

**Projekt:** Digitální učební materiály ve škole, registrační číslo projektu CZ.1.07/1.5.00/34.0527

**Příjemce:** Střední zdravotnická škola a Vyšší odborná škola zdravotnická, Husova 3, 371 60 České Budějovice

**Název materiálu:** Ontogenetický vývoj hry

**Autor materiálu:** Mgr. Zdeňka Stašková

**Datum vytvoření:** 4. 9. 2013

**Zařazení materiálu:**

**Šablona:** Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT (III/2)

**Předmět:** Psychologie, 3.ročník

**Sada:** PS6

**Číslo DUM:** 01

**Tematická oblast:** Vývojová psychologie – školní věk až stáří

**Ověření materiálu ve výuce:**

**Datum ověření:** 11. 9., 18. 9 2013

**Ověřující učitel:** Mgr. Veronika Plecerová

**Třída:** ZLY 3

**Popis způsobu použití materiálu ve výuce:**

Výuková elektronická prezentace slouží jako názorná podpůrná pomůcka výkladu učitele. Téma hry vhodně doplňuje období kojence, batolete předškolní a školní věk. Prezentace výstižně a názorně zachycuje nejdůležitější momenty výkladu, které si mohou žáci zaznamenat a využít při domácí přípravě.

**Tento výukový materiál je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.**



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ



# ONTOGENETICKÝ VÝVOJ HRY



# Hra

- Je důležitou sociální činností, na jejímž základě se dítě dostává do kontaktu s okolím a získává nové poznatky o sobě, začíná si formovat obraz o sobě a uvědomovat si své „JÁ“
- Je hlavní a typickou činností dětského věku
- Dítě, které nemá možnost si hrát se opoždí ve vývoji, neboť hraní je cvičením souhry mozkových a svalových center
- Neposkytne-li vychovatel dítěti dostatek podnětů, zaostává vývoj hry stejně, jako kterákoliv jiná stránka dětské osobnosti
- Ze způsobu, jak si dítě hraje, posuzujeme úroveň psychosomatické vyspělosti

# Význam hry

- Je důležitým a neodmyslitelným činitelem vývoje a výchovy, zejména v útlém a předškolním věku
- Napomáhá rozvoji a zdokonalování tělesných orgánů a jejich funkcí
- Má nesporný význam pro tělesný vývoj, pro upevňování a ochranu zdraví
- Rozvíjí další aktivitu dítěte zejména tím, že prožívání radosti a uvolnění má význam pro uspokojování citových potřeb dítěte
- Uvolňuje citové napětí (strach, úzkost, zlost...) a nadbytečnou energii

# Význam hry

- Významně podporuje rozvoj osobnosti, formování charakterových a volných vlastností, utváření postojů, uplatňování a využívání tvořivosti
- Je významným výchovným a vzdělávacím činitelem
- V závislosti na věku se jí využívá při plnění úkolů v rámci rozumové, tělesné, estetické, hudební a výtvarné výchovy
- Je významným prostředkem učení (dítě napodobuje), seznamuje dítě s různými novými činnostmi
- Umožňuje uplatnění vrozených vloh a nadání, působí jako psychický léčebný prostředek
- Má význam také pro přípravu dítěte na výuku ve škole a na budoucí pracovní činnost

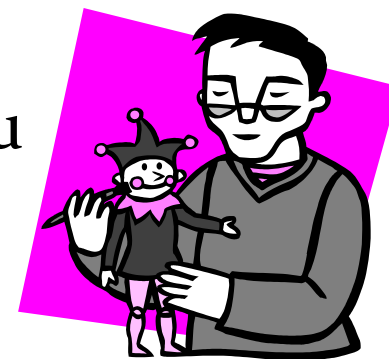
# Účel hry

- Podněcuje činnost a rozvoj funkcí (krevní oběh, pohybový systém, nervový systém...)
- Rozvíjí duševní procesy
- Navozuje sociální vztahy a motivy
- Obohacuje citové prožívání
- Utváří cílevědomou zaměřenost:
- Funkce stimulační
- Funkce přípravná
- Funkce rozvojová
- Funkce léčebná



# Požadavky při hře

- Uspokojit základní potřeby dítěte (nesmí být ospalé, hladové, unavené...)
- Poskytnout dostatek vhodných podnětů
- Používat správnou metodiku hry
- Střídat činnosti, aby nedocházelo k přesycení hrou



Důležitá je **vlastní aktivita dítěte.**

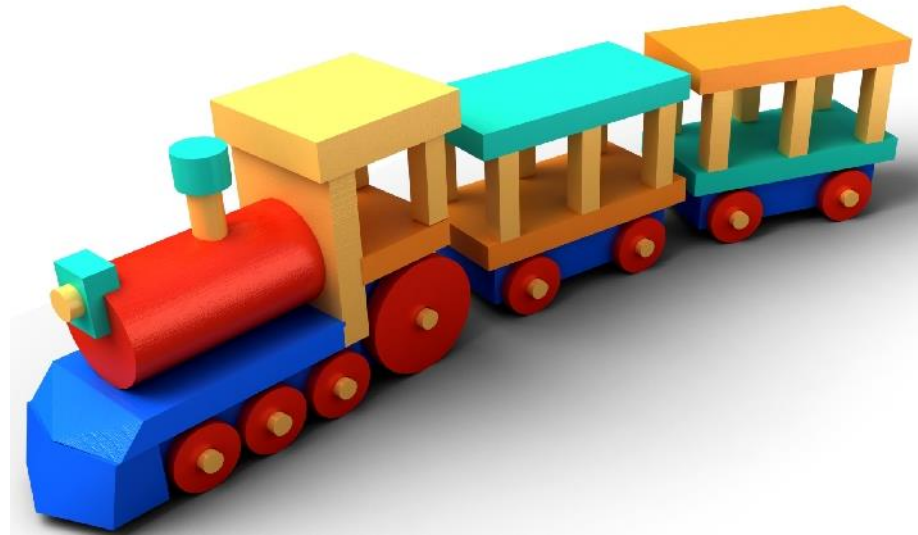
Úkolem vychovatele je **správně stimulovat** nové požadavky kladené na dítě.

# Hračka

- Organicky obohacuje hru, dítě si buduje svůj svět představ a pojmů
- Pro dítě je nezbytná, při nedostatku hraček jsou děti pasivní, smutné, opoždují se v tělesném i duševním vývoji
- Rozvíjí pohybové schopnosti (uchopování, manipulaci, láká k pohybu z místa), jemnou motoriku (stavebnice, tužka, plastelina)
- Rozšiřuje slovní zásobu, rozvíjí vzájemnou komunikaci
- Rozvíjí poznávací a rozlišovací schopnosti (velikost, tvar, barvu, vzdálenost, zvuk)
- Ovlivňuje povahové vlastnosti (soustředěnost, trpělivost, vytrvalost, překonávání překážek, udržování pořádku)



# Vlastnosti hračky



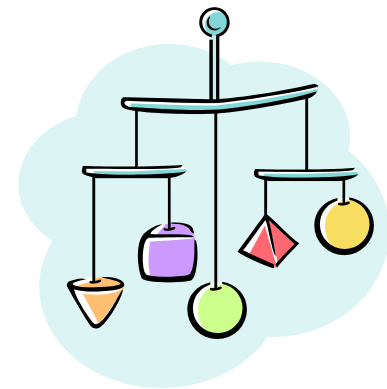
- Má výchovou hodnotu
- Má odpovídat věku dítěte
- Má být jednoduchá, technicky dokonalá, bezpečná
- Musí být hygienicky a zdravotně nezávadná
- Má poskytovat více hracích možností
- Má být estetická

Počáteční dětská činnost dostává hrou **určitý řád**, hračka jí dává obsah a zaměřuje k určitému cíli.

Tím hračka působí na vytváření jedné z nejdůležitějších složek výchovy, **vůli člověka**.

# Ontogenetický vývoj hry

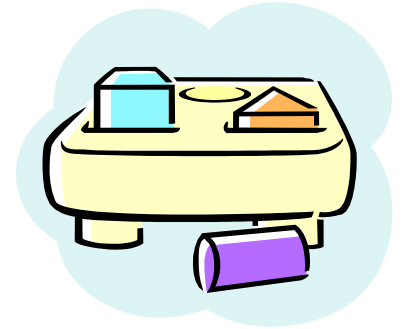
- V průběhu života se činnost dítěte výrazně mění
- Mění se její obsah, způsob i délka
- Hra musí klást přiměřené nároky na dítě
- Musí odpovídat jeho potřebám a věku



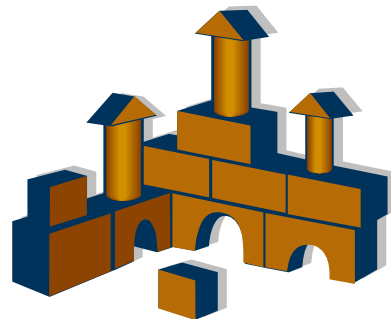
- **DRUHY HER:**

- **Funkční** – již v prvních týdnech života, poznávání vlastního těla, projevy spontánní aktivity (nezaměřené sledování různých objektů, naslouchání, pohyby rukou a nohou – hra s ručičkami a nožičkami, lezení, vydávání hlasových projevů – broukání)

# Ontogenetický vývoj hry



- **DRUHY HER:**
- **Manipulační** – mezi 4. -6. měsícem, zacházení s předměty, rozvoj jemné motoriky
- **Napodobivé** – ve 2.roce života, dítě napodobuje dílčí úkony, zvuky, děje
- **Úlohové** – koncem období batolete, hry „na někoho“ nebo na „něco“, jde o nápodobu v určité činnosti (dítě hraje určitou roli, např. matku – krmí, přebaluje, koupe panenku)
- **Konstruktivní** – od 1 roku, ztvárnění tvarů podle nápodoby, zkušeností i fantazie)



# Ontogenetický vývoj hry



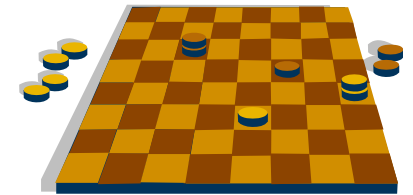
- **DRUHY HER:**
- **Pohybové a hudebně pohybové** – většinou skupinový kolektivní charakter, řídí se určitými pravidly, spojují se se zpěvem nebo rytmickým slovním útvarem, lokomoční pohyby, lidové hry, tanečky
- **Receptivní** – podstata her spočívá v přijímání zprostředkovaných zážitků z umělecké tvorby určené pro děti, přijímání podnětů zvenčí, např. prohlížení obrázků, poslouchání hudby, pohádek, sledování loutkové scény, po určitém podnětu vyvolávají u dítěte představy, fantazii a citovou odezvu

# Ontogenetický vývoj hry

- **Didaktické** – hry plní funkci učení, spojují spontánní hru s cílevědomou prací a učením, rozvíjejí poznávací procesy, učí dítě řešit různé situace, pamatovat si je a vybavovat
- **Skupinové hry s pravidly** – vedou dítě k sebekontrolě a kázni

## • ORGANIZAČNÍ FORMY HER:

- **Individuální** – u kojenců a mladších batolat
- **Skupinová** – v předškolním věku si děti řídí již činnost sami
- **Volná** – dominantní, dítě se realizuje, rozvíjí tvořivost, vlastní přání a originalitu
- **Řízená** – cíl, námět, návod a uskutečnění připravuje vychovatel a dále usměrňuje



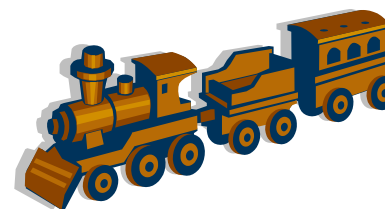
# Hlavní principy výběru a metodického vedení her

- **Vhodné podmínky**
- Materiální – hračky, prostor, pomůcky
- Biologické – uspokojení potřeb
- Psychické – duševní připravenost, vzbuzení zájmu, radosti
- **Funkční zaměřenost k výchovnému cíli**
- Dle neuropsychických záznamů
- Dle průběžného hodnocení dětí
- **Situační podmíněnost**
- Roční období
- Lidové zvyky, svátky
- **Věk a schopnosti dítěte**



# Hlavní principy výběru a metodického vedení her

- **Kladný vztah mezi dítětem a vychovatelem**
- Velmi důležitý
- **Motivace činnosti**
- Je-li účinná a správná lepší zapamatování činností
- **Sledování a usměrňování při hře**
- Pozorujeme zaujetí
- Snadnost i obtížnost při zvládnání činností
- Zacházení s hračkami
- Chování k druhým
- Zasahování do hry jen v nejnútnejším případě



# Hlavní principy výběru a metodického vedení her

- **Individuální přístup**
- Zvyšování nebo snižování náročnosti dle potřeb dítěte
- **Výchova k ukončení hry**
- Ocenění vychovatelem, pochvala
- Úklid hraček
- Výstavka výtvorů
- **Hygiena a bezpečnostní pravidla**
- Prevence úrazu, nezávadné hračky
- Vhodné oblečení a obutí
- Dostatečný prostor, větrání...





# Cvičení a úkoly:

- Navrhněte nákup vhodných hraček pro děti v období staršího batolete. Výběr odůvodněte.
- Vymyslete úlohovou hru pro 3 - letou holčičku a 3 - letého chlapečka.
- Vyprávějte krátkou pohádku vhodnou pro děti ve věku 3 - 4 roky.
- Společně se spolužačkami zavzpomínejte na své dětství a připravte si alespoň 3 hudebně pohybové hry nebo tanečky.
- Jaké pomůcky si připravíte ke konstruktivní hře pro děti v mladším školním věku a jaké pro dítě v předškolním věku?
- Vyberte skupinové hry s pravidly pro předškolní a mladší školní věk.

## Seznam použité literatury a pramenů:

- ČECHOVÁ, V. MELLANOVÁ, A. KUČEROVÁ, H. *Psychologie a pedagogika II*. 1.vyd. Informatorium Praha: 2004. 160 s. ISBN 80-7333-028-8.
- LANGMEIER, J. LANGMEIER, M. KREJČÍŘOVÁ, D. *Vývojová psychologie* 1.vyd. H&H Praha: 1998. 132 s. ISBN 80-86180-03-4.
- ČÍŽKOVÁ, J. a kol. *Přehled vývojové psychologie* dotisk 1.vyd. UP Olomouc: 2001. 175 s. ISBN 80-7067-953-0.
- CYRUSOVÁ, E. a kol. *Metodické pokyny pro výuku psychologie cvičení* 1.vyd. SZŠ 5. května Praha: 1996
- Všechny obrázky použité v prezentaci jsou kliparty Microsoft Office on-line: <http://office.microsoft.com>.