

Hrou k poznání

herní předmět jako součást didaktického procesu dětí předškolního věku

BcA. Barbora Vaňková

Diplomová práce
2006



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Katedra prostorového designu
akademický rok: 2005/2006

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Barbora VAŇKOVÁ**

Studijní program: **N 8206 Výtvarná umění**

Studijní obor: **Multimedia a design**

Téma práce: **Praktická část: Design herních předmětů pro děti
předškolního věku
Teoretická část: Hrou k poznání
– herní předmět jako součást didaktického procesu
dětí předškolního věku**

Zásady pro vypracování:

Praktická část:

- 1. Analýza vývoje didaktických hraček**
- 2. Zhodnocení výsledků analýzy, závěry a návrh řešení**
- 3. Koncepční návrhy souboru herních předmětů ve více variátách**
- 4. Rozpracování vybraného řešení**
- 5. Dokumentace procesu tvorby**

Teoretická část

- 1. Definuj cíl diplomové práce**
- 2. Současný stav řešené problematiky**
- 3. Fáze, metody a postupy při zpracování práce**
 - 3.1 Fáze zpracování**
 - 3.2 Metody zpracování**
 - 3.3 Postup řešení dané problematiky**
- 4. Přínos práce pro praxi**
- 5. Nástin dalšího možného vývoje**

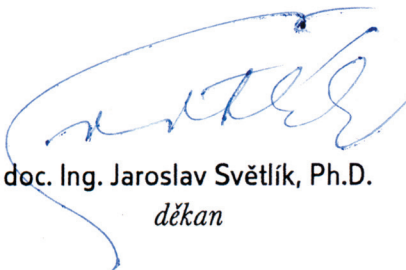
Rozsah práce: viz Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování
Forma zpracování diplomové práce: tištěná

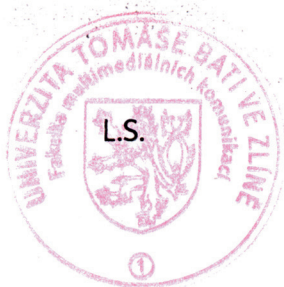
Seznam odborné literatury:

Mišurcová, V., Fišer, J., Fixl, V. Hra a hračka v životě dítěte, Praha, SPN 1989
Mišurcová, V., Severová, M. Děti, hry a umění, Praha, ISV – nakladatelství 1997
Borecký, V. Světy hraček, ÚV českého svazu žen MONA 1982
Ladislav Sutnar – Praha – New York – Design in action, katalog výstavy,
Uměleckoprůmyslové muzeum v Praze a Argo, 2003
Elmanová, O. Dítě a hračka, Praha, SPN 1964
Hračka – Svět dítěte, katalog výstavy, Oblastní galerie výtvarného umění Gottwaldov,
1976
Zaniklé civilizace, Praha, Reader's Digest Výběr s.r.o. 2003
Fixl, V., Opravilová, E. Současná hračka, Praha, Odeon 1979
Komenský, J.A. Orbis Pictus – Svět v obrazech, tiskem L. Beneše v Českém Brodě,
nákladem vlastním, n. d.

Vedoucí teoretické části: prof. ak. soch. Pavel Škarka
Katedra prostorového designu
Vedoucí praktické části: prof. ak. soch. Pavel Škarka
Katedra prostorového designu
Datum zadání diplomové práce: 6. února 2006
Termín odevzdání diplomové práce: 19. května 2006

Ve Zlíně dne 6. února 2006


doc. Ing. Jaroslav Světlík, Ph.D.
děkan




doc. ak. soch. Jan Zamazal
vedoucí katedry

ABSTRAKT

Tato práce se zabývá dětskou hrou, teoriemi o hře a vývojem hry v průběhu intelektuálního a fyzického rozvoje dítěte. Dále je zmíněn předmětný symbol hry, kterým je hračka, její historický vývoj a pohled na hračku současnou. Připomenuta je i hračka česká. Práce je dále zaměřena na význam hry při učení, didaktickou hru a hračku a na funkci mateřských škol a jejich přínos pro dítě.

Klíčová slova:

Hra, teorie hry, hračka, didaktika, mateřská škola, předškolní vzdělávání

ABSTRACT

This work puts mind to child's play, theories of play in process of intellectual and physical progress of child. Then objective attribute of play - the toy, its historical progress and view of present toy are also mentioned. A czech toy is remind too. Work addicts on importance of play for education, doctrinal play and toy as well. It is about role of kindergardens too and about it's contribution for children.

Keywords:

Play, theory of play, toys, didactics, pre-school education

“Hrou si mají děti cvičit mysl k jemnosti, pohyby k obratnosti a tělo ku zdraví.”

Jan Amos Komenský

Prohlašuji, že jsem na celé diplomové práci pracovala samostatně
a použitou literaturu jsem citovala.

Ve Zlíně dne 18. května 2006

.....
Barbora Vaňková

OBSAH

ÚVOD	7
1 FENOMÉN HRY	9
1.1 JÁDRO PUDLA.....	9
1.2 NÁZOROVÉ POJETÍ HRY.....	10
1.2.1 Přebytečná energie	11
1.2.2 Teorie rekapitulace	11
1.2.3 Hra jako nácvik	12
1.2.4 Hra jako opakování dovedností.....	13
1.3 PROMĚNY HRY	14
1.3.1 Hra v prvních měsících života.....	15
1.3.2 Hra v předlogickém období.....	16
1.3.3 Hra školních let	17
1.4 PROČ?.....	18
2 SVĚT HRAČEK	19
2.1 HRAČKA V ZUBECH ČASU.....	19
2.2 HRAČKA U NÁS	30
2.3 NOVÁ GENERACE	33
3 DIDAKTICKÝ VÝZNAM HRAČKY	36
3.1 DIDAKTICKÁ HRAČKA.....	37
3.2 KTERÁ HRAČKA JE TA „SPRÁVNÁ“	40
3.2.1 Forma hraček.....	40
4 CO SE V MLÁDÍ NAUČÍŠ	42
4.1 MATEŘSKÁ ŠKOLA	42
4.2 ALTERNATIVNÍ VÝUKA	44
4.3 SMYSL MATEŘSKÉ ŠKOLY.....	44
4.4 HRAČKY V MATEŘSKÝCH ŠKOLÁCH	45
ZÁVĚR	47
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	48
SEZNAM OBRÁZKŮ	50

ÚVOD

V každém z nás se skrývá hravý tvor a je zcela bezvýznamné jestli je nám deset nebo šedesát let, hrajeme si v každém věku. V průběhu života se pouze mění nástroje naší hry, ale principiálně plní hra stále stejný účel. Naplňuje naši touhu překonat překážky života nenucenou formou a člověk se naučí věcem spontánně a přirozeně. Hra dětí je lehce odlišná od hry dospělých, jelikož děti se teprve musí naučit činnostem, které již dospělému jedinci přijdou zcela jednoduché a samozřejmé a hru tak využívá k uspokojení spíše svých duševních potřeb, nežli k učení. Já se budu blíže zabývat právě hrou dětskou a hledáním dokonalé didaktické hračky, která by rozvíjela všechny dětské smysly. Děti si hrají zvláště proto, aby pochopily technické, kulturní a sociální složitosti společnosti, do které se mají začlenit a správná hračka je jim při tom vynikajícím pomocníkem.

Cílem této práce je zhodnocení funkce hry při rozvoji dítěte a určení aspektů pro vytvoření hodnotné hračky prohlubující mentální a fyzické schopnosti dětí. Je to úkol nelehký, poněvadž byt' sebelépe a promyšleně vytvořenou hračku prověří až děti samy a záleží pouze na nich, jestli uznají, že jim hračka může něco přinést, nebo bude po chvíli odložena s nezájmem do kouta. Je tedy velmi těžké předem určit, zda je pro ně to či ono tím nejlepším. Vždy spontánně si zvolí, co je pro ně nejprínosnější a nemusí to být v našich očích přes všechny studie a výzkumy to nejočekávanější řešení.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 FENOMÉN HRY

Každý člověk co běhá po tomto světě byl někdy ve svém životě dítětem, to se nedá popřít. Kdyby se snad přece jen našel nějaký sebevědomý odvážlivec, který by tvrdil, že nikdy nebyl ukřištěným batoletem, naše společnost by ho odsoudila k pobytu v lékařské péči za zcela nesvéprávné jednání. Z praktického hlediska musí každý živý tvor této planety projít svým vývojem od početí ke smrti, aby se mohl flexibilně přizpůsobovat vzniklým přírodním změnám a dokázal přežít. Říká se, že v dětech je naše budoucnost, což obecně vzato znamená, že když děti se dobře připraví na strasti života, lidský druh přežije. Co se ale skrývá pod pojmem správná příprava? Každé kulturní společenství má o významu tohoto slova jiné představy a klade na své děti podle toho rozdílné nároky. Je však prokazatelné, že naše potomstvo získává nejlepší životní zkušenosti systémem pokus - omyl, který by se dal také transformovat do pojmenování hra. Dítě si hraje a není důležité jakých předmětů, zda-li vůbec nějakých, k tomu užívá a učí se nevědomky sociálnímu cítění, technologiím, společenským hodnotám, praktickým činnostem důležitým pro každodenní rutinu života a nejen tomu. Hra zaplní většinu dětského aktivního času, když samozřejmě zohledníme to, že dítě musí jíst, spát a zaobírat se podobnými úkony nutnými k uspokojení životních potřeb, je právě hraní na prvním místě v žebříčku jeho aktivit. Abychom si ujasnili proč si vlastně děti hrají, je nutné definovat co se vlastně pod pojmem "hra" skrývá.

1.1 Jádru pudla

V současné společnosti je hra již neodmyslitelně spjata s dětstvím. Nelze však tento pojem tak jednoznačně vymezit, už jen proto, že hra je provozována i mezi dospělými. Především jsou to činnosti provozované v jejich volném čase a s rekreačním podtextem (zájmy, sporty, koníčky).

Podle Marie Severové je hra chápána jako „specifická forma činnosti prováděná lidmi různého věku v nejrůznějších kulturních podmínkách, také vyššími druhy zvířat, a to zejména mláďaty“.¹ Zapojuje celý organismus a je psychicky řízena, probíhá interaktivně mezi jedincem a objektem okolí, uspokojuje potřeby hrajícího si a jejím prostřednictvím se jedinec učí.

Dětská hra je pak považována za různorodou činnost zaměřenou na jakýkoliv druh objektů (hračky, rozličné věci, se kterými se dítě setká, zvířata, jiné děti či dospělí, atd.) a prováděnou, protože děti baví.² Z toho vyplývá, že je to činnost obsahově velmi pestrá a nejednotná a právě díky tomu má vliv na všestranný rozvoj dítěte. Susanna Millarová se zmiňuje, že hra může být hlučná a expanzivní, ale i tichá a koncentrovaná, může zahrnovat exploraci, agresi, prvky sexuálního chování, být kolektivní povahy či čistě individuální.³ Charakterově však považuje hru za paradoxní, právě proto, že veškerá prováděná činnost je jen “jako”, avšak s velkou dávkou vážnosti a zaujetí.

Většina her normálních zdravých dětí plní funkci učení, jehož prostřednictvím dítě získává informace o svém okolí nebo si osvojuje různé dovednosti. S funkcí učení u hry souvisí i to, že v podstatě nejde o výsledek hrou dosažený, ale o samotné uskutečňování hry. Dítě uspokojuje skládání stavebnice a ne výsledná stavba, kterou po ztrátě zájmu o hru opět rozloží a začíná pracovat na něčem jiném.

Smysl hry se naplňuje tehdy, když dítě hledá řešení určitých problémů, toto řešení nalezne a pochopí jeho princip.

1.2 Názorové pojetí hry

V současnosti je hra dětí všeobecně uznávána jako činnost dětem prospěšná a společnost se snaží zajišťovat dětem pro hru nejlepší podmínky. V běhu dějin však pojetí hry nebylo tak jednoznačné a jejímu významu se přikládaly různé hodnoty, ne vždy kladného rázu. Podrobným průzkumem dětského chování se ale dospělo i k závěrům o příznivé působnosti hry, obzvláště ve vztahu k vzdělávání.

Když se ohlédneme do minulosti, byli to již řeční filozofové jako Platón a Aristoteles, kteří se zmiňovali o cenném působení hry. Přínosné jsou také postřehy pedagogického reformátora J. A. Komenského či F. V. A. Fröbela, kteří v 17. a 18. století a zdůrazňovali důležitost hry v procesu učení. Od 19. století jsou dětské hry předmětem mnoha výzkumů a teorií, k čemuž přispěla velkou měrou i teorie evoluční. Jeden z původních názorů jakou má tedy hra v životě funkci,

když ta biologická je stále předmětem sporů byl, že má zotavit tělo po práci.³ Tato myšlenka se však jen těžko aplikuje na děti, které si hrají bez toho, aniž by před tím pracovaly. Odpověď na tuto otázku hledal v polovině devatenáctého století také anglický filozof Herbert Spencer nebo německý básník Friedrich Schiller. Oba titi pánové došli k velmi podobnému názoru. Hra je podle nich brána jako činnost vyplývající z přebytku energie.

1.2.1 Přebytečná energie

Základem Spencerovy teorie hry popsané v jeho díle „Principy psychologie“ je spojení hry s nadbytkem energie, napodobováním a instinktivními aktivitami. Vychází z postřehu, že dítě či mládě, o které pečují rodiče, se nemusí starat o vážné životní činnosti a proto disponuje přebytkem energie a volného času. Tento čas a energii pak využívá k provádění činností životně spíše nadbytečných. Podle Spencera jedinec, který nemůže nebo nemusí provádět vážnou činnost, začíná ji alespoň napodobovat.¹ Jeho spekulace se týkaly i únavy nervových center, která se užíváním narušují a potřebují pak určitý čas pro opětnou regeneraci, naopak centra, která nebyla delší čas využívána, mají tendence reagovat na podněty těmto centřům vlastní (napodobovat). Například živočich, který trpí delší dobu absencí zápasu, pouští se do předstíraných bojů.

Tento výklad hry z důvodu přebytku energie má ovšem jisté mezery. Dítě, které jsme předtím utahali dlouhým turistickým výletem stejně po návratu domů bude běhat po bytě a vyvíjet jakoukoliv formu aktivní hry, pokud mu bude umožněna. Spencerovy myšlenky jsou dnes již překonané a zastaralé, přesto daly jisté podněty pro rozvoj dalším teoretikům.

1.2.2 Teorie rekapitulace

Jednu z těch slabších a poněkud scestných teorií, taktéž v polovině devatenáctého století, rozvinul americký psycholog a pedagog G. S. Hall. Byl silně ovlivněn Darwinovou evoluční teorií a pohrával si s myšlenkou, že děti jsou článkem v evolučním řetězci od zvířete k člověku. Zastával názor, že vývoj jedince opakuje vývoj celého kmene a dítě tak znovu prožívá během svého růstu vývoj lidstva.³

Zkušenosti předků jsou předávány dědičností a dítě prostřednictvím hry ožívuje jejich zájmy a činnosti v takovém postupu v jakém se objevily u primitivního člověka. Kupříkladu rádo leze po stromech, hraje si ve skupinách či pořádá dobrodružné průzkumné výpravy do přírody. Tyto myšlenky o přehrávání lidského vývoje jsou však zcela v rozporu s rozvojem genetiky a výzkumem dědičnosti z dvacátého století. A potom dětská hra je především silně ovlivněna prostředím, ve kterém se dítě nachází a promítá se do ní technologický pokrok, který v minulosti nebyl ještě znám, proto nemůže být předmětem dědičnosti. Hallova koncepce hry však přes všechny své nedostatky má i své pozitivum, vyvolala vlnu zájmu o výzkum dětské hry a chování dětí vůbec.

1.2.3 Hra jako nácvik

Významný mezník problematiky hry položil na konci devatenáctého století profesor filozofie Karl Groos, který napsal dvě monografie o hře zvířat a hře člověka. Podává v nich obsáhlý výklad pojmu hra, problematiku její motivace a životní význam.

Hlavním motivačním zdrojem hry není podle Groose nadbytek energie, tak jak to podal Spencer, či přehrávání zděděných informací, ale potřeba činnosti či fungování. Hru vymezuje srovnáním s „vážnými“ činnostmi jako je práce. Inspiroval se Kantovou myšlenkou, že pracovní činnost sama o sobě není příjemná a je prováděna za jiným účelem, naopak herní činnost je příjemná, aniž by sledovala jiný účel. Podle Groose jsou pro hru charakteristické dva znaky.:

1. Hra je činnost sama o sobě příjemná, zatímco práce nebo jiná vážná činnost bývá často činností namáhavou, a proto také v podstatě nepříjemnou, která je vynucována tlakem základních životních potřeb.
2. Hra je činnost, jejímž prostřednictvím jedinec nesměřuje k dosažení nějakého vnějšího cíle, není tedy činností instrumentální, ale sama o sobě, svým průběhem je činností cílovou. Definuje pak pojmy hry a práce ve vzájemném vztahu takto: „Pokud je činnost sama o sobě radostná a není prováděna pouze jako prostředek pro dosažení cílů, které se nacházejí mimo ni, nýbrž je prováděna proto, že je sama o sobě příjemná, může být označena jako hra“⁴

Hra oproti vážným činnostem postrádá to opravdu vážné závěrečné vyvrcholení, často používá jen náhradních předmětů místo skutečných a dochází v ní častému opakování určitého chování. Groos také rozdělil hry podle motivace do tří skupin. Hry instinktivní (zdokonalují a rozvíjejí), hry napodobivé (napodobování činností jiných osob odpozorovaných v okolí) a hry experimentační (dítě experimentuje s různými objekty za účelem objevování nového).

Groosovy hypotézy o hře jako nácviku a přípravě na životní situace jsou i dnes považovány za velmi přínosné, ne-li platné.

1.2.4 Hra jako opakování dovedností

Ve dvacátém století jsou již studie dětské hry podrobnější a jsou podloženy mnoha novými vědeckými poznatky. Objevily se taktéž požadavky na využití hry jako terapeutické metody, což zapříčinilo zájem o studii hry především u psychologů. Jedním z nejvýznamnějších autorů vývojové psychologie je Jean Piaget. Jeho teorie hry souvisí s jeho chápáním růstu inteligence a mozkového vývoje. Rozlišuje tři základní období dětského intelektuálního vývoje.⁵

1. senzomotorické období, trvající od narození do přibližně osmnácti měsíců. Dítě si v tomto období osvojuje základní pohybové, motorické, a smyslové funkce. Novorozenec, který není schopen, právě díky nízkému stupni vývoje jeho mozku, vnímat svět jako trvalý (předměty, které ztratí z dohledu, jakoby již nikdy nebyly), si zatím hrát neumí. Skutečné náznaky hry se objevují kolem čtvrtého měsíce, kdy dítě zkoordinuje zrakové vnímání s motorikou a je schopno rozlišovat předměty ve svém okolí. Jakmile se naučí nějakou jednoduchou činnost, jako například když se dotkne zvonečku, ten zazvoní, a opakuje to pak pro svou radost, je tato činnost Piagetem označena jako hra. Po dvanáctém měsíci života začíná dítě systematicky zkoumat vše, co je v jeho okolí a koncem senzomotorického období je již schopno hrového předstírání bez nutné přítomnosti předmětů.

2. období symbolické reprezentace trvá od dvou do sedmi až osmi let, kdy dítě prochází takzvaným předlogickým obdobím (není schopno samostatně logicky uvažovat). Opakuje si to, co se dosud naučilo, ale na symbolické a verbální úrovni.

Neumí například ještě třídit předměty podle jejich společných znaků, dělí je podle vlastního zaujetí. Pro toto období je charakteristická právě symbolická a napodobivá hra. Dítě přisuzuje vlastnosti předmětům, které plní funkci jejich hračky, jakoby to byly předměty samy (papírová krabička může představovat autíčko, hadr s uzlem panenku).

3. operační období, trvající mezi osmým a dvanáctým rokem dítěte. Dítě je již schopno logicky pracovat s měrnými jednotkami a provádět v myšlenkách zpětné operace, pouze však v konkrétních příkladech. Hry se v tomto období stávají více kolektivní, obsahují morální zásady a mají určitá pravidla. V období adolescence, po tom, co je člověk schopen pracovat na imaginativních operacích, hra pozbývá svůj primární význam a postupně se z denního programu vytrácí.

Piaget ze své koncepce odvodil, že hra začíná jakmile dítě činnost již zvládlo. Odmítá tak fakt, že by mohla plnit učební funkci. Díky tomuto názoru, že hra jako „potěšující opakování již naučených činností“ vlastně není pro život dítěte nijak užitečná, je často a oprávněně kritizován.

Tyto čtyři teorie, které nejvýznamněji ovlivnily následující vývoj v druhé polovině 20. století v přístupu a hodnocení dětské hry jsou na první pohled od sebe velmi odlišné. Není to ovlivněno jen individuálním přístupem jednotlivých badatelů, ale hlavně rozmanitostí hrových činností, kdy se každý z autorů zaměřil na jiný aspekt a z toho pak odvozoval své hypotézy. V současnosti je hra brána jako činnost, která má v životě dítěte význam jako specifická forma učení a jejímu studiu se věnuje nejen jeden pedagog.

1.3 Proměny hry

Jak již Jean Piaget naznačil ve svých teoriích intelektuální vývoj dětí probíhá v určité posloupnosti, tuto posloupnost nelze měnit, pouze lze urychlit či zpomalit její vývoj. Průběh vývoje není plynulý, skládá se z řady kroků, které musí dítě jednotlivě absolvovat, aby mohlo postoupit o další. Stejně je to i s hrou, nejdříve musí dítě pochopit, co je kostka a pak může stavět věž. Proto jsou hry během dětského vývoje velmi rozličné a postupně stále složitější. S věkovým nárůstem

dochází v hrách ke třem změnám, nejprve k zmnožení (čím starší dítě, tím zvládá více činností), poté k omezení množství her (nových podnětů ubývá a dítě rychleji chápe) a k průběžnému objevování a mizení her, podle toho, jak jsou dětmi zvládnuty. Primární roli ve vývoji dětské hry hraje stupeň intelektu dítěte, který je ovlivňován mnoha faktory. Při rozvoji intelektu dítěte velmi záleží na sociálním zázemí, na vlivu kulturního prostředí, na lidech, se kterými se setkává a na jeho vývoji se promítá i pestrost okolí, ve kterém se pohybuje. Hra je také ovlivněna momentálním stavem dítěte, zda je zdravé či nemocné, nesyčené či hladové nebo frustrované či klidné.

1.3.1 Hra v prvních měsících života

Činnosti novorozence jsou samozřejmě jen omezené, jeho mozková centra nejsou téměř činná a soustřeďují se pouze na životní funkce. Je nutné, aby nejdříve došlo k prohloubení pohybových a smyslových činností. Do doby než je dítě schopno zkoordinovat pohyby rukou v závislosti na tom, co vidí, je velmi náruživým pozorovatelem a důsledně zkoumá vše, co objeví ve svém zorném poli a reaguje také na různé zvukové podněty. Zdálo by se, že pro malé dítě je každý podnět rovnocenně nový. Suzanna Millarová však tuto domněnku vyvrátila, zmiňuje se o pokusu, při němž bylo prokázáno, že nemluvně si složitější obrazce prohlíželo déle, než-li ty jednoduché.³ Dítě v tomto útlém věku začíná provozovat exploraci, která se pak během třetího až čtvrtého měsíce volně transformuje do hry, když vývojově dojde ke koordinaci ruky a oka. Hra takto malých dětí spočívá v rozpohybování předmětů, v jejich ochutnávání a zkoumání. Zpočátku se zabývají pouze jedním předmětem, po sedmém měsíci jsou schopné zkoordinovat hru s dvěma hračkami, mávají jimi, bouchají, tlučou o sebe, házejí na zem, později pečlivě ukládají a dávají věci k sobě podle tvaru. Jak Fröbel popsal ve svých studiích, dítě v tomto věku baví hlavně takové hry, v nichž uplatňuje nedávno osvojené dovednosti, nebo ty, které přinášejí změny hmatového, akustického a vizuálního charakteru.

Obecně by se dala hra v tomto období popsat jako senzomotorická, která je rozdělena na explorační (předmět je zcela nový a je tedy co zkoumat), manipulační (přínosné informace neposkytuje předmět sám, ale to, co se s ním dá dělat) a pro-

cvičovací (zkoumání činností, které s objektem souvisí). Tyto procesy se pak stále opakují, dokud si je dítě neutřídí a nezakóduje do paměti.

1.3.2 Hra v předlogickém období

V tomto období, mezi osmnáctým měsícem a sedmi až osmi roky, začne být dítě schopno mluvit o věcech v jejich nepřítomnosti a dorozumívat se pomocí symbolů. Také dochází k rozvoji a zdokonalování řeči. Hra se stává obsahově bohatší, se složitější strukturou, dítě si kromě individuální hry hraje i se svými vrstevníky ve skupině.

Převážná většina her z tohoto období spadá do kategorie hrového předstírání - symbolická hra. Vzniká v momentě, kdy dítě nahradí herní objekt pouze symbolem skutečného objektu a přiřadí této imaginární náhradě veškeré vlastnosti, které skutečný objekt má. Krabice se stane traktorem, panenky pijí čaj o páté z prázdných šálek. Později nejsou nutné ani reálné náhražky, dítě si hází s neexistujícím míčem, houpe na ruku nepřítomného medvídko. Mnoho dětí má v tomto období imaginární přátele. S rostoucím věkem se zlepšují rozlišovací schopnosti mezi realitou a výplodem předstírání a fantazie a pro dítě není problém, aby během své symbolické hry komunikovalo s okolím třeba o tom, jakou pohádku by chtělo slyšet večer před spaním. Dítě předstíranou hrou experimentuje se svými emocemi, přehrává si příběhy prožité v minulosti a mění je ve fantazii tak, aby byly pro ně příjemné, či zmenšují strach a frustraci. Utřídí si prožité události a zapisují si vyvozené principy do paměti.

Dalším typem hry je hra napodobivá. Principem je od imaginativní hry odlišena, jde totiž o přesné napodobení chování vzorové osoby a ne o fantazijní předstírání. Častým objektem nápodoby je řeč, imitační hrou však rozumíme hlavně hraní rolí a přehrávání opravdu prožitých událostí. Dítě, které bylo u lékaře, si promítá zážitky do hry a hraje si s kamarády na lékařskou prohlídku, tu na havárii automobilu, tu na zásah hasičů, podle toho, s čím se setkalo.

Oblíbené jsou i hry konstruktivní. Dítě si hraje se stavebnicemi, s pískem či s jiným vhodným stavebním materiálem a zkoumá vlastnosti materiálů, jednoduché fyzikální zákonitosti a prohlubuje svou manuální a prostorovou gramotnost.

Pohybové hry provozují děti nejraději ve skupinách, porovnávají své tělesné schopnosti a fyzickou zdatnost. V hrách se nejčastěji uplatňuje běhání, skákání, hra ve vodě, šplhání, kotrmelce a jiné sportovní úkony (lyžování, jízda na kole apod.).

Typy her, které jsem zde zmiňovala patří povětšinou do skupiny her volných. Nemají určitá pravidla a nejsou omezovány, usměrňovány či řízeny žádnou jinou osobou, než je dítě samo. Děje, prostředky, způsoby či záměry hry jsou naprosto nehomogenní a mění se v průběhu hraní jako aprílové počasí. Kromě volné hry je i hra řízená, kterou dítě provozuje na podněty starší osoby, a která je cíleně vedena. Mezi takovéto cílené hry mohou patřit například hry didaktické či hry s hudebními nástroji.

Mezi třetím a čtvrtým rokem života se u dětí objevuje silná touha hrát si s jinými dětmi. Začíná se dělit o své hračky a překonává svůj individualismus. Vyvíjí se tzv. kooperativní hra, při níž děti pro svou činnost vyhledávají spoluhráče. Velikost skupiny závisí na věku dítěte, ve třech letech se skládá obvykle nejvýše ze tří dětí, ve věku pěti let už může být i pětičlenná. Podle Piageta se však pravá kooperativní hra vyvíjí až u dětí starších sedmi let.

1.3.3 Hra školních let

Díky nastalým povinnostem, které sebou přináší školní docházka, přestává být hra hlavní činností dítěte a začíná se proměňovat. Hra již není o fantazijních představách, ale má hlubší smysl a intelektuální přínos. Dítě ve školních letech je již obeznámeno se všemi základními otázkami a principy života, ví jak věci fungují, proto dochází ke specializaci jeho zájmů a i jeho hra se stává specializovanou. Když se ještě vrátíme ke zmínce o kooperativní hře, mají děti v tomto období tendence se sdružovat do skupin či part, právě díky stejným zájmům. Hry mají vždy pravidla, jsou společenské, konstruktivní a promyšlené.

Časem her stále ubývá a pomalu se transformují do zájmových činností. Od hry dětí se plynule dostáváme ke hře dospělých, která už není provozována za účelem zkoumání či zdokonalování se. Je spíše psychickým odpočinkem od povinností.

1.4 Proč?

Co tedy vlastně vede lidského tvora ke hře? Každý druh činnosti má svůj účel, podle Freuda žádné chování není bez příčiny. Tedy i hra má své důvody. Obecně by se dalo říci, že každý jedinec se musí adaptovat na okolní prostředí a činí tak aktivitami opakujícími se do úplného pochopení principů v tomto prostředí se vyskytujících. Hrou tedy můžeme nazvat činnost, kterou jedinec provozuje instinktivně, za účelem sebezdokonalení. Dětská hra je pak formou činnosti, která přináší poznání. Skrz každou hru se dítě naučí něco nového, co je potřebné pro jeho další život. Pozitivní na tom je, že tohle „učení“ je zcela spontánní a dítě ho provádí, protože má samo zájem. Hra je sama o sobě příjemná, děti při ní prožívají veselí, radost a uvolnění, zbavují se nepříjemných zážitků a napětí. Pozorují svět, zkoumají, napodobují, fantazírují o něm. Učí se vidět věci okolo sebe očima těch, které napodobují, učí se rozumět jejich chování a chápat jejich povinnosti. Hrají si proto, aby poznaly.

2 SVĚT HRAČEK

Po tom, co jsme si blíže objasnili proces hry se nyní budu podrobněji věnovat samotnému předmětnému symbolu hry, kterým je hračka. Předmětem nazvaným hračka, nemusí být za každou cenu objekt k účelu hry vytvořený. Hračkou se může dočasně stát i obyčejná poklička nebo brambor a přestože tyto předměty nejsou trvalými hračkami, zanechávají v dětech cenné životní zkušenosti. V čem by ale pak byla hodnota hraček opravdových? Hračka je věc, která dítěti náleží, může s ní zacházet, jak se mu zlíbí, může ji všemožně zkoumat i s následky zničení. Je to předmět, který je pro dětskou hru primárně stvořen, jeho hodnota spočívá v jeho filosofii, v tom, co v dítěti podněcuje a rozvíjí.

2.1 Hračka v zubech času

S určitostí nelze přesně, ba ani přibližně, datovat vznik hraček. Je vcelku nepravděpodobné, že by si lidská mláďata v dobách prehistorických nehrála. Otázkou zůstává s čím. První hračkou mohl být kupříkladu obyčejný klacík, který dítě házelo psovi, stavělo do pyramidy nebo ho pouštělo do proudu řeky. Bylo to jednoduše jen mládě, které se bavilo pohledem na houpající a nořící se větve v peřejích. Touha vidět to znova a znova toto stvoření nutila házet další větve do divoké vody, až se tato činnost dala považovat za hru a tím se pak klacík stal hračkou. Pravěcí lidští tvorové a jejich potomstvo trávili veškerý svůj čas v přírodě a museli v ní přežít, stejně jako volně žijící zvířata dnes. Je velmi pravděpodobné, že jejich dětství bylo krátké a na hru tedy nezbývalo mnoho času, již od útlého věku bylo nutné pomáhat při aktivitách nutných k přežití. Mláďata se učila potřebným činnostem od svých rodičů, ve volných chvílích pak zkoumala své nejbližší okolí. Předmětem jejich pozornosti a později i hry se stávaly kameny, kosti nebo škeble, jednoduše to, na co narazili a vzbudilo to jejich zájem.

Při archeologických vykopávkách se často nalézají předměty, které mohou hračky připomínat. Hliněné figurky zvířat a lidí mohly mít ale také obřadní funkci. U věstonické Venuše nikdo nepředpokládá, že by se jednalo o objekt vytvořený pro dětskou hru, ale byla symbolem plodnosti a zachování rodu. Není však vyloučeno, že některé liturgické předměty byly pak dány dětem k užívání, nebo že děti si

samy vytvořili napodobeniny těchto předmětů. Na nalezišti v Dolních Věstonicích byly v dětských hrobech nalezeny keramické panenky, hlavičky zvířat a miniaturní nástroje, které se již dají považovat za průkazný materiál existence pravěké hračky.⁶ Tyto figurky byly jen náznakové, bez zpracovaných detailů, vyrobené z hlíny. Můžeme se domnívat, že děti měly i jiné herní předměty, které se nám však díky pomíjivosti materiálu nedochovaly.

Podrobnější představy o vzhledu a funkci hračky v minulosti je možné získat z archeologických nálezů v Egyptě. Díky náboženské tradici o zachování lidské schránky a předmětů člověku blízkým pro posmrtný život, se nám dochovaly i důkazy o hračkách. Krokodýl ze dřeva, kterému se pohybovala čelist tak, že otvíral a zavíral tlamu, je jedním z prvních. Dochovala se i pohyblivá dřevěná figurka otrocka, který mísí chléb, stará asi 4000 let.⁷ Nalezené byly i míče zhotovované nejčastěji z kůže, ale i z hlíny, dřeva, papyru, slonoviny, ba dokonce i ze zlata.

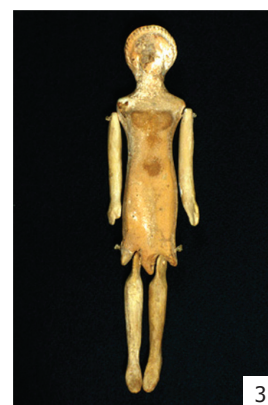
Také o hře v Mezopotámii máme jen vykonstruovanou představu z nálezů v královských hrobech. Oblíbenými hračkami bývaly panenky s terakotovými hlavičkami s malovanými obličejí. Některé měli v krku otvor, aby se k nim dala přišíť



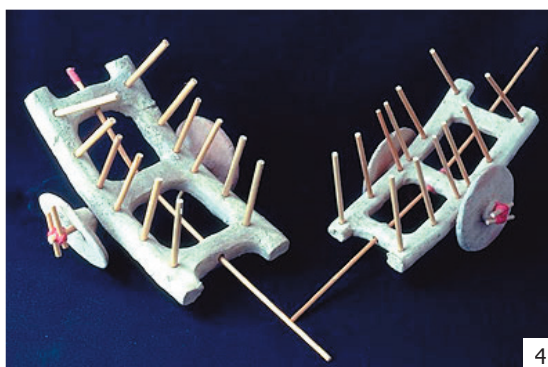
1



2



3



4

[1] Panenka „Lopatka“ a krokodýl
terakota, dřevo, Egypt, 1100 před n.l.

[2] Panenka
terakota, Řecko, 700 před n.l.

[3] Panenka s pohyblivými rukama
terakota, Řecko, 299-100 před n.l.

[4] Vozíčky
terakota, Harappa, 2300-2200 před n.l.

tělíčka z kousků látky či kůže. Nalezly se i vápencové figurky lva a ježka, připevněné na pojízdném vozičku z bitumenu, z období mezi léty 1500 až 1000 před naším letopočtem a desková hra, možná s podobnými pravidly jako současné „Člověče, nezlob se“.⁸

Z dob Řecka se dochovaly kresby na keramických vázách, znázorňující děti při hře s loutkami, míčem, zvířátky a dokonce i s Trojským koněm, do kterého bylo možné uložit celé vojsko olověných řeckých bojovníků. Existuje i literární zmínka o loutkovém divadle, nebo o mechanických hračkách, z nich se však nic nezachovalo. Nalezeny byly i panenky, ty nejstarší jsou ze sedmého století před naším letopočtem, vyrobeny z terakoty. Později měla děvčata panenky i z textilu, jantaru, slonoviny, mramoru či drahých kovů. Staří Řekové znali už i jojo či káču ze dřeva nebo hlíny, někdy i z bronzu, podle zámožnosti majitele, která se do pohybu uváděla bičem.

Z celého starověku se do dějin her nejvýrazněji zapsal starý Řím, proslulý svými gladiátorskými hrátkami. Hra nebyla jen pro děti, ale sloužila k potěše celé společnosti a byla spjata s náboženstvím. Římské hry byly určeny pro vzpruhu těla i mysli. Děti měly hodně volného času,



5



6



7

- [5] Lev a ježek - vozičky
bitumen, vápenec, Mezopotámie, 1100 před n.l.
- [6] Soubor hraček, terakota, Řecko kolem 200 n.l.
- [7] Koník, pálená hlína, Persepolis, 400 před n.l.

který mohly ke svým hrám využít. Nalezena byla řada rozmanitých terakotových zvířátek, koníkem počínaje a cikádami konče. Chlapci si hráli s miniaturními hliněnými nebo kovovými vojíčky oblečenými a vyzbrojenými jako ve skutečnosti. Děvčata zase s panenkami Existovalo několik druhů, od těch nejjednodušších až po složitější, které měly pohyblivé ruce a nohy a děvčata je mohla usadit do libovolné polohy. Panenka byla dítětem holčičky, kterou po vzoru své matky a chůvy oblékala, krmila z miniaturního nádobí miniaturním jídlem a ukládala ji do postýlky v minipokojíčku vybaveném veškerým tehdy užívaným nábytkem. Panenky se vyráběly z hadrů, kostí, slámy, dřeva, vosku nebo skleněné pasty, dochovaly se však jen ty hliněné, na jejichž výrobu se specializovala nejedna římská dílna. Hračky si děti doma ukládaly do košíků nebo do skříněk a když překročilo hranici dospělosti, obětovalo svůj košík s hračkami bohům. Neodmyslitelnou společenskou hrou v Římě je hra s různými druhy kostek a také hra na deskovém hracím poli podobná dnešní dámě či mlýnu.⁹

Mnoho her a hraček, považovaných za původem z Evropy, má své kořeny někde v Orientu, především v Číně. Jde například o karty či šachy. Z Číny pochází i létající drak, který byl původně prý používán pro vojenské účely a jako hračka se začal používat až v jedenáctém a dvanáctém století. I dřevění koníci, kteří se objevují na začátku našeho letopočtu jsou původem z Číny. Od sedmého století je známo švihadlo a čínským vynálezem je také diablo (dětská hračka v podobě cívk, která se roztáčí, vyhazuje do vzduchu a chytá na provázek natažený mezi dvěma hůlkami).¹⁰

Středověk hračkářský repertoár příliš nerozšířil, přestože křížové výpravy do svaté země výrazně ovlivnily evropskou herní kulturu. V dobách křížových výprav a rytířského dobývání a ideálů byl nejoblíbenější chlapeckou hračkou pochopitelně rytíř na koni. V Paříži byla nalezena plochá figurka, odlitá ze směsi olova a cínu ze 13. či 14. století.⁷ Ve čtrnáctém století se také začali objevovat koníci na tyči, kteří chlapcům dopřávali pocitů, být romantickým hrdinou bojujícím za krále a spravedlnost. Do Evropy se dostávají i hry společenské, hrané zpočátku především ve šlechtických sídlech. Zakrátko je však hráli i měšťané a navzdory církevním zákazům postupně i dělníci a venkované, na popud kastilského krále

Alfonse X. byla sepsána o společenských hrách kniha. Pro děvčata tu byla stále panenka, dřevěná, hliněná. V Norimberku je v roce 1413 založena první profesionální společnost zabývající se jejich výrobou.¹¹

V renesanci se díky zájmu o perspektivu a optiku začínají rozvíjet hračky s pohyblivými obrázky. Také se objevují hračky, na které se děti mohly jen dívat, nákladné, složité mechanické objekty, jako ptáčci v kleci, hudební scény a podobně. Plně se také rozvinula cechovní výroba hraček, zvláště v Německu, které byly určeny k exportu do zahraničí. Přírodním dokumentem o historii her a hraček se stal obraz Pietra Brueghela staršího - Dětské hry. Na obraze se odehrává před očima diváka na 80 her tehdejší doby sloužících k dětské zábavě, od kuliček až po kotrmelce.



8



9



10

[8] Panenka, slonovina, Řím kolem roku 100

[9] Soubor panenek
hlína, Německo kolem roku 1450

[10] Píšťalka ve tvaru ptáka
terakota, 12.-14. století

[11] Pieter Brueghel st., Dětské hry,
olej na dřevěné desce, 1560

[12] Vlci pohánění bičem, Francie kolem roku 1800

[13] Pes na kolečkách, Cihuatán kolem 400 n.l.



11



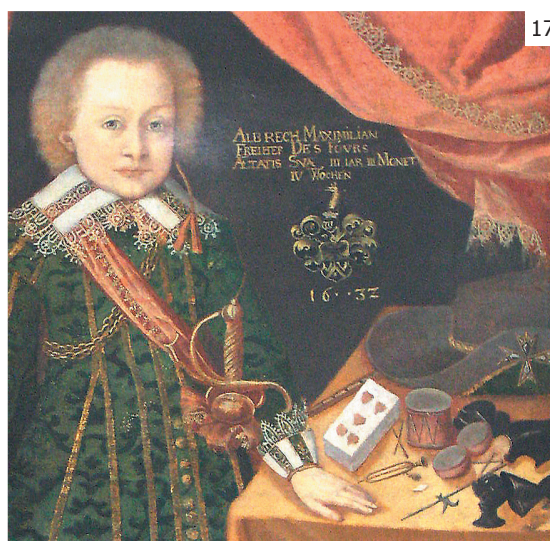
12



13

K nejmohutnějšímu rozvoji ve výrobě hraček dochází koncem šestnáctého století. Centrem se stává Německo, které se specializuje na dřevěné hračky. V Norimberku se okolo roku 1730 začínají vyrábět sériově i známí cínoví vojáčky. Tematicky se na hračkách podepisuje i třicetiletá válka a děti si hrají se zbraněmi, kartami, bubínkem. Rovněž se prohlubují rozdíly mezi hračkou chudých a hračkou pro šlechtickou vrstvu. Chudé děti si hračku vytvářely samy z přírodních materiálů, kdežto děti urozené dostávaly drahé, mnohdy zlaté či stříbrné soubory hraček. V sedmnáctém století se rozšiřuje loutkové divadlo a velkou oblibu získaly zejména domečky loutek. Malý, několika-patrový domek zařízený od sklepa až po půdu realistickými miniaturami vybavení domácnosti, včetně členů rodiny. Tyto domky se staly celosvětovým hitem a zachytily kulturní a módní zvyklosti různých národností. Objevil se také houpací kůň. Podle trendů, kdy se dětem vytvářel v hračkách zmenšený svět dospělých, aby se tak co nejrychleji připravily na život, vstoupila v oblíbenost i kuchyňka s malým nádobím a kamny, ve kterých se dalo i zatopit.¹²

Hračka se také stala předmětem zájmu pedagogů. J. A. Komenský kladl hru u malých dětí pro jejich zdravý vývoj



[14] Panenka
dřevo, textil, kolem roku 1700

[15] Panenka „Lady Elton“
dřevo, textil, kůže, mohér, Velká Británie, 1690

[16] Dům pro panenky, Rakousko, 1825 - 50

[17] Albrecht Maxmilián Des Fours - detail
Hrubý Rohozec, olej na plátně, 1632

na stejnou úroveň jako spánek. Celý svůj život věnoval pedagogice a studování nejúčinnějších způsobů výuky a ve hře spatřoval přirozený projev činnosti, který dětem přináší radost a potěšení. Že by se hra měla projevit i ve škole, aby učení bylo příjemné a zábavné. Ve svém díle Svět v obrazech přibližuje dobovou charakteristiku hry: „Po skončené práci lidé baví se hrou. Děti hrají buďto v míč, ježto jeden hráč hází a druhý chytá a zpátky odráží pletenku, buďto v kuželky, do kterých koulejí koule; nebo bičem pohánějí vlka, nebo střílejí z foukačky a kuše; časem také na chůdách chodí nebo na houpačce se houpají, aneb draka pouštějí, nebo na sáňkách se vozí a na bruslích se prohánějí.“¹³ Hračky se začínají přizpůsobovat i vyššímu věku dítěte a hra je stále více využívána k výchově a vyučování. Hravější výuka umožňuje dítěti lepší vnímání učiva a usnadňuje rozvoj jeho schopností. Vzdělání proniká i do širších vrstev obyvatelstva, tím vzniká potřeba didaktických pomůcek. Z tohoto období pochází např. skládací abeceda, početní domino, gramatické loto, hra s květinami, nebo také první puzzle. Byla to pomůcka k výuce zeměpisu, mapa, která se sestavovala z jednotlivých států.¹⁴

Panenko z osmnáctého století bývají často zmenšenými kopiemi svých



[18] J. A. Komenský, Orbis Pictus, hry a hračky

[19] Miniaturní kuchyň, Německo, 19. století

[20] Panenky Bru Jne. & Cie – Bebes
barvený porcelán, textil, Německo, 1880-85



19



20

majitelek, ale ze dřeva s malovaným obličejem, někdy na podstavci oblečené do honosných šatiček, jako módní panna. Jejich prostřednictvím se informovaly slečny o poslední módě, byly tak náhradou zatím neexistujícím módním časopisům. Objevily se také papírové vystřihovací panenky s celou výbavičkou, které si svou podobu zachovaly až dodnes.⁷ Mění se také přístup k dětem, které byly do té doby považovány již od svého sedmého roku za dospělé. Oblíbenou hračkou u chlapců je stále kůň v rozličných podobách, ale charakteristickou hračkou se stali cínoví vojáčci, kteří byli předmětem nejen dětské hry, ale i sběratelství.

S průmyslovou revolucí v 19. století přišly nejen nové vynálezy, ale i nové typy hraček. Nejpozoruhodnější nové hračky byly ty mechanické. Vznikaly malé vláčky, parní stroje, houpací koně, loutky, panenky, nábyteček, dřevěné kostky a špalíčky, obruče, větrníky, papíroví draci atd. U panenek bylo možné zakoupit si hlavičku a trup zvlášť, otvíral se tak prostor pro originalitu v rámci sériové výroby. Výrobním materiálem hlaviček a končetin bylo dřevo, kůže, porcelán, vosk či biskvit. Světlo světa spatřila také poprvé panenka - miminko.⁷ Didaktická hračka byla stále propracovanější, pro děti předškolního věku byl vytvořen soubor hraček obsahu-



21



22



23

[21] Houpací kůň
dřevo, Francie, 19. století

[22] Bébé Jumeau a Polochinelle
Francie, 1880

[23] Koník s povozem, plech, Španělsko, 1920

jící koule, krychle, válec, míč a stavebnici. Tento soubor, jehož autorem byl F. V. A. Fröbel, rozvíjel jak stránku duševní, tak i manuální zručnost dítěte.¹⁴

Ve dvacátém století nabral vývoj hračky rychlý spád, stejně jako vývoj průmyslu a vzdělanosti společnosti. Hra se stala důležitou součástí rozvoje dítěte a je na ni kladen stále vyšší důraz. Stejně jako v dobách minulých se na vzhledu hraček podepsala situace společnosti, ale nyní i umělecké směry. Ve dvacátých letech 20. století to byly kubistické, puristické, konstruktivistické a abstraktní tendence. Redukce na základní geometrické tvary a barvy podporovala tvořivost dítěte v čisté formě bez jakýchkoliv hranic.¹² Cílem moderní hračky byla tzv. hračka pedagogická, na které se podíleli výrobce, výtvarník, pedagog a lékař společně. Vzniká také takzvaná autodidaktická hračka - například skládací kostky. Tuto hračku lze složit pouze při určitém postupu, pokud dítě tento postup nedodrží, hračku se mu nepodaří sestavit správně a musí začít znova.⁶ Hra se stává také předmětem studia psychologie, filozofie, sociologie či pedagogiky. Moderní hračka má aktivně rozvíjet intelekt, sensomotorické dovednosti, fantazii a kombinační vlastnosti dítěte. Vzhled hraček byl ovlivněn také velkosériovou strojní výrobou



24



25



26



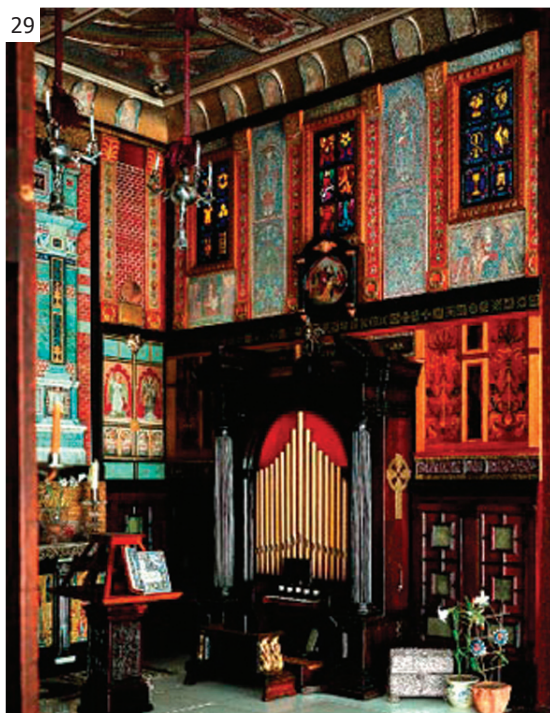
27

- [24] Stavebnice
dřevo, Německo, 1895
- [25] Loutkové divadlo, papír, kolem roku 1840
- [26] Stavebnice - Město, Wiener Werkstätte
lakované dřevo, Rakousko 1910
- [27] Páv, August Geigenberger
lakované dřevo, Německo 1904

a hračka se stávala odrazem průmyslového světa. Z fantazijních pohádkových postaviček se stal pracující lid se svými věrnými neživými pomocníky - stroji. Zprůmyslnění výroby hraček zapříčinilo i jejich zpřístupnění široké veřejnosti a jejich cenovou dostupnost. Začínají se také objevovat konkrétní osobnosti, které se tvorbě hraček věnují. Velmi rozšířené jsou domečky a pokojíčky se současným interiérem, které tentokrát už patří výhradně dětem a hlavně hračky plechové na klíček (autíčka, vláčky, zvířátka i lidé).



28



29



30



31



32



33

- [28] Mechanická letadýlka
plech s pérovým strojkem, Španělsko, 1929
- [29] Pokojíček pro panenky v orientálním stylu, 1933
- [30] Pojízdná loď, plech, Španělsko, 1920-1930
- [31] Most - model dráhy pro elektrické vláčky
Německo, 1890-1912
- [32] Slon na kolečkách, plech, 1925
- [33] Detail náčiní z minikuchyně pro panenky, 1885
- [34] Sada cínových vojáčků, 1910

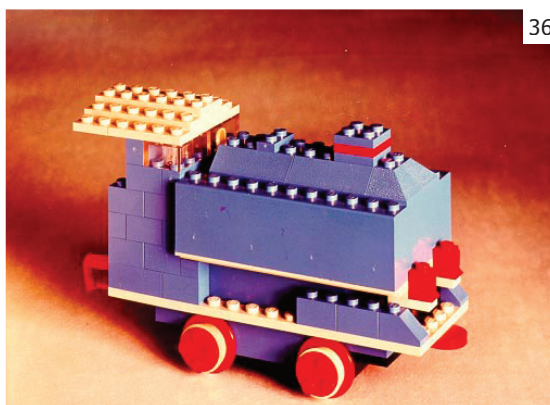


34

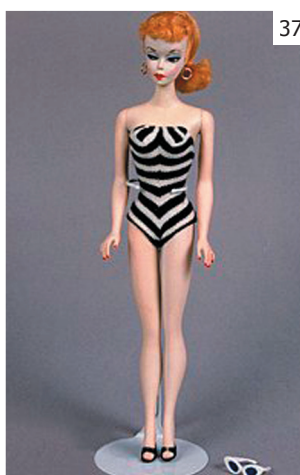
S vývojem nových materiálů a výrobních technologií bylo možné tvořit i nové hračky, nejmasovější rozvoj pak přišel s vývojem plastů. V roce 1903 přišel na svět plyšový medvídek, který dostal své jméno po americkém prezidentu Theodore Rooseveltovi (Teddy bear). Toto měkké zvířátko se stalo okamžitě jednou z nejoblíbenějších hraček, byl revolučním objevem hračkářského průmyslu. Děti bez rozdílu pohlaví plyšová zvířátka bezmezně milují a berou je spíše než jako hračku, jako svého kamaráda. Další novinkou se stala jednoduchá stavebnice Lego. Navrhl ji v roce 1932 Dán Öle Kirk Christiansen. Původně byla stavebnice ze dřeva, až od roku 1949 se prodává z plastu. Během své existence se neustále zdokonaluje a přizpůsobuje moderním požadavkům stále zvidavějších dětí. Z plastu se začínalo vyrábět takřka cokoli a ani panence se tento materiál nevyhnul, výhodou oproti porcelánovým bylo v jejich ceně a především v mechanické odolnosti. V roce 1959 se v New Yorku poprvé představila panenka Barbie, její vzhled odpovídal tehdejšímu ideálu krásy - vlnité, dlouhé vlasy a dokonalá štíhlá postava. Během let k Barbie přibyl ještě Ken, kromě toho získala i mnoho napodobitelek a následnic. Také hlavolamy mají na trhu dnes své místo, jedním z prvních opravdu celo-



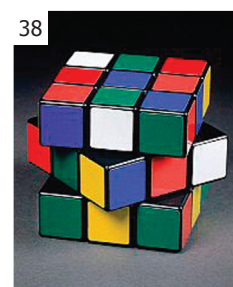
35



36



37



38

[35] Teddy Bear, plyš, USA, 1903

[36] Mašinka ze stavebnice lego
plast, Švýcarsko, 1966

[37] Panenka Barbie, plast, USA, 1959

[37] Hlavolam - Rubikova kostka
plast, Maďarsko kolem roku 1985

světově proslulých je Rubikova kostka. K dostání byla v nejrůznějších velikostech od klasické až po miniaturní, používané jako přívěsek ke klíčům. Autorem tohoto hlavolamu byl v osmdesátých letech maďarský vynálezce Rubik.¹⁰

Nezanevřelo se ani na hry deskové. K šachům, původem z Indie, přibývaly další velmi úspěšné společenské deskové hry: dáma, halma, roku 1935 „Monopoly“, či hra Scrabble, která vznikla pod názvem „Cris-Cros Words“ roku 1931.

2.2 Hračka u nás

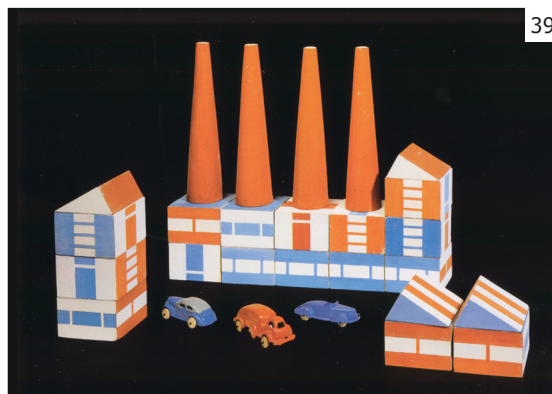
U nás, podobně jako v jiných evropských zemích, se začala hračky větší pozornost věnovat až během osmnáctého století. Děti přestávají těžce pracovat a obecně je kladen důraz na jejich vzdělání. Do této doby měly přístup převážně jen k domácím hračkám, většinou si je vyráběly samy nebo je dostaly od příbuzných. Předměty byly vytvářeny z dostupných materiálů, jako bylo kukuřičné šusť, kaštany, dřívka, hadříky či listí. Tyto materiály ale podléhají rychlé zkáze, tak se dochovalo jen velmi málo exemplářů.

Pro českou a moravskou lidovou tradici jsou charakteristické hračky vyrobené ze dřeva a z pálené hlíny. Hliněné hračky, jako miniaturní nádobíčko nebo figurky ptáčků někdy sloužící i jako píšťalka, vyráběli hrnčíři. Používalo se také těsto z mouky a klišového roztoku, které se natlačilo do formiček. Po vytvrnutí si je mohly děti pomalovat. Hliněné i těstové hračky byly pak často dozdobovány peřím, provázky nebo kožešinkou. Dřevěné hračky byly původně ručně vyřezávané, později i soustružené a lakované. Nejčastěji to byly figurky doplňující jesličky a děti, jakmile byly vánoční svátky pryč, mohli tyto postavičky používat na hraní. Některé z těchto lidových hraček se vyrábí dodnes a slouží nejen ke hře, ale i jako dekorativní či upomínkové předměty.¹⁴

Začátkem dvacátého století se objevují již specializované podniky zabývající se výrobou hraček a tvůrci a návrháři vystupují z anonymity. Jedním z nejvýraznějších byl Ladislav Sutnar, který se mimo hraček věnoval i grafické a architektonické činnosti. Tvorbě pro děti se věnoval převážně po studiích ve dvacátých letech, jeho loutky a hračky byly na rozdíl od těch dosud vyráběných stylizované a z jedno-

duchých geometrických tvarů. Připomeňme třeba jeho stavebnici továrního města či soubor zvířátek na kolečkách. Za své přínosné nápady získal i několik mezinárodních ocenění. Po Ladislavu Sutnarovi, je u nás nejvýraznější osobností meziválečného období Minka Podhajská, která vedla Státní ústav školský pro domácí průmysl v Praze. Tento ústav podporoval ruční práce jako zdroj obživy v odlehlých krajích. Kromě výroby hraček to bylo i krajkářství, vyšívání, košíkářství atd. Pedagogicky a umělecky hodnotné hračky Minky Podhajské se ale svým charakterem vracejí zpět k lidové tvorbě. Hračkami se také zabývají výtvarníci tvořící pro družstvo Artěl - Josef Lada, Jaroslav Horejc nebo Václav Špála či již zmíněný Ladislav Sutnar, který se snažil o zjednodušení tvarů a oprostění se od detailů.¹⁵

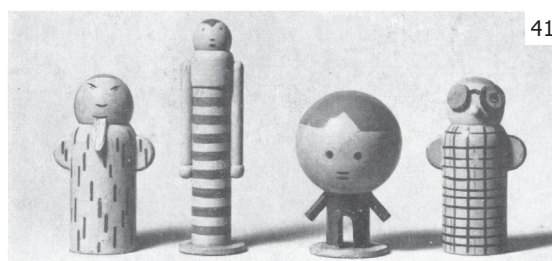
V roce 1908 vzniklé družstvo Artěl zaměřující se na uměleckoprůmyslovou tvorbu, ale v tvorbě hraček nedokázalo obstát v konkurenčním boji převážně s německými vyspělými průmyslovými podniky s dlouhou tradicí a pomalu zaniklo. Na toto družstvo později navázal Svaz českého díla, který podporoval výrobce v tvorbě hraček v duchu české tradice. Po roce 1945, po válečném výrobním úpadku, vzniká Poradní sbor pro hračku, kde kolektiv výtvarníků, technologů a teoreti-



39



40



41



42

[39] Stavebnice Build the Town, Ladislav Sutnar lakované dřevo, 1943

[40] Slon, Ladislav Sutnar soustružené dřevo malované, kolem 1930

[41] Soubor dětských neřestí, Minka Podhajská lakované dřevo,

[42] Pelikán, Jaroslav Horejc dřevo lakované, Artěl Praha 1910

ků řešil praktické problémy výroby hraček a posuzoval hodnotu dosud vyráběných hraček. Sbor zanikl v padesátých letech a jeho funkci částečně převzala Střední umělecko-průmyslová škola v Praze. Absolventi oboru hračka pod vedením prof. Viktora Fixla (V. Havlíček, V. Kubát, G. Filčík, J. Fixl) se stali významnými osobnostmi, které zasáhli do české historie a byli velmi úspěšní na českých i mezinárodních výstavách.⁷ V současnosti se hračkou zabývá několik českých designérů (Miroslav Trejtnar, Svatopluk Král). Čeští výtvarníci se vždy snažili vytvořit hračku zábavnou a zároveň poučnou, bojovali také proti komercializaci a přílišné technické složitosti. Využívali tradičních materiálů jako dřeva a prostých tvarových a barevných kombinací. To ostatní nechávali na dětské fantazii.

Je jen málo českých hraček z dvacátého století, které získalo trvalou hodnotu. Jednou z nejznámějších je jednomyslně stavebnice Merkur. Na počátku dvacátých let ji navrhl a vytvořil Jaroslav Vancl. Z počátku se stavebnice, ještě pod názvem Inventor, spojovala kovovými háčky, ty pak byly nahrazeny asi v roce 1930 šroubky. Vznikalo i několik dalších variant např. Metropol (stavebnice budov), nebo Merkur-Elektrus (možnost stavby elektrických modelů).¹⁶ Jedny z neméně



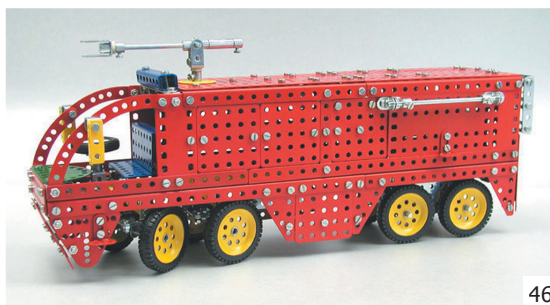
43



44



45



46

[43] Slepíčka - mechanická hračka na klíček plech, pohon pérovým strojkem, potisk výroba od r. 1950 Kovap Náchod

[44/5] Igráčci Formule 1, plast, Igra Praha 1980

[46] Stavebnice Merkur, Jaroslav Vancl kov, guma, od roku 1930, Komeb Broumov

[47] Lev a Kocour, Libuše Niklová polyethylen, PVC, Fatra Napajedla 1963-64



47

známých českých produktů jsou i plastové hračky z produkce firmy Fatra Napajedla. Od roku 1960 ve Fatře pracovala jako návrhářka Libuše Niklová, která díky svým návrhům z pryže a plastu pozvedla hračky tohoto druhu na vysokou úroveň umělecké kvality, rovnocennou dřevěným hračkám. Získala i několik významných ocenění u nás i v zahraničí. Další velmi známou českou hračkou jsou „Igráčci“. Plastové figurky jsou inspirovány úspěšností figurek stavebnice Lego. Svými námety představovaly různé profese jako kominík, hasič, zedník, zdravotní sestřička a podobně a stejně jako stavebnice Merkur jsou tyto „pracanti“ vyráběni dodnes.

2.3 Nová generace

V dnešních dobách, kdy je hračka masovým spotřebním produktem, stejně jako třeba potraviny, je na trhu nepřehledné množství druhů a tvarů předmětů určených dětem. Dítě může mít, na co si vzpomene, pokud to finanční stav příbuzenstva dovolí. Ty tam jsou časy, kdy byla pro děti nejcennější ta panenka, kterou si samy vyrobily. Dnes děti chtějí mít to, co je nové a moderní, to, co mají ostatní děti. V konzumní společnosti se výrobci nezajímají příliš o účinek hračky na dítě, ale pouze produkují, aby vydělávali a vychovávají si další spotřební zákazníky. Když dnes zavítáte do obchodu s hračkami, narazíte na hromady různorodých produktů. Můžete dětem vybrat mezi řadami vojáčků, autíček, panenek se sladkým tupým výrazem, rozličnou zvířenou nebo oblekem vojáka s velmi povedenou replikou samopalů. Tyto plastové hračky převážně z produkce východní Asie mají mnohdy velmi nízkou estetickou hodnotu, ale i přesvědčivě nízkou cenu. Právě Asie se po druhé světové válce stala centrem výroby hraček, zaplnila tak svými produkty díru na evropském trhu vzniklou díky válečné situaci na starém kontinentě. Proslulí němečtí výrobci dnes ale opět hledají své místo na slunci s výrobou kvalitních dřevěných a textilních hraček.

Množství produktů v regálech velkoobchodů zdánlivě není možné utřídit, po podrobnějším průzkumu však můžeme hračky rozdělit do tří linií. Nejrozšířenější jsou hračky, představující svět dospělých, akorát ve zmenšené podobě a provázejí dítě nejdéle v jeho historii. Tyto hračky se využívají převážně pro hru symbolickou. Chlapec si hraje na zahradníka s malým rýčem a hráběmi nebo na průvodčího

se zmenšenými kleštičkami na lístky. Dívky zase na kadeřnický salón nebo na vaření se sadou malých hrnců. Když se ohlédneme do dob minulých, nejtrvalejším předmětem pro hru, patřícím také do této skupiny, je panenka. Hypotéza, že si děti s panenkou hrají díky mateřským instinktům, není zcela pravdivá. Panenka je využívána pro hrové předstírání a má vždy takovou roli, jakou chce dítě samo, někdy je to nemluvně, jindy zase vrstevník či starší sourozenec nebo jeden z rodičů. Vyrábí se z mnoha materiálů, přesto v průběhu historie svou podobu příliš nezměnila. Další přetrvávající hračkou z této skupiny jsou autíčka, ovládající dvacáté století a jiné dopravní prostředky. Pulty hračkářství jsou zavaleny také sadami typu indián, kovboj či voják nebo James Bond.

Další skupinu hraček tvoří ty, které slouží k učení. Využití hračky ke vzdělání má své kořeny už v renesanci, kdy se teoriemi hry začali zabývat i pedagogové. Můžeme sem zařadit veškeré stavebnice a skládačky, realistické modely zvířat, hlavolamy, počítadla či soupravy pro mladé vědce (Malý chemik, Malý biolog či astrolog).

Poslední tématickou linii pak tvoří malá skupinka hraček „jen tak pro hru“. Například houpačky, káča, papírový drak, nebo jojo a také hry deskové, stolní a společenské.

Hračka, která však s přehledem ovládla konec dvacátého století je počítač. S tímto multimediálním kamarádem jsou děti schopny strávit nejen jeden den a nejen děti, s počítačem si hrají i dospělí. Nabízí se velké množství počítačových her s různou tematikou pro různý věk. Od jednoduchých pohádkových dobrodružných her pro nejmenší po složité strategické hry. Také vznikají tzv. chytré hračky, které by měly dětem nahradit zvířecího mazlíčka, nebo kamaráda. Jsou předem naprogramovány tak, aby se dítě o ně staralo. Elektronické hračky, které jsou založeny na mačkání tlačítek u dětí rozvíjí maximálně postřeh, jinak v nich neshledávám žádný přínos. Malé dítě se jen těžko učí pouhým pozorováním, přestože pozorování činnosti druhých mu pomáhá při zvládnutí některých aktivit. Je však nutné, aby mělo se vším vlastní zkušenost. Tlačítka mají jen velmi omezený sdělovací potenciál, proto je vhodnější dát dětem hračku fyzickou než-li schovanou na displeji. Světovou produkci hraček nyní ovlivňují tematicky především media, hrdinové

filmů a televizních seriálů nabývají třetího rozměru a z obrazovky se dostávají do dětských pokojů a her.

Pro výběr hračky pro svou ratolest máte dnes tedy nepřehledných možností, od tradičních dřevěných vláčeků až po robotického psa Aiba, který běhá, štěká, vrtí ocasem a denně potřebuje vyvenčit. Je jen na dítěti s čím si zatouží hrát a jak jeho hra bude vypadat.

Dvacáté století bylo opravdu stoletím dítěte a v oblasti her a hraček došlo ke stejně rychlému rozvoji, jako například v dopravním průmyslu. Měnily se tvarem i materiálem, jejich poslání ale zůstávalo stále stejné. Po celý svůj vývoj byla hračka pro děti přínosným zdrojem informací ať měla podobu kamínku nebo vojáčka. Smyslem hračky je dělat dětem radost, jejím prostřednictvím získávají cenné zkušenosti a poznatky pro svůj další život. Hračka přímo ovlivňuje vývoj dítěte, pomáhá vytvářet představované situace ve hře tím, že zobrazuje ve více či méně realistické formě svět. Motivuje ke hře samotné, podněcuje fantazii a tvořivé myšlení. Spojení dítě - hračka je pro nás tak samozřejmé, jako že v řece teče voda.

3 DIDAKTICKÝ VÝZNAM HRAČKY

Dříve než se budeme věnovat didaktické hře a hračkám je potřeba si vymezit význam samotného pojmu didaktika. Výklad může být různý podle toho zda vycházíme z obsahu či formy. Obecně však označuje „Soustavu výchovy a vyučování s návrhem organizace školské“.¹⁷ Zabývá se metodami a formami školního vyučování. Je to tedy v pravém slova smyslu návod pro pedagogy ke správnému vedení žáků. Jan Amos Komenský, kterému byla didaktika životním naplněním, se ve svých knihách zmiňuje, že posláním didaktiky „je od začátku do konce hledat a nalézt, jak by učitelé méně učili, ale žáci se víc naučili, aby ve školách neměl místo křik, pocit ošklivosti a vědomí marné práce, aby tam vládl klid, potěšení a spolehlivý prospěch“.¹⁷ Úlohou didaktiky je určit jak motivovat žáky a jak jim proces výuky zpříjemnit. Mezi obecně nejuznávanější technikou tohoto zpříjemňování je využití didaktických her.

Didaktickou hrou rozumíme hru, pomocí které lze snadno a rychle během vyučování i mimo něj přiblížit žákům nějaký okruh poznatků či dovedností. Použití didaktické hry musí být pro žáky natolik přitažlivé, aby si vlastně ani nevšimli, že se učí. Má většinou přesná pravidla, specifické pomůcky a svým obsahem ovlivňuje jazykové a pohybové schopnosti, organizační či esteticko-hudební.

Didaktický význam hry se začal studovat již v antice. Později středověcí myslitelé doporučovali hravou výuku čtení pomocí vyřezávaných písmen, ale až v renesanci se začali didaktickou hrou zabývat i pedagogové. Zvýšil se důraz na hru pohybovou i intelektuální. Názorná výuka si vyžadovala také tiskové ukázky, tak začaly vznikat hry s obrázky. V roce 1510 byla vytištěna v Krakově první obrazová didaktická hra - Dialektika v obrázcích, jejím autorem byl Thomas Murner.¹⁴ Významnou didaktickou pomůckou se stalo i loutkové divadlo. Postupně se z pomůcek k výuce stávaly hračky, které dosáhly největšího rozvoje ve dvacátém století. Intenzita promyšlenosti a přizpůsobení hraček stoupla v závislosti na studiu dětské psychologie. Dětskou hrou se zabývali pedagogové, psychiatři či fyziologové a podle jejich studií pak výtvarníci tvořili dokonalé herní předměty rozvíjející mladou osobnost. Tématicky se hračka měnila s rozvojem průmyslu, tak si mohly děti hrát s malým autíčkem, tramvají, letadlem, vesmírnou lodí, nebo třeba

s mimozemským létajícím objektem, či robotem. Také díky průmyslu má současná didaktická hračka mnoho podob, dřevěnými skládačkami počínaje, přes obrázkové sešity a elektronickými hrami konče.

Přístup k didaktické hře je rozdílný v závislosti na věku dítěte. Oproti školákům, kterým se učení hrou zpříjemňuje, se děti předškolního věku prostřednictvím hry učí. Pro děti v mateřských školách je tedy připravena ke hraní nejen hračka obyčejná, i když taková v podstatě neexistuje, protože s poznáním každého nového předmětu se dítě něco přiučí, ale také hračka s podtitulem didaktická.

3.1 Didaktická hračka

Didaktická hračka bývá vytvořena ze spolupráce pedagogů s výtvarníkem, aby mimo učební hodnoty měla i tu estetickou. Uplatňuje se především v činnostech určených k rozvíjení smyslů (senzorické činnosti) - rozvoj myšlení, komunikace, tvořivosti, cvičení paměti. Příkladem didaktické hry je stavebnice nebo-li soubor prvků, který je možno kombinovat a sestavovat do různých objektů. Hra se stavebnicí má vliv na rozvoj pozornosti, soustředění, představivosti a myšlení. Dítě musí důkladně prozkoumat jednotlivé části a jejich detaily, aby pak mohlo odhadnout co lze sestrojít či poskládat. Když si hraje se stavebnicí osvojuje si některé jednoduché fyzikální a matematické zákony, poznává geometrická tělesa a rozvíjí svou prostorovou představivost a schopnost analyzovat.¹⁸ Vedle stavebnic jsou didaktické i skládačky, které jsou založené na sestavování a přiřazování obrázků a tvarů. Zmíním se také o pexesu, které rozvíjí vizuální paměť a postřeh.

Didakticky nejvyspělejší jsou hračky používané pro hru mimetickou (napodobivou). V těchto hrách dítě napodobuje skutečnost a užívá k tomu rozličných předmětů, od vlastního těla přes přírodní materiály, až po loutky. Dítě si hraje na školu nebo doktora, na vojáky nebo na let do vesmíru. Vždy při tom zužitkuje zkušenosti, které získalo vizuálním kontaktem s činnostmi dospělých a používá často věrné imitace podobných nástrojů, s kterými dospělí manipulují. Ryje záhon malým rýčem, seká dřevo malou sekerou nebo řídí malé auto na elektromotor. Učí se i estetickou hrou, například při kreslení nebo při modelování z plastelíny. Zkoumá vlastnosti materiálů a jejich možnosti.

Zdrojem informací pro děti je dnes již přirozeně televizní vysílání. Velmi známou didaktickou pomůckou se u nás stal „Čertík Bertík“, který byl součástí televizního pořadu pro mateřské školy. Prostřednictvím tohoto malého maňáska se děti seznamovaly s různými typy problémů života a jejich řešením. Na úspěšnost tohoto vzdělávacího cyklu pro předškoláky ze sedmdesátých let navázal v posledním čase pořad Kouzelná školka. Také večerníček má určitý didaktický význam, nejen svým obsahem, ale vzhledem k jeho pravidelnosti se děti naučí dennímu řádu a schopnosti si plánovat čas.

V současnosti didaktická hra vlivem obecného využití počítačových technologií získala také podobu multimediální. Je neodmyslitelné, že dnešní děti mají přístup k počítači, pro jejich budoucí zařazení do společnosti je tato seznamovací činnost nutná již v ranném věku. Nejjednodušší cesta k poznání předmětu je skrz hru a platí to i u počítače. Vedle zábavních PC her, které toho u dítěte často kromě postřehu mnoho nerozvíjí existují počítačové hry vzdělávací. Zprostředkovávají zábavnou výuku školních předmětů (jazyky, přírodní vědy) či rozvíjí taktické a strategické promýšlení činnosti. Většina těchto her ale slouží k procvičování již poznaného.

Velmi významným didaktickým předmětem je kniha. Pro předškolní dítě je kniha častěji spíše hračkou, kterou využívá např. pro stavbu tunelu, než zdroj informací. Vztah ke knize zprostředkovávají dospělí, kteří dětem předčítají. Prostřednictvím literárních textů je ovlivňována intelektuální, smyslová i emocionální stránka dítěte, umělecké slovo rozvíjí a postupně obohacuje slovní zásobu dítěte, jeho vyjadřovací schopnosti. Oblíbení hrdinové pohádek a dětských příběhů jsou častými vzory napodobování, chování a prožívání dětí.

Prodává se také řada periodik pro nejmenší děti, které jsou plné didaktických hříček, skládaček a vystřihovánek. Kromě již dlouhá léta vydávaného Sluníčka a Mateřídoušky, které jsou z české produkce se v posledních letech objevily i časopisy přejaté ze zahraničí (Nauč mě, maminko, Méd'a Pusík, Medvídek Pú, Pětiletý, atd.).



Sluníčko

[48] Periodika pro děti od tří do sedmi let

Vliv každé hračky na dítě je velmi silný a to především z rozvojového hlediska. Didaktické hry a hračky jsou jen více přizpůsobeny představě dospělých o dětských potřebách, ale pro dítě jsou to jen další hrové předměty z mnoha. Aby hračka měla ten správný didaktický efekt musí být vhodně zvolena s ohledem na intelektuální stupeň rozvoje dítěte. Kojenec si nebude hrát se složitou stavebnicí, poněvadž ještě není schopen pochopit její princip a naopak pětiletému zdravému dítěti nebudeme vnučovat tahací kačenku na kolečkách. Příliš jednoduchá činnost

neuspokojuje jeho touhu po zjišťování. Hračky pro hru napodobivou mají odlišný princip vlivu, působí více na formování sociálních hodnot než na sensomotorické schopnosti. Když dnes projdete uličkou mezi regály v hračkářských obchodních domech, zjistíte, že hračky spadající do této skupiny jsou mnohdy nevkusné, tematicky plné násilí, nenávisti a strachu. Mohli byste snadno dojít k závěru, že z dětí musí zaručeně vyrůst agresivní a kýčem zmítané bytosti. Při napodobivé hře si však dítě jen výjimečně hraje s hračkou samotnou, spíše s představou o ní. Proto když má v ruce kulomet, nemusí z něho nutně vyrůst agresivní osoba, obzvláště pokud má klidné rodinné zázemí. Není prokázáno, že by v našich očích špatná hračka dítě nějak poškozovala, často o ni ani neprojeví zájem. Děti mají ten dar, že si samy určí s čím a jak si budou zrovna hrát a co je pro ně tím „nej“.

3.2 Která hračka je ta „správná“

Ráda bych se ještě zamyslela nad formou a obsahem didaktických hraček a nad znaky, které by taková hračka neměla postrádat. Smyslem didaktické hračky je v dítěti podněcovat druh činnosti, který prohlubuje jeho vědomosti a schopnosti. Má poskytovat nejen zrakové vjemy, ale nutit dítě k myšlení a tvoření vlastních úsudků. Didaktická hračka by měla být dětem předkládána s ohledem na jejich intelektuální růst. Pokud je nevhodně vybrána, dítě ji dostatečně neporozumí a hračka tak nemá očekávaný vliv. Na tom, z čeho je hračka vyrobena nezáleží, právě naopak by dítě mělo mít přístup k rozmanitým materiálům, aby odzkoušelo jejich možnosti. Důležité je, aby nebyly předměty závadné či dítěti svými výrobními vadami nebezpečné.

Didaktická hračka má dítě navést k určitým poznatkům, proto by měla mít jednoduchý princip, který neobtěžuje složitými pravidly. Stupeň složitosti formy závisí na věku dítěte, pro kojence jsou přínosné jednoduché kostky, sedmiletému dítěti vyhovují konstrukčně obtížnější systémy.

3.2.1 Forma hraček

Nejběžnější a nejjednodušší formou didaktické hračky jsou obrázkové doplňovačky, jednoduché karty s piktogramy. Jejich výroba není nákladná a mohou mít

mnoho výtvarných podob. Z didaktického pohledu jsou tyto karty velmi praktické, zabývají se daným okruhem témat a obrazovou formou dětem poskytují i podrobné informace. Jako hračka jsou však jen jednoúčelové a po použití a naučení nebývají využívány jinak.

Dřevěné didaktické hračky jsou výrobně nákladnější, mají ale i delší životnost. Trojrozměrná hračka umožňuje dětem práci v prostoru a prohlubuje perspektivní myšlení. Kladně je vnímán přírodní materiál, ale hračky větších rozměrů bývají příliš těžké.

Kovové předměty nebývají tak časté, jsou určené starším dětem, které již nemají ochutnávací reflex. V minulosti se kov využíval na výrobu mechanických hraček, dnes se používá jen zřídka a to převážně na stavebnice nebo na modely aut. Dítě by však mělo mít přístup i k tomuto materiálu, aby si osvojilo jeho vlastnosti.

Didaktické hračky textilní mívají podobu maňásků a loutek a pro dítě jsou přínosné z hlediska komunikace a rozvoje řeči. Textilní hračky potřebují častou údržbu, děti je ale mají rádi díky měkkému a hřejivému vzezření.

Nejvyužívanějším materiálem pro výrobu hraček je v současnosti plast. Má nejširší výrobní možnosti a je poměrně levný. Plastové hračky jsou často věrné kopie reálných předmětů a živočichů. Didakticky jsou tyto hračky přínosné pro využití v napodobivé hře. Plast je také využíván pro výrobu stavebnic, mechanických a elektronických hraček. Nevýhodou tohoto materiálu je právě jeho dobrá tvárnost, s neomezenými možnostmi mohou hračky upadat do kýče a estetické krize.

A která je ta „správná“ hračka? Je to ta, která rozšíří dětem povědomí o světě ve kterém žijí. Zároveň však budou mít radost ze hry s ní. Zda-li je určitá hračka pro určité dítě tou správnou prověří až čas.

4 CO SE V MLÁDÍ NAUČÍŠ

Ve vývoji lidského jedince je nejpodstatnějších prvních sedm let života. Mozek v tomto období má vysoký potenciál vyvíjet se a přijímat nové podněty, je velmi tvárný a schopný růstu. Zkušenosti, které dítě získá do sedmého roku jsou nesmírně důležité pro jeho další existenci. John Brierley v jedné ze svých zásad vyvodil, že „co je dobře a správně založeno v malých dětech, také v nich pravděpodobně zůstane“.¹⁹ Z toho lze vyvodit, že pokud se dítěti dostává hodnotné péče a pozornosti, má vyšší předpoklady pro správný intelektuální rozvoj než děti zanedbávané. Jestliže neposkytneme dítěti dostatečný prostor ke zkoumání, testování a pozorování, jeho mozek nezíská důležité informace, v pozdějších letech již není schopen tak pružně reagovat a učení se trvá podstatně delší dobu.

Jan Amos Komenský se dětským intelektem zabýval z pohledu pedagoga. Ve svém „Informatoriu školy mateřské“ rozepisuje čemu by se mělo dítě přiučit než půjde do školy, tj. podle Komenského po šesti letech života. Mateřská škola je v jeho pojetí náruč rodičů a ne společenské zařízení, jak ho známe dnes. Z Komenského myšlenek však současné předškolní instituce stále čerpají. Děti by se měly podporovat v pobožnosti, v mravním a literárním umění.²⁰ Vedení k bohu již dnes není aktuální, tedy alespoň v našem státě, vedení k mravnosti a umění je však trvalé. Komenský nabádá rodiče, aby své ratolesti vybízely k ctnostem a vědění, byl přesvědčen, že by se dětem už od ranného věku měly objasňovat základní principy věd jako geometrie, astrologie, optiky, politiky či ekonomiky. Psychologická zkoumání dětského vývoje, která jsou nám dostupná dnes však prokázala, že některé Komenského nároky na vzdělání dětí byly příliš vysoké. Přesto vše, co zmiňoval je dítě prakticky schopno do sedmi let zvládnout.

4.1 Mateřská škola

První instituce na „odkládání“ předškolních dětí vznikaly již v první polovině 19. století ve formě opatroven a dětských zahrádek. Funkce těchto zařízení nebyla ještě vzdělávací, ale jen hlídací, jejich vznik zapříčinil nástup průmyslu ve velkých městech a stále častější zaměstnávání žen. Postupem času se do těchto školek začaly zavádět i výchovné programy a v 60. letech devatenáctého století se

staly stěžejní náplní. V roce 1869 byla školským zákonem stanovena povinná školní docházka, následně podle směrnice z roku 1872 se mateřským školám ukládá podporovat a doplňovat rodinnou výchovu, připravovat děti na školu a rozvíjet je po stránce tělesné, smyslové i duševní prostřednictvím hry, zaměstnání, pozorování, atd. Prvopočáteční vzdělávání má v této době převážně školský charakter.

V počátcích dvacátého století dochází k reformě předškolního vzdělávání a preferuje se přirozená výchova s rozvojem tvořivosti dětí. Počet mateřských škol po druhé světové válce stoupá a vlivem sovětských teorií a ideologie byly vydány jednotné osnovy pro předškolní vzdělávání, byla stanovena organizace dne i formy výchovné práce. Koncem šedesátých let vychází i program pro jesle. V letech osmdesátých jsou programy pro předškolní vzdělání tvořeny s ohledem na přirozené potřeby dítěte (spontánní hra, volný pohyb, individuální přístup), je však pevně určena úroveň, které mají děti v určitém věku dosáhnout. Cílem mateřských škol bylo vytvářet základy vědomostí a dovedností dětí, rozvíjet jejich řeč, myšlení a zájem o hru, o přiměřenou práci a učení a vstup do základní školy.

V devadesátých letech po změně režimu, došlo také k transformaci požadavků na předškolní vzdělání, upustilo se od striktních pravidel výuky a věnuje se více pozornosti uspokojování přirozených potřeb dítěte a rozvoj jeho osobnosti. Podporuje se zdravý tělesný, psychický a sociální vývoj dítěte. Mateřská škola přispívá ke zvýšení sociálně-kulturní úrovně péče o děti a vytváří základní předpoklady jejich pozdějšího vzdělávání.²¹

Současné mateřské školy se řídí rámcovým programem který byl vydán státem v roce 2001. Tento program je tvořen tak, aby předškolní vzdělání bylo obecně srovnatelné, ale ponechává prostor pro individuální program jednotlivých školek. Stanovuje v pěti bodech rámcový obsah předškolního vzdělávání, které je nutné při práci s dětmi dodržovat. Dítě a jeho tělo (pohyb, zdraví, bezpečí), Dítě a jeho psychika (jazyk a řeč, poznávací schopnosti, myšlení, učení, představivost, fantazie, sebepojetí, city, vůle), Dítě a ten druhý (vztahy, komunikace), Dítě a společnost (lidská společnost, kultura, umění) a Dítě a svět (přírodní, kulturní i technické životní prostředí, pohyb, změna, vývoj, globální a civilizační problémy).²²

4.2 Alternativní výuka

V řadě školek se také využívá alternativních druhů výuky, které čerpají z historických pokusů o reformu školství. Např. Waldorfská pedagogika využívá jako prvek výchovy napodobování jako svobodný projev dítěte, na základě spolupráce, nikoliv soutěživosti, dosahují děti výsledků. Preferuje se umění, pohyb v souladu s obsahem duševní činnosti, manuální tvořivé dovednosti, chápání vciťováním se do okolního světa. Děti se učí také hrát na jeden nebo více hudebních nástrojů, pletou, šijí, háčkují, vytvářejí z různých materiálů - bez rozdílu, zda jde o chlapce či dívky.

Další alternativou je Montessoriovský systém, který podporuje volnou hru a nezávislost dětí, kdy pedagog pouze přihlíží činnosti a případně usměrňuje a pomáhá, nikoliv řídí. U dětí se využívá zájem o danou věc. Není třeba neustále děti motivovat, ale využívá se chvíle, kdy dítě samo projeví o danou činnost zájem nebo kdy se dítě nechá strhnout kolektivem. Dalším využívaným systémem pedagogiky je Daltonský plán, který podporuje svobodu a sebeorganizaci, děti si mohou zvolit pořadí zadaných úkolů a způsob, jakým dosáhnou výsledku.²¹

4.3 Smysl mateřské školy

Funkce mateřských škol je tedy vcelku jednoznačná. Nejen že opatrují děti, zatímco rodiče pracují, také dětem dávají prostor k přirozenému rozvoji a poznání, získávají nové sociální hodnoty. Podle Evy Opravilové je náplní předškolního vzdělání především rozumová výchova, která má dva základní cíle. Jedním je přirozená a spontánní hra, jejímž prostřednictvím dítě získává informace a druhým je příprava dítěte na požadavky vnějšího světa. Úloha školky zahrnuje tři celky. Rozvíjení poznání, které vede k osvojení základních poznatků o přírodě, společnosti a technice, jazyková výchova, která prohlubuje schopnosti slovního vyjadřování dítěte a rozvíjení základních matematických představ jako prostorová představitost, množinové operace či povědomí o číslech a hodnotách.²³

V dětském životě má mateřská škola velký význam, nenahradí onu Komen-ského pomyslnou matčinu náruč, ale pomáhá dětem k seberealizaci a utváření si

jiných sociálních poznatků, než kterých získaly z rodinného prostředí. Děti jsou ve školce psychicky připravovány na školní prostředí a větší kolektiv, mají možnost hrát si s širším výběrem předmětů. Návyky, které jsou jim vštěpovány v tomto období upotřebí ve svém budoucím životě.

4.4 Hračky v mateřských školách

Systém hry je v mateřských školách odlišný od hraní si doma. Dítě má kolem sebe kolektiv vrstevníků se kterými může kooperovat, také má k dispozici větší prostory. V předškolních zařízeních se klade důraz na správný vývoj a intelektuální růst dětí a všechny hračky tomu podléhají. Mateřská škola má širší možnosti i prostředky k pořízení větších a nákladnějších souborů hraček, stavebnic a her. Důležitý je i ten fakt, že předměty jsou ve školkách využívány po delší dobu jejich trvání, nejsou jen pro jedno dítě, které si po jistém stupni nasycení s danou hračkou už nehraje. Investice do hraček vložená je mnohonásobně vratná a proto může být vyšší, než jakou si mnohou dovolit rodiče.

Hračky ve školkách jsou vzhledově mnohem jednodušší a univerzálnější. Je pravděpodobnější, že ve školce naleznete dřevěnou stavebnici s jednoduchými geometrickými tvary, než autíčko na dálkové ovládání, které je dětmi sice velmi oblíbené, však příliš pracovně jednoduché. U dětí je nutné podporovat zvědavost a představivost. Pokud je mu dán předmět, který jen v náznacích připomíná auto, bude si s ním hrát i jako se zvířátkem nebo kladívkem. Elektronické hračky jsou často velmi realistické a jednoúčelové, mnohdy i velmi drahé, do mateřských škol se tedy nepořizují. Naopak se upřednostňují hračky podporující tvořivost a seberealizaci.

Školky jsou také plné sportovního náčiní, které se v domácích podmínkách nevyskytuje. Děti mají možnost hrát skupinové hry a mají prostor k aktivnímu vyžití svých emocí. Mateřská škola mívá minimálně dvě místnosti, které jsou určené - jedna pro hru soustředěnou a druhá pro hru aktivní. Děti se tak vzájemně při činnostech neruší.

Také pro hru napodobivou je mateřská škola schopna zajistit lepší podmínky. Dětem bývá k dispozici kuchyňský koutek či malá dílna, vybavená potřebným příslušenstvím.

Důležitým prvkem pro děti je přístup ke knihám, do školek se pořizují nákladné encyklopedie a mnohé odbírají i dětské časopisy. Děti mají možnost nahlédnout kdykoliv do knih a s pomocí paní učitelky zjistit potřebné informace. V dnešních školkách mohou děti často manipulovat s výpočetní technikou a elektronikou.

Pro dítě je pobyt v mateřské škole v mnoha směrech velmi přínosný. Dítě je schopné se snadněji sociálně integrovat, pod vedením učitelek získává nové poznatky o kultuře a vědách a je soustavně odborně připravováno na vstup do školy. S herního hlediska je hlavní klad v prostoru a volnosti, kterou mateřská škola poskytuje k seberealizaci dětí.

ZÁVĚR

Hra je jediná činnost, kterou člověk vykonává „jen tak“, bez žádného očekávání výsledku. Je to práce pro radost. Přes rychlý rozvoj dnešní společnosti hra zůstává stálicí pro děti i dospělé. S pokroky ve výzkumech mozkových aktivit se také objevují nové poznatky o příčinách hry a co hra po fyziologické stránce přináší. Dětská hra je motivována touhou po vědění a děti budou zvědavé vždy.

Cílem mojí práce bylo zhodnotit vlastnosti správné hračky, je však těžké určit, která hračka je dobrá a která ne. Z prozkoumaných teorií o hře, z historického přehledu a z poznatků o hračce didaktické jsem se dostala k závěru, že dobrá hračka je ta, která poskytuje dítěti estetické, senzorické a motorické hodnoty. Kvalitní předmět na hraní je každý, se kterým si dítě hraje po delší čas a ke kterému se rádo vrací. Musí také splňovat určité hygienické normy.

Dnešní děti mají pro hru ponechanou volnost a mohou vybírat s mnoha hraček, přesto si stále hrají s věcmi, které mají hlubokou tradici jako míč či loutka. A s čím si budou hrát děti příští? S největší pravděpodobností, mimo elektroniku a hologramy, s panenkou, autíčky a zvířátky.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] SEVEROVÁ, Marie. *Hry v raném dětství*. 1. vyd. Praha: Academia, 1982.
- [2] LEHMAN, H. C., WITTY, P. A. *The Psychology of Play Activities*. N. Y.: Arno Press, 1976.
- [3] MILLAROVÁ, Susanna. *Psychologie hry*. 1. vyd. Praha: Panorama, 1978.
- [4] GROOS, Karl. *Die Spiele der Tiere*. Jena, 1930.
- [5] PIAGET, Jean., INHELDEROVÁ, Bärbel. *Psychologie dítěte*. 2. vyd. Praha: Portál, 1994. ISBN 80-7178-146-0.
- [6] OPRAVILOVÁ, Eva., MIŠURCOVÁ, Věra. Hračka a dítě. In *Hračka svět dítěte, V. výstava průmyslového návrhu*. Oblastní galerie výtvarného umění Gottwaldov, 1976. str. 4-5.
- [7] PŘIBÍKOVÁ, Helena. Hračka jako kulturní činitel v minulosti a současnosti. In *Hračka svět dítěte, V. celostátní symposium průmyslového návrhu, konané 13. a 14. května 1976 v Gottwaldově*. Oblastní galerie výtvarného umění Gottwaldov, 1976. str. 17-21.
- [8] *Zaniklé civilizace*. 1. vyd. Praha: Reader's Digest Výběr s.r.o., 2003. ISBN 80-86196-65-8.
- [9] *Děti ve starověku* [online]. [cit. 2006-04-25]. dostupný z WWW: <<http://antika.avonet.cz/article>>
- [10] *Hračky a hry* [online]. [cit. 2006-05-05]. dostupný z WWW: <http://www.e-hracky.cz/zpravy/hracky_a_hry.htm>
- [11] ELMANOVÁ, O. *Dítě a hračka*. Praha: SPN, 1964
- [12] BORECKÝ, V. *Světy hraček*. ÚV českého svazu žen MONA, 1982
- [13] KOMENSKÝ, J. A. *Orbis Pictus - Svět v obrazech*. tiskem L. Beneše v Českém Brodě, nákladem vlastním, n. d., str. 194
- [14] MIŠURCOVÁ, V., FIŠER, J., FIXL, V. *Hra a hračka v životě dítěte*. 2. vyd. Praha: SPN, 1989.
- [15] FIXL, V., OPRAVILOVÁ, E. *Současná hračka*. 1. vyd. Praha: Odeon, 1979.

- [16] *merkur* [online]. [cit. 2006-05-05].
dostupný z WWW: <<http://www.merkurtoys.cz>>
- [17] KOMENSKÝ, J. A. *Didaktické spisy*. Praha: Dědictví Komenského, 1951.
- [18] FOTTOVÁ, Marie. Pedagogický význam her se stavebnicí. In *Hračka svět dítěte, V. celostátní symposium průmyslového návrhu, konané 13.-14. května 1976 v Gottwaldově*. Oblastní galerie výtvarného umění Gottwaldov, 1976. str. 17-21.
- [19] BRIERLEY, John. *7 prvních let života rozhoduje*. 2. vyd. Praha: Portál, 2000. str. 32. ISBN 80-7178-484-2.
- [20] KOMENSKÝ, J. A. *Informatorium školy mateřské*. 3. vyd. Praha: Topičova edice, 1947.
- [21] BEČVÁŘOVÁ, Zuzana. *Současná mateřská škola a její řízení*. 1. vyd. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-537-7.
- [22] *Rámcový program předškolního vzdělávání* [online]. [cit. 2006-05-05].
dostupný z WWW: <<http://www.msmt.cz>>
- [23] OPRAVILOVÁ, Eva. *Dieťa si hrá a spoznáva svet*. 1. vyd. Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľstvo, 1988.

SEZNAM VYOBRAZENÍ

Obr. 1. Panenka „Lopatka“ a krokodýl	20
Obr. 2. Panenka	20
Obr. 3. Panenka s pohyblivýma rukama	20
Obr. 4. Vozíčky	20
Obr. 5. Lev a ježek - vozíčky	21
Obr. 6. Soubor hraček	21
Obr. 7. Koník	21
Obr. 8. Panenka	23
Obr. 9. Soubor panenek	23
Obr. 10. Píšťalka ve tvaru ptáka	23
Obr. 11. Pieter Brueghel st. - Dětské hry	23
Obr. 12. Vlci pohánění bičem	23
Obr. 13. Pes na kolečkách	23
Obr. 14. Panenka	24
Obr. 15. Panenka „Lady Elton“	24
Obr. 16. Dům pro panenky	24
Obr. 17. Albrecht Maxmilián Des Fours - detail	24
Obr. 18. Orbis Pictus, hry a hračky	25
Obr. 19. Miniaturní kuchyň	25
Obr. 20. Panenky Bru Jne. & Cie – Bebes	25
Obr. 21. Houpací kůň	26
Obr. 22. BÉBÉ Jumeau a Polochinelle	26
Obr. 23. Koník s povozem	26
Obr. 24. Stavebnice	27
Obr. 25. Loutkové divadlo	27
Obr. 26. Stavebnice - Město	27
Obr. 27. Páv, August Geigenberger	27
Obr. 28. Mechanická letadýlka	28
Obr. 29. Pokojíček pro panenky v orientálním stylu	28
Obr. 30. Pojízdna loď	28
Obr. 31. Most - model dráhy pro elektrické vláčky	28

Obr. 32. Slon na kolečkách.....	28
Obr. 33. Detail náčiní z minikuchyně pro panenky	28
Obr. 34. Sada cínových vojáčků	28
Obr. 35. Teddy Bear	29
Obr. 36. Mašinka ze stavebnice lego	29
Obr. 37. Panenka Barbie.....	29
Obr. 38. Hlavořam - Rubikova kostka.....	29
Obr. 39. Stavebnice Build the Town, Ladislav Sutnar.....	31
Obr. 40. Slon, Ladislav Sutnar.....	31
Obr. 41. Soubor dětských neřestí, Minka Podhajská	31
Obr. 42. Pelikán, Jaroslav Horejc	31
Obr. 43. Slepíčka - mechanická hračka na klíček.....	32
Obr. 44. Igráčci - nákladní vozy na Formuli 1	32
Obr. 45. Igráčci Formule 1	32
Obr. 46. Stavebnice Merkur, Jaroslav Vaneč	32
Obr. 47. Lev a Kocour, Libuše Niklová	32
Obr. 48. Periodika pro děti od tří do sedmi let	39