typická hra symbolická, což znamená, že činnost, která náleží jednomu předmětu, je přenesena na předmět náhradní, zastupující. Tyto předměty pak představují určité konkrétní symboly.“⁵⁶ Se symbolickou hrou dále souvisí hrové předstírání. V něm se ukazují specifika myšlení dětí tohoto věku (představy, fantazie, magičnost aj.)

Další důležitou částí ve vývoji her jsou hry námětové. Děti uplatňují při hraní náměty z běžného života okolí (hra na rodinu, hra na obchod, hra na školu aj.) Pro děti je důležitá dramatická hra. Děti si v takovéto hře mohou odzkoušet věci, které jim v běžném životě nejsou dovoleny. Setkají se tedy s „dobrým“ i „zlým“.

U dětí se stávají oblíbené slovní hry, např. říkadla, jazykolamy, rýmovačky aj.

Díky zpřesňování motorických schopností se rozvíjí hry konstruktivní. Dítě modeluje, stříhá, lepí, trhá papír, staví hrady z písku, ze stavebnic. Je stále obratnější.

S přibývajícím věkem dítě potřebuje víc prostoru ke hře. Stávají se oblíbené pohybové hry a hračky, které jezdí. Patří sem vláčky, vozíky, tříkolka, kolo, kolečkové brusle, plavání, lyže, běh.

Dále dochází k dalšímu rozvoji sociálních her. Děti si začnou rády hrát s jinými dětmi a tvoří společné hry. Hra sdružující je typická tím, že děti spolu komunikují, ale spolupracují jen částečně. Od hry sdružující přechází ke hře kooperativní. Při této hře již děti spolupracují, dělí si sociální role, stanovují si pravidla, která dodržují, tolerují se a řeší spolu situace, které při hře nastávají. Kooperativní hra je považována za jednu z vrcholových dětských her.

⁵⁵ Srov. SUCHÁNKOVÁ, E. *Hra a její využití v předškolním vzdělávání*, s. 43 – 46

⁵⁶ Tamtéž, s. 46

Kolem pěti let přichází ve hře touha soutěžit a soupeřit. Zde je důležitá podpora ze stran učitelů, vychovatelů či vedoucích, aby se děti učily více spolupráci než soupeření.

4.1.1.3 Hra dítěte mladšího školního věku

Podle Piageta začátek období mladšího školního věku spadá do období hry symbolické. Hru symbolickou jsem již vysvětlila v předškolním období. Hra se postupně stává konstruktivní, jelikož dítě získává zkušenosti v sociálním a fyzikálním prostředí, dochází u něj k přesné reprezentaci skutečnosti. Dítě již nemá potřebu se uchýlovat k fantaziím, zkreslováním reality, protože je sociálně adaptovanější.⁵⁷

„Přibližně od osmi let věku zdůrazňuje Piaget význam her s pravidly a her konstruktivních. Význam her s pravidly vzrůstá postupně s vývojem dítěte ve společnosti, pravidlům se děti učí od druhých. Hry konstruktivní se vyvíjejí ze symbolické hry. Mají v sobě hodně z herní symboliky a směřují k opravdovým konstrukcím, k řešení problémů a k tvorbě.“⁵⁸

Hry již začínají být pečlivě promyšlené, naplánované a propracované do podrobností. Oblíbenými konstruktivními hrami u dětí jsou hry se stavebnicemi, modelování, vyšívání, kutilství. Dále se stávají oblíbené hry s pravidly, kam řadíme různé stolní hry, např. člověče, nezlob se; šachy; karty; domino. Oblíbené i nadále zůstávají hry pohybové, dramatické a přidávají se hry kolektivní.

V mladším školním věku dochází k upevňování prvních zájmů a budování dlouhodobých zájmů.⁵⁹

4.1.2 Typy her

Hry můžeme členit z několika hledisek. Je dobré, abychom si při činnosti dětí všimli, jaké hry převládají. Dále poznáme, jaké hry jsou pro dítě oblíbené, můžeme využít her pro jejich rozvoj a zda děti vyhledávají spíše skupinové hry či individuální. Některé hry lze zařadit do více kategorií. Uvedené rozdělení her je především typické pro předškolní věk.

⁵⁷ Srov. SUCHÁNKOVÁ, E. *Hra a její využití v předškolním vzdělávání*, s. 47 – 50

⁵⁸ Tamtéž, s. 50

⁵⁹ Srov. Tamtéž, 50 – 51

4.1.2.1 Hledisko míry vedení

- Hry spontánní – vycházejí z potřeb a zájmů dětí, děti si samy určují, jak a s kým si budou hrát
- Hry navozené – činnost, kterou učitelka dítěti nabídne a motivuje ho k ní
- Hry vedené – hry, do kterých učitelka zasahuje, můžou to být i hry spontánní

4.1.2.2 Hledisko organizace

- Hry tvořivé – dítě si zvolí samo námět i průběh hry čili se jedná o hru spontánní, budují vztah k materiálnímu světu
- Hry s pravidly – navazují na tvořivé hry, zahrnují působení dětí s ostatními hráči. Děti dodržují pravidla a postupy, podřizují se cílevědomému jednání. Zařazeny jsou tu hry pohybové a hry didaktické – intelektuální.

4.1.2.3 Hledisko druhu aktivity

- Hry napodobovací – děti tvoří příběhy z okolí, ze života, z televizních a knižních příběhů. Jsou to hry na obchod, na rodinu, na víly aj.
- Hry dramatizující – slouží k prověřování témat z různých stran, děti pomocí těchto her řeší různé situace, prožívají příběhy a vytváří si vlastní názory, např. hádka s kamarády, odcizení hračky
- Hry fiktivní – slouží k rozvoji fantazie a tvořivosti, ukazuje se pomocí jich dětská originalita
- Hry konstruktivní – děti pomocí jich vytvoří konkrétní výtvar. Zařazujeme sem hry s kostkami, legem, dále lepení, stříhání, kreslení aj.
- Hry pohybové – slouží k osvojení, procvičení a upevnění tělesných dovedností dětí. Patří sem sportovní hry, taneční hry i běžné honičky, prolézačky
- Hry sociální – děti chtějí mít partnera, který si s nimi bude hrát. Sociální hry slouží k získání takového partnera

4.1.2.4 Hledisko příčiny hry

- Hry aleatorické – dítě nemůže ovlivnit ani průběh ani výsledek hry, např. Člověče nezlob se. Dítě zažije pocit vítězství i prohry, aniž by se srovnávaly jeho schopnosti s jinými dětmi
- Hry agonální – děti touží zvítězit v určité soutěži vlastními silami, můžeme sem zařadit sportovní i vědomostní hry
- Hry mimikrické – jedná se o typ her, kdy se děti promění, to znamená, že na sebe berou cizí podobu
- Hry vertigonální – tyto hry naplňují potřebu opustit koloběh každodenního života

4.1.2.5 Hledisko motivace

- Hry vnitřně motivované – jedná se o hry spontánní. Dítě si samo zvolí s kým, s čím a kde si bude hrát, vybere si záměr a způsob hry a jak dlouho ji bude hrát.
- Herní činnosti zvnějšku motivované – jedná se o hry podněcované, navozené, vedené a řízené. Hry nevycházejí přímo ze zájmu a potřeb dětí, ale slouží jako prostředek k dosažení jiného cíle. Lze sem řadit i didaktické hry.

4.1.2.6 Hledisko věku a vývoje osobnosti

Z hlediska věku lze rozlišovat hry kojenců, batolat, předškoláků, atd.

- Hry instinktivní – jedná se o hry nepodmíněně reflexní. Patří sem hry experimentační (kousání), lokomoční (skákání), lovecké (honičky), agresivní a obranné (schovávání), sexuální (upejpání), sběratelské (sbírání různých předmětů).
- Hry senzomotorické – řadíme sem hry dotykové a haptivní (lechtání), motorické (šplhání), sluchové (bubnování), zrakové (prohlížení obrázků).
- Hry intelektuální – hry funkční, námětové, napodobivé, fantastické, konstruktivní, hlavolamové a skládací.
- Hry kolektivní – hry soutěživé, pospolité, rodinné.

4.1.2.7 Hledisko rozvíjené oblasti osobnosti

- Rozvoj fyzické oblasti – jsou to hry, které rozvíjí hrubou a jemnou motoriku, grafomotoriku, smyslové vnímání.
- Rozvoj psychické oblasti – můžeme sem zařadit jazykové a řečové hry, dále sluchové, dramatizační. Také sem patří hry podporující tvořivost, představivost a fantazii, paměťové hry, hry na rozvoj myšlení.
- Rozvoj sociální oblasti – zařazujeme sem hry sociální a interaktivní, společenské hry, slovesné, literární, výtvarné a hudební hry.⁶⁰

4.1.2.8 Hledisko rozvíjeného typu (složky) inteligence

- *„Gardner pojmenoval osm typů inteligence. Z tohoto vymezení vychází Hanuš a Chytilová a uvádějí členění her podle výchovných cílů na hry rozvíjející jazykovou, hudební, matematicko-logickou, prostorovou, pohybovou, intrapersonální a interpersonální inteligenci a vztah k přírodě.*

4.1.2.9 Hledisko počtu hráčů

- *Hry je možné členit podle počtu zúčastněných hráčů. Rozlišit poté můžeme hry individuální, párové, skupinové a kolektivní.*⁶¹

4.1.2.10 Hledisko pohlaví

- Děti především v předškolním věku vyhledávají hry s dětmi stejného pohlaví, někdy si dokonce ani s opačným pohlavím nechtějí hrát. Hry dělíme v praxi na dívčí a chlapecké, i kvůli tomu, že je jejich náplň ovlivněna pohlavím.
- Dívčí hry – zařadíme sem hry např. na kuchařku, na maminku, hry s panenkami, plyšovými hračkami.
- Chlapecké hry – většinou jsou to hry pohybové a konstruktivní se stavebnicemi a dopravními prostředky.

⁶⁰ Srov. SUCHÁNKOVÁ, E. *Hra a její využití v předškolním vzdělávání*, s. 51 – 59

⁶¹ Tamtéž, s. 59 – 60

4.1.2.11 Hledisko prostředí

- Venkovní hry – můžeme je realizovat na zahradě, při vycházce, na výletě. Zařadíme sem především pohybové, manipulační a smyslové hry. Venkovní prostředí se dá nejlépe využít pro spontánní hru.
- Vnitřní hry – tyto hry realizujeme ve vnitřních prostorech, např. tělocvična, klubovna, hudební či divadelní sál.

4.1.2.12 Hledisko využití hraček a pomůcek

- Hry s hračkami či pomůckami – stavebnice, míčové hry, kreslení, hra na obchod.
- Hry bez užití hraček a pomůcek – jazykové hry, taneční a pohybové hry

4.1.2.13 Hledisko času

- Krátkodobé – každodenní hry
- Střednědobé
- Dlouhodobé – hry, které na sebe navazují v delším čase
nebo
- Celotáborové
- Denní
- Noční⁶²

4.1.3 Další rozdělení her

Uvedu zde ještě rozdělení typů her podle knihy *Psychologie ve školní praxi*. Autor zde uvádí rozdělení her z díla Bühlerové (1935) a to na hry funkční, fiktivní, receptivní a konstruktivní.

- Funkční hra – objevuje se nejdříve. Patří sem primitivní činnosti či dovednosti jako je kopání či tleskání.
- Fiktivní hra – u dítěte se objevuje kolem druhého roku života. Typické je předstírání a fantazie. Děti určují předmětům a sobě určité role.
- Receptivní hra – nastupuje téměř současně s fiktivní hrou. Dítě poslouchá příběh či sleduje události na obrázku.

⁶² Srov. SUCHÁNKOVÁ, E. *Hra a její využití v předškolním vzdělávání*, s. 60 – 62

- Konstruktivní hra – objevuje se též kolem druhého roku života. Řadíme sem kreslení, hraní s kostkami a pískem či s jinými přírodními materiály.
- Hra s pravidly – tuto hru lze k předchozím čtyřem též zařadit. Obsahem této hry jsou pevně stanovené herní postupy. Vývoj tohoto typu hry se ukončuje ve věku mateřské školy.⁶³

Alternativní vývojové třídění (Rubin, Fein, Vanderberg 1983; Bee, 1989) předpokládá, že děti postupují těmito stadii:

- Senzomotorická hra – začleňuje prvních 12 měsíců života. Využívá všech dostupných smyslově-pohybových strategií. Dítě při senzomotorické hře zkoumá předměty a manipuluje s nimi (např. strká předměty do úst, hází s nimi...).
- První předstírává hra – objevuje se začátkem druhého roku. Dítě už začíná používat předměty k určeným účelům, ale ne v plné kapacitě (např. hřebínky pro panenky používá pro svoji potřebu).
- Reorientace k objektům – dítě se nezaměřuje už jen na sebe, ale také na hry a druhé lidi. Objevuje se mezi 15. a 21. měsíci věku (např. lžičkou pro panenky krmí panenku, hřebínkem pro panenku češe maminku).⁶⁴
- *„Náhražková předstírává hra – při níž dvouleté a tříleté dítě již užívá předměty k představování něčeho jiného, než jich samých (např. dřevěná kostka je auto, láhev z umělé hmoty je loď).*
- *Sociodramatická hra – se obvykle objevuje ve věku pěti let; umožňuje dětem vstupovat do rolí a předstírat, že jsou někdo jiný (např. zdravotní sestra nebo lékař, matka nebo otec).*
- *Uvědomění rolí – vyznačuje další pokrok, vede děti přibližně od šesti let k ukládání rolí druhým a k vědomému plánování hrových činností.*
- *Hra s pravidly – objevuje se od sedmi až osmi let výše; děti postupně nahrazují předstírávé hry hrami se stanovenými pravidly.*⁶⁵

⁶³ Srov. FONTANA, D. *Psychologie ve školní praxi*, s. 52

⁶⁴ Srov. FONTANA, D. *Psychologie ve školní praxi*, s. 52

⁶⁵ Tamtéž, s. 53

4.1.4 Druhy her

Hra je činnost velice rozmanitá a mnohotvárná, proto její utřídění není jednoduché a má spíše pracovní charakter. Toto utřídění vychází z publikací autorek Bartůškové a Opravilové.

- Funkční hry – slouží k procvičení orgánů vlastního těla
- Manipulační hry – děti pracující s různými předměty, např. trhání, mačkání
- Napodobivé hry – děti napodobují, co viděli u jiných
- Úlohové hry – dítě nepředvádí pouze jednotlivé činnosti, ale už celý soubor činností
- Konstruktivní hry – slouží k vytváření nových věcí z nějakého materiálu, např. stavění, vystřihování, skládání
- Pohybové a hudebně – pohybové hry – provádění složitých pohybů, např. plazení, lezení, chůze
- Receptivní hry – určité podněty vyvolávají v dítěti různé představy, např. naslouchání, pozorování
- Skupinové hry s pravidly – obsahují jasně stanovená pravidla. Jsou řízené a mají vést dítě ke kázni a sebekontrolé
- Didaktické hry – jejich záměr je rozvíjet poznávací schopnosti, vědomosti a duševní schopnosti. Jedná se o řízené učení hrou.⁶⁶

⁶⁶ Srov. Metodický portál RVP, Didaktická hra a její význam ve vyučování, [online]

5 Trénování paměti pomocí hry

5.1 Využití hry ve vyučování

Přirozenou činností v jádru dítěte je jak učení tak i hra. Nové zkušenosti, kterým se děti učí, se odehrávají každý den, každou hodinu. Výběr hraček, předčítání z knížek, řízené i spontánní hry, cíl vycházky tvoří přirozený sled příležitostí dítěte k učení.⁶⁷

Dnes je hra považována za specifickou formu učení a je důležitým prostředkem k sebeutváření. Hra je činnost, ve které se seberealizujeme a je vnitřně motivována a slouží k formování osobnosti.⁶⁸

Učitelé v mateřské škole a na prvním stupni se zaměřují hlavně na uvedené čtyři typy her – funkční, fiktivní, receptivní a konstruktivní. Učitelé druhého stupně se zaměří na pátý typ her – hry s pravidly.

Hra jako hlavní složka náplně vyučování je v jeslích a mateřské škole. Nejedná se o hry, kdy si děti smějí celé dopoledne a odpoledne dělat co chtějí. Pedagog dětem nechává čas na hry spontánní, ale také se věnuje hrám vedeným. Vyučování hrou starších dětí se neliší od her mladších dětí cílem, ale metodou vyučování.⁶⁹

„Dítě je schopné se samo učit prostřednictvím hry, neboť hra vychází z jeho zájmů a potřeb, z touhy vyrůst a být stejně úspěšný jako dospělí, které vidí kolem sebe. Tato touha je silnou motivací k učení, spojuje se s hnací silou hrát si, prozkoumávat a rozvíjet vlastní schopnosti (Gray, 2012). Dětství neznamená dospělost, nýbrž znamená hru a žádné dítě se nikdy nemůže hry nasytit. Teprve až si vyhraje dosyta, může se pustit do práce a je také schopno čelit nesnázím. (Neill, 2013)“⁷⁰

Odmala děti rády pomáhají dospělým při pracovních činnostech, přitom to nepovažují za práci, ale za hru, protože je do toho nikdo nenutí. Skutečná práce tak splývá se hrou. Touha objevovat nekončí v raném dětství, ale pokračuje po celý život. Tento typ touhy je základem vědy. Pouze moderní člověk udělal z učení práci, kterou dělat nechceme, ale musíme. V tomto pojetí hra nemá vysokou hodnotu, i přestože je to činnost, kterou dělat chceme.

Učit se životu a poznávat svět kolem nás je každému přirozené a probíhá spontánně již od narození. Děti mají zájem o všechno z okolního světa, postupně si tvoří vztah k ostatním věcem a lidem kolem sebe. Nové dovednosti a znalosti získávají přirozeně

⁶⁷ Srov. DOSTÁL, A. M.; OPRAVILOVÁ, E. *Úvod do předškolní pedagogiky*, s. 148

⁶⁸ Srov. SUCHÁNKOVÁ, E. *Hra a její využití v předškolním vzdělávání*, s. 9

⁶⁹ Srov. FONTANA, D. *Psychologie ve školní praxi*, s. 55

⁷⁰ SUCHÁNKOVÁ, E. *Hra a její využití v předškolním vzdělávání*, s. 22

a jejich učení se stává výsledkem instinktů – hry, zkoumání a pozorování ostatních. Děti nemusíme nutit, aby se učily, učí se rády a samy pomocí hry. Dětské poznávání funguje na principu: pokus – omyl. Proto je hra vhodnou formou, která jim pomáhá přirozeně zkoumat svět a seznamovat se s ním. Poznávání nového pomocí chyb je pro děti přirozené, chápou chybu jako součást učení.⁷¹

5.2 Didaktická hra

„Didaktická hra je analogie spontánní činnosti dětí, která sleduje (pro žáky ne vždy zjevným způsobem) didaktické cíle. Může se odehrávat v učebně, v tělocvičně, na hřišti, v obci, v přírodě. Má svá pravidla, vyžaduje průběžné řízení, závěrečné hodnocení. Je určena jednotlivcům i skupinám žáků, přičemž role pedagogického vedoucího mívá široké rozpětí od hlavního organizátora až po pozorovatele. Její předností je stimulační náboj, neboť probouzí zájem, zvyšuje angažovanost žáků na prováděných činnostech, podněcuje jejich tvořivost, spontaneitu, spolupráci i soutěživost, nutí je využívat různých poznatků a dovedností, zapojovat životní zkušenosti. Některé didaktické hry se blíží modelovým situacím z reálného života.“⁷²

Didaktická hra by se dala považovat za jednu z výukových metod. Určit co je přesně vyučovací metoda je obtížné. Dalo by se říct, že je to aktivita, činnost učitele a žáka. Tyto činnosti a aktivity vyvolají kladné změny v rozvoji žákovy osobnosti, které umožňují dosahovat cílů vyučování. Hlavní cíl výukové metody je žáka něco naučit. Ovšem záleží, jakou výukovou metodu k tomu cíli zvolíme. Každý pedagog pro svou výuku zvolí jinou metodu dle svého uvážení. Vzhledem k prosazování alternativních metod výuky, byl o výuku pomocí her zaznamenán velký zájem. Hra je pro děti velice motivační a ony pomocí ní mohou řešit různé jednodušší i složitější úlohy. Hry najdeme ve všech předmětech. Mluvíme samozřejmě o didaktických hrách. S didaktickými hrami se musí učitel naučit správně pracovat, aby při hraní neztratila svůj význam vzdělávat.⁷³

⁷¹ Srov. SUCHÁNKOVÁ, E. *Hra a její využití v předškolním vzdělávání*, s. 22 – 24

⁷² PRŮCHA, J.; WALTEROVÁ, E.; MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*, s. 48

⁷³ Srov. Metodický portál RVP, Didaktická hra a její význam ve vyučování, [online]

5.2.1 Druhy didaktických her

„Podle obsahu didaktické hry můžeme rozdělit hry zaměřené na:

- jazykový rozvoj
- logicko-matematický rozvoj
- rozvoj vědeckého poznání
- rozvoj pohybu
- rozvoj esteticko-hudebních schopností
- rozvoj organizačně-řídících schopností

V praxi se využívají i další druhy dělení didaktických her. Podle toho, co didaktická hra rozvíjí, může jít o hry:

- senzorické (rozvoj smyslů)
- rozvoj paměti
- rozvoj myšlení
- rozvoj komunikace
- rozvoj tvořivosti
- rozvoj kooperace

Podle toho, ve které části vyučovacího procesu didaktickou hru využijeme, jde o hry:

- motivační
- získávání nových znalostí a zkušeností
- na upevnování znalostí⁷⁴

5.3 Hry pro rozvoj paměti

Pokud chceme rozvíjet u dětí i dospělých paměť pomocí her, jedná se vlastně o didaktické hry. Při výběru hry musíme rozlišit, zda chceme rozvíjet paměť krátkodobou či dlouhodobou. Dále zde uvedu hry pro rozvoj zrakové (vizuální) paměti a zrakového vnímání, dále hry pro rozvoj vnímání a sluchové paměti.

⁷⁴ Metodický portál RVP, Didaktická hra a její význam ve vyučování, [online]

5.3.1 Rozvoj krátkodobé paměti

Sem můžeme zařadit především hry na zapamatování. Můžeme si připravit obrázky, předměty, písmena, číslice, slova, barevné tvary. Hráči dostanou určitý čas na zapamatování a poté určitý čas na psaní. Tento způsob her se dobře vyhodnocuje.

Velice známá hra na posílení krátkodobé paměti je pexeso.

Dále můžeme zařadit do svého programu, co se na kom změnilo. Hráč si prohlédne své spoluhráče, poté jde za dveře. Hráči si mezi sebou vymění nějaké oblečení, brýle či šperky. Pak přijde hráč, co je za dveřmi a musí odhalit změny.

Pro dospělé, ale i starší děti bych doporučila hru „Nákup“. Hráči si napíší seznam, co je potřeba koupit a i určité množství. Pak se snaží seznam za určitý čas zapamatovat. Na závěr si určí zkoušejícího, pokud hrají hru ve skupině bez vedoucího a hráč říká, co bylo na seznamu.

Hru pro všechny věkové skupiny bych doporučila „Hru se šesti čtverci“. Na tabuli či flipchart nakreslíme šest čtverců a vyplníme je každý jinak několika puntíky. Po dostatečné době na zapamatování, předlohu odstraníme a hráči musí na svůj papír nakreslit co nejpřesněji předlohu. Vítězem se stane ten, kdo to nakreslí co nejpřesněji a nejrychleji.⁷⁵

Her na trénování paměti bychom mohli uvést velkou spoustu. U všech her je potřeba dostatečná motivace a to u hráčů každého věku.

5.3.2 Rozvoj dlouhodobé paměti

Pro starší děti bychom mohli zvolit třeba hru se Zeměpisnými pojmy. Na kartičky napíšeme různá zvířata, města, země, názvy hor, řek, jezer. Na druhou sadu kartiček napíšeme světadíly. Hráči mají za úkol přiřazovat pojmy k světadílům podle toho, co si myslí

Asi nejznámější hra na rozvoj dlouhodobé paměti je Země, město. Hráči musí na vylosované písmeno říct, co nejvíc názvů měst, jmen, rostlin, států apod. Vše co hráči řeknou, zapisujeme, aby se neopakovali.

Hru pro všechny věkové kategorie můžeme zvolit Úhrnné vyhledávání. Před hráče dáme kartičku s nějakým slovním okruhem, např. ovoce, koření, hudební nástroje. Je to velmi jednoduché cvičení paměti.

⁷⁵ Srov. SUCHÁ, J. *Skupinové hry pro cvičení paměti v každém věku*, s. 20 – 42

Na závěr bych ráda ještě uvedla hru s názvem Hudební kvíz. Hra spočívá v tom, že pouštíme části z různých písní (začneme refrémem, stěžujeme předehtou či určitou částí). Úryvek pouštíme, dokud někdo z hráčů neuhodne. Komu se podaří uhodnout, zapisuje si bod.⁷⁶

5.3.3 Hry pro rozvoj zrakové (vizuální) paměti

„Vizuální paměť je schopnost vyvolat si určité věci nebo formy, které jsme už viděli. Dítě si musí tuto schopnost procvičovat a to mu umožní osvojit si základní automatismy k tomu, aby se naučilo číst a psát. Jestliže se dítěti daří snadno si připomenout postavení některých obrázků, podaří se mu stejně snadno připomenout si postavení písmen, pořadí slov ve větě a zapamatovat si některé testy a rozpočítadla. Je důležité dovést dítě k tomu, aby si aktivně uvědomovalo vizuální obrazy, které si vytváří, a vzpomínalo si na ně.“⁷⁷

Hry z publikace Hry pro všestranný rozvoj dítěte jsou určené pro děti od 2 let a více.

Provádíme různé pohyby a dítě po nás opakuje: např. zvedáme ruce nad hlavu a zatleskáme s nimi, položíme si ruce na hlavu, na ramena, na břicho apod.

Projdeme po domu určitou trasu. Dítě nás bude sledovat a poté trasu projde samo.

V nějaké místnosti schovajte některé předměty, dítě vás u toho bude sledovat. Nakonec bude mít za úkol je najít.

Řekneme tři pevné body v místnosti (např. dveře, stůl, okno). Pak dáme dítěti za úkol, aby došlo k jmenovaným předmětům v pořadí, ve kterém jsme to řekli.

Oblečeme si různé druhy oblečení. Ve vedlejší místnosti si něco svlékneme. Dítě dostane za úkol zjistit, co jsme si svlékli.

Dáme na stůl 3 různé předměty do jedné řady. Dítě si je prohlédne a poté se otočí. Předměty přeházíme. Když se dítě otočí, musí je dát do pořadí, v jakém byly. S věkem předměty přidáváme.

Na stůl do řady vyrovnáme např. 5 různých obrázků. Až si je dítě prohlédne, otočíme je. Dítě musí ukázat na obrázek, kde se skrývá věc, kterou řekneme.

⁷⁶ Srov. SUCHÁ, J. *Skupinové hry pro cvičení paměti v každém věku*, s. 43 – 49

⁷⁷ DOYON, L. *Hry pro všestranný rozvoj dítěte*, s. 114

Z kartonu si vyrobíme různé geometrické tvary. Vždy z nich postavíme nějaký obrázek. Poté dáme tvary dítěti, aby postavilo stejný obrázek jako my předtím.

Zavážeme dítěti oči a poté ho provádíme po bytě (domě). Vždy když se zastavíme, ptáme se ho, v jaké jsme místnosti.⁷⁸

Další typy her na podporu vizuální paměti uvedu z publikace „Jak se děti učí hrou“

Jako první hru bych ráda uvedla hru Liška Bystrouška. Na kartičky napíšeme čísla a ty rozmístíme někde v lese na stromy nebo v místnosti na stěnu. Dáme je blízko k sobě, ale v libovolném pořadí, aby čísla nešla za sebou. Hráčům dáme určitý čas, aby si je prohlíželi, a pak se otočí k číslům zády. Vychovatel či vedoucí jednu kartičku odstraní. Na pokyn „TEĎ“ se všichni otočí a bod dostane ten, který jako první uhodne odejmuté číslo.

Když odešli pachatelé – hra spočívá v tom, že si vybereme nějakou hrací místnost. Tu si všichni hráči prohlédnou a jdou chvíli za dveře. Dva předem určení hráči (pachatelé) v místnosti něco změní. Po návratu musí hráči objevit změny a zapsat si je na papírek. Poté vyhodnotíme nejlepšího „detektiva“.

Sbírání barev – tuto hru lze hrát v místnosti nebo v přírodě. Nejlepší je, aby místnost byla vybavena různými barevnými předměty. Pokud tuto hru budeme hrát v přírodě, nesmíme tuto skutečnost opomenout. Vedoucí či vychovatel nahlas zvolí vybranou barvu. Úkolem skupinek bude přinést co nejvíce předmětů vybrané barvy na určené místo. Skupinky si nesmí věci navzájem brát. Vítězná skupinka je ta, co nasbírala nejvíce předmětů správné barvy.

Co nepatří do přírody – tato hra je vhodná do přírody. Vedoucí či vychovatel v určitém prostoru provede 10 až 15 změn, a to tak, že umístí do přírody předměty, které tam nepatří (např. do trávy dá plechovku, na keř umělou květinu). Hráči spolu s vedoucím tento prostor projdou a musí si zapamatovat změny, které v cíli napíšou na lísteček.

Pomíchaná jména – vedoucí rozdá hráčům lístečky se jmény a to tak, aby žádný hráč nedostal své jméno. Na pokyn musí hráči na základě zřakového vjemu v co nejkratší době beze slov získat lístek se svým jménem. Kdo má své jméno, sedá si.

⁷⁸ Srov. DOYON, L. *Hry pro všestranný rozvoj dítěte*, s. 114 – 122

Plná krabice – vedoucí si vybere několik předmětů, které poté ukazuje hráčům a postupně je vkládá do krabice. Úkol hráčů spočívá v tom, že si musí zapamatovat co nejvíce předmětů, které byly do krabice vloženy.⁷⁹

„Na detektiva – Vedoucí hry umístí na viditelných místech 10 podobizen označených čísly. Hráči sedí v kruhu a postupně si prohlížejí kopii jedné podobizny („pachatele“). Na pokyn vedoucího se rozjedou do prostoru a hledají „pachatele“. Po určité době si sedají hráči na svá místa a zapíší číslo, pod nímž se ukrývá „pachatel“. Hra probíhá za naprostého ticha. Po skončení hry společně vyhodnocujeme správné odpovědi. Obměna: Vyhledávání SPZ aut (opět musí být každá SPZ označena číslem).“⁸⁰

5.3.4 Hry pro rozvoj sluchové paměti

„Sluchová paměť je také velmi důležitá. Když se totiž dítě začne učit psát, musí si vzpomínat na zvuky, které se naučilo rozeznávat, pokud je chce správným způsobem redukovat. Nemůžeme však počítat s tím, že by se dítě mohlo pustit do učení, pokud by si už předtím nezapamatovalo jednoduché zvuky, jako jsou hlasy zvířat, kdyby nerozeznávalo slabé a silné nebo dlouhé a krátké tóny.“⁸¹

Uvedené hry z publikace Hry pro všestranný rozvoj dítěte, jsou zase pro děti od 2 let života.

Vhodná a velice obvyklá hra je na zvířátka. Kdy děti po nás opakují zvuky zvířat. Nejdříve domácích, poté třeba i cizokrajných.

Zapívejte dítěti nějakou písničku, pak si dítě zaspívá s vámi. V závěru dítě zkusí píseň zaspívat samo.

Zahrajte si hru na papouška. Říkejte jména rostlin či zvířat nebo ovoce a poté je dítě bude po vás opakovat ve stejném pořadí.

Vyprávějte dítěti pohádku. Poté mu dávejte otázky vztahující se k pohádce.

Přečtete dítěti krátkou větu z novin, poté ať ji po vás opakuje.

Zadávejte dítěti úkoly a ono je pak bude ve stejném pořadí provádět (např. dones hřeben, zavři dveře, odnes hrneček).

⁷⁹ Srov. NELEŠOVSKÁ, A. *Jak se děti učí hrou*, s. 14 - 20

⁸⁰ Tamtéž, s. 21

⁸¹ DOYON, L. *Hry pro všestranný rozvoj dítěte*, s. 137

K další hře budeme potřebovat párátka. Zatleskáme a dítě dá na stůl tolik párátek, kolikrát jsme zatleskali.

Vymyslíme si řadu čísel a dítě jí po nás opakuje.⁸²

Další typy her na podporu sluchové paměti uvedu z publikace „Jak se děti učí hrou“

Na pana Nováka – z hráčů utvoříme kruh. Jednoho hráče vybereme, postavíme ho do kruhu, zavážeme mu oči a on se „stane“ panem Novákem. Hráči v kruhu začnou chodit dokola. Když vedoucí řekne STOP, kruh se zastaví. Hráč, který stojí čelem k panu Novákovi, mu řekne: „Dobrý den, pane Nováku!“. Pokud hráč (pan Novák) uhodne podle hlasu jméno hráče, který ho pozdravil, vymění si místa. Pokud ne, kruh se točí znovu a pan Novák zůstává.

Slepčův „statek“ – tato hra se podobá předešlé hře Na pana Nováka. Místnost, kterou si vybereme, představuje statek. Jednomu hráči zavážeme oči a ten bude představovat farmáře. Ostatní si mezi sebou potichu zvolí, kdo jaké zvíře bude představovat. Vedoucí zavelí a zvířátka se pohybují „po statku“. Když se farmáři podaří nějakého hráče chytit, řekne: „Zvíře, ozvi se!“. Hráč napodobí zvuk určeného zvířete a farmář musí uhodnout jméno chyceného hráče. Pokud se mu to podaří, vymění si místa. Pokud ne, hrají dál.

Pekelný stroj – jednomu dítěti zavážeme oči, čímž se stane pyrotechnikem. Schováme tikající budík a pyrotechnik musí „bombu“ najít a zneškodnit, což znamená, že ho vezme do ruky. Vedoucí či vychovatel mu změří čas a vyhraje pyrotechnik s nejkratším časem.

Slyšet jako kočka – první úkol hráčů je se dohodnout na zvuku, který bude představovat myš. Pak hráči zavřou oči, či si lehnou na koberec a představují spící kočky. Vychovatel poté chodí po místnosti a vydává a tvoří různé zvuky, např. bouchá dveřmi, zatleská, zachrastí klíči či zamlaská. Tyto zvuky nesmí kočku vzbudit. Když ale vychovatel vydá zvuk představující myš, kočky se ihned probudí. Kdo se pohne při špatném zvuku, vypadává nebo vystřídá vychovatele.⁸³

„Hledej pišťalku – hráči si zavážou oči a vedoucí si stoupne dál od hráčů. Na zapískání hráči vyrazí ze startu a hledají pišťalku, kdo se první dotkne vedoucího hry, vítězí.

⁸² Srov. DOYON, L. *Hry pro všestranný rozvoj dítěte*, s. 131 – 136

⁸³ Srov. NELEŠOVSKÁ, A. *Jak se děti učí hrou*, s. 24 - 32

*Co to bylo – hráči se postaví tak, aby neviděli na vedoucího hry, a pozorně naslouchají. Mají poznat a zapamatovat si (zapsat) zvuky, které slyší – např. trhání látky, novin, mačkání novin, bouchnutí nafouknutého sáčku, kašel apod. Vyhrává ten, kdo ví nejvíce správných údajů.*⁸⁴

Kdo promluvil? – hráči utvoří kruh a jednoho hráče posadíme do středu kruhu se zavázanýma očima. Vedoucí ukáže na jednoho hráče tvořící kruh a ten se hráče uprostřed zeptá: „Kdo jsem?“. Hráč ve středu má uhodnout jeho jméno. Můžeme ukazovat na další hráče nebo se vyměnit hned.

Zkouška sluchu – hráče posadíme do kruhu a ukazují nataženýma rukama na vedoucího hry a zavřou oči. Všichni hráči musí být v absolutní tichosti a poté se vedoucí začne pohybovat po místnosti. Jelikož ho hráči nevidí, musí podle zvuku poznat, kde je vedoucí. Po celou dobu ukazují rukama, kde se zrovna nachází.⁸⁵

⁸⁴ NELEŠOVSKÁ, A. *Jak se děti učí hrou*, s. 27, 28

⁸⁵ Srov. Tamtéž, s. 28 – 32

6 Prezentace vlastní práce s dětmi při hře na podporu paměti

6.1 Popis hry

Pracuji jako vychovatelka ve školní družině a jelikož jsem si chtěla odzkoušet v praxi, zda se dá paměť s dětmi natrénovat, pustila jsem se s nimi do toho. Pro svoji práci jsem si zvolila hru na rozvoj krátkodobé paměti. Hru, kterou jsem zvolila, mívá obvykle název Kimova hra. Jelikož jsem chtěla zapojit i prvňáčky, zvolila jsem verzi s písmeny a číslicemi, protože pro ně byla snadnější na psaní, než kdyby měli psát celá slova. Hru jsem hrála s dětmi od první do páté třídy. Celkem se hry zúčastnilo během tří týdnů devatenáct prvňáků, dvacet druháků, dvacet dva třetáky, jedenáct čtvrtáků a tři pátáci. Během tří týdnů jsme hru hráli pětkrát. Z toho pouze dvanáct dětí se zúčastnilo všech pěti kol.

Vždy na jednu papírovou kartičku o velikosti A6 jsem si napsala jedno písmeno nebo jednu číslici. Čísla vždy byla od 1 do 9. Pokaždé jsem volila jiná čísla a jiná písmena. Někdy se mi samozřejmě opakovala.

6.2 Popis průběhu hry a vyhodnocení

Jak jsem již uvedla, hru jsem s dětmi hrála celkem pětkrát. Ke svému pozorování jsem využila děti ze tří oddělení školní družiny. Hru jsem hrávala s dětmi na etapu, např. prvně jsem si vzala do jednoho oddělení všechny prvňáčky, potom druháky, atd. Někdy bylo třeba spojit prvňáky a druháky dohromady, poté jsem si vzala třetáky a čtvrtáky dohromady.

Dětem jsem vyrobila lístečky, z jedné strany měly napsat své jméno (aby, se mi v nich lépe orientovalo), věk a třídu. Na volnou stranu měly napsat, co si zapamatovaly.

Než jsem celý tento proces zahájila, děti jsem motivovala tím, že bych ráda vyzkoušela, zda se dá natrénovat paměť a proto s nimi tuto hru budu hrát pravidelně. Při prvním, i druhém kole, téměř žádné děti neprotestovaly a na hru se těšily. Některé děti se s přibývajícím koly samozřejmě bránily a ptaly se, proč hru musí hrát. Jiné děti se zase těšily, kdy si hru zahrajeme. Takže názor dětí na hru byl obojetný.

Při prvním kole všechny děti dostaly lísteček, podepsaly si ho a vyplnily údaje a poté se posadily na koberec. Vysvětlila jsem jim jednoduchá pravidla hry. Nejdříve se

děti určitý čas na písmena a číslice dívaly. Pak jsem jim řekla dost a měly další čas na to, aby zapamatovaná písmena a číslice napsaly na jejich lísteček.

Pro první kolo jsem zvolila 8 znaků. Brala jsme ohled i na prvňáčky a nevěděla jsem, kolik si jsou schopné děti tohoto věku zapamatovat. Dala jsem dětem minutu a půl na dívání a poté půl minuty na psaní. Z 56 zúčastněných dětí uhodlo všech 8 znaků 29 dětí, 15 dětí uhodlo celkem 7 znaků. Pouze 4 znaky uhodli dva žáci z druhé třídy. Oba dva žáci (chlapec X a dívka) jsou ve škole průměrní, v něčem až podprůměrní, proto mě jejich výsledky až tolik nepřekvapily. Především chlapce X hra vůbec nebavila a při dalších kolech vždy protestoval, proč se musí zúčastnit.

Jelikož jsem byla poučena z prvního kola, že 8 znaků je málo, zvolila jsem pro druhé kolo 12 znaků. Dětem jsem nechala zase minutu a půl na dívání a půl minuty na psaní. Záměrně jsem zařadila mezi znaky F a Y. Tyto dva znaky se očividně dětem zapamatovávaly velice dobře. Tentokrát se zúčastnilo hry 45 dětí. Z první třídy si nejvíce zapamatovaly dvě holky. Jedna dívka A 10 znaků a druhá 9 znaků. Z druhé třídy si jedna dívka C zapamatovala 11 znaků. Tato dívka C hrála hru s námi poprvé, avšak i ve škole je velice šikovné dítě, takže její výsledky odpovídají. Chlapec X uhodl zase pouze 4 znaky. Měla jsem pocit, že by prvňáci i druháci potřebovali více času na psaní, dopřeji jim ho tedy příště. U dětí třetí třídy už byly větší úspěchy. Jeden chlapec Y uhodl všech 12 znaků. Velice mě to překvapilo, jelikož především při spontánních hrách na mě působí dětsky a ne úplně vyzrálé na svůj věk, ve škole je průměrný. V minulém kole také uhodl všech 8 znaků. Další dvě velice bystré děti si zapamatovaly 11 znaků, přestože hru hrály poprvé. Ze čtvrté a páté třídy si všech 12 znaků zapamatovaly 3 děti. Nejméně si zapamatovala dívka B, která si pamatovala pouze 6 znaků. Budu se k ní ještě později v textu vracet.

Pro třetí kolo jsem zase zvolila 12 znaků. Dětem jsem přidala čas na dívání i na psaní. Měly tedy 2 minuty na dívání a 1 minutu na psaní zapamatovaného. Pro tentokrát jsem jako zajímavý znak zvolila W a napsalo ho 45 dětí z 49 zúčastněných dětí. Dokonce jedna dívka z první třídy napsala pouze 3 znaky a z toho byl jeden W. Dívka A se od minule zlepšila a tentokrát si zapamatovala 11 znaků z 12. V druhé třídě zase nejvíce znaků uhodla dívka C, která i tentokrát uhodla 11 znaků. Třetáky se tentokrát zúčastnilo velice málo, ale nejlepší z nich jedna dívka měla 11 znaků. Ze čtvrté třídy si tentokrát zapamatovalo 5 dětí všech 12 znaků a z pátáky jedno. Nejméně měla zase dívka B, která si zapamatovala pouze 7 znaků. Celkově jsem při třetím pokusu viděla větší posun. Když jsem si získané údaje dala do tabulky, je jasné vidět, že se většina dětí

postupně lepší a kolo od kola je schopné si zapamatovat více znaků. Některé děti pokaždé podávají stejný výkon. Málokteré děti se zhoršily.

Pro čtvrté kolo jsem zvolila pro 1. a 2. třídu 12 znaků. Dala jsem jim 2 minuty na dívání a minutu a půl na psaní. Prvnáků a druháků se zúčastnilo 29. Prvnáci dosáhli nejvyššího výsledku 10 zapamatovaných znaků. Tentokrát si zvládly zapamatovat 10 znaků z 12 celkem 4 děti. Což je zlepšení u 3 dětí. U jiných prvnáků je také vidět zlepšení. Z druháků si zvládly všech 12 znaků zapamatovat 2 děti. Ostatní druháci podali buď stejný výsledek jako minule nebo dokonce horší. Pro děti třetí, čtvrté a páté jsem si připravila 16 znaků. Na dívání jsem jim dala 2 a půl minuty a na psaní 2 minuty. Ze třetí třídy si zapamatoval všech 16 znaků pouze jeden chlapec W. Ve škole má problém se soustředěním, patří mezi hyperaktivní děti. V předešlých kolech byl jeho výkon průměrný, tentokrát se nejspíš dokázal na hru plně soustředit, proto podal takový výkon. V závěru podal nejlepší výkon ze všech dětí, protože ze čtvrté a páté třídy si děti zapamatovaly maximálně 15 znaků. Zde bych se ráda vrátila k již zmiňované dívce B, která v předešlých kolech podala spíše podprůměrné výsledky a tentokrát si jich zapamatovala 15. Jsem ještě zvědavá, jaké výsledky podá v posledním kole. V tomto kole jsem zvolila X, které se zase velmi často objevilo. Poté byly mezi znaky Z a 2. Velké množství dětí mi tyto 2 znaky napsalo vedle sebe, přestože na koberci vedle sebe nebyly.

Pro poslední kolo jsem zase zvolila 12 znaků pro 1. a 2. třídu. Děti dostaly na dívání 2 minuty a 2 minuty na psaní. Tentokrát si všech 12 znaků nikdo nezapamatoval. Ještě nezmiňovaná dívka D z první třídy si zapamatovala 11 znaků. U ní bylo vidět postupné zlepšení. Třetí, čtvrté a páté třídě jsem zase připravila 16 znaků. Dala jsem jim 2 minuty na dívání a 2 minuty na psaní. Všech 16 znaků si zapamatovala dívka ze čtvrté třídy, kterou jsem zde ještě nezmiňovala. Tato dívka je velice bystrá a v předešlých kolech si pamatovala vždy všechny znaky, akorát v minulém kole 1 znak zapoměla. Zmiňovaná dívka B si tentokrát zapamatovala 13 znaků. Zaráží mě její kolísavost ve výkonech. Zajímalo by mě, jakým faktorem jsou její výkony natolik ovlivněny.

Ráda bych zde ještě z dětí vybrala dva prvnáky, dívku E a chlapce Z. Dívka E si zapamatovala v prvním kole všech 8 znaků, v dalších dvou kolech také 9 znaků z 12, ve čtvrtém kole 10 znaků a v pátém 9 znaků z 12. Velice mě u této dívky výkon překvapil, jelikož její výkony ve škole jsou mnohdy podprůměrné. Celkově působila během her dojmem, že moc pozor nedává, často jsem ji musela napomínat, aby hru sledovala. Čím

je to možné, že dítě má relativně dobrou paměť, mnohdy lepší než jeho vrstevníci a přesto mu to jde ve škole hůř než dětem s horší pamětí?

Chlapce Z znám ze školního prostředí velice dobře. Velice často je nesoustředěný při výuce, paní učitelka nebo přítomná paní asistentka ho musí napomínat, aby si nehrál s penálem, ale aby pracoval spolu s dětmi a nebyl proti nim pozadu. Jelikož ho znám takto, jako velmi hravé a nesoustředěné dítě, velice mě překvapil jeho první výkon, když napsal 7 znaků z 8. Ve třetím a čtvrtém pokusu si zapamatoval znaků 6 a 4. Tento výkon mi přišel k jeho soustředěnosti optimální. Při posledním kole si zvládl zapamatovat 8 znaků z 12. Zde mě zase svým výkonem velice příjemně překvapil. Zajímalo by mě, co způsobuje jeho kolísavé výkony, které mě již zaujaly u dívky B. Je to ovlivněno jeho kolísavou pozorností? Hledání odpovědi na tyto otázky, by mohly být tématem pro další práce.

Závěr

Svoji práci jsem věnovala paměti a hře. V obou tématech jsem se zaměřila na období dětského věku. Nejdříve jsem představila pojem paměť. Poté jsem do této kapitoly zařadila pojmy, které souvisí s pamětí – zapamatování, vzpomínání a zapomínání.

S pamětí dětí rozhodně souvisí vývoj paměti a druhy paměti. Ty jsem rozdělila z pohledu neurofyzologie a psychologie s fyziologií. Toto rozdělení paměti je typické pro všechny věkové kategorie, proto jsem zde samostatně vyzdvihla Typické druhy paměti u dětí.

Druhá část práce je věnována hře. Nejdříve jsem se věnovala hře, poté různému dělení her. Zaměřila jsem se také na důležitost hry ve vyučování, kam patří především didaktická hra. Dle mého předem stanoveného cíle jsem uvedla příklady her, které slouží k rozvoji paměti. Některé hry využít pro všechny věkové kategorie, jiné hry jsou určeny výhradně pro děti. Poslední část práce tvoří má prezentace hry s dětmi na podporu paměti.

Trénování paměti u dětí se nevyplácí podceňovat již od raného věku. Je důležité s dětmi hrát hry, které jim podpoří vývoj paměti. Děti hry nepovažují za učení či za práci, proto když jim připravíme hru, ocení to. A naopak si paměť budou rády pomocí různých her trénovat.

Při vypracovávání mé práce jsem pročetla mnoho odborné literatury a často jsem narazila spíše na články zaměřené na paměť dospělých, hlavně starších lidí, než na paměť dětí.

Na závěr bych chtěla shrnout své získané zkušenosti z celého průběhu vypracovávání mé práce. Byla jsem překvapena fungováním paměti již u novorozenců a jejího stálého vyvíjení. Studování pojmu hra, mi připomnělo, jak je hra důležitá pro děti v každém věku. Mrzí mě, že mnohdy je důležitost her u dětí opomíjena. Jsem ráda, že využívání her se do vyučování postupně vrátilo a že dnes není učení jenom o tom sedět v lavici a poslouchat pedagoga. Avšak nejvíce mi do mé budoucí praxe vychovatelky dalo studium her podporující různé druhy paměti.

Seznam literatury

ČAČKA, O. *Psychologie dítěte*. Tišnov: Sursum, 1994. ISBN 80-85799-03-0

ČAČKA, O. *Psychologie duševního vývoje dětí a dospívajících s faktory optimalizace*. Brno: Nakladatelství Doplněk, 2000. ISBN 80-7239-060-0

ČÁP, J.; MAREŠ, J. *Psychologie pro učitele*. Praha: Portál, s. r. o., 2001.
ISBN 80-7178-463-X

DOSTÁL, A. M.; OPRAVILOVÁ, E. *Úvod do předškolní pedagogiky*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, n. p., 1985. SPN 46-00-28/1

DOYON, L. *Hry pro všestranný rozvoj dítěte*. 2. vyd., Praha: Portál, 2010.
ISBN 978-80-7367-799-2

FONTANA, D. *Psychologie ve školní praxi*. 2. vyd., Praha: Portál, 2003.
ISBN 80-7178-626-8

HRDLIČKA, M.; HRDLIČKOVÁ, D. *Demence a poruchy paměti*. Praha: Grada Publishing, spol. s r. o., 1999. ISBN 80-7169-797-4

KURIC, J. a kol. *Ontogenetická psychologie*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, n. p., 1986. SPN 46-00-31/1

LANGMEIER, J; KREJČÍŘOVÁ, D. *Vývojová psychologie*. 2. akt. vyd., Praha: Grada Publishing, a. s., 2006. ISBN 978-80-247-1248-0

Lidské tělo. 2. vyd. Praha: Albatros, 1988. ISBN 13-762-88

MACHOVÁ, J. *Biologie člověka pro učitele*. Praha: Nakladatelství Karolinum, 2010.
ISBN 978-80-7184-867-7

MAREK, A. M. *OP Psychologie*. 2. vyd. Olomouc: Matice cyrilometodějská, s. r. o., 2000. ISBN 80-7266-047-0

MARIEB, E. N.; MALLAT, J. *Anatomie lidského těla*. Brno: CP Books, a. s., 2005. ISBN 80-251-0066-9

NAKONEČNÝ, M. *Encyklopedie obecné psychologie*. 2., roz. vyd., Praha: Academia, nakladatelství Akademie věd České republiky, 1997. ISBN 80-200-0625-7

NELEŠOVSKÁ, A. *Jak se děti učí hrou*. Praha: Grada Publishing, a. s., 2004. ISBN 80-247-0815-9

PÁVKOVÁ, J.; HÁJEK, B.; HOFBAUER, B. a kol. *Pedagogika volného času*. Praha: Portál, 1999. ISBN 80-7178-295-5

PLHÁKOVÁ, A. *Učebnice obecné psychologie*. Praha: Academia, 2011. ISBN 978-80-200-1499-3

PREISS, M.; KŘIVOHLAVÝ, J. *Trénování paměti a poznávacích procesů*. Praha: Grada Publishing, spol. s r. o., 2009. ISBN 978-80-247-2738-7

PRŮCHA, J.; WALTEROVÁ, E.; MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-647-6

SUCHÁ, J. *Skupinové hry pro cvičení paměti v každém věku*. Praha: Portál, 2012. ISBN 978-80-262-0059-8

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

Internetové zdroje

Metodický portál RVP, Didaktická hra a její význam ve vyučování, [online], publikováno: 26.10. 2011, [cit. 2016-03-05].

Dostupné na WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html>>

Abstrakt

DOLEŽELOVÁ, S. *Trénování paměti u dětí pomocí hry*. České Budějovice 2016. Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Teologická fakulta. Katedra psychologie. Vedoucí práce Mgr. et Mgr. Karolina Diallo, Ph.D.

Klíčová slova: děti, paměť, hry, učení

Práce se zaměřuje na trénování dětské paměti. Popisuje vývoj dětské paměti. Obsahuje druhy a typy paměti. Zabývá se hrou a vývojem dětské hry. V mé práci jsou uvedeny druhy a typy her. Práce se zabývá využitím hry ve vyučování, zmiňuje didaktickou hru. Dále jsou zde uvedeny hry k rozvoji dlouhodobé, krátkodobé, vizuální a sluchové paměti. Na závěr poukazuje na možné využití paměťových her v běžné praxi.

Abstract

Training of memory by children due to game

Key words: children, memory, games, education

The thesis focuses on training a children's memory. It describes the development of children's memory. It contains the kinds and the types of memory. It deals with the development of children's play and games. In my work there are presented the kinds and types of games. The thesis deals with using in games in the classroom, it mentions didactic game. Furthermore, there are games for the development of long-term, short-term, visual and auditory memory. At the conclusion it points to the possible use of memory plays in everyday practice.