

Hra jako komunikační prostředek

Ivana Horniecká

Bakalářská práce
2009



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta humanitních studií



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta humanitních studií

Ústav pedagogických věd

akademický rok: 2008/2009

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Ivana HORNIECKÁ**
Studijní program: **B 7507 Specializace v pedagogice**
Studijní obor: **Sociální pedagogika**

Téma práce: **Hra jako komunikační prostředek**

Zásady pro vypracování:

Nastudování odborné literatury a zpracování materiálů.
Teoretické zpracování tématiky.
Příprava metodiky výzkumné části.
Zpracování a vyhodnocení výzkumu.
Prezentace výsledků výzkumu, jejich shrnutí a doporučení pro praxi.

Rozsah práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam odborné literatury:

Bakalář, Eduard, Nové psychohry: Spol.hry pro všestranný rozvoj osobnosti Portál 1988,

Zapletal Miloš, Velká encyklopedie her: Olympia , 1986

Bakalář Eduard, I dospělí si mohou hrát, Praha : Pressfoto, 1976

Berne Eric. Jak si lidé hrají Liberec: Dialog, 1992 ISBN 80-85194-51

Millarová, S. Psychologie hry Praha, Panorama 1997

Vedoucí bakalářské práce:

Mgr. Pavla Valachová

Ústav pedagogických věd

Datum zadání bakalářské práce:

19. února 2009

Termín odevzdání bakalářské práce:

15. května 2009

Ve Zlíně dne 19. února 2009



prof. PhDr. Vlastimil Švec, CSc.
děkan

L.S.

Mgr. Soňa Vávrová, Ph.D.
vedoucí katedry

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním diplomové/bakalářské práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že diplomová/bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému dostupná k prezenčnímu nahlédnutí;
- na moji diplomovou/bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – diplomovou/bakalářskou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování diplomové/bakalářské práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky diplomové/bakalářské práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně

.....

¹⁾ zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlédnutí veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výtisky, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst.

3). Odpirá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělků jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídně k vyšší výdělků dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

První část bakalářské práce se zabývá problematikou her, využitím her v procesu vyučování, při tvorbě kvalitní náplně volného času u žáků ZŠ, působením hry na komunikační dovednosti. Část druhá představuje výzkumné šetření, výsledky, doporučení pro použití her jako prostředku pro zkvalitnění komunikace ve skupině a kompetencí žáků.

Klíčová slova: Hra, teorie hry, význam hry, žák, volný čas, rozvoj komunikačních kompetencí, komunikace ve skupině.

ABSTRACT

The first bachelor work meet challenge of game (computer game, card game...), use of game during classes, at creation quality charge of leisure time by schoolchild, activity through game on development the interpersonal skills. The second present discovery program, result, recommendation for use game like medium to improve communications in group and increase authority pupils.

Keywords: Game, theory of game, game importance, free time, development of communication authority, communication in team.

Ráda bych tímto poděkovala Mgr. Pavle Valachové, Ph.D.za podnětný a vždy vstřícný přístup při psaní této práce, za její čas a pozornost, kterou věnovala tématu, které jsem si vybrala.

Poděkování Mgr. Ivaně Vaňkové, ředitelce školy Kodaňská, Praha 10 za možnost uskutečnit výzkum ve třídách 2. stupně této školy.

Dále patří můj dík Mgr. Aleně Vávrové, učitelce matematiky a fyziky na zmiňované ZŠ a zakladatelce Klubu Kapsa, který by bez jejího nadšení pro kvalitní trávení volného času dětí a jejich mimoškolní výchovu neměl šanci vzniknout.

Motto: Dítka jsou klenot nejpilnějšiho

opatrování hodný.

Hrou si mají děti cvičit

mysl k jemnosti, pohyby k obratnosti

a tělo ku zdraví.

J. A. Komenský

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 ÚLOHA A PŮSOBENÍ HER ZEJMÉNA U DĚTÍ A MLÁDEŽE	11
1.1 DŮVODY VEDOUcí K HRANí HER	12
1.2 PŮSOBENí HER NA MOTORICKý A INTELEKTUÁLNí VÝVOJ DĚTí A MLÁDEŽE 13	
1.3 KOMUNIKACE VERBÁLNí, NEVERBÁLNí.....	14
2 HRA A DEFINICE HER	15
2.1 DRUHY HER.....	15
II PRAKTICKÁ ČÁST	18
3 VLASTNí VÝZKUM	19
3.1 CíL PRÁCE	19
3.2 METODOLOGIE	19
3.2.1 Dotazník	21
3.3 PRACOVIŠTĚ – KAPSA	22
3.4 ZÁVĚREČNý VÝZKUM	23
ZÁVĚR	34
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	37
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	38
SEZNAM PŘÍLOH	39
PŘÍLOHA P I:	440

ÚVOD

Hra je nedílnou součástí našeho života. Hrajeme si celý život. V každé fázi našeho bytí má však jiný smysl. V dětství je to nácvik sociálních dovedností a zručnosti, v dospělosti v hraní nacházíme odpočinek, relaxaci a opět i sociální kontakt, jelikož jsme společenší tvorové. Proto je hra nevyčerpatelným zdrojem nejen našeho poznání v různých oborech lidského snažení, ale i důležitým prvkem v sociálních vazbách s naším okolím. Dále můžeme poměřovat síly s ostatními v hrách sportovních.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 Úloha a působení her zejména u dětí a mládeže

Hra nás provází celým životem. Hrajeme si rádi a dobrovolně. Vychovává nás, učí samostatnosti, rozvíjí komunikační schopnosti. Máme možnost se svobodně projevit, vyzkoušet si tzv. bez následků něco, co by jinak nešlo.

Hra člověka utváří. Náš známý sběratel her, Miloš Zapletal, má pro hru tento popis: „Hry pomáhají dítěti uspokojit touhu po lidské společnosti. Vyvádějí ho z osamělosti, umožňují mu komunikaci s jinými. Ve hře nachází dítě kamarády i protivníky, s nimiž může spolupracovat i soutěžit. Hry přinášejí dětem vzrušující a radostné zážitky. Prožívají v nich napětí a boje i blažené chvíle vítězství. Znamenají vybočení z každodenní všednosti, únik z šedivé reality do pohádkové říše, kde se malý človíček jako mávnutím kouzelného proutku mění v jestřába, vlka, vodníka, anděla, čerta, zbojníka a krále, který vysílá své vojsko.“

Hry jsou nedílnou součástí života člověka. Provázejí ho od nejranějšího věku. Jejich působení a vliv se projevují nejvíce u dětí a mladých lidí. V různých formách však vyplňují volný čas lidí v dospělosti a později i ve stáří.

Hra člověka utváří. Holandský historik Johan Huizinga definuje hru takto: "Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně přijatých závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím "jiného bytí" než je všední život." (Zapletal, 1991, s.7) V neposlední řadě... " Ve hře si uvědomujeme, že i když jsme svázáni přísnými pravidly, zbývá nám stále velký prostor pro svobodné jednání."(Zapletal, 1991, s.8)

Stejně tak, jako nelze využívání her omezovat věkem člověka, nelze ani stanovit dobu, kdy v minulosti vznikly. Jsou prostě stejně tak staří, jako lidstvo samo.

U některých her si vystačil jedinec sám, pro jiné potřeboval partnery či dokonce při skupinovém zápolení šlo o událost celospolečenskou. Tak tomu bylo i v minulosti a tak je tomu i dnes.

Poněvadž jsou hry součástí lidského života je jasné, že tak, jak se vyvíjela společnost měnily se i hry. S rozvojem civilizace se přecházelo od her primitivních k novým složitějším formám, mnohdy technicky dosti náročným. Přesto dochází k tomu, že některé v minulosti dosti rozšířené hry zanikly, zatím co jiné přetrvávají od antiky až po dnešek.

Hra je lidem vrozená, rádi ji vyhledávají, poněvadž umožňuje vytvářet vazby sociální a kulturní. Pomáhá poznávat a překonávat bariéry v komunikaci s ostatními lidmi. Do jisté míry se dá prostřednictvím hry působit na člověka, hlavně na děti a rozvíjet jejich osobnost v pozitivním směru. V neposlední řadě dává mladým lidem poznat blahý pocit vítězství, ale i zakusit hořký pocit prohry.

1.1 Důvody vedoucí k hraní her

Je mnoho důvodů proč se člověk věnuje hrám, ale jsou ještě dnes i lidé, kteří hry uznávají pouze u dětí a mladých lidí – u dospělé populace považují čas strávený hrami za zbytečně promarněný. Zásadou těchto lidí je, že „buď pracují nebo se věnují nicnedělání.“ Přitom nechápou, že absolutní odreagování v bdělém stavu neexistuje. Jestliže nespí a jen odpočívá, mozek pracuje dál – přemýšlí, vzpomíná a plánuje co bude dál. Je tak často víc vysílený, než-li při práci nebo při aktivním odpočinku. Nedovedu si představit, že by někdo dokázal vypnout mozek úplně a prostě nemyslet a jsem naopak přesvědčena, že Descartovo „Cogito, ergo sum“ - „myslím, tedy jsem“, můžeme chápat i obráceně. Pokud jsem v bdělém stavu – myslím. Jakákoliv aktivní činnost, např. právě hra, odvádí ale směr našeho myšlení od povinností v zaměstnání, v rodině jiným směrem. Tím se na čas odreaguje a neznáma nalezneme lepší řešení běžných starostí, než při soustředěném přemýšlení o těchto záležitostech. Na tom spočívá aktivní úloha her ve srovnání s lenošením – nicneděláním.

Proč si tedy lidé hrají? Můžeme odpovědět, že proto, aby využili volný čas a zahnali nudu. Tak tomu ale není. Člověk si hraje rád, dobrovolně, spontánně. Nikdo ho ke hře nenutí a proto jakmile ho tato činnost omezuje, může ji kdykoliv ukončit.

Hrajeme si tedy snad proto, že chceme být ve společnosti? Odpověď zní ano. Hra nám poskytuje přímo jedinečnou možnost komunikace s ostatními. Jde většinou o jedince nebo celou skupinu, které mají stejné zájmy jako my, vzájemně si rozumíme a doplňujeme se.

Je dalším důvodem proč si hrajeme, že chceme vyniknout – zvítězit? I tady je odpověď kladná. Hra opravdu může poskytnout pocit radosti i vítězství. Nejlepším objektem pozorování v této oblasti jsou děti. Dovedou se zcela bez zábran radovat z dosaženého úspěchu. Snaha o prvenství může ale přinášet i prohry. Neúspěch má ale svůj významný výchovný účel, důležitý pro celý další život člověka. Snaha o prvenství může přinášet i prohry. Učí sebeovládání a tím, že se ve hře učíme vyrovnat se i s porážkou se hra stává modelem správného sociálního jednání. Za další důvod proč si hrajeme, můžeme

považovat, že chceme něco poznat, prozkoumat, něčemu porozumět. I tady můžeme odpovědět kladně. Hra rozvíjí naše schopnosti i obohacuje o nové poznatky. Dává nám možnost vyzkoušet situace, které jinak uskutečnit nelze. Při hře se učíme logicky myslet, kombinovat a volit správná řešení. "Umožňuje mu zvládat událost či situaci tím, že ji aktivně zredukuje, místo aby bylo jen pasivním divákem." (Millarová, 1978, s. 31)

Je důvodem ke hrám rozvíjení a procvičování paměti? I tady je odpověď ano. Zejména starším lidem by měly být křížovky, sudoku, kvízy a různé doplňovačky poskytovány přímo tak říkajíc „na lékařský předpis“. Stejně tak je tomu u dětí, kde procvičování paměti, jako jsou psychické funkce působí jak na vštípení a udržení, tak i na schopnost reprodukce získaných informací.

Stejně tak kladnou odpověď dostane na otázku, zda může být důvodem, proč si děti i dospělí hrají to, že chtějí dokázat sobě i druhým, že něco zvládnou vyrobit. Každé dítě má upřímnou radost, když se mu podaří něco namalovat, vystříhnout, vymodelovat. A dospělí? Sběratelství, výrobky z různých technických kroužků, dovednosti, zahrádkaření i samotné domácí kutilství je vlastně jen jinou formou hry – formou aktivního odpočinku. Rozvíjí nejen jejich znalosti a zkušenosti, ale i manuální a někdy i technickou zručnost.

Chtěla bych jen závěrem připomenout, že právě proto, že si hrajeme rádi a dobrovolně nesmí tato naše záliba převažovat nad povinnostmi, prací a rodinou. Jakmile začnou být hry nepostradatelné, stáváme se na nich závislí. Je to vážná nemoc a to zejména v současné době.

Protože člověk nežije v izolovaném prostředí, ale ve společnosti, dochází u něj ke spojení s ostatními lidmi. Toto spojení, dorozumívání, předávání informací i tvorbu vztahů označujeme jako komunikaci. Možnost vzájemného styku a výměny informací mezi lidmi

1.2 Působení her na motorický a intelektuální vývoj dětí a mládeže

Známý psycholog Jean Piaget rozdělil intelektuální vývoj dětí a mládeže na 4 období :

1. Je to čas mezi narozením a 18 - tým měsícem- senzomotorické období. Na počátku je vše nekoordinované, později nastává vědomé vnímání předmětů a manipulace s nimi.
2. Čas mezi 2. a 8. rokem se stává symbolickou reprezentací. Kromě slovní, popř. písemné formy používá dítě ke komunikaci s okolím i symboly (např. značky,

gesta, předměty aj.). Zvyšuje se slovní zásoba a schopnost opakovat, to co se naučilo.

3. Třetí stadium asi do 12 let začíná dítě provádět zpětné operace. Proces abstrakce převažuje. Dítě je schopno určit a popsat obecné vlastnosti a vztahy.
4. Čtvrté stadium trvá do 18-tého roku, kdy je hlavním znakem konstruktivnost - z jednotlivých prvků a jednoduchých útvarů dovede sestavit celé soustavy (Mišurcová, Fišer, Fixl, 1980).

1.3 Komunikace verbální, neverbální

" Na naší komunikaci s druhými lidmi je pozoruhodné, že ji skoro vždy spoluvytváříme a ovlivňujeme, přispíváme k ní a zároveň jsme její součástí, jsme jí ovlivňováni."(Vybíral, 2000, s.18)

I když je komunikace chápána jako způsob dorozumívání především mluvenou a písemnou řečí - verbální, jsou velice důležitým prostředkem i projevy mimořečové - neverbální. Jsou to pohyby, gesta, mimika, symbolika. Zatímco při osobních a citových vztazích vystupuje do popředí mimika, v soupeřivých vztazích se častěji objevují gesta- rukou, hlavou aj.

Neverbální forma komunikace může nejen řeč doplňovat, ale dokonce i nahradit. Tak lze pohybem či gestem vyjádřit děj bez jediného mluveného slova - balet, pantomima.

Verbální projev může být v souladu s neverbálním, ale stejně tak i v protikladu. Chceme-li dítě pochválit, úsměv a pohazení kladné hodnocení jen posílí. Falešnou lichotku může prozradit právě naše tvář, naše neverbální komunikace. Pokud tedy nejsme dobrými herci, bývá neverbální komunikace lépe odhalitelným projevem lži.

Jestliže uvádíme, že hry jsou určitou formou komunikace mezi lidmi, musí i pro ně platit stejná pravidla, jako u jiných prostředků.

Komunikace při hrách je typická u kolektivní formy. Je však různá podle druhu této činnosti a podle počtu hráčů. U všech však platí jedno společné - je zastoupena jak verbální tak neverbální. Nemusí však probíhat ve stejnou dobu. Jako příklad můžeme uvést soutěž družstev i jednotlivců. Každé takové akci předchází příprava. Ta spočívá ve stanovení strategie a taktiky. Vlastní hra se omezuje na neverbální projev, pohyby, gesta, mimiku. Po skončení či o přestávce se opět do popředí dostává do popředí řeč, ať jde o projevení kritiky nebo chvály. Obě formy se tedy prolínají.

2 HRA A DEFINICE HER

„Hra má svá pravidla, kterými se hráči musí řídit. Kromě pravidel speciálních v jedné hře nebo v jedné skupině her, jsou pravidla všem hrám společná, která se zpravidla ani nepíší a přitom se týkají důležitých věcí. Předpokládáme, že soupeři vždycky povedou čestný boj. Jakákoli nepoctivost je nepřípustná.“ (Zapletal, 1991, s.13)

„Abychom mohli hry charakterizovat, určit jejich přednosti i nedostatky je třeba je rozdělit do skupin. To však není vůbec jednoduché, poněvadž množství her, které má dnes mládež k dispozici je značné. Navíc jejich počet není konečný. Na trhu se objevují stále nové. Dobrá hra pomáhá rozvíjet tvořivé způsoby myšlení, zabraňuje zkosnatění a vede ke zdravé soutěživosti.“ (Bakalář, 1987, s. 5)

„Ve hře si uvědomujeme, že i když jsme svázáni pravidly, zbývá nám stále velký prostor pro svobodné jednání.“ (Bakalář, 1991, s. 8)

2.1 Druhy her

"Na světě je několik set her a ještě větší množství obměn. Všechny však můžeme rozřídít do několika málo skupin, poslouží vnitřní obsah hry, herní děj a hlavní úkol hráčů - způsob boje." (Zapletal, 1991, s.12)

- Deskové
- PC hry
- Sportovní
- Hlavalamy
- Doplnovací
- Karetní
- Skládačky

Deskové hry- jsou velmi oblíbenou skupinou her, a to jak pro mladé, tak i pro starší. Jejich cílem je logická úvaha, kombinace a strategie a hlavně komunikace. Jsou to hry kolektivní, kde se vítězem stává ten, kdo je pohotovější a má lepší taktiku. Dle mého názoru jsou oblíbené proto, že je lze hrát nejen v dětském kolektivu, ale i doma, kde v jistém slova smyslu stmelují rodinu. Zlepšuje komunikaci v rámci rodiny a upevňuje vztahy. Jejich jedinou nevýhodou je, že při nich nedochází k rozvoji fyzické zdatnosti.

PC hry- jsou poměrně mladé. Vyžadují nejvíce logické myšlení, soustředění a pohotovost, taktiku a technickou zručnost. U on-line her jde o komunikaci mezi účastníky navzájem. Opět nevýhodou je zábava v místnosti a soustředěný pohled na obrazovku. Komunikace i přes propojení počítačů při hraní her on-line je opět jen s přístrojem. I když do řešení vstupují další účastníci hry, nevidí jim do obličeje, neslyší jejich komentář, nevidí radost ani zklamání. Dle mého názoru je to jako „dotýkat se přes sklo“. Hráč není tedy řešitelem sám, přistupují další jedinci a posouvají řešení kupředu, ale chybí osobní kontakt.

Sportovní hry- jsou skutečně staré jako lidstvo samo. Jen fyzicky zdatný jedinec je schopen přejít všechny nástrahy přírody. Sportovní soutěžení nevyžaduje jen fyzickou sílu, ale i schopnost volit správnou taktiku a komunikaci s ostatními jedinci. Musí umět předvídat jak bude reagovat jeho spoluhráč i protivník. Nejrozšířenější v této skupině jsou míčové hry – kolektivní - (fotbal, volejbal, házená aj.) i individuální (tenis, badminton aj.)

Hlavolamy- rozvíjejí logiku, představivost, manuální zručnost a také jemnou motoriku, která je důležitá při psaní.

Doplňovací- v této kategorii najdeme ty hry, které nám dávají za úkol doplnit číslici - sudoku, slovo - křížovky, kris-kros, nebo z písmene složit slovo - scrable. Jsou zastoupeny kolektivní i individuální formy. Křížovkami či osmisměrkami se mládež zabývá jen zřídka. Jednoznačné kladné ohodnocení však nemá. Slova v křížovkách jsou stále stejná, často se opakují. Luštění se stává rutinní záležitostí. Proto jsou výhodnější křížovky číslicové, hřebenovky nebo kris-kros aj.

Karetní- jsou staré a velmi rozšířené jak v minulosti tak i dnes. Mariášové karty, tarokové, kanastové, dětské - Černý Petr, vykládací, žolíky aj. Proto mají i velice rozmanitou formu od kolektivní až po individuální. S mariášovými kartami lze kromě mariáše normálního hrát i lízaný nebo licitovaný, 11 pánů, prší, zelenou louku, švindl a další a hrají je jak děti tak i dospělí. Některé jsou náročné na logiku, jiné na postřeh další pak na komunikaci.

Skládací- za skládací považujeme ty, které vytvářejí určité obrazce a tvary. Řadíme sem např. puzzle, domino, kubus. Jsou dosti náročné na představivost a obrazotvornost.

Chci upozornit, že uvedené rozdělení není vyčerpávající. Uvedla jsem především ty, které uvedli respondenti v dotazníku.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 VLASTNÍ VÝZKUM

Svoji práci jsem rozdělila do dvou etap. Počátkem roku 2008 jsem se věnovala především sběru podkladů pro teoretickou část své práce. Zaměřila jsem se na úlohu her, důvody, které vedou k využívání těchto forem aktivního odpočinku, zejména u dětí a mládeže. Seznamovala jsem se s působením her na motorický a intelektuální vývoj dětí a mládeže i s teoriemi her a hrou jako prostředku komunikace. Za tímto účelem jsem navštívila knihovnu s pedagogickým zaměřením - Národní pedagogická knihovna Komenského v Praze. Dalším zdrojem cenných informací se staly encyklopedie a internet.

3.1 Cíl práce

Cílem této práce bylo zjistit, zda je hra významným komunikačním prostředkem u žáků 7.-9. tříd ZŠ Kodaňská na Praze 10. Dále můžeme za cíl práce považovat získání odpovědí týkajících se níže zmíněných témat:

1. Jsou hry využívány i během vyučování?
2. Mají žáci zájem o zařazování her do výuky?
3. Jsou-li hry využívány také v rodinném prostředí?
4. Jaké druhy her převládají mezi zájmy žáků 7. – 9. ročníků ZŠ?
5. Jaký význam mají hry ve výchovně-vzdělávací činnosti v Klubu Kapsa?
6. Jak ovlivňují komunikaci mezi návštěvníky tohoto klubu?

3.2 Metodologie

Výzkumná část má podobu kvantitativního výzkumu, formou dotazníku. Ten obsahuje 24 otázek, z nichž některé jsou voleny tak, aby respondent odpovídal ano, ne, nevím tj. formou uzavřených otázek, jiné vyžadovaly, aby na ně respondent odpovídal vlastním názorem tj. formou otevřenou. Dále bylo použito pozorování výzkumníka a polostrukturovaného rozhovoru se dvěma učiteli z Klubu Kapsa. Toto je triangulace výzkumných metod. Zmíněný dotazník byl určený pro žáky 7., 8., 9. ročníků základní školy. Respondenti byli vybráni náhodně, bez ohledu na dosavadní studijní výsledky. Celkem se podařilo oslovit 134 žáků na Základní škole Kodaňská, Praha 10, Vršovice. Dotazník byl sestaven záměrně tak, aby odpovídal věku žáků výše uvedených tříd. Byl anonymní. Akce proběhla 23.04.2008 v době vyučování, za účasti tazatele a třídních

učitelů. Čas byl vymezen na 30 minut, minus čas, který byl věnován vysvětlení a účelu rozdaných dotazníků. Po uplynutí doby určené k vyplňování dotazníku jsem dotazníky shromáždila. I když akce proběhla za přítomnosti tazatele a pedagogických pracovníků, tazatel obdržel místo rozdaných 134 dotazníků jen 126. To znamená, že 8 dotazníků se nevrátilo zpět. Při vlastním zpracování informací z dotazníků se pracovalo se 126 žáky, kteří dotazník vyplnili. Dotazník obsahuje 24 otázek.

Výběr vhodné školy byl zvolen na základě doporučení pedagogických pracovníků z Klubu Kapsa ve Vršovicích. Mgr. Vávrová, Mgr. Činnost tohoto klubu znám z vlastní zkušenosti a vím, že se zabývá využíváním her jako prostředku účelného využití volného času dětí. Dalším krokem k ověření správnosti hypotéz se stala návštěva Klubu Kapsa, kde jsem položila podobné otázky i výše jmenovaným pedagogickým pracovnícím, které pomáhají se zajišťováním chodu Kapsy.

Zdůrazňují:

Není věkový rozdíl - děti od předškolních po středoškoláky.

Do Kapsy chodí dobrovolně a rády.

Rodiče je tam rádi posílají.

Některé děti si zde doplňují učivo, doučují se , píší úkoly.

Větší návštěvnost je v zimních měsících.

U skupinových her je třeba věnovat větší péči slovní komunikaci (děti nedovedou správně vyjádřit myšlenku).

Zaměřit se více na starší žáky, vyhledávání vhodné společnosti.

Spolupráce i s jinými mimoškolními organizacemi.

Získat větší pochopení pro tento druh mimoškolní aktivity školských odborů, finance.

Větší propagace těchto zařízení u obcí, které rozhodují o výši dotací na provoz.

Důležitý článek při organizaci volného času u dětí.

3.2.1 Dotazník

1. chlapec, dívka
2. Máš sourozence?
3. Naše třída: dobrá parta, zájmové skupinky
4. Platí na vaší škole, že škola je hrou?
5. Děláš pravidelnou přípravu do školy?
6. Vypiš svoje oblíbené a méně oblíbené předměty ve škole
7. Jsi humanitně nebo technicky zaměřený, -ná?
8. Je pro tebe učitel rádce a pomocník?
9. Navštěvuješ zájmové kroužky mimo školu? Jaké?
10. Patříš mezi soutěživé typy nebo ne?
11. Líbí se ti sporty individuální nebo kolektivní?
12. Zajímáš se o hry? Karetní, deskové, hlavolamy, scrable, zatre, šachy...
13. Máš doma hry? Jaké?
14. Hraješ s rodiči, sourozenci nějaké hry?
15. Tvoje oblíbené hry
16. Znáš klub Kapsa?
17. Pokud chodíš do Kapsy: jdeš se doučovat, setkat se s kamarády, zahrát si hry?
18. Hry on-line: dobrá věc, ztráta času
19. Myslíš, že hra ulehčuje komunikaci mezi lidmi?
20. Tvůj vzor: rodiče, sportovci, hudebníci, vědci, politici...
21. Vrcholový sport se provozuje za účelem: dobrého výdělku, prestiže, pro radost
22. Jsi pro využívání her při vyučování- matematika, cizí jazyky...
23. Pomáháš ve škole s organizací výstav, jarmarků...
24. Domníváš se, že dobrá komunikace je předpokladem pro úspěšnou spolupráci

3.3 Pracoviště – Kapsa

Abych si lépe ověřila správnost svých hypotéz a mohla uskutečnit vlastní výzkum, využila jsem počítačový klub Kapsa, www.kapsa.cz, ve Vršovicích- v Praze 10.

Jde o neziskovou organizaci pro děti a mládež, navštěvovanou hlavně žáky ZŠ. Ve Vršovicích, tj. v místě mého bydliště, funguje Kapsa již 16-tým rokem. Je velmi vyhledávanou organizací nejen mezi mladými lidmi, ale i dospělými, kteří si zde zvyšují počítačovou gramotnost v různých kurzech.

Organizace Kapsa se rozvíjela postupně a z původních skromných poměrů se stala technicky dobře vybaveným klubem, poskytujícím řadu kroužků a kurzů. Vede ji parta nadšenců. Rodiče sem děti rádi posílají. Vědí, že nejde o ztracený čas, ale naopak o to, že se pod dozorem věnují nejen hrám, ale i učení. Mají zároveň možnost komunikace s lidmi stejných zájmů.

Mladá generace chodí do Kapsy do různých kroužků. Největší zájem je o matematiku. Již několik let funguje kroužek matematických šikulů a nově je otevřen kroužek matematiky pro žáky druhých a čtvrtých tříd ZŠ. Stálé zájemce má výuka angličtiny a dále uvažují o kroužku němčiny.

Vedoucí pomáhají nejenom v organizování mimoškolní činnosti v kroužcích, ale vysvětlují i nepochopenou látku z vyučování, doplňují chybějící učivo, radí s úkoly a připravují ke zkouškám. Proto si děti zvykly přicházet pro radu i se slohovými pracemi, či referáty na různá témata. Vědí, že pokud nemají přímo potřebnou literaturu, v Kapse jim poradí, kde ji vyhledat. Značnou pomoc v tomto směru znamená přístup na internet. Tam se děti učí vyhledávat potřebné údaje.

Velký zájem je o hry, a to jak o počítačové, tak i deskové. V Kapse se snaží v dětech cílevědomě pěstovat myšlenku, že počítač není pouhým zařízením ke hraní her, ale že má velice mnohostranné účelné využití. Rodiče sem proto také své děti rádi posílají s tím, že se učí brát PC jinak než jako hrací automat.

V Kapse se věnuje velká pozornost deskovým hrám. Jsou velmi dobrou alternativou k PC hrám. Zde se děti učí práci v kolektivu, učí se respektovat jeden druhého. Na rozdíl od individuálního postavení před PC si hrají v kolektivu, což je velmi důležité pro jejich správný rozvoj komunikačních kompetencí. Velkou motivací jsou jim velmi pěkná

umístění na mezinárodních soutěžích i na setkání hráčů strategických her na celostátní úrovni (mistrovství ČR v Zatre, turnaj v Othellu, turnaj o Číši Desdemony aj.).

Kromě působení klubu v oblasti her a doučování se zde pořádají i zajímavé přednášky pro širší veřejnost (astronomie, laviny, bouřky aj.).

Protože Kapsu často navštěvuji a znám rozsah jejího zaměření, tak i vliv na děti a mládež, využila jsem tuto organizaci k rozšíření pozorování zejména o komunikaci při hrách i o zjištění, kterým hrám dávají děti přednost.

3.4 Závěrečný výzkum

Pro lepší orientaci v odpovědích na mnou předložený dotazník rozdělíme otázky do dvou základních částí:

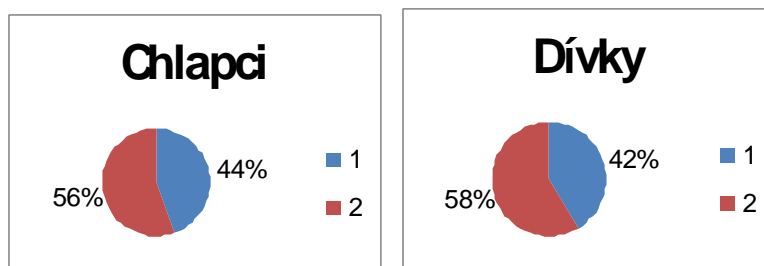
A) Obecné informace o žáku a třídě

B) Informace k úloze a využívání her mládeží 7. až 9. ročníku ZŠ

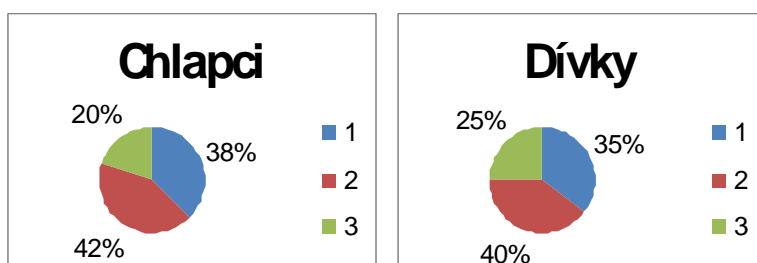
Ad.A) Obecné informace jsou především pod otázkami 1., 2., 3.,5., 6., 7., 20.

Otázka č.1 - I když šlo o náhodný výběr, je zastoupení hochů a dívek ve sledované skupině 126 respondentů téměř vyrovnané- 61 chlapců a 65 děvčat. Lze tedy odpovědi obou skupin srovnávat.

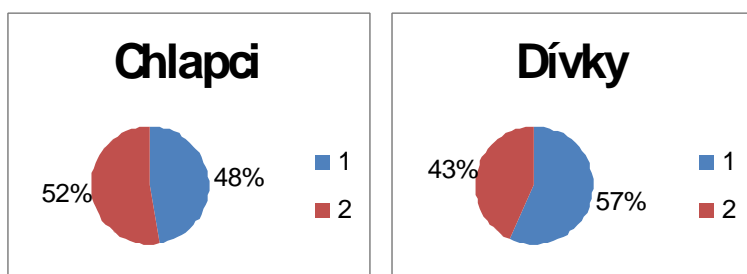
Otázka č.2 – Sourozenci - ano – ne - Podíl jedináčků (hoši 34, dívky 38) je u obou pohlaví vyrovnaný. U obou skupin má 27 chlapců a 27 děvčat jednoho či více sourozenců. Úloha sourozenců se projevuje u odpovědi na otázku č. 15, kde jsou právě oni častými hráči her v rodinném kruhu.



Otázka č.3- Naše třída – dobrá parta - zájmové skupinky. Odpovědi na tuto otázku jsou vyrovnané. Přibližně stejný počet dětí (chlapců i dívek) uvádí, že je třída dobrým a stmelným kolektivem, druhá polovina charakterizuje třídu jako roztržštěnou na jednotlivé skupiny. Jde zřejmě o individuální chápání každého jedince. Protože však šlo o žáky ze 4 tříd (9A, 9B, 8 a 7) je možné, že v různých třídách panují odlišné poměry. Součtem odpovědí došlo k setření těchto rozdílů a tak vcelku 36,5 % dětí hodnotí kolektiv jako dobrou partu, 41 % jako roztržštěné zájmové skupiny. Zbývající pětina buď neví jak třídu hodnotit, nebo se nad otázkou příliš nezamyslelo.

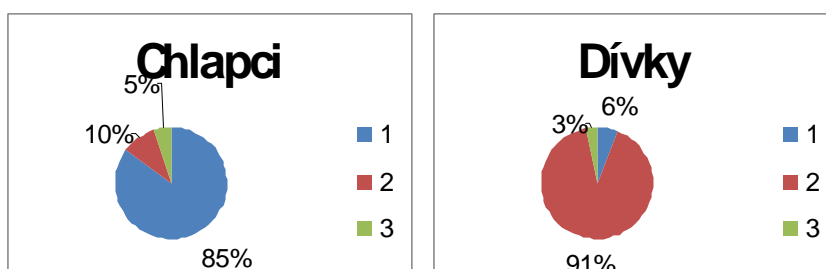


Otázka č.5- Příprava do školy – ano – ne - Odpověď není žádným překvapením a je odrazem skutečnosti. Průběžná příprava žáků se soustřeďuje na nejnutnější vypracovávání domácích úkolů, k intenzivní přípravě dochází v období zkoušení a písemek. Celkem 37 dívek, tj. 57 % odpovědělo ano, u hochů však jen 29 %, tj. 47,5 %. To potvrzuje známá pedagogická zkušenost, že jsou dívky pečlivější a svědomitější.



Otázka č.6- Oblíbené a méně oblíbené předměty - Také zde nedošlo k převratným informacím. Potvrdilo se jen známé, že dívky mají rády spíše humanitní předměty, chlapci technické. Navíc lze takto těžko souhrnně hodnotit bez znalosti vyučujícího. Obliba předmětu není dána jen jeho tématem - látkou, ale hlavně učitelovým podáním. Dobrý kantor umí podat zajímavým způsobem i matematiku, fyziku či chemii, což jsou v dotazníku zejména u dívek ne příliš oblíbené předměty.

Otázka č.7- Humanitní – technický - Humanitní či technické zaměření žáci označili plně v souladu s obecnou platností. Téměř 91 % dívek mají sklon k humanitním oborům, hochů je 85 % zaměřeno technicky. Téměř 10 % chlapců dává přednost humanitním vědám a 6 % dívek mají rády technické. To, že přibližně 4 % dětí odpovědělo, že nevědí, není v jejich věku nic překvapujícího.



Otázka č. 20- Kdo je vzorem - Odpovědi z dotazníku jsou zajímavé. U valné většiny dotazovaných jsou jako vzor považováni rodiče a někdy i prarodiče. Pokud je tomu skutečně tak, je to vítané skutečnost. Ostatní uvedené vzory podléhají módním trendům, ať se jedná o sportovce, herce, hudebníky aj.

Někteří žáci svoji odpověď rozvedli, uvedu tedy některé odpovědi:

„Vzorem je člověk, který jde za svým cílem a má svůj názor.“

„Každý by si měl vytvořit svoji osobnost jako vzor.“

„Nemám vzor, ale ráda si poslechnu rady od babičky.“

„Nikdo není mým vzorem. Chci být sama sebou.“

3 chlapci ze skupiny píše: „Žádné vzory nejsou.“

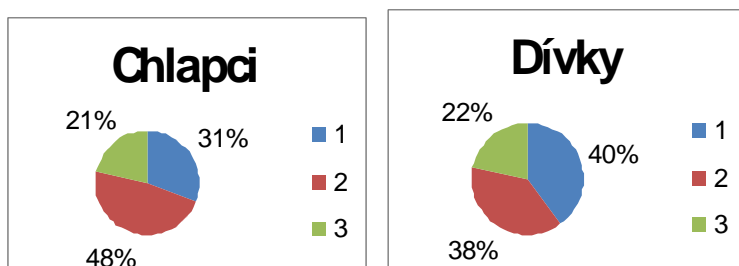
„ Já jsem svůj vzor“ či „ Žádné vzory nejsou - neuznávám je.“

Ad. B) Informace k úloze a využívání her mládeží

Otázka č.: 4., 8., 9., 10., 11., 12., 13., 15., 18., 14., 16., 17., 21., 22., 23., 24.

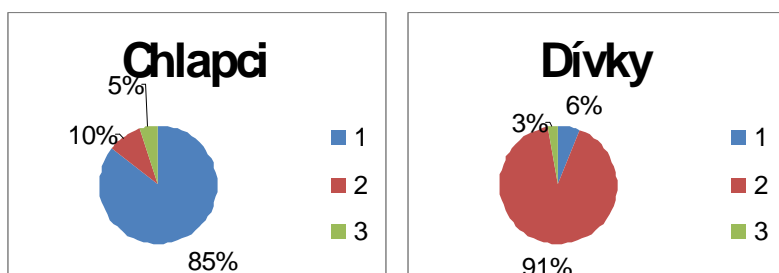
Druhá skupina odpovědí se přímo dotýká tématu mé práce. U některých respondentů poskytuje velice osobité názory.

Otázka č.4- Škola hrou- I když z celkového počtu 126 odpovědělo 45, tedy 36,5 % kladně, že se ve škole již nyní uplatňují nové formy výuky zábavnějším a přitažlivějším způsobem, není toto matematické vyjádření tak důležité, jako stručné poznámky některých žáků. Ti totiž zcela správně upozorňují, že jsou sice již některé hodiny zajímavější, že ale záleží na učiteli a jeho přístupu k novým vyučovacím metodám. Píše také, že „ Škola hrou“ nelze uplatnit všude a vždycky.



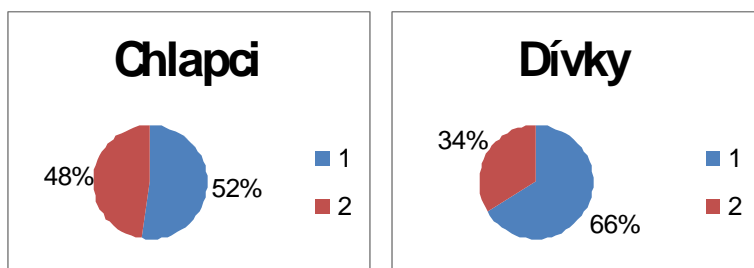
Otázka č. 8 - Učitel - rádce a pomocník - Téměř 60 % (75 žáků) odpovědělo kladně a jen

16,7 % v učiteli nevidí ani rádce ani pomocníka. Myslím, že je to dobrý výsledek, svědčící o vztahu mezi učitelem a žákem. Patrně k tomuto hodnocení přispívá činnost organizace Kapsa, kde se žáci setkávají s pedagogy na mimoškolní půdě nejen při doučování, ale i při přednáškách a hlavně hrách.

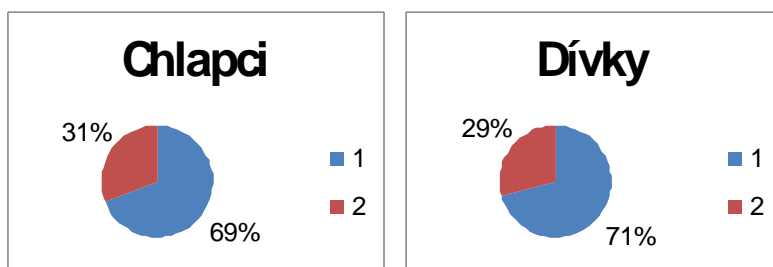


Otázka č.9- Zájmové kroužky - Kromě žáků, kteří navštěvují Kapsu jsou zájmy ostatních rozmanité. Přední místo zaujímají sporty (kopaná, házená a jiné míčové hry atd.).

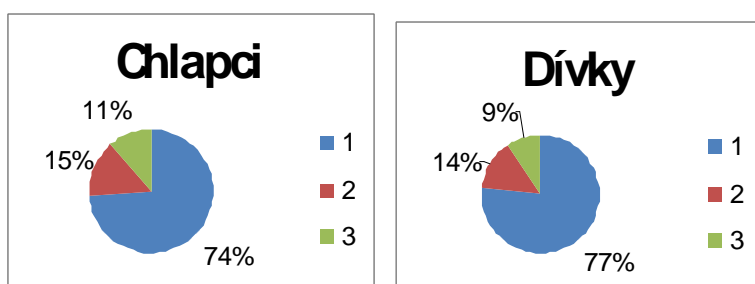
Z uměleckých jsou to dramatické, hudební a taneční. Velice zajímavá je odpověď dívenky- zřejmě milovnice koní. Odpovědi celého dotazníku jsou zaměřeny jen tímto směrem. Například z her hraje jen Dostihy, vzorem jsou pouze jezdci a pokud jde o problematiku vrcholového sportu a jeho hodnocení (otázka č. 21) uvádí: „ Musí mít z toho radost i kůň a ne jenom já.“ Podle tabulkových výsledků se kroužkům věnuje téměř 60 % dotázaných. 40 % nenavštěvuje žádné.



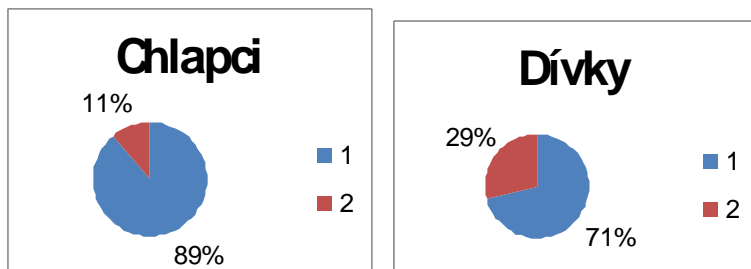
Otázka č. 10- Soutěživý typ - Za soutěživý typ se označilo téměř 70 % dotázaných. Poměr mezi chlapci a děvčaty je vyrovnaný. Domnívám se, že výsledek odpovědí je přiměřený mentalitě dětí tohoto věku. Rádi soutěží a rádi se předvádějí a předhánějí v dovednostech.



Otázka č. 11- Sporty kolektivní a individuální. Odpovědi na dotaz téměř jednoznačně preferují kolektivní sporty (75 %) a také se jimi zabývají. Jen dva žáci z celé skupiny odpověděli, že je sportovní problematika nezajímá. Jsou zřejmě zcela jiného zaměření.



Otázky č.12, 13, 15 a 18- Odpovědi se týkají her a protože byly otázky seřazeny tak, že od obecného (zájem o hry) se dotazovaní vyjadřovali ke konkrétním hrám, lze problematiku hodnotit společně. Ze sledovaných 126 žáků se 80 % vyslovilo, že se tomuto druhu zábavy věnují.



V tabulce oblíbenosti se na prvním místě ukázaly hry počítačové.

Z dalších her dle mého dělení na straně 12 své práce se mládež nejvíce zabývá hrami karetními. Nedomnívám se však, že by se těšily tak velké oblibě pro svoji vnitřní náplň, jde podle mne o to, že zahrnují celou skupinu karetních her, bez bližšího rozdělení.

Jen 10 žáků uvedlo, že hrají prší a 6 žolíky. Ostatní v dotazníku zavrhli jen společné označení karetní.

Třetí místo obsadily hry deskové. To je patrné i z tabulky - přehledu nejvíce rozšířených her, kterou uvádím na závěr této kapitoly.

Žáci uvádějí, že se jim deskové hry líbí, a že je ve velkém počtu doma vlastní. To znamená, že se jim mohou věnovat kdekoliv a kdykoliv.

Je zajímavé, že kromě nových jsou v oblibě i klasické hry. Tak například Dámu hraje téměř polovina dotázaných (56), šachy necelá třetina (40). Stejně tak poměrně jednoduchá, stará a nenáročná hra „Člověče nezlob se“, která poskytovala zábavu prarodičům těchto dětí je podle dotazníku využívána třetinou všech respondentů (43).

Z dalších deskových her se na předních místech seřadily Carcassone, Osadníci z Katanu, Othello, Dostihy a sázky, Šifry, Zatre, Bang aj.

Sportovní hry jsou v tabulce uprostřed. I zde ale dochází k určitému zkreslení proti skutečnosti. Je to dáno tím, že jde o celou skupinu sportů bez označení druhu. Jen někteří žáci označili o jaký druh jde.

Z her doplňovacích převládá Scrable (43), zatímco dnes hodně obecně rozšířené sudoku nevedl ani jeden, křiž- křiž 3 žáci.

Mám ale určité pochyby. Nevěřím, že v novinách a časopisech zůstávají nevyplněné. Určitě si číslice ve volné chvíli doplní, pokud je nepředběhne někdo z dospělých.

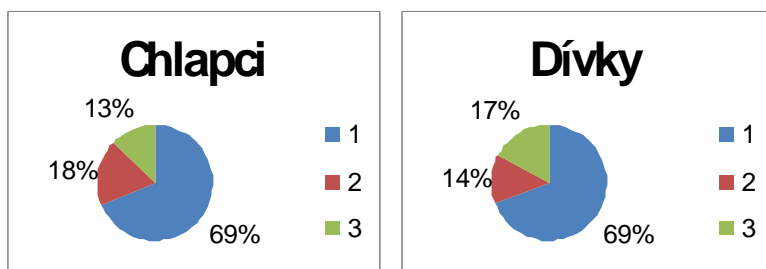
Samostatnou skupinu zaujímají hry počítačové. Věnuje se jim 100 žáků, tj. Téměř 80 %, z toho víc hoši (54- tj. 88,5%), méně dívky (46 % - tj. 70,8 %). V dotazníku uvádějí, že hry hrají nejen v Kapse, nebo v jiných klubech, ale také sami doma. Lze tomu věřit, poněvadž mají v rodinách i několik desítek PC her.

Zatímco u deskových a karetních her je oblíbenost vysoká, není stejně příznivé hodnocení her on-line. Tak jsou např. v dotazníku u otázky č. 18 uvedeny i následující odpovědi: „Je to ztráta času“, „Je to nuda“, „Dá se tím jen zabít čas“, „Nemám k tomu osobní vztah“, „Jednou za čas to neuškodí“ aj. Jeden chlapec se těmto hrám brání : „Je to návykové“.

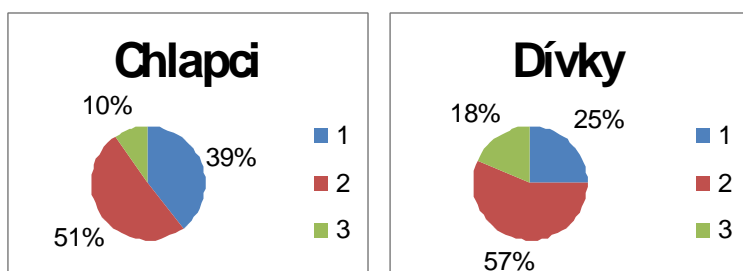
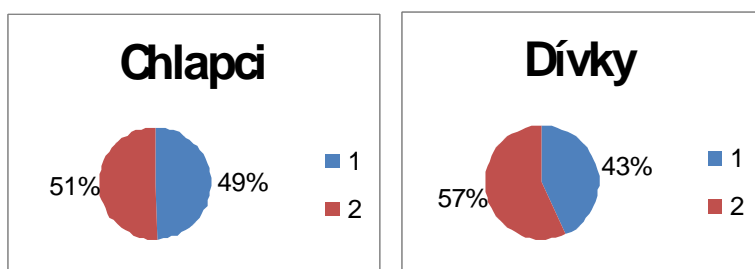
Naopak nadšenci se vyjadřují termíny : „Prima, super, nádhera“.

Ze souhrnu odpovědí na otázky 12., 13., 15. a 18 lze jednoznačně doložit, že mají hry velikou oblibu, a že se jimi zabývá každý. Jde tedy jen o to ovlivnit výběr hry a vést děti a mládež správným směrem. Tak by bylo možné zábavnou formou dosáhnout efektivního využití volného času jak to provozuje např. Klub Kapsa. Finanční náklady na provoz podobných klubů by byly určitě menší, než výdaje škod způsobených mládeží, která se bez cíle potuluje po ulicích a svoji energii vybíjí na ničení hodnot.

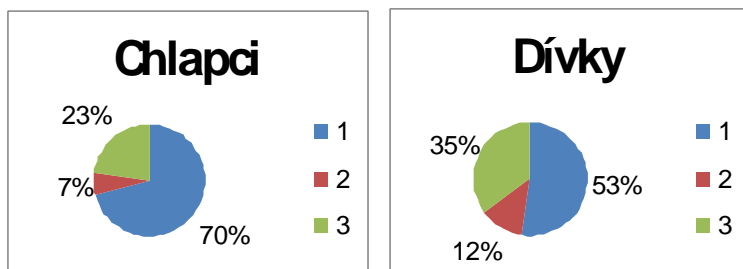
Otázka č. 14- Společné hry s rodiči a sourozenci- otázka navazuje na předchozí čtyři. Celkem 87 žáků, tj. Téměř 70 % dotázaných uvedlo odpověď kladnou a 19 dětí – 15 % odpovědělo, že hrají hry v rodině občas. Podle mého názoru se tak stává komunikačním prostředkem přímo v rodině a vede k upevnování vztahů.



Otázka č. 16 a 17 - Kapsa – Jelikož na sebe obě otázky navazují a doplňují se, můžeme odpovědi shrnout. Klub Kapsa je mezi vršovickou mládeží známý, navštěvují ji stejně chlapci, jako dívky (viz. tabulka). Nejčastějším důvodem je možnost zahrát si na PC, či využít velký výběr různých her. Jelikož jsou účastníci pod vedení zkušených dospělých, jde o výbornou formu působení na mládež. Navíc samy děti uvádějí, že Kapsu vyhledávají i pro doučování nebo pro práci v kroužcích.

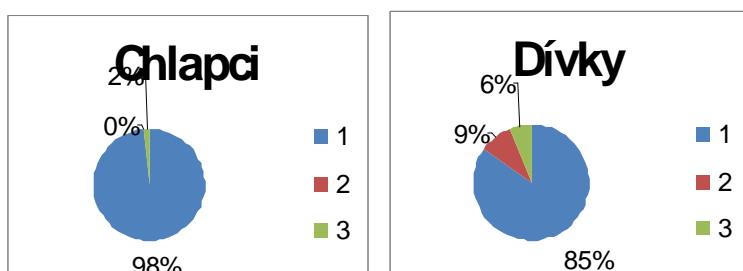


Otázka č. 19 – Hra jako prostředek komunikace - V názoru na vliv her na komunikaci a kombinační schopnosti nejsou odpovědi jednoznačné. Většina (77, tj. 61 %) sice odpovídá kladně, někteří žáci ale připisují poznámku „Jak které.“ Tím správně upozorňují, že ne všechny hry tento požadavek splňují. Upřednostňují hry kolektivní, hlavně deskové před individuálními.



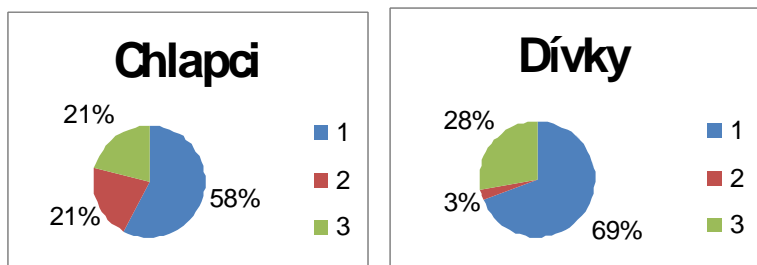
Otázka č.21– Vrcholový sport – Odpovědi jsou rozmanité - nejednotné. Mnozí skutečně uvádějí, že se vrcholový sport provozuje hlavně z finančních důvodů, jiní oponují. Uvádějí, že každý sport je náročný na čas - vrcholový pak obzvlášť. Dále, že vyžaduje fyzickou zdatnost, kterou hlavně musí reprezentant udržovat denním cvičením a hlavně si musí odříci mnohé z toho, co jiným dává běžný život.

Otázka č. 22 - Hry ve škole – I když odpověď na tuto otázku vypadá podle tabulky jednoznačně kladně – ano odpovídalo 60 hochů, tj. 98 %, dívek 55, tj. 84,6 %, jsou mezi respondenty i přemýšliví jedinci. Ti, stejně tak jako u otázky č. 19. uvádějí dodatek ve znění: „Jak které.“ Dávám za pravdu právě těmto 5-ti žákům, i když tvoří jen 4 %. Nelze přece vždy a všude uplatňovat hry všech druhů a forem.

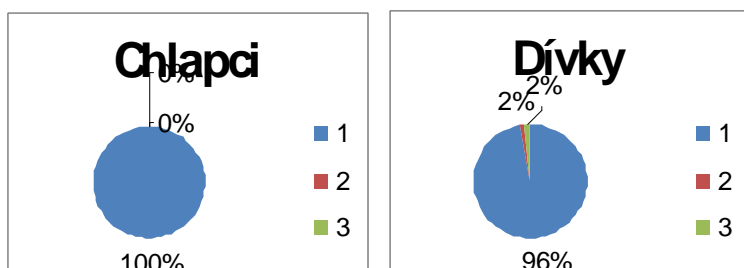


Otázka č. 23 Pomoc s organizací akcí – Kladnou odpověď uvedlo 64 % žáků, více se na organizování akcí podílejí dívky než chlapci. Přičteme-li ke kladným odpovědím i 25 % těch, co pomáhají občas, lze usuzovat, že jsou třídy dobrým kolektivem. Je tedy trochu rozpor mezi touto odpovědí a vyjádřením k otázce č. 3, kde žáci nehodnotí třídu jako jednotnou, ale polovina píše, že jde o zájmové kroužky. Patrně tak k veliké účasti na společných akcích přispívá osobnost i účast pedagoga. Tím se i zájmové skupiny podílejí

na této činnosti. Zajímavá je poznámka jedné dívky, která píše, že se ráda účastní společných akcí, ale smutně dodává : „Bohužel mě však nikdo nepochválí.“ Jde o důležitou připomínku pro pedagogy.



Otázka č. 24 Odpověď je téměř 100%. U mládeže této věkové skupiny se projevuje jak ve škole, tak i doma. V neposlední řadě dobrá komunikace znamená dobrou spolupráci i při hraní různých her.



ZÁVĚR

Zhodnocení práce a doporučení pro použití v praxi

Komunikace je nejčastěji definována jako proces dorozumívání mezi lidmi a jako předávání informací. Je tedy nezbytným předpokladem výchovy, vytváření společenských vztahů. Provází nás po celý život – ve všech stádiích vývoje člověka.

Stejně tak, jako je komunikace nutná pro výchovu a poskytování informací, je důležitá i pro spolupráci a soutěžení. A právě tyto dvě formy komunikace se v plné míře uplatňují u různých druhů her. Pro společenskou i osobní komunikaci má prvořadý význam řeč, a to mluvená i psaná. Mluva a písmo se vyvíjejí spolu s rozvojem osobnosti, vzájemně se doplňují a upřednostňují podle dané situace. Člověk se však dovede ve společnosti dorozumívat i neverbálně- pohyby, mimikou, gesty aj. I tady jde o vývojový proces od dětského radostného tleskání, až po schopnost vyjádřit pohybem určitý děj (balet), či zvládnout a usměrnit orchestrální těleso. Formu verbální nebo nonverbální volíme podle dané situace. Střídání obou forem vyjadřování je typické právě u her. Mnohdy jsou výmluvnější pohyby a gesta a proto převažují nad slovy. Je to dáno tím, že hráč musí bezprostředně reagovat na situaci a gestem může dát pokyn rychleji, než slovním vysvětlováním.

Ona je mimika i v běžném životě často výmluvnější, než řeč a dovede lépe vyjádřit pocity radosti, zklamání, bolesti. Stává se ale někdy, že jsou tyto dvě formy komunikace v přímém rozporu. Ne nadarmo se říká, že je těžké lhát bez uzardění. To platí i při hrách. Pochlebování nebo závist či falešné jednání často odhalí naši tvář.

Jestliže bylo cílem mé práce prokázat, že hry mají nezastupitelnou úlohu v komunikačním procesu, jak se obě uvedené formy- verbální i nonverbální musí projevovat paralelně vedle sebe i při tomto druhu zábavy a využívání volného času. Je tomu skutečně tak?

Jednoznačný souhlas by byl chybný. Čtená druhová skladba her a zápolení vedoucí k rozvíjení různých schopností, dovedností a fyzické zdatnosti nutně potřebuje komunikaci ale v takové formě a míře, jakou daná hra vyžaduje. Podle nejjednoduššího způsobu dělíme hry na individuální a skupinové - kolektivní. U individuálních her dnes převažují PC hry. Partnerem hráče je počítač. Jedinec sice může projevovat radost či zklamání i hlasitými slovy, či gesty, skutečná komunikace to však není a to ani tehdy ne, když jde o on-line hry systém. Nejde totiž o bezprostřední kontakt s partnerem, či partnery, hráč nevidí jejich reakci, nevytvářejí se vzájemné vztahy potřebné pro skutečnou komunikaci. Ta je zredukována pouze na čtení textu, pokud se u dané hry vůbec vyskytuje. To se

potvrdilo i v dotazníku , kde je hodnocení PC her u některých respondentů rozpačité, či přímo odmítavé.

Individuální hry zahrnují i různé kvízy, křížovky, sudoku aj. I když tyto formy zábavy přispívají k procvičování paměti, logickému myšlení a některé i k rozšiřování vědomostí, jde nanejvýš o verbální komunikaci v písemné formě, poněvadž si hráč musí přečíst text a volit správnou odpověď.

Komunikace verbální spolu s neverbální se nejvíce uplatňuje u her skupinových, a to bez rozdílu počtu hráčů a druhu hry. Mnohé z těchto her mají svůj zvláštní slovník často cizojazyčný. Rovněž hodnocení a počítání výsledků utkání je specifické. Když se například nezasvěcený pozorovatel dívá na karetní hru mariáš, neví často o čem hráči mluví. Stejně tak je pro neznalého obtížné pochopit slovní výrazy u kopané nebo hokeje. Verbální a nonverbální komunikace probíhá u kolektivních her souběžně. Přesto, posuzujeme-li hru vcelku, tedy i s její přípravou a závěrem dostávají se např. verbální formy do popředí na úkor druhých a naopak. Průběh hry z hlediska forem komunikace můžeme rozdělit do tří základních fází.

První fáze bychom mohli označit jako přípravnou. Hráči se chystají na utkání, vytyčují pravidla a taktiku hry, hodnotí schopnosti protivníka, rozdělují úlohy a stanoví cíl. Je logické, že převažuje mluvené slovo, tedy verbální fáze. Protože jde o bezprostřední jednání mohou se u některých jedinců dostavit i pocity radosti či zklamání z přidělené úlohy a jejich reakce může být slovní i formou souhlasných i odmítavých gest.

Druhá fáze komunikace probíhá v průběhu samotného procesu hry. Poněvadž její průběh vyžaduje plné soustředění, strategii, taktiku, sledování hry protivníků a často i rychlou reakci jde většinou o nonverbální komunikaci. Slova jsou nahrazena gesty, pohyby, mimikou. Někdy slouží i jako neverbální projev píšťalka rozhodčího. Řeč je omezená jen na skutečné povely a nezřídka nespisovné termíny.

Poslední- třetí fáze nastupuje po skončení hry. Jde o kritiku nebo pochvalu, vyhodnocení nedostatků i kladů jedince i celého kolektivu hráčů. Převažuje mluvené slovo - forma verbální komunikace. Poněvadž se hodnocení týká každého účastníka hry je jeho reakce výrazně doplněna gesty a mimikou. I když je závěr záležitostí převážně verbální, pocity radosti nebo zklamání lze poznat i beze slov.

Pravidla tří fází neplatí jen pro vyloženě skupinové hry, jakými jsou např. kopaná, hokej aj. Domlouvat se budou předem hráči stejně tak při Člověče nezlob se, jako u Scrable či AZ kvíz a po skončení hry zhodnotí její průběh nejen slovně, ale i mnohdy i ne příliš

vhodnými pohyby. Tři fáze komunikace probíhají na hřišti ligových zápasů, na domovním dvorku stejně jako mezi kamarády a sourozenci doma. Přípravu a závěr mají i tak málo komunikativní hry, jakými jsou například šachy. Navíc lze pro všechny druhy her uvést, že je třeba k jejich pochopení seznámit se s pravidly - tedy prostudovat návod, mnohdy i získat informace dotazem.

Závěrem je možné shrnout:

Hry poskytují zábavu a rozptýlení, procvičují postřeh a taktiku vedou k zdravému soutěžení i umožňují poznat pocity radosti i zklamání. Hry mají prokazatelně nezastupitelnou úlohu v komunikaci mezi lidmi, zejména u dětí a mládeže. Verbální i nonverbální forma však není stejně výrazná u různých her, omezená je zejména u těch, dnes nejvíce propagovaných- počítačových.

Prostor pro komunikaci dávají nejvíc kolektivní hry deskové nebo sportovní. Těm také podle dotazníků dává mládež 7.- 9. tříd ZŠ přednost. Deskové jsou také nejvíce zastoupeny v domácnostech a pokud se (podle vyjádření respondentů) hrají nejen s kamarády, ale i se sourozenci a rodiči jde o velice pozitivní prostředek k dosažení harmonického soužití v rodině.

Jelikož se na našem trhu vyskytují i hry, které vedou k agresivitě a vůbec nevhodnému chování měla by společnost této problematice věnovat daleko větší pozornost. Jednou z forem je podle mého názoru i podpora různých klubů pro děti a mládeže.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

BAKALÁŘ, E., KOPSKÝ, I., *Dospělí si mohou hrát*, Praha: Pressfoto ČTK, 1987

BAKALÁŘ, E., *Nové psychohry*, Praha: Portál, 1998, ISBN-80-7178-235-1

BERNE, E., *Jak si lidé hrají*, Most: Dialog, 1992, ISBN-80-85194-52-X

MILLAROVÁ, S., *Psychologie hry*, Praha: Panorama, 1978

MIŠURCOVÁ, V., FIŠER, J., FIXL, P., *Hra a hračka*, Praha: SPN, 1980

VYBÍRAL, Z., *Psychologie lidské komunikace*, Praha: Portál, 2000, ISBN-80-7178-291-2

ZAPLETAL, M., *Velká encyklopedie deskových her*, Praha: MF, 1991, ISBN-80-204-0188-1

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

PC Počítač

SEZNAM PŘÍLOH

P1 TABULKA NEJUŽÍVANĚJŠÍCH HER, DLE DOTAZNÍKU V %

PŘÍLOHA P I:**TABULKA NEJUŽÍVANĚJŠÍCH HER, DLE DOTAZNÍKU V %**

PC HRY	100	79,36
KARETNÍM HRY	58	46,03
DÁMA	56	44,44
CARCCASONE	51	40,47
ČLOVĚČE...	43	34,13
SCRABLE	43	34,13
ŠACHY	43	34,13
HLAVOLAMY	40	31,75
OSADNÍCI	33	29,19
OTHELLO	30	23,81
DOSTIHY	21	16,61
ŠIFRY	21	16,67
BANG	20	15,87
ZATRE	18	14,29
FOTBAL	16	12,7

MÍČOVÉ HRY	16	12,7
STREET	11	8,72
PÁN PRSTENŮ	7	5,55
ŽOLÍKY	7	5,55
TWISTER	6	4,76
BLOKUS	5	3,97
PLAY STATION	5	3,97
MONOPOLY	4	3,18
KRIS-KROS	3	2,38
MIKÁDO	3	2,38

PŘÍLOHA P I:**TABULKA NEJUŽÍVANĚJŠÍCH HER, DLE DOTAZNÍKU V %**

PC HRY	100	79,36
KARETNÍM HRY	58	46,03
DÁMA	56	44,44
CARCCASONE	51	40,47
ČLOVĚČE...	43	34,13
SCRABLE	43	34,13
ŠACHY	43	34,13
HLAVOLAMY	40	31,75
OSADNÍCI	33	29,19
OTHELLO	30	23,81
DOSTIHY	21	16,61
ŠIFRY	21	16,67
BANG	20	15,87
ZATRE	18	14,29
FOTBAL	16	12,7

MÍČOVÉ HRY	16	12,7
STREET	11	8,72
PÁN PRSTENŮ	7	5,55
ŽOLÍKY	7	5,55
TWISTER	6	4,76
BLOKUS	5	3,97
PLAY STATION	5	3,97
MONOPOLY	4	3,18
KRIS-KROS	3	2,38
MIKÁDO	3	2,38