

Bakalářská práce

2013

Hana Petrášková

**Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Teologická fakulta
Katedra pedagogiky**

Bakalářská práce

**VÝTVARNÁ HRA PRO DĚTI PŘEDŠKOLNÍHO
VĚKU S PŘESAHEM DO OBLASTI EKOLOGICKÉ
VÝCHOVY**

Vedoucí práce: Mgr. Irena Kovářová

Autor práce: Hana Petrášková

Studijní obor: Vychovatelství

Forma studia: Prezenční

Ročník: Čtvrtý

2013

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

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

28. 3. 2013, Podpis studenta

Děkuji vedoucí bakalářské práce Mgr. Ireně Kovářové za vstřícný přístup a její trpělivost, cenné rady, podnětné návrhy i připomínky a za celkovou podporu, kterou mi po dobu vedení mé práce věnovala.

Obsah

ÚVOD.....	6
TEORETICKÁ ČÁST	8
1. HRA V ŽIVOTĚ DÍTĚTE	8
1.1 Definice pojmu hra	9
2. VÝTVARNÁ HRA	11
2.1 Hra a dětská tvořivost	11
2.2 Hra a hračka.....	12
3. DÍTĚ PŘEDŠKOLNÍHO VĚKU	14
3.1 Zlatý věk hry	15
3.2 Dítě a mateřská škola.....	16
4. RÁMCOVÝ VZDĚLÁVACÍ PROGRAM PŘEDŠKOLNÍHO VZDĚLÁVÁNÍ.....	18
4.1 Pojetí předškolního vzdělávání	18
4.2 Cíle předškolního vzdělávání.....	18
4.2.1 Rámcové cíle.....	18
4.2.2 Klíčové kompetence.....	19
4.3 Vzdělávací oblasti	19
4.3.1 Dítě a svět.....	20
5. EKOLOGICKÁ VÝCHOVA	21
5.1 Definice základních pojmů	21
5.2 Cíl ekologické výchovy	22
5.3 Dítě a příroda.....	22
6. TVORBA HER	24
6.1 Tvorba her podle Miloše Zapletala	24
6.2 Tvorba her podle Jiřího Choura	24
7. UVÁDĚNÍ HER.....	26
7.1 Zásady při uvádění her	27
7.2 Pravidla her	27
PRAKTICKÁ ČÁST	28
8. VLASTNÍ HRA.....	28
9. APLIKACE HRY	31
10. ZÁVĚR	33
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	36

SEZNAM PŘÍLOH	38
ABSTRAKT	49
ABSTRACT	50

ÚVOD

Téma své bakalářské práce „Výtvarná hra pro děti předškolního věku s přesahem do oblasti ekologické výchovy“ jsem si vybrala z důvodu studia, zaměřeného na výtvarnou a estetickou výchovu na Teologické fakultě. Domnívám se, že za tři roky studia těchto předmětů jsem nabyla dostatek zkušeností a informací tohoto směru.

Bakalářskou práci jsem zaměřila na děti předškolního věku, protože je důležité rozvíjet u takto malých dětí úctu k přírodě, pochopením různých ekologických problémů, které se týkají nejen nás a celého světa, ale i nastávajících generací. Taktéž snažit se v dětech probudit lásku k přírodě, zvířátkům a živým i neživým věcem, které nás každodenně obklopují.

V současné době se začínají pootevírat dvířka pro ochranu životního prostředí a celého světa. Každý člověk asi ví, že sám jedinec nedokáže sebevětším úsilím nějakým způsobem pomoci, například globálnímu oteplování, snížení fosilních paliv, zvýšit alternativní zdroje energie. Ale je na každém z nás, jak se zachováme k životnímu prostředí, přírodě kolem nás. Vždyť i malá pomoc je dobrá pomoc, například tříděním odpadů, recyklací, nákupem tuzemského zboží, snížením počtu automobilů na rodinu, a podobně.

Každý člověk by si měl uvědomit, že jsme živé bytosti. Na druhou stranu je i příroda, zvířata, rostliny, vzduch a voda živou součástí planety, a proto bychom se měli o ně starat a podporovat v obnově.

Přírodu každý člověk může cítit všemi smysly. Okouzluje nás a uklidňuje naše tělo a duši. Proto bychom měli v naší mladé generaci rozvíjet touhu po poznání a snažit se v ní probudit ochranný zájem o přírodní prostředí. Je důležité, aby učitel nabízel dětem nezkreslený pohled na tuto problematiku a vhodně pro její vysvětlení tvořil hry a činnosti, které v dětech vzbudí cit pro krásné, lehké a osvobozující obohacení jejich života o nové poznatky, prožitky, schopnosti a dovednosti. Děti mohou nacházet svou inspiraci i při výtvarné hře.

Příroda je velmi čarovná, bohatá na barvy a tvary, okouzluje nás tím, co ani nejlepší malíř nedokáže ztvárnit na své bílé plátno. Můžeme si to přirovnat k západu slunce nebo dopadajícímu lístku ze stromu na průzračnou a třpytivou vodní hladinu. Ale jsou v současné době naše vodní hladiny stále tak čisté a průzračné?

„Člověk od počátku svého pobytu na světě žije podle přírody a v přírodě, ale přesto se ještě nenaučil plně žít v souladu s jejími zákony. Často jako bytost stojí dokonce

v protikladu k přírodním a přirozeným mechanismům a jako jediný dospěl tak daleko, že může dokonce ohrožovat přírodu a ohrožovat sama sebe tím, že nezvládá katastrofální důsledky své činnosti. Jestliže pravěký člověk vybíjel živočišné druhy a vypaloval rostlinstvo z neznalosti a nevědomosti, neměl by v tomto směru dnešní člověk, byť třeba nevědomky, pokračovat. A jestliže víme, že i dnes v celosvětovém průměru lidé ke své obživě dokážou zkonsumovat jen necelou polovinu toho, co se skutečně urodí, přičemž se předpokládá, že více jak třetina lidstva trpí nedostatkem potravy, měli bychom se velmi intenzívně začít těmito problémy zabývat i při výchově.“ (DOSTÁL, OPRAVILOVÁ 1985: 189)

Cílem této bakalářské práce je vytvořit a aplikovat výtvarnou hru s ekologickou tematikou v mateřské škole.

Tato bakalářská práce se skládá z teoretické a praktické části. V úvodu teoretické části jsem se zabývala vysvětlením pojmu hra, což je podkapitolou hlavní kapitoly „Hra v životě dítěte“. Dalšími kapitolami, kterými jsem se zabývala, byly Výtvarná hra, Dítě předškolního věku, Rámcový vzdělávací program předškolního vzdělávání, Ekologická výchova, Tvorba her a Uvádění her.

V praktické části jsem se snažila vytvořit výtvarnou hru s ekologickou tematikou a posléze ji aplikovat na dětech předškolního věku v mateřské škole. Obecným cílem hry byla snaha v dětech probudit alespoň snahu a zájem udělat první krok k lepším zítřkům.

První krok za nás udělala vzdělávací politika svým dokumentem, Rámcový vzdělávací program předškolního vzdělávání 2004, ve kterém vymezuje vzdělávací oblast „Dítě a svět“. Tato oblast se zabývá hlavně základy pro otevřený a odpovědný postoj dítěte k životnímu prostředí. Tímto programem (RVP PV) se budu zabývat v již zmíněné kapitole.

V bakalářské práci budu čerpat nejen z Rámcového vzdělávacího programu pro předškolní vzdělávání 2004, ale také z odborných publikací, například: Vývojová psychologie (Langmeier, J., Krejčířová, D.), Vývojová psychologie I. (Vágnerová, M.), Co, kdy a jak ve výchově dětí (Matějček, Z.), Hry v mateřské škole v teorii a praxi (Kořátková, S.), Hry a hraní podle ŠVP (Mazal, F.), Průvodce praktickou ekologickou výchovou (Máchal, A.), Velká encyklopedie her. Hry v přírodě (Zapletal, M.), Dětská tvořivá hra (Mlejnek, J.), a další.

TEORETICKÁ ČÁST

1. HRA V ŽIVOTĚ DÍTĚTE

Hra je pro vývoj dítěte nenahraditelnou činností. Hra kojence je zaměřena na procvičování pohybu vlastního těla. Dítě v batolecím věku se učí svůj pohyb korigovat skákáním, běháním či boucháním. Dítě v tomto období experimentuje. Postupem věku se dítě vyvíjí, a tím jsou pro něj zajímavější jiné typy her. Například to mohou být hry konstrukční, iluzivní, rolové, kooperativní, úkolové, soutěživé a podobně. Dítě od narození se učí hrát s chraстítkem, různými dětskými hračkami a postupným vývojem se hrou učí lézt, chodit, běhat, házet míčem a skládat různé skládačky. Dítě si zprvu hraje samo, ale od vstupu do mateřské školy si začíná hrát s ostatními dětmi.

Vlivem hry se procvičuje u dětí jemná a hrubá motorika, zdokonalují se činnosti a dítě se vyvíjí ve stále dokonalejšího jedince. U dětí je nejvýznamnější období her, které se objevuje v předškolním věku. Proto tuto bakalářskou práci zaměřuji na děti předškolního věku.

Hlavní náplní času dítěte během dne je hraní nejen doma, ale i v mateřské škole. Neplatí tvrzení, že hra je pro dítě méně důležitá, než učení. Například psychologické teorie se zabývaly motivací hry. Moderní teorie berou za zřetel smysl hry v přítomnosti, hra má smysl sama o sobě. Hra je spontánní dětská činnost, která poskytuje dítěti bezprostřední uspokojení, radost, uvolňuje napětí, znovuobnovuje pocit svobody, působí jako celkové znovu uvolnění atmosféry. Dítě při hře může měnit své jednání, jedná iniciativně, pokusem a omylem. Hrou si může vyzkoušet nové způsoby chování. Vlivem her si dítě procvičuje jemnou motoriku a koordinaci, které jsou důležité pro rozvoj grafomotoriky. Děti se učí ze hry i mnoho sociálních dovedností. Například respektovat práci druhého, střídat se, rozdělit si povinnosti a úkoly. Také zvyšují osobnostní a kognitivní charakteristiky jako vytrvalost, pozornost, odolnost vůči frustraci, zodpovědnost za své chování. Učení u dětí v předškolním věku probíhá nejlépe prostřednictvím her. Někdy bývá prostředkem terapie u dětí právě hra, která má velký terapeutický potenciál. Při běžné hře doma nebo v mateřské škole si děti pomocí hraček řeší problémy a znovu tyto problémy prožívají. Tyto hry jim pomáhají řešit situace a konflikty, se kterými se v životě setkávají (srov. MERTIN, GILLEMŮVÁ 2010: 57-58).

Bohatství a různost her, jejich uplatnění ve výchově a kultuře je skutečností, že se s nimi setkáváme nejen u člověka, ale také u některých vyšších živočichů. Vede nás to k otázce, co je to vlastně hra, jaká je její podstata a v čem tkví její význam pro život člověka? Nejvíce se zabývali otázkou hry filozofové a psychologové, zejména v devatenáctém a na počátku dvacátého století, které obrátilo pozornost na dítě v mnoha směrech. Někteří badatelé spatřovali ve hře zvláštní vrozené síly a energie, které každé dítě potřebuje ze sebe vybit, nebo lze na hru pohlížet jako na druh funkčního cvičení, v němž se dítě, podobně jako zvířecí mládě, připravuje na budoucí život. Někteří badatelé nacházeli ve hře projev vývoje, podle něhož dítě jako jedinec opakuje vývoj celého druhu. Avšak ani jedna z těchto teorií hru dostatečně nevysvětlila (srov. DOSTÁL, OPRAVILOVÁ 1985: 133).

1.1 Definice pojmu hra

Pojem hra je dosud nejednotně definován. Různí autoři podávají ve svých publikacích rozdílné definice, které se v mnohém shodují, ale i rozcházejí. U dětí raného věku je hra nejdůležitější činností, jak už jsem se v předešlých řádcích zmínila. Hra přináší tělesné a duševní potěšení a uspokojení. Dítě se během her seznamuje s novými hračkami, zvířátky, kamarády a různými věcmi v lidském životě a světě. Poznává svět kolem sebe, zdokonaluje své schopnosti a dovednosti, prožívá radosti nejen své, ale i ostatních lidí a získává nové poznatky, které může použít v průběhu svého života.

Hra je dobrovolná spontánní činnost, která přináší radost, uspokojení a svobodné sebe uplatňování jedince. Dítě při hře hledá řešení vytyčeného úkolu či problému a nachází možný způsob řešení. Vlivem hry může řešit i úkoly reálného života. Hra má mnoho aspektů: poznávací, tvořivý, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický a terapeutický. Většina her závisí na sociální interakci a dohodnutých pravidlech. Hrou se také dítě učí zkušenostem, které používá v průběhu svého života (srov. HÁJEK 2007: 8-9).

Roger Caillois je autorem publikace „Hry a lidé: maska a závrať“, který se zapřičinil k vymezení pojmu hry. Vytvořil klasifikaci her a navrhl rozdělit hry na čtyři základní kategorie: AGÓN (soutěž), ALEA (náhoda), MIMIKRY (vystupování v rolích), ILINX (závrať) a dva základní póly PAIDIA (pobláznění), LUDUS (reálné řešení situací).

Tento autor definuje hru jako činnost bytostně svobodnou (dobrovolnou, hráč k ní nemůže být nucen); vydělenou z každodenního života (hra ohraničená, vepsaná do přesných a předem daných časoprostorových mezí); nejistou (průběh ani výsledek nelze předběžně určit); neproduktivní (hra nevytváří hodnoty ani majetek); podřízenou pravidlům; fiktivní (zvláštní svět hry), (srov. CAILLOIS 1998: 31-32).

Pro ujasnění pojmu hry jsem nahlédla do Pedagogického slovníku, z kterého cituji: „Hra je forma činnosti, která se liší od práce i od učení. Člověk se hrou zabývá po celý život, avšak v předškolním věku má specifické postavení – je vůdčím typem činnosti. Existují hry, k jejichž provozování jsou nutné speciální pomůcky (hračky, herní pomůcky, sportovní náčiní, nástroje, přístroje). Ve hře se mnoho pozornosti věnuje jejímu průběhu, například jsou to hry s převahou spolupráce, s převahou soutěžení.“ (PRŮCHA, WALTEROVÁ, MAREŠ 2003: 75)

Johan Huizinga podává tuto definici hry. Hra je dobrovolná činnost (svobodná), která se odehrává vždy v přesných časoprostorových mezích. Hra má cíl sama v sobě a má stanovená závazná pravidla. Vlivem hry získáváme pocit napětí, radosti a časové úseky strávené jinak než ve všedním životě (srov. HUIZINGA 2000: 44).

Jak jsem se již zmínila na začátku této kapitoly, můžeme vidět, jak dvě definice hry (Caillois, Huizinga) mají sice společné znaky, ale některé z nich se rozcházejí. V Huizingově podání přibývá zacílení hry, kterému přisuzujeme aspekt důležitosti při tvorbě a uvádění her.

„Hra je činnost zaměstnávající příjemným způsobem tělo i ducha, tuto skutečnost řekl ve 2. století před naším letopočtem Galenos. Někteří autoři zabývající se hrou pokládají za zakladatele hry Fridricha Schillera, který pronesl větu „...člověk je jen tam cele člověkem, kde si hraje“. Hraje si s krásou a pro prožitek. Hra je cílená činnost člověka, která je zdánlivě zcela neproduktivní. K životu však nezbytně patří, je základní kategorií života.“ (MAZAL 2007: 10)

2. VÝTVARNÁ HRA

Při výtvarné hře musíme nechat dětem volnou cestu jejich fantazie, která je při této tvorbě dominující. Výtvarná hra spadá do výtvarných činností, při kterých si děti odpočinou, uvolní a mohou rozvíjet svou dětskou fantazii. Při výtvarných činnostech se může malovat ilustrace k četbě pohádek, tvořit předměty například s přírodními a textilními materiály. Tyto činnosti se provádějí pro radost dětí.

V dalších řádcích uvádím ukázkou výtvarné hry pro děti, která může být obohacením pro jakýkoliv věk, ale i pro jakoukoli příležitost.

Namaluj, co je na lístečku

Materiál a pomůcky:

papír v roli nebo velký formát papíru, pastelky, voskovky, progresky, nůžky

Příprava:

- na malé papírky napsat různá podstatná jména, lepší je, když spolu vůbec nijak tematicky nesouvisí

Provedení:

První dítě si vylosuje lísteček a začne malovat to, co je na něm napsané. Další si také vylosuje lísteček, musí opět namalovat to, co je na papírku, ale tak, aby to na předchozí obrázek navazovalo (např. první vylosuje slovo "pes" a nakreslí jakéhokoliv psa, druhý vylosuje slovo "chobotnice" a namaluje před psa rybník a z něj chapadlo, které se omotává kolem psí nohy). Takto postupně losují všichni a snaží se zakomponovat do obrázku svojí kresbu tak, aby tvořila s ostatními logický celek. Děti nemusí pokaždé čekat, až se domaluje předchozí obrázek. Stačí se domluvit, co, kdo, kam namaluje a může se hned losovat další papírek. Na závěr se po dohodě všech zúčastněných může domalovat pozadí, popřípadě další detaily, které pomůžou obrázky ještě lépe provázat. Tato výtvarná hra je výborné cvičení na týmovou spolupráci (Výtvarka nejen pro děti, Výtvarné hry [online], posl. aktualizace 4. 6. 2007 [cit. 11. 7. 2012]. Dostupné na: <http://www.vytvarka.eu/hry/listecky.htm>).

2.1 Hra a dětská tvořivost

Potřeba vývoje bývá u člověka uspokojována různými aktivitami, které se během ontogeneze mění (ontogeneze – individuální vývoj jedince od vzniku zárodku až po zánik jedince).

Potřeba vývoje je podněcována ze dvou zdrojů:

- 1) vlohy každého jedince, které se rozvíjejí ve schopnosti
- 2) momentální účinky všech objektů a událostí, které na jedince působí

V každém období ontogeneze převažuje jiný typ činnosti, který uspokojuje již zmíněnou potřebu vývoje (srov. HAZUKOVÁ, ŠAMŠULA 2005: 72).

Pro zdravý vývoj dítěte je hra nezbytná činnost. Význam hry svými výchovnými aspekty přesahuje dětství. Hrou dítě poznává okolní svět, nabývá nové dovednosti, cvičí svou pozornost, rozvíjí obrazotvornost a získává nové volní a charakterové vlastnosti. V každé hře je důležité, aby dítě prožívalo radost, potěšení ze hry. Principem hry je aktivita jedince. Při tvořivosti v dětské hře je předpokladem schopnost soustředění dětské pozornosti na hravý námět, a to koncentrací racionální, ale i hluboké citové zaujetí objektem tvořivosti (srov. MLEJNEK 1997: 12).

2.2 Hra a hračka

Dětská hra přináší radost a uvolnění od každodenních situací. Pro děti je při hře důležitý její průběh. V dětském životě jsou důležité také hračky. S těmito předměty se setkává každý den. Tyto hračky něco zastupují, dítě i při pobytu v přírodě nachází nepřehledné množství věcí a objektů, které považuje za hračky. Například dítě si v přírodě najde klacík, který může symbolizovat při hře meč, kouzelnou hůlku, kuchyňské náčiní, ale pro malá děvčátka i roztomilou panenku. K takovým hračkám, pomáhá dětem především jejich tvořivá fantazie.

Nejuniverzálnější hračka, která se dochovala do dnes, je loutka nebo panenka známá na všech kontinentech světa. Původní uplatnění dětské hry s panenkou bylo v náboženských kultech. Když se společnost rozdělila na společenské třídy, vyráběly se panenky pro bohaté a chudé děti. Každé panenky byly z jiného materiálu, například pro chudé děti byly vyráběny panenky z hlíny, dřeva, listí, kukuřice a pro bohaté z drahých materiálů, perel, stříbra, slonoviny. Vedle těchto her s panenkami a hračkami děti hrají hry s pravidly. Tyto hry jsou předávány z generace na generaci (srov. MIŠURCOVÁ, FIŠER, FIXL 1980: 24).

Při archeologických vykopávkách u nás byla nalezena chraštítko, s nimiž si hrály děti téměř před třemi tisíci lety. V Dolních Věstonicích v dětských hrobech, v sídlišti lovců mamutů, se našly malé keramické panenky, hlavičky zvířat, výzbroj a miniaturní nástroje. Tyto miniaturní předměty, které nejspíše sloužily jako hračky, můžeme najít

u všech starobylých kultur. Dětské hry se objevují nejen v literatuře, ale i výtvarných dílech minulosti. Nejstarší nálezy zobrazují děti, jak si hrají, běhají, skáčou a tančí, provádějí činnosti, typické pro dítě dnešní doby (srov. DOSTÁL, OPRAVILOVÁ 1985: 133).

Hraček je v současnosti na trhu ohromné množství, ale jejich tržní ceny se pohybují velmi vysoko. Od pravěku až do doby velmi nedávné si děti hrávaly s věcmi, které našly ve svém okolí, s předměty denní potřeby (srov. MATĚJČEK 2007: 107).

V dnešním světě hraček převládá spíše vliv reklamy, průmyslu, byznysu. A od těchto vlivů jsou stanoveny ceny hraček, proto se ceny nejen hraček derou tak vysoko.

Pokud bychom chtěli nějaké dítě získat pro předem připravenou hru, nezáleží, jaké světové pomůcky pro tuto hru budeme používat, ale důležité je toto dítě pro hru správně motivovat.

Dítě si hraje proto, že je to tvor aktivní, který má potřebu účasti na životě dospělých. Hra dítěti pomáhá zmocnit se světa, porozumět mu, pochopit ho. Hrou dítě uspokojuje potřebu orientovat se ve světě podle svých sil a možností. Hra dítěti přináší maximální citové uspokojení a příjemný duševní stav, nezbytný pro zdravý vývoj. Hra odráží stupeň jeho fyzického a psychického rozvoje, což závisí na rychlosti zrání nervových struktur a na struktuře a dynamice působení jeho sociálního prostředí (srov. DOSTÁL, OPRAVILOVÁ 1985: 134).

3. DÍTĚ PŘEDŠKOLNÍHO VĚKU

Vágnerová trvá na tom, že předškolní období je obdobím mezi 3. až 6. - 7. rokem života dítěte. Konec tohoto období je dán fyzickým věkem, ale hlavně sociálním, který končí nástupem do školy. V dětském životě pomáhá dítěti představivost k jeho poznání. Dítě tím zažívá fázi fantazijního zpracování informací, intuitivního uvažování, které po čase na základní škole vystřídá logika a její logické myšlení. Dětská představa se přizpůsobuje poznání a potřebám dítěte. Egocentrismus má vliv na uvažování a komunikaci. Pohled dítěte pro něj představuje určitou jistotu. Předškolní věk znamená období iniciativy, dítě je ovlivňováno potřebou něco zvládnout, vytvořit a tak si potvrdit své kvality. Velká rozdílnost je v sociální oblasti, kterou ovlivňuje hlavně přesah rodiny a vztahy s vrstevníky, dá se říci, že je to příprava na život ve společnosti. Dítě si během tohoto období musí osvojit spolupráci a své prosazení, to je důležité pro vstup do rovnocenné vrstevnické skupiny. Velké změny se projevují ve hře. V předškolním období se projevuje velká aktivita dětí, vyžadující jak prosazení sebe sama, tak i prosociálního chování (srov. VÁGNEROVÁ 2008: 173-174).

V tomto období probíhá stále zdokonalování motorického vývoje, dochází k lepší pohybové koordinaci, hbitosti. Výrazně se zdokonaluje i jemná motorika. Dítě ve třech letech napodobí směr čáry (horizontálně, vertikálně), napodobí kruh. O rok později dítě kreslí křížky, při kresbě postavy člověka se výtvar podobá „hlavonožci“. Dítě v šesti letech kreslí lidskou postavu již dobře detailovanou. Značné zdokonalování probíhá i ve vývoji řeči. Dítě na začátku tohoto období zná asi 1000 slov, na konci téměř 6000 slov. Ve třech letech má dítě horší výslovnost. Před nástupem do školy by dítě mělo správně vyslovovat. Tím se zabývá logoped v mateřské škole, který odstraňuje dětskou patlavost během her v mateřské škole (srov. LANGMEIER, KREJČÍŘOVÁ 2006: 88).

Intelligence dítěte kolem 4. roku života se přesunuje z fáze předpojmové (symbolické) na vyšší fázi názorného (intuitivního) myšlení. V této fázi dítě uvažuje v pojmech, které jsou vystiženy podstatnými podrobnostmi. Usuzování je vázáno na vnímané nebo představované, pro dítě je důležité, co vidí nebo vidělo. Myšlení však ještě nejedná podle logických operací – je prelogické, předoperační, úzce vázáno na vlastní činnost dítěte, čímž dochází, že jeho myšlení je egocentrické, antropomorfské (všechno polidšťuje), magické (fakta mění podle svého přání) a artificialistické (vše se „dělá“). Někdy ještě dítě nerozlišuje fantazii od reality, ale ve třech letech ví, že imaginární věci mají jiné vlastnosti než skutečné. Rozumí tomu, že imaginativní

předměty lze myšlením měnit, ale reálné věci nezměníme (srov. LANGMEIER, KREJČÍŘOVÁ 2006: 90-92). Dále od výkladu upouštím.

3.1 Zlatý věk hry

Předškolní období je označováno jako „zlatý věk hry“, kdy si dítě hraje velmi soustředěně a je ve hře plně angažováno. Dítě v tomto období si intenzivně a kvalitně hraje, vytváří kolem sebe atmosféru hodnotné tvořivosti. Správný pedagog by do takové hry neměl zasahovat, jen poskytovat prostor pro děti, aby si mohly nerušeně hrát.

Hra dítěte významně souvisí se skutečností, ve které se dítě nachází a žije. Dítě se prostřednictvím hry přirozeně učí. Hrou si dítě může pomoci z různých druhů napětí, které v jeho okolí vzniká a dítě si takové napětí nedokáže vysvětlit, odhadnout čas, dobu trvání a jeho směr. Dítě do hry projektuje svá přání, hledá řešení svých nejistot, obav, zpracovává v ní situace, které probíhají mimo běžný život. Ve hře dítě uplatňuje svoji energii a dokáže ji i načerpat. K uvolnění a odpočinku od zátěží běžného dne mu pomáhají hračky a předměty. Hračky dětem neodporují a situace, které vytváří, vyjadřují jeho potřeby, které se vyvíjejí podle dětských představ. Ve hře se dítě realizuje podle svých možností, zkušeností a zájmů. Dítě uplatňuje své potřeby aktivně něco činit, podílet se, hledat, poznávat. U dětí vzniká potřeba seberealizace, která je naplňována některými subdominantními potřebami (srov. KOŤÁTKOVÁ 2005: 29-30).

Při hře si dítě osvojuje různé sociální role. Ve 2 letech si děti nerozdělují role komplementárně, spíše se napodobují. Děti si hrají v jedné místnosti, jde o souběžnou (paralelní) hru. Děti po sobě pokukují a hrají si podobným způsobem. V předškolním věku začíná převažovat hra společná (asociativní). Děti si hrají na společných projektech. Další hrou tohoto období je hra kooperativní, která je organizována ve spolupráci, při níž jsou role ke společné hře rozděleny, a každé dítě přispívá svým osobitým dílem ke společnému projektu. U dětí 3 – 4 letých převládá soupeřivost. Nejvýznamnější je pokrok v diferenciaci mužské a ženské role. Dítě je však i přes velké pokroky stále nejvíce závislé na rodičích, vztahy k ostatním dětem jsou přelétavé a náhodné (srov. LANGMEIER, KREJČÍŘOVÁ 2007: 98-99).

Významná role v socializačním procesu připadá hře. Hra se stává hlavní činností a je zaměřena na vytvoření něčeho nového.

Různé formy hry:

- Funkční či činnostní hry – procvičování tělesných funkcí ve složitějších formách

- Konstrukční či realistické – konstrukce nových věcí ze specifického materiálu
- Iluzivní – užívá předmětů v přeneseném významu a přeměňuje svět podle své představy
- Úkolové – hra na prodavače, rodiče. Dítě získává nové zkušenosti s rolemi, které pozoruje, ale samo zastávat nemůže.

Teorie hry se snaží odpovědět na otázku, proč si děti hrají?

Flinter na tuto problematiku nahlíží dvěma pohledy:

- 1) Napomáhá rozumnému a účelnému životu – vede k osvojování dovedností užitečných pro život, napomáhá k obnovení sil, k uvolnění i překonání sociálních nároků.
- 2) Hra má smysl sama o sobě – je jednou ze základních životních potřeb člověka ve všech kulturách a nepotřebuje být obhajována jinými důvody. Souvisí se svobodou člověka, s jeho tvůrčí, fantazijní a uměleckou schopností (srov. LANGMEIER, KREJČÍŘOVÁ 2007: 101-102).

3.2 Dítě a mateřská škola

Mateřská škola představuje přechod mezi soukromím rodiny a institucí školy. Tato instituce dítěti předá potřebné zkušenosti, které mu usnadní nástup do první třídy základní školy. Specifikem mateřské školy je socializační význam, nevytváří přehnaný nátlak na výkon dítěte. Každé dítě dostane potřebný čas na adaptaci. Pro nástup do mateřské školy je důležitá zralost a připravenost. Je to doba, kdy je dítě schopné zůstat v cizím prostředí bez svých rodičů, přizpůsobit se jeho nárokům. Děti v rozmezí 4 – 5 let tuto zátěž většinou zvládají mnohem lépe, než děti mladší. Pro tento vstup je spojena nutnost přijmout a respektovat cizí dospělou autoritu, učitelku. Dítě v této situaci potřebuje získat pocit jistoty a bezpečí. Dítě se musí podřídít řádu školky (srov. VÁGNEROVÁ 2008: 211).

Dítě v předškolním věku za normálních okolností překračuje hranice rodinného okruhu, dospívá k vědomí vlastního „já“. Lze říci, že vědomí vlastního „já“ dosahuje, když si je vědom své identity a navazuje nové vztahy k druhým dětem, ke svým vrstevníkům nebo ke své generaci. Mateřská škola je vhodnou příležitostí na navázání nových vztahů k druhým dětem. Zde se rozvíjejí mnohé vlastnosti, pro něž ve vztahu k dospělým nebo sourozencům není tak vhodná půda. Například je to schopnost spolupráce, nejprve ve hře, ale posléze z této spolupráce mohou vznikat velká společná

díla. Tyto vlastnosti můžeme nazvat také prosociální. Jsou to ty vlastnosti, které umožňují dětem více a rychleji se začlenit do různých lidských skupin (družnost, solidarita, obětavost, tolerance, soucit a soustrast). Mateřská škola má vůči rodině několik pozitivních funkcí, je ve výchově dětí několikanásobným spojencem. Mateřská škola je přístupnější než běžná rodina, jak vyplývá z odborných poznatků pedagogiky a dětské psychologie. Silné stránky mateřské školy jsou znalosti a zkušenosti ve vedení dětí, děti si mohou osvojit účelné návyky (hygiena, oblékání, udržování pořádku, a podobně) a dovednosti (zacházení s tužkou, bábovičkami a některými pomůckami k tvořivé práci), (srov. MATĚJČEK 2007: 47-50).

První instituce, se kterou se dítě setkává, je mateřská škola. Díky této instituci dítě vstupuje do společnosti jako samostatný jedinec, a tím si potvrzuje své kompetence. Dítě se této instituci a jejím požadavkům přizpůsobuje, a tím si osvojuje další sociální dovednosti. Dítěti zde vlastně nic nepatří. Všude, kam jde, mohou jít i ostatní, mohou si hrát se všemi hračkami, ale pohyb v tomto prostředí je vymezen pravidly, která se vždy musí respektovat (srov. VÁGNEROVÁ 2008: 203-204).

4. RÁMCOVÝ VZDĚLÁVACÍ PROGRAM PŘEDŠKOLNÍHO VZDĚLÁVÁNÍ

Rámcový vzdělávací program předškolního vzdělávání 2004 (dále jen RVP PV) je dokument vzdělávací politiky, na jehož sepsání se podílelo Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy ČR a Výzkumný ústav pedagogický v Praze.

Tento dokument je podkladem pro tvorbu Školního vzdělávacího programu, který musí jednotlivé mateřské školy tvořit od 1. září 2007.

Předškolní vzdělávání je institucionálně zajišťováno mateřskými školami pro děti od tří do šesti popřípadě do sedmi let.

4.1 Pojetí předškolního vzdělávání

Hlavním úkolem předškolního vzdělávání je doplňovat rodinnou výchovu a pomáhat dítěti zajistit prostředí k jeho aktivnímu rozvoji a učení. Toto vzdělávání obohacuje denní program dítěte předškolních let a poskytuje odbornou péči dítěti. Předškolní vzdělávání má usnadňovat dítěti životní a vzdělávací cestu. Rozvíjet osobnost dítěte, podporovat jeho tělesný rozvoj a zdraví, osobní spokojenost a pohodu, napomáhat mu v chápání okolního světa a motivovat ho k dalšímu poznávání a učení. Dalším úkolem je učit děti žít ve společnosti ostatních lidí, přibližovat jim normy a hodnoty naší společnosti a vytvářet dobré předpoklady pro pokračování ve vzdělávání (srov. SMOLÍKOVÁ 2006: 7-8).

4.2 Cíle předškolního vzdělávání

Dokument RVP PV 2004 pracuje s cílovými kategoriemi, které zde stručně nastíním.

4.2.1 Rámcové cíle

Záměrem předškolního vzdělávání je rozvíjet každé dítě po stránce fyzické, psychické i sociální. Dítě na konci předškolního období má být jedinečnou a relativně samostatnou osobností, schopnou (kompetentní, způsobilou) zvládat, pokud možno aktivně a s osobním uspokojením, takové nároky života, které jsou na ně běžně kladeny (zejména v prostředí jemu blízkém, tj. v prostředí rodiny a školy), a zároveň i ty, které ho v budoucnu nevyhnutelně očekávají. Rámcové cíle jsou:

- 1) rozvíjení dítěte, jeho učení a poznání
- 2) osvojení základů hodnot, na nichž je založena naše společnost

- 3) získání osobní samostatnosti a schopnosti projevit se jako samostatná osobnost působící na své okolí (srov. SMOLÍKOVÁ 2006: 11).

4.2.2 Klíčové kompetence

Klíčové kompetence by bylo možné definovat jako výstupy vzdělávání, které člověk využije ve svém životě. Jsou to soubory dovedností, vědomostí, schopností, postojů a hodnot pro osobní rozvoj jedince.

„Přehled klíčových kompetencí pro etapu předškolního vzdělávání:

- 1) Kompetence k učení
- 2) Kompetence k řešení problémů
- 3) Kompetence komunikativní
- 4) Kompetence sociální a personální
- 5) Kompetence činnostní a občanské.“ (SMOLÍKOVÁ 2006: 12)

Od dalšího výkladu upouštím. Pro psaní této bakalářské práce se domnívám, že bych se měla více zaměřit na vzdělávací oblasti předškolního vzdělávání, kde podrobně popíši vzdělávací oblast „Dítě a svět“.

4.3 Vzdělávací oblasti

Každá vzdělávací oblast zahrnuje tyto kategorie: dílčí cíle (záměry), vzdělávací nabídku a očekávané výstupy (předpokládané výsledky).

„Přehled vzdělávacích oblastí v RVP PV 2004:

- 1) Dítě a jeho tělo
- 2) Dítě a jeho psychika
- 3) Dítě a ten druhý
- 4) Dítě a společnost
- 5) Dítě a svět.“ (TAMTÉŽ, s. 15)

4.3.1 Dítě a svět

Tato oblast je zaměřena na založení dětského povědomí o okolním světě, o vlivu člověka na životní prostředí, ale i o globálních problémech celého světa.

V této podkapitole se zaměřím na dílčí vzdělávací cíle (co pedagog u dítěte podporuje) a očekávané výstupy (co dítě na konci předškolního období zpravidla dokáže).

Dílčí vzdělávací cíle

- seznamování každého dítěte s místem a prostředím, v kterém žije
- vytváření povědomí o přírodním, kulturním i technickém prostředí, o vývoji a neustálých proměnách
- poznávání dalších kultur
- pochopení toho, že lidská činnost může prostředí chránit a zlepšovat, ale i mu škodit
- osvojení si poznatků a dovedností potřebných k ochraně dítěte před nebezpečnými vlivy
- rozvoj úcty k životu
- přizpůsobení se vnějšímu prostředí a jeho změnám
- vytvořit povědomí o světě, živé a neživé přírodě na planetě Země

Očekávané výstupy

- orientovat se v okolí a prostředí (doma, v budově MŠ, v blízkém okolí)
- zvládat běžné činnosti praktické situace
- uvědomovat si nebezpečné situace, se kterými se můžeme setkat ve svém okolí
- pomáhat pečovat o okolní životní prostředí
- rozlišovat aktivity, které mohou prostředí podporovat a které je mohou ničit (poškozovat)
- mít povědomí o významu životního prostředí pro člověka
- všimnout si změn v nejbližším okolí
- vnímat to, že svět má svůj řád
- přizpůsobovat se proměnlivým okolnostem
- mít povědomí o společenském, věcném, přírodním, kulturním i technickém prostředí (srov. SMOLÍKOVÁ 2006: 29-30).

5. EKOLOGICKÁ VÝCHOVA

5.1 Definice základních pojmů

Pro vymezení základních ekologických pojmů jsem čerpala z Malého ekologického a environmentálního slovníčku.

Ekologická výchova

Ekologická výchova v nejširším slova smyslu je veškeré výchovné a vzdělávací úsilí. Cílem této výchovy je zvyšovat spoluodpovědnost lidí za nynější i budoucí stav přírody a životního prostředí, rozvíjet tvořivost, citlivost a vstřícnost lidí k řešení problémů péče o přírodu, utvářet ekologicky příznivé hodnotové orientace. V praxi pedagogické činnosti jde hlavně o napomáhání nalézat lásku k přírodě, zevnitřňovat úctu ke všemu životu a zvyšovat úroveň mezilidských vztahů (srov. MÁCHAL, HUSTÁK 1997: 15).

Ekologie

Ekologie je věda zkoumající vzájemné vztahy mezi živými organismy i vzájemné vztahy těchto organismů k přírodě, věda o ekosystémech (TAMTÉŽ, 16).

Ekosystém

Ekosystém je funkční soustava živých a neživých složek životního prostředí, které jsou spojeny výměnou látek, tokem energie a také předáváním informací, které se ovlivňují a vyvíjejí v určitém prostoru a čase (srov. MÁCHAL, HUSTÁK 1997: 16).

Environmentální

Environmentální je vztahující se k životnímu prostředí (z angl. environment = prostředí, životní prostředí), (TAMTÉŽ, 18).

Ochrana životního prostředí

Ochrana životního prostředí je činnost, kterou se předchází znečišťování nebo poškozování životního prostředí nebo se toto znečišťování snaží redukovat (srov. MÁCHAL, HUSTÁK 1997: 32).

Životní prostředí

Životní prostředí je vše, co vytváří podmínky pro přirozené existence organismů a také vývoj těchto organismů. Mezi složky životního prostředí patří voda, ovzduší, horniny, půda, organismy, ekosystémy a energie (TAMTÉŽ, 46).

Ekologická krize

Ekologická krize je závažná situace ve vztazích mezi přírodou a člověkem, kdy je poškozena hlavně příroda a tím i bezohledně využívána pro lidský prospěch. Například

vyčerpávání a ničení přírodních zdrojů ve prospěch lidských hmotných požadavků a potřeb (srov. MÁCHAL, HUSTÁK 1997: 13).

5.2 Cíl ekologické výchovy

„Samotné chápání a vymezování pojmu „ekologická výchova“ je velmi různorodé. Ve způsobech rozumění tomuto pojmu se však dají vysledovat dvě základní tendence rozlišené důrazem na jedno z obou slov pojmu ekologická výchova. Je-li položen důraz na slovo „výchova“, pak se ekologickou výchovou nejobecněji rozumí působení ke změně myšlení, hodnotové orientace a chování jednotlivců i skupin společnosti vedoucí k odpovědnému vztahu k přírodě a šetrnému nakládání s přírodními zdroji. Je-li kladen větší důraz na slovo „ekologická“, je ekologickou výchovou rozuměna teoretická nebo i praktická výuka biologických disciplín a šíření znalostí z této oblasti přírodních věd. Většina rozšířených představ a užívaných definic se pohybuje v poli mezi těmito dvěma krajnostmi.“ (MÁCHAL 2000: 14)

Obecným cílem ekologické výchovy je člověk nejen ekologicky gramotný a aktivně se projevující, ale i obohacující své občanské postoje ve prospěch přírody. Člověk, který je schopen žít život se skromnými prostředky, má přirozený cit a smysl pro jednání v souladu s ekologickou etikou (srov. MÁCHAL 2000: 14-15).

5.3 Dítě a příroda

Příroda zasahuje naše smysly, emocionální, estetické, etické prožívání i rozumové schopnosti. Příroda je nezbytná součást světa, v němž člověk žije. Dítě by nemělo být pouhým objektem pozorování v přírodovědném smyslu, ale mělo by být součástí celého životního prostoru (srov. OPRAVILOVÁ, GEBHARTOVÁ 2003: 35).

Pro děti v každém věku je chození do přírody základní životní potřebou a to za každého počasí. Je to důležitá potřeba hlavně pro děti, které žijí ve městech a bydlí v panelovém domě. Domnívám se, že nemá-li dítě kontakt s životním prostředím, je ohrožen jeho zdravý vývoj. Takové dítě má nedostatečnou imunitu, sníženou pohyblivost, tím vzniká i obezita.

Nejlepší pro každé dítě je starostlivá a pečlivá rodina, která pobývá s dítětem alespoň 2 hodiny denně na čerstvém vzduchu. Příroda nám ukazuje svou krásu, její proměny v každém ročním období. Dítě se z ní naučí pojmenovat různé druhy stromů,

květin, zvířat a jiných věcí, když je k tomu vedeno. Tímto způsobem se může z dítěte vyvinout člověk s povědomím a láskou k přírodě a životnímu prostředí.

Děti mohou být vzdělávány k ekologické výchově v mateřských školách, které většinou tuto výuku provádějí pomocí ekologických her (ekohry), hádanek, básniček, rozpočítadel a podobně. Vlivem těchto ekologických her roste v dětech láska a snaha poznání přírody a okolí kolem nás.

Děti mohou hrát hry v přírodě, a tím přírodu poznávat a získávat nové znalosti a zkušenosti. Například takovou hrou pro nejmenší děti může být hra „Hlasy přírody“.

„Lehneme si v lese na zem, zavřeme oči a nasloucháme svému okolí. Vítr nás lechtá na čele, listy se chvějí a padají na zem, potůček zurčí, nějaké zvíře haraší v listí, ptáci se ozývají. Kolik rozličných hlasů přírody vlastně slyšíme? Kolik kdo slyšel hlasů, jaké?“ (ČÍŽKOVÁ 1996: 52)

6. TVORBA HER

6.1 Tvorba her podle Miloše Zapletala

Mezi základní prvky u her v přírodě patří pohybové činnosti jako chůze, běh, plížení, házení, odpalování, chytání, sbírání, zápas, skákání, šplh, přetahování, nošení nějakého břemene a zvedání. Každá z těchto činností má různé množství motivů. Například běh je motivován tím, že účastník má snahu dostat se dřív k cíli než soupeř a být první, a podobně. Dalšími stavebními prvky pohybové činnosti jsou skrývání, pátrání po schovaných soupeřích, věcech, stopách, číslech, slovech, ale i luštění šifrovaných zpráv, signalizace, orientace, čtení mapy, poznávání přírodnin, atd. Důležitým stavebním prvkem dobrodružných her je dramatický námět (libreto). V hrách s libretem má dítě příležitost proměnit se na chvíli v hrdinu oblíbeného filmu a knih nebo velkého cestovatele. K těmto prvkům jsou přidána závazná pravidla, která by všichni měli respektovat a přijímat za své. Pro tvorbu nových her platí vzorec: NOVÁ HRA = NÁPAD + VÝBĚR VHODNÝCH STAVEBNÍCH PRVKŮ + PRAVIDLA. Nápad přichází nečekaně, při četbě knih nebo přímo v terénu. Shrnutí postupu tvorby her:

- Námět hry (libreto).
- Základní činnosti při hře.
- Podmínky vítězství a porážky.
- Rozdělení rolí.
- Pravidla hry: - způsob boje mezi soupeřícími stranami,
- důsledky střetnutí,
- herní území,
- časové dispozice (srov. ZAPLETAL 1987: 38-41).

6.2 Tvorba her podle Jiřího Choura

Při přednášce předmětu Metodiky zájmových činností v PVC II. jsem získala nové poznatky o tvorbě her, které mě natolik zaujaly, a proto níže uvádím podstatu této tvorby her.

Mezi základní stavební prvky tvorby her Chour zařadil:

- 1) Poutavý námět
- 2) Překvapení a tajnosti

3) Lidské smysly

4) Malebnost

Poutavým námětem může být například dobře napsaná kniha, film, vlastní téma. Téma hry záleží na věkové skupině účastníků. Pro děti mladšího školního věku a předškolního věku jsou oslovujícím tématem pohádkové motivy. V pohádce se může stát cokoli, ale vždy vítězí dobro nad zlem. Pro starší děti je oslovujícím tématem válka, dobrodružství, science fiction. Při hře je důležitým úkolem instruktora, aby nerezignoval na to opakovat úspěšné hry. Vždy musí sledovat účastníky a jejich vývoj. Při hrách používáme nejčastěji tyto lidské smysly: zrak, sluch a hmat. Mezi motivační techniky patří slovo čtené, převyprávění příběhu a pravidel. Abychom lépe motivovali účastníky pro hru, používáme masky a převleky. Vlivem těchto motivačních technik se lépe vcítíme do role. Pro rozvoj představivosti lze využít zástupných rekvizit. Důležitým stavebním prvkem je prvek obřadů, mezi něž patří podání ruky nebo vyhlašování výsledků.

7. UVÁDĚNÍ HER

Domnívám se, že tato kapitola je pro sepsání této bakalářské práce důležitá, protože v praktické části využiji dané poznatky.

Významnou schopností instruktora (lektora, pedagoga,...) je správně uvést hru, aby každý účastník pochopil, o co ve stanoveném čase půjde. Vždy je potřeba na prvním místě uvést cíl hry, protože tento cíl určuje, čeho se má v dané hře dosáhnout. Každý mi dá asi za pravdu, že stanovit si takový cíl, není žádná hračka. Při výkladu pravidel postupujeme od obecného ke konkrétnímu. Pravidla musí být srozumitelná, aby je každý správně pochopil. Při uvádění her se určuje čas na hru a prostor, ve kterém se hra bude odehrávat. Nesmíme zapomínat na hodnocení, které taktéž správně definujeme, aby se v průběhu hry nenaskytla nějaká komplikace. Dbáme na bezpečnost, proto je důležité upozornit účastníky na možné nebezpečí v prostředí, průběh hry, a podobně. Na závěr se zaměříme na otázky účastníků, které musíme vhodně zodpovědět. Instruktor hry by měl mít vše naplánované, napsaná pravidla, to v průběhu hry dopomůže k vyřešení možných nastalých nesrovnalostí.

Při uvádění každé hry musíme reagovat na úroveň a potřeby skupiny účastníků, kterou vedeme. Při výkladu zaujmeme takové místo, abychom na každého viděli, například čelem ke slunci, aby nesvítilo účastníkům slunce do očí. Využíváme náš pohled k navázání kontaktu s účastníky, proto bychom si neměli zakrývat oči tmavými brýlemi. Důležitá je atmosféra pro hru, kterou můžeme podpořit hudbou či vyzdobením prostředí. Účinná forma uvádění her je legenda, přehrání dramatického výstupu. Stručně popíšeme děj. Úvod zahrnuje popis území, rozdělení do družstev, označení těchto družstev, úkoly a správně převyprávěná pravidla. Zvolíme vhodný způsob hodnocení, přesný začátek a konec hry. Je vhodné určit místo ke shromáždění před zahájením hry. Rozdáme potřebné pomůcky pro hru a určíme komunikaci vedoucího s hráči během hry. Určíme si signál, například zvednutí ruky, kdykoli chceme něco důležitého říci. Na konci úvodu necháme prostor pro případné otázky účastníků (srov. NEUMAN 2000: 33-34).

7.1 Zásady při uvádění her

Každá hra má určité zásady uvádění:

- 1) Přizpůsobujte hry potřebám například nějakého kurzu, projektu, možnostem a schopnostem instruktorů, prostředí, skupině účastníků a materiálu.
- 2) Čas na přípravu: v žádném případě není vhodné redukovat čas na plánování před kurzem, hrou.
- 3) Potřebný materiál: každá hra vyžaduje nějaký materiál, ale jsou i náročné hry na materiál, například výtvarné potřeby, předtištěné tabulky či pravidla, kostýmy, a podobně. Každý materiál by měl být zajištěn dopředu.

Nejvhodnější prostředí pro uvádění her je příroda, která dodává specifické kouzlo (srov. FRANC, ZOUNKOVÁ, MARTIN 2007: 58-59).

V této kapitole se stručně zaměřím na pravidla hry, protože se domnívám, že s touto problematikou velmi souvisí. Již v předešlých řádcích jsem se zmínila, že je důležité u pravidel postupovat od obecného ke konkrétnímu. V tomto odstavci upřesním další znaky určené pravidlům.

7.2 Pravidla her

Pravidla každé hry musí být promyšlená, jejich výklad musí být stručný a jasný. Po jejich uvedení necháme prostor pro případné otázky účastníků. Pravidla během hry v žádném případě neměníme. Při porušení pravidel můžeme volit z několika možností:

- 1) „Tvrdě vyžadujeme dodržování pravidel a postihujeme jejich nedodržení,
- 2) při porušení pravidel upozorníme skupinu, ať sama rozhodne o postihu,
- 3) pozorujeme narušení pravidel a neupozorníme na to, ponecháme si to na závěrečné zhodnocení hry,
- 4) pružně modifikujeme pravidla, zvláště jestli se jednalo o nepochopení,
- 5) ignorujeme pravidla.“ (NEUMAN 2000: 35)

PRAKTICKÁ ČÁST

8. VLASTNÍ HRA

Hra: POMOC, každá ruka dobrá

Druh: řešení ekologických problémů

Místo: louka s přilehlými stromy

Délka: 30 – 45 minut

Hráči: 10 – 20 hráčů (1 skupina)

Věková kategorie: 4 – 6 let

Pomůcky: kulisy (například z balicího papíru, prostěradla s namalovaným zámekem krále Dobromysla III.), kostým pro lepší motivaci ke hře, kontejnery na třídění odpadů (vyrobené z kartonových krabic), odpadky pro třídění (například papíry, noviny, sklo, plastové lahve,...), přírodní materiály pro tvorbu domečku (například rákos, větve, kukuřice, sláma,...), maňásek skřeta (pro lepší představu) a červíka jednoštetinatého,...

Přípravný a realizační tým: 2 instruktoři

Cíl: Rozvoj výtvarně-tvořivých schopností, přiblížení a osvojení základních poznatků z třídění odpadů, rozvoj lásky k přírodě a zvířátkům u dětí předškolního věku.

Asociace:

Dlouho jsem přemýšlela, jak vytvořit hru s ekologickou tematikou, kde bych zapojila výtvarné a tvořivé prvky. Na počátku hry byl tento úkol pro mě neuskutečnitelný.

Velkým průlomem bylo sledování malých dětí při hře na dětském pískovišti v městském parku. Z dětské hry jsem pochopila, že děti žijí pohádkami, stavějí hlavně hrady a zámky z písku a hrají si na princezny a nepřemožitelné rytíře. To mi vnučko myšlenku, že vytvořím legendu hry, postavenou na pohádkovém příběhu. Jak už jsem v této práci popsala, děti předškolního věku žijí pohádkami a správná pohádka má dobrý konec (dobro vítězí nad zlem). Věřím tomu, že i v této hře se děti postarají o dobrý konec.

Při sepisování legendy jsem si představovala, jak by hra mohla probíhat. Aby hra byla pro děti poutavá a lehce vpluly do děje, vytvořila jsem kulisy hradu na skále, což dětem pomůže k motivaci pro hru. Místo pro hru jsem si určila louku se stromy, protože se domnívám, že hru s ekologickými prvky je vhodnější hrát v přírodě. Tím děti tráví čas na čistém vzduchu a lépe hru mohou pochopit bez většího vysvětlování pravidel

a vžít se do ní. Touto hrou jsem chtěla v dětech probudit lásku k přírodě a všemu živému. Proto začleňuji do hry téměř vyhynulého tvora, aby děti porozuměly, že bychom se o přírodu měli starat a chránit jí. Žádný živočich nežije pro nic za nic. Ve hře bude hlavním úkolem vytvořit pro tento živočišný druh domeček, kde se bude cítit v bezpečí.

Skřety „Zlostíky“ jsem zařadila do hry, aby to bylo pro malé děti více pochopitelné, než abych zařadila bezcitné lidi, kteří znečišťují prostředí.

Začlenění třídění odpadů do této hry má děti poučit, že alespoň tímto způsobem můžeme zlepšit kvalitu našeho okolí.

Při psaní legendy jsem se rozhodla, že celou hru uvedu v kostýmu kouzelné víly, která má alespoň malou snahu světu trochu pomoci. Domnívám se, že pro tuto hru bude nejsložitější a nejvíce pracné vytvořit kulisy, pomůcky a kostým, ale všechny tyto pomůcky by mohly malé děti motivovat ke hře. A touto hrou je zavést k malému přemýšlení nad problémy, které dnešní svět postihl a co tyto problémy přináší.

Hru budou hrát všichni jako jedna skupina (10 – 20 účastníků).

Legenda (pohádkový příběh)

Bylo, nebylo jedno malé království „Zlatých růží“. Název tohoto království byl odvozen od spousty krásných zlatých keřů, které zde rostly. Království se rozpínalo od skalisek, luk až přes sedmero hor. V čele království byl známý, milosrdný, upřímný a starý král Dobromysl III.

Tento král měl překrásný zámek ve zlatých skalách, ale tyto skály nebyly zlaté, jen se jim tak odedávna říkalo. Pověst o těchto skalách praví: „Skály při rozbřesku slunce září jako posázené zlatem a drahým kamením“. Život v tomto království byl poklidný, všichni lidé byli přátelští a ve všem si pomáhali. Ale tento krásný a poklidný život se jednoho dne změnil.

V království se usadili zlí a malicherní skřeti „Zlostíci“, kteří zde šířili jen nepříjemnosti, zlo a špínu. Království se postupně začalo pokrývat nepříjemným zápachem, stříbřité potůčky byly velmi zakalené, přilehlá pole neobhospodařovaná a celé království bylo poseté roztroušenými odpadky.

Dříve toto království „Zlatých růží“ bylo známé svými veselicemi, hostinami, návštěvami známých vladařů, ale po usídlení skřetů „Zlostíků“ padlo království v zapomnění. Nikdo toto království nechtěl navštěvovat, spíše se mu obloukem vyhýbali,

nikdo se nenašel, aby pomohl králi Dobromyslovi III. s tímto problémem. Většina lidí, ale i zvířátek z tohoto království odešla do vzdáleného sídla „Tři slunci“ krále Cyrila ze Slunečného panství. Jediné zvířátko, které v království „Zlatých růží“ stále žilo, z důvodu jeho slabosti a lásky k tomuto sídlu, byl chráněný „Červík jednoštetinatý“, který byl téměř na pokraji vyhynutí. Sám starý král Dobromysl III. už neměl mnoho sil nastolit rovnováhu mezi dobrem a zlem a vypudit zlé skřety „Zlostíky“ z jeho země.

Děti pomůžeme starému králi vypudit tyto skřety z království „Zlatých růží“?

Průběh hry:

Poté, co se všichni hráči (jako jedna skupina) dozvědí o situaci v království „Zlatých růží“, začínají dostávat úkoly. V této hře je důležité, aby se hráči vžili do této situace.

Kouzelná víla, která vás provází na každém kroku, vám pomůže a řekne, co tito skřeti nemají rádi. Skřet se vyžívá ve špíně, všude rozhazuje odpadky a má rád zápach hniloby. Proto bychom měli dát ruku k ruce a vyčistit toto království od nečistot.

„Děti půjdete do této práce se mnou“? Když bude více rukou, dílo se nám podaří.

Prvním úkolem je vyčistit království „Zlatých růží“ od odpadků. Roztřídit odpadky (například plasty, papír, sklo, ...) a vložit je do správných kontejnerů.

Po této vykonané práci se musíme všichni pochválit, práce nám šla od ruky.

Neměli bychom zapomenout na posledního tvora v království, „Červíka jednoštetinatého“, a zachránit ho. Když mu vytvoříme vhodné podmínky pro jeho život, nevyhyne a začne si zakládat svojí rodinku. Ale to nás bude stát mnoho úsilí. A naší poslední nadějí je, když vytvoříme vhodné prostředí, mohou se k nám navrátit odešlá zvířátka nebo přijít jiná.

Pomůžete mi děti vytvořit vhodné prostředí pro našeho kamaráda „Červíka jednoštetinatého“? Vytvoříme mu nový domeček, skrýš, doupě, aby tento červík mohl s námi bez problémů žít?

Naším druhým a posledním úkolem je vytvořit červíkovi domeček, doupě nebo skrýš z přírodních materiálů (například: rákos, větve stromů, kukuřice, sláma, ...). Vytvoříme pro červíka nový domov, kde se bude cítit v bezpečí a chráněný.

9. APLIKACE HRY

Název hry: POMOC! Každá ruka dobrá

Místo: zahrada Mateřské školy Netolice

Hráči: 1. skupina (14 hráčů)

2. skupina (14 hráčů)

Věková kategorie: 5-6 let

Přípravný a realizační tým: Hana Petrášková, Marie Petrášková

Hra byla aplikována v Mateřské škole Netolice, dne 7. 9. 2012. Pro tuto činnost mi byla přidělena 4. třída, kterou navštěvují předškolní děti ve věku 5-6 let. Tato třída je naplněna 28 dětmi, proto jsem zvolila rozdělit třídu na dvě skupinky, a hru „POMOC! Každá ruka dobrá“ aplikovat dvakrát. U vedení Mateřské školy Netolice (paní ředitelka Věra Raušerová) nebyl žádný problém, vyšla mi velmi vstříc.

Na počátku hry jsem se domluvila s učitelkou 4. třídy (M. Vávrová), že si pro 1. skupinku dětí dojdou do jejich třídy v kostýmu víly. Představila jsem se jako zapomětlivá víla, která se ztratila v kouzelném lese, který mě zavedl až do jejich třídy. Poté jsem dětem vysvětlila, co je mým úkolem, který jsem dostala od našeho krále Dobromysla III. Pan král království Zlatých růží mě posílá do světa najít a přivést odvážlivé, šikovné a ochotné děti, které vyřeší velký problém, jenž se vyskytl v království Zlatých růží. Děti jsem motivovala nejen kostýmem víly, ale i úkolem, který mi byl přidělen. Všechny děti v tu chvíli, co jsem jim sdělila svůj úkol, byly velmi šikovné, odvážné, a proto se bez jakéhokoliv problému vydaly se mnou na cestu kouzelným lesem do království Zlatých růží. Když se děti vypravily na cestu, otočila jsem kouzelným prstýnkem, a ocitli jsme se na hranicích království Zlatých růží. Naše putování se schylovalo ke konci, když se nám před očima objevil zámek krále Dobromysla III. U tohoto zámku děti s nadšením vše pozorovaly a všechny kulisy se snažily poznávat. Vyprávěly si různé příběhy, které se v jejich paměti objevily, když spatřily tento zámek krále Dobromysla III. Když dětská pozornost byla znovu věnována zapomětlivé víle, začala jsem předčítat legendu této hry. Děti byly velmi pozorné a téměř všechny byly klidné.

Při zadání jejich prvního úkolu „vyčistit království od nečistot (třídění odpadů) se vesměs chopily úkolu jen děti, kterým třídění odpadů něco říká. Ostatní děti se držely

stranou, proto jsem musela upozornit děti, že si třídění odpadů mají vyzkoušet všechny děti.

Poté se děti dozvěděly druhý a poslední úkol „vytvořit Červíkovi jednoštetinatému domov, doupe, skrýš z přírodních materiálů“. V tomto úkolu jsem vystupovala jako víla pomocnice. Má pomoc byla v tom, že jsem skupince vysvětlila, jak mají začít a jak by měla vypadat základní konstrukce, aby jejich domeček nespádl. S mou malou pomocí jsme docílili hlavní kostry domečku, a poté si děti dodělaly domeček samy. Děti první skupinky se velmi bavily a hra se jim líbila. Děti dokončily hru v čase 30 minut.

Druhá aplikace hry probíhala ve stejný den s druhou skupinou dětí ze 4. třídy. Hra probíhala ve stejném duchu. Na začátku této hry jsem si došla pro druhou polovinu dětí. Snažila jsem se děti motivovat stejným způsobem jako děti 1. skupiny, protože se tato motivace stala velmi úspěšnou. Opět jsme se dostali do království Zlatých růží skrze otočení kouzelného prstýnku a cestou kouzelným lesem. Děti byly velmi nadšené z připravených kulis zámku krále Dobromysla III. Dokonce mi byla položena otázka od chlapečka, jak jsem se dostala z toho obrazu zámku Krále Dobromysla III?

Po přečtení legendy a vysvětlení pravidel hry se děti hrnuly do práce, i když jim ještě nebyl zadán jejich úkol.

Prvním úkolem bylo „vyčistit království Zlatých růží od nečistot, odpadků a tyto odpadky vhodit do správného kontejneru“. U této skupinky se vyskytl problém, protože některé děti tento úkol nepochopily a vkládaly odpadky do nesprávných kontejnerů. Proto jsem opět zasáhla do hry a snažila jsem se dětem znovu vysvětlit, co patří do různých kontejnerů. Problém byl v tom, že některé děti nerozeznají PET lahve a skleněné lahve, ale s malou pomocí jsme to všechno zvládli, i když se tímto problémem hra trochu protáhla. Z tohoto poznání jsem usoudila, že v Mateřské škole Netolice se problému třídění odpadů nevěnují. To mi potvrdila paní učitelka M. Vávrová, když se ptala dětí, kdo doma třídí odpady.

Při druhém úkolu se nevyskytl žádný problém a skupinka postavila krásný domeček pro Červíka jednoštetinatého, kde se určitě bude cítit bezpečně.

I když na začátku této hry měla skupinka malé zdržení s tříděním odpadů, vešla se do časové dotace. Hra trvala 45 minut.

Poté se obě skupinky dětí 4. třídy Mateřské školy Netolice chtěly vyfotografovat s vílou u zámku krále Dobromysla III. Fotodokumentace viz. příloha č. 1.

10. ZÁVĚR

Hlavní myšlenkou se v této práci stává dítě ve spojení s hrou, proto uvádím teoretické poznatky, proč je hra a hračka v životě dítěte důležitá, nejen pro rozvoj dětské tvořivosti a představivosti, ale i pro samostatný vývoj dítěte. Tato bakalářská práce byla zaměřena na děti předškolního věku, proto uvádím kapitoly, které popisují vývoj dítěte. Bakalářská práce ve zkratce vysvětlila základní ekologické pojmy, bez kterých by se nejspíš neobešla, aby byla více srozumitelná.

Cílem mé práce bylo vytvořit a aplikovat výtvarnou hru s ekologickou tematikou v mateřské škole. Tato práce je důsledkem toho, že tento cíl byl splněn.

Na počátku vzniku hry „Pomoc, Každá ruka dobrá“ se naskytly malé pochybnosti:

1. Zda budou děti spolupracovat
2. Zda děti předškolního věku dokážou tuto hru pochopit, ale trochu se u ní i pobavit.

Ke zklidnění došlo při studiu odborných publikací. S porovnáním nastudované teorie musím souhlasit, že dětská představivost a fantazie je velmi bujná, tyto poznatky jsem vyzorovala při motivaci dětí, které vykazovaly menší nezáměr.

Při tvorbě hry, především při tvorbě kulís určené pro hru, se ke mně připojili malí pomocníci: Stáník (8 let), Honzík (6 let), Terežka (5 let) a Vašík (4 roky), kteří měli snahu o výpomoc s výtvarnými náměty. Jejich nápady mě přivedly na vhodnou motivaci dětí při realizaci hry ve školce. Velice si vážím jejich pomoci.

Pro aplikaci této hry byla vybrána Mateřská škola Netolice. Hra byla aplikována ve 4. třídě. Jelikož tuto třídu navštěvuje 28 dětí, třída byla rozdělena na dvě skupiny, aby vyhovoval počet hráčů určený pro hru. Z důvodu potřebného materiálu a klimatických podmínek musela být hra uskutečněna na konci letních měsíců.

Hra měla více cílů: rozvoj výtvarně-tvořivých schopností, přiblížení a osvojení základních poznatků o třídění odpadů a rozvoj lásky k přírodě a zvířátkům u dětí předškolního věku. Domnívám se, že všechny cíle hry byly splněny, jen cíl přiblížení a osvojení základních poznatků o třídění odpadů byl splněn jen z části. Některé děti vykazovaly mnoho zkušeností z třídění odpadů, které si osvojily od svých rodičů. Ostatní děti s tímto úkolem měly menší problémy.

Do této hry byl problém třídění odpadů zapojen z toho důvodu, že v dnešní době je tento problém velmi aktuální a na místě. Při konzultaci s paní ředitelkou Mateřské školy

Netolice (V. Raušerová) mi bylo sděleno, že tato mateřská škola se téměř nezabývá ekologickou výchovou a problémy spojené s ní. Myslím si, že z tohoto důvodu se vyskytl problém s již zmíněným tříděním odpadů. Až na tento incident hra probíhala podle určených pravidel.

Výsledky byly zhodnoceny a zkontrolovány s instruktory a uvaděčem hry.

Děti obou skupin dostaly dva úkoly. Prvním úkolem bylo vyčistit království Zlatých růží od nečistot, a tím vyhostit skřeta Zlostíka. Jak již bylo uvedeno v předešlých řádcích, u některých dětí se vyskytl menší problém s tříděním odpadů. Domnívám se, že tento úkol lépe zvládla skupina číslo I. Ve druhé skupině se nacházely děti, které nerozeznají materiály pro třídění (sklo, plast).

Druhým úkolem bylo postavit, vytvořit domeček (skrýš, doupe) pro Červíka jednoštetinatého, který je na pokraji vyhynutí. Tento úkol děti v obou skupinkách zvládly bez jakýchkoli menších problémů. Jsem přesvědčena, že cíle hry byly splněny.

Děti se při hře velmi bavily a tato hra byla oživením jejich stereotypního programu.

Za velmi důležité považuji zpětné vazby dětí a jejich rodičů na hru, které byly s velkým přesvědčením kladné.

Tato bakalářská práce jako celek je ukázkou, jak propojit výtvarné dovednosti, ekologické poznatky s hrou dětí předškolního věku.

Takových her, které propojují výtvarné dovednosti a ekologické poznatky dětí je v dnešní době mnoho. Převážně se stále znaky těchto her opakují, doplňují, ale většinou cílem všech těchto her je pobavit se, poznávat přírodu, ochraňovat ji a naučit se pracovat s přírodními materiály.

Takové hry pro děti předškolního věku jsou uvedené v publikaci (ČÍŽKOVÁ, Z. Ekologická výchova nejmenších a malých), z které bych Vám uvedla dvě ukázky her pro představu a na zamyšlení. První hra má název Králové stromů.

Králové stromů

Posbíráme od každého stromu ve svém okolí co nejvíce pestrých lístků, vylisujeme je a nalepíme vždy listy ze stejného stromu (druhu) na lepenkovou pásku. Z této lepenkové pásky vytvoříme korunu, tak aby nám správně seděla na hlavě. Každý, kdo nosí korunu, je králem či královnou této říše se jménem stromu, z kterého má vytvořenou korunu (například královna Jana z Javoru). Hra začíná tím, že děti se posadí do kruhu a v tomto kruhu musí být prázdné jedno místo. Na toto místo si sedne královna... král.... Dítě s korunou volaného stromu kráčí důstojně kruhem a zaujme

s úklonou volné místo (srov. ČÍŽKOVÁ 1996: 54). Touto hrou se děti učí poznávat jména svých kamarádů, názvy druhů stromů, barvy lístečků, práci s lepenkovou páskou a nůžkami.

Druhá hra, která mě velmi zaujala, a proto jsem ji uvedla v této práci, se nazývá, Tichý pozorovatel.

Tichý pozorovatel

„Hledáme místo, kde se cítíme dobře, tiše se posadíme. Když nějakou dobu tiše a klidně sedíme, pozorujeme, že se příroda vrací ke svému přirozenému životu. Ptáci začnou znovu zpívat, myši šustí v trávě, veverka hopká z větve na větev. Úkolem dětí je všechny tyto jevy pozorovat a snažit se procítit život přírody. Tichý pozorovatel se může usadit kdekoli v přírodě v kteroukoli denní dobu. Zážitky si po skončení hry sdělujeme s dětmi společně.“ (ČÍŽKOVÁ 1996: 52)

Mohu říci, že vytvoření nové hry s ekologickými a výtvarnými prvky není snadné, protože podobných her již bylo vytvořeno mnoho a mnoho.

Výsledek této bakalářské práce však vykazuje, že stále lze vytvořit novou výtvarnou hru s ekologickou tematikou, která u dnešních dětí předškolního věku měla patřičný úspěch.

Věřím, že hra „POMOC, každá ruka dobrá“ bude zábavná a poučná i pro další děti. A získané informace, které jsou v této bakalářské práci obsaženy, budou cenné nejen pro mne, ale i pro ostatní studenty a instruktory.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

Literatura:

1. CAILLOIS, R. *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5.
2. ČÍŽKOVÁ, Z. *Ekologická výchova nejmenších a malých, Projekty, Námětník*. Praha: Pražské ekologické centrum, 1996.
3. DOSTÁL, A., OPRAVILOVÁ, E. *Úvod do předškolní pedagogiky*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1985, ISBN neuvedeno.
4. FRANC, D., ZOUNKOVÁ, D., MARTIN, A. *Učení zážitkem a hrou*. Praktická příručka instruktora. Brno: Computer Press, a.s., 2007. ISBN 978-80-251-1701-9.
5. HÁJEK, B. *Nástin metodiky vedení zájmové činnosti*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2007. ISBN 978-80-7290-265-1.
6. HAZUKOVÁ, H., ŠAMŠULA, P. *Didaktika výtvarné výchovy*. 1. vydání. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2005. ISBN 80-7290-237-7.
7. HUIZINGA, J. *Homo ludens*. O původu kultury ve hře. 2. vydání. Praha: Dauphin, 2000. ISBN 80-7272-020-1.
8. KOŤÁTKOVÁ, S. *Hry v mateřské škole v teorii a praxi*. Praha: Grada Publishing, a.s., 2005. ISBN 80-247-0852-3.
9. LANGMEIER, J., KREJČÍŘOVÁ, D. *Vývojová psychologie*. 2. aktualizované vydání. Praha: Grada, 2006. ISBN 80-247-284-9.
10. LANGMEIER, J., KREJČÍŘOVÁ, D. *Vývojová psychologie*. 2. vydání – dotisk 1. Praha: Grada, 2007. ISBN 80-247-1284-9.
11. MÁCHAL, A. *Průvodce praktickou ekologickou výchovou*. Brno: Rezekvítek, 2000. ISBN 80-902954-0-1.
12. MÁCHAL, A., HUSTÁK, J. *Malý ekologický a environmentální slovníček*. 2. vydání. Brno: Rezekvítek, 1997. ISBN neuvedeno.
13. MATĚJČEK, Z. *Co, kdy a jak ve výchově dětí*. 4. vydání. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-325-3.
14. MAZAL, F. *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Olomouc: Nakladatelství Hanex, 2007. ISBN 978-80-85783-77.
15. MERTIN, V., GILLEMVÁ, I. *Psychologie pro učitelky mateřské školy*. 2. rozšířené vydání. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-627-8.

16. MIŠURCOVÁ, V., FIŠER, J., FIXL, J. *Hra a hračka v životě dítěte*. 1. vydání. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980.
17. MLEJNEK, J. *Dětská tvořivá hra*. 2. vydání. Praha: IPOS, 1997. ISBN 80-7068-104-7.
18. NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-405-2.
19. OPRAVILOVÁ, E., GEBHARTOVÁ, V. *Rok v mateřské škole*. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-847-3.
20. PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. 4. aktualizované vydání. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-772-8.
21. VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie I. Dětství a dospívání*. Praha: Karolinum, 2008. ISBN 978-80-246-0956-0.
22. ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her. Hry v přírodě*. 2. vydání. Praha: Olympia, 1987.

Ostatní zdroje:

1. SMOLÍKOVÁ, K. a kol. *Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání*. Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2004. Praha: Nakladatelství TAURIS, 2006. ISBN 80-87000-00-5.

Internetové zdroje:

1. Výtvarka nejen pro děti, Výtvarné hry [online], posl. aktualizace 4. 6. 2007 [cit. 11. 7. 2012]. Dostupné na: <http://www.vytvarka.eu/hry/listecky.htm>.

SEZNAM PŘÍLOH

- I. FOTODOKUMENTACE
- II. SOUHLAS RODIČŮ SE ZVEŘEJNĚNÍM FOTOGRAFIÍ DĚTÍ
V BAKALÁŘSKÉ PRÁCI

I. FOTODOKUMENTACE



Fotografie č. 1 Kontejnery na třídění odpadů



Fotografie č. 2 Zámek krále Dobromysla III.



Fotografie č. 3 Červík jednoštetinový



Fotografie č. 4 Skřet Zlostík



Fotografie č. 5 Místo určené pro hru – školní zahrada



Fotografie č. 6 Předčítání legendy, upřesnění pravidel hry



Fotografie č. 7 třídění odpadů



Fotografie č. 8 Stavba domečku pro Červíka jednoštetinatého



Fotografie č. 9 Domeček pro Červíka jednoštetinatého (1. skupina)



Fotografie č. 10 Domeček pro Červíka jednoštetinatého (2. skupina)



Fotografie č. 11 Zaujaté děti zámek krále Dobromysla III.



Fotografie č. 12 Děti 4. třídy Mateřské školy Netolice před zámek krále Dobromysla III.

II. SOUHLAS RODIČŮ SE ZVEŘEJNĚNÍM FOTOGRAFIÍ DĚTÍ V BAKALÁŘSKÉ PRÁCI

Hana Petrášková
 Studentka JČU – Teologická fakulta
 Studijní obor: Pedagogika volného času

**Souhlas se zveřejněním fotografií v Bakalářské práci, na téma
 „Výtvarná hra pro děti předškolního věku s přesahem do oblasti
 ekologické výchovy“**

Souhlasím s uveřejněním fotografií mého dítěte, které byly pořízeny v rámci hry, jež je praktickou částí Bakalářské práce, studentky Hany Petráškové, na téma „Výtvarná hra pro děti předškolního věku s přesahem do oblasti ekologické výchovy“.

Jméno dítěte	Jméno zák. zástupce	Podpis zák. zástupce
ŠESTÁK MICHAL	ŠESTÁKOVÁ K.	Šesták
ŠŮSTR VÁCLAV	ŠŮSTROVÁ M.	Šůstr
FISER VÁCLAV	FISER V.	Fiser
MAROUŠEK PATRIK	MAROUŠKOVÁ H.	Maroušek
SEKYRA MATĚJ	SEKYROVÁ A.	Sekyra
ŘEHAČKOVÁ LUCIE	ŘEHAČKOVÁ V.	Řeháčková
MACHOVÁ JIŘKA	MACHOVÁ J.	Machová
SCHMIDTOVÁ R.	SCHMIDTOVÁ A.	Schmidta
MAČLOVÁ ANDŘEJKA	MAČLOVÁ J.	Mačlová
TRAKALOVÁ NIKOLKA	TRAKALOVÁ J.	Trakalová
REINDL FRANTIŠEK	REINDLOVÁ M.	Reindl
ŠMETANOVÁ M.	ŠMETANOVÁ V.	Šmetanová
KRBEČEK NITKA	KRBEČKOVÁ A.	Krbeček
MATISKOVÁ J+M	MATISKOVÁ J.	Matisková
BABUŘEK M.	BABUŘEK M.	Babuřek
JIŘA LUKÁŠ	JIŘOVÁ P.	Jiřa
FILAR PATRIK	FILAR TAVEL	Filar
HRADKOVSKÝ JAN	HRADKOVSKÁ LINDA	Hradkovská
MATYÁŠ RADIHEŘSKÝ	LENKA RADIMĚŘSKÁ	Radiměřská
ČONDL J+J	ČONDL J.	Čondl
HABARTOVÁ MONICA	HABARTOVÁ L.	Habartová
BOROVANSKÝ ALEŠ	BOROVANSKÝ A.	Borovanský
VEŠKÁRNOVÁ KATEŘINA	VEŠKÁRNOVÁ M.	Veškárnová

BENDA JAN	BENDA F.	Benda
FACKOVA' BARBORA	FACKOVA' B.	Fackova
HREBIKOVA' ALENKA	HREBIKOVA' D.	Hrebikova

Děkuji za spolupráci.

ABSTRAKT

PETRÁŠKOVÁ, H. Výtvarná hra pro děti předškolního věku s přesahem do oblasti ekologické výchovy. České Budějovice 2013. Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Teologická fakulta. Pedagogická katedra. Vedoucí práce I. Kovářová.

Klíčová slova: hra, výtvarná hra, děti předškolního věku, vývoj dítěte, hra v životě dítěte, ekologická výchova, tvorba her, uvádění her, Rámcový vzdělávací program předškolního vzdělávání, aplikace hry, hra – Pomoc, každá ruka dobrá.

Práce se zabývá výtvarnou (tvořivou) hrou pro děti předškolního věku s přesahem do ekologické výchovy. Teoretická část bakalářské práce je zaměřena na vysvětlení základních pojmů ekologické výchovy, vývoj dítěte předškolního věku. Je také popsána environmentální výchova, jak ji řeší Rámcový vzdělávací program předškolního vzdělávání. Zařazeny jsou důležité kapitoly pro tvorbu této práce, jako jsou tvorba her a uvádění her.

Praktická část se zabývá tvorbou hry Pomoc, každá ruka dobrá a její aplikací v Mateřské škole Netolice. V této části jsou vyhodnoceny výsledky z aplikace hry a také řešeny ekologické problémy, se kterými se děti předškolního věku seznamovaly.

ABSTRACT

Creative play for preschool children with an overlap in the area of environmental education

Keywords: game, art game, preschool children, child development, play in a child's life, environmental education, playmaking, marketing games, General educational program of preschool education, game application, game – Help, each hand good.

This work deals with art (creative) game for preschool children with an overlap in environmental education. The theoretical part of the thesis focuses on explaining the basic concepts of environmental education, the development of preschool age. Environmental education is also described as solved by General educational program of preschool education. Important chapters for the creation of this work such as the creation of games and putting games, are included.

The practical part deals with creating games Help, each hand good and its applications in kindergarten Netolice. This section reviewed the results of games and applications also addressed environmental issues with which preschool children acquainted.