

UNIVERZITA KARLOVA  
EVANGELICKÁ TEOLOGICKÁ FAKULTA

# **Hra jako prostředek výchovy k hodnotám**

Využití afektivních cílů ve volnočasových organizacích

Bakalářská práce

Marie Hrdá

Katedra pedagogiky a psychologie  
Vedoucí práce Mgr. Michal Pařízek  
Studijní program-denní studium  
Studijní obor-Pastorační a sociální práce  
Praha 2020



## Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto písemnou bakalářskou práci s názvem Hra jako prostředek výchovy k hodnotám napsala samostatně a výhradně s použitím uvedených pramenů.

Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna veřejnosti ke studijním účelům.

V                      dne

Marie Hrdá -----

podpis



## **Anotace**

Cílem práce je představit hru ve vybraných volnočasových organizacích jako prostředek dosahování afektivních pedagogických cílů a pomocí několika vhladů zdokumentovat, zda by se daly popsat společné faktory i možné odlišnosti. K dokumentaci využijeme výzkumné šetření za použití zásad kvalitativního výzkumu, v kterém budou zastoupeni respondenti z jednotlivých volnočasových organizací.

Bakalářská práce se zabývá hrou jako prostředkem k předávání hodnot ve vybraných výchovných volnočasových organizacích, prostřednictvím afektivních cílů. Volnočasové organizace jsou vybrány takové, které pracují se stejnou cílovou skupinou, mají podobné poslání a principy i rozčlenění struktury organizace. Jsou to Junák-český skaut, Pionýr, Asociace TOM a YMCA.

Práce je rozdělena na tři části. Teoretická část definuje hru, pedagogické cíle a představí volnočasové organizace. Druhá část prostřednictvím průzkumného šetření na bázi kvalitativního výzkumu ukáže teorii v praxi při rozhovorech s pracovníky z vybraných volnočasových organizací. Třetí část průzkumné šetření reflektuje.

### **Klíčová slova**

Hra, pedagogické cíle, afektivní cíle, výchova, Junák-český skaut, Pionýr, Asociace TOM, YMCA

## **Summary**

The aim of this bachelor thesis is to introduce game in selected leisure time organisations and as a means to achieve affective domain. Next we will document with the help of a few chosen insights common factors and possible differences and describe them. The bachelor thesis deals with the game as a means of passing values in selected educational leisure time organizations through affective goals. Leisure organizations are selected according to the target group they work with. They pursue a similar mission and principles and structure of the organization. They are Junák-Český skaut, Pionýr, TOM Association and YMCA. The thesis is divided into three parts. The theoretical part defines the game, pedagogical goals and introduces leisure time organizations. The second part shows the theory in practice in interviews with workers from selected leisure organizations through qualitative research. The third part reflects the exploratory investigation.

## **Keywords**

Game, pedagogic purpose, Junak-Český skaut, Pionýr, TOM Association, YMCA

## **Poděkování**

Chtěla bych poděkovat vedoucímu práce Mgr. Michalu Pařízkovi za pomoc a podporu při psaní této bakalářské práce.





# Obsah

Anotace.....	1
Klíčová slova .....	1
Summary.....	2
Keywords.....	2
Poděkování .....	3
Obsah .....	5
Úvod .....	8
Teoretická část.....	10
1.Hra .....	10
1.1. Definice her .....	11
1.1.1. Z pohledu pedagogiky .....	12
1.1.2. Z pohledu psychologie.....	14
1.1.3. Z pohledu filozofie.....	15
1.1.4. Z pohledu sociologie .....	15
1.1.5. Shrnutí .....	17
1.2. Typologie her.....	17
1.2.1. Typologie her podle forem .....	18
1.2.2. Typologie her podle herního principu .....	20
1.2.3. Roger Caillois .....	21
1.2.4. Shrnutí .....	23
2. Výchova k hodnotám.....	24
2.1. Výchova obecně .....	24
2.2. Výchovné prostředky k předávání hodnot.....	25
2.3. Přijímání hodnot .....	27
2.4. Taxonomie pedagogických cílů.....	28
2.4.1. Bloomova revidovaná taxonomie.....	29
2.4.2. Afektivní cíle .....	29
2.2.3. Shrnutí .....	31

3. Zázemí pro hry a herní principy .....	33
3.1. Volný čas .....	33
3.2. Volnočasové organizace .....	33
3.2.1. Junák-český skaut .....	34
3.2.2. Asociace TOM.....	37
3.2.3. Pionýr.....	39
3.2.4. YMCA .....	41
3.2.5. Shrnutí .....	43
Výzkumná část.....	44
Junák-český skaut .....	45
Pionýr.....	45
Asociace turistických oddílů mládeže .....	46
YMCA .....	47
Diskuse .....	48
Seznam literatury .....	50
Přílohy .....	53
Příloha č. 1 .....	53
Příloha č. 2 .....	53
Příloha č. 3 .....	54
Příloha č. 4 .....	54
Příloha č. 5 .....	56
Příloha č. 6 .....	58
Příloha č. 7 .....	60
Příloha č. 8 .....	63



## Úvod

V této bakalářské práci se budeme zabývat hrou jako výchovným prostředkem předávání hodnot ve výchovných volnočasových organizacích pomocí afektivních cílů. Budeme čerpat od autorů, kteří se hře věnovali teoreticky i prakticky.

Hra je důležitým faktorem provázejícím lidský život. Díky ní se dítě rozvíjí, učí, poznává svět, navazuje přátelství a zkouší nové věci. Pokusíme se tyto funkce hry propojit s výchovnými volnočasovými organizacemi. Budeme vycházet z poslání volnočasových organizací, v který je ukotven jejich systém hodnot. Propojíme vlastnosti hry, poslání a činnost volnočasových organizací a afektivní pedagogické cíle. Zaměříme se na hodnotový systém poslání organizací a způsoby, jak je předávají svým členům. Budeme hledat souvislost mezi těmito způsoby a afektivními pedagogickými cíli.

Cíl bakalářské práce si stanovíme následovně: cílem práce je představit hru ve vybraných volnočasových organizacích jako prostředek dosahování afektivních pedagogických cílů. Pomocí několika vhladů do těchto organizací zdokumentovat, zda by se daly popsat společné faktory i možné odlišnosti při práci s afektivními cíli.

Z výše uvedeného cíle je patrné, že je složen z dvou částí (představit hru jako prostředek dosahování cílů a dokumentace společných faktorů ve vybraných organizacích), a podle toho je práce rozdělena. V první části (představit hru ve vybraných volnočasových organizacích jako prostředek dosahování afektivních pedagogických cílů) si nejdříve definujeme důležité pojmy (hra, volnočasové organizace, afektivní pedagogické cíle) a seznámíme se s nimi v jejich širším kontextu. V závěrečné kapitole si pak ukážeme, jak tyto pojmy souvisí s náplní cíle. V druhé části (zdokumentovat, zda by se daly popsat společné faktory i možné odlišnosti pomocí několika vhladů). Tato část bude vycházet ze získaných poznatků z první části a výsledků výzkumného šetření. V závěrečné části Diskuse si dovolíme hodnotit herní zázemí afektivních pedagogických cílů ve vybraných volnočasových organizacích.

Výzkumné šetření na bázi kvalitativního výzkumu je pouze jako ilustrativní nástroj k doplnění teoretické části.

Motivací, výběrem a sepsáním tématu této bakalářské práce byla touha získat více znalostí, které mohu využít v praxi při práci s dětmi a mládeží ve volnočasových organizacích. Chtěla jsem zachytit a zformulovat teoretický základ, který jsem sama vyzorovala díky zkušenostem při hrách s dětmi. Zjistila jsem, že lze na děti prostřednictvím her výchovně působit takovým způsobem, že je hry baví, dokáží rozpoznat můj výchovný záměr, a dokonce jej přenést z herního světa do každodenní reality.

Během let jsem jako účastník, dobrovolník i praktikant prošla několika volnočasovými organizacemi a uvědomila jsem si, že organizace se od sebe liší ve struktuře, hierarchii hodnot, na kterých staví své základy a tím pádem i způsobem použití hry.

Proto jako druhou motivaci vidím k napsání této práce jako důležitost utřídit rozdíly a společné faktory, které organizace mají, jenž může vést jak k ujasnění, čím je organizace specifická, popřípadě získat nový rozměr na cíle her a aktivit v organizaci.

Byla bych ráda, kdyby tyto poznatky nebyly prospěšné pouze pro mé působení v organizacích, ale i dalším, kteří pracují ve vícero volnočasových organizacích nebo přestupují z jedné do druhé.

# Teoretická část

## 1.Hra

Cílem práce je představit hru ve vybraných volnočasových organizacích jako prostředek dosahování afektivních pedagogických cílů. Pomocí několika vzhledů do těchto organizací zdokumentovat, zda by se daly popsat společné faktory i možné odlišnosti při práci s afektivními cíli.

V této kapitole nejdříve budeme definovat hru z několika směrů vědních odvětví (z pohledu pedagogiky, psychologie, filosofie, sociologie). Slovo dostanou lidé, kteří se ve svých oborech zabývají hrou. V podkapitole Typologie her se dovíme, jak někteří z nich člení své pojmání hry do kategorií.

V celém obsahu této práce pracujeme s pojmem hra, máme proto na mysli její plný význam, tedy hru a herní aktivity. Zaměříme se na hru (zábavnou aktivitu s pravidly, která má výchovný charakter) jako na prostředek, kterým lze rozvíjet biologické, sociální a psychické stránky dítěte. Prohlubovat a rozšiřovat jeho schopnosti, dovednosti a kompetence vychovávaného dítěte. Utvářet jeho charakterní vlastnosti a hodnoty. Je prostředek k poznání a sebepoznání (Němec, 2004, s. 20)

Hra má mnoho aspektů a vlastností, na které se můžeme zaměřit a zkoumat. Hra dokáže naplnit potřeby dítěte a umožňuje vývoj celé jeho osobnosti ve všech složkách. Rozvíjí duševní procesy, zkvalitňuje citové prožívání, a naopak usměrňuje psychické napětí, utváří sociální vztahy a motivy, učí dítě cílevědomě formovat svou činnost. Dětství je charakterizováno potřebou dítěte zkoumat a objevovat svět kolem sebe, pomocí hry může dítě naplňovat potřebu. Je to jedna ze základních činností a projevů dítěte. Hra toto dokáže zprostředkovat pomocí bezpečí a jistoty, kterou také dítě potřebuje. (Sochorová, 2011) Tím, že je hra pevnou součástí dětství, Sochorová ve svém článku popisuje hru jako jazyk dětství, jedná se o dorozumívací prostředek. (Sochorová, 2011)

Hra je jednou ze základních vrozených psychických potřeb, která se projevuje v každodenním životě. Pomáhá duševnímu růstu i učení dítěte. Dítě při své hře promítá svá přání, touhy, myšlenky, odráží se v ní situace, které

prožívá, a vzhledem ke svému věku dokáže porozumět. Díky ní si dítě utváří vztah k předmětům, učí se s nimi zacházet, také se učí chápat všeobecné mezilidské vztahy a společenské role i samo sebe. Prostřednictvím těchto faktorů nacvičuje a personifikuje sociální chování a jednání. (Sochorová, 2011)

Sochorová cituje ve svém článku Evu Opravilovou, která zdůrazňuje nutnost, aby tyto faktory hry vnímali pedagogové při své praxi. Rozvíjeli je pomocí hry, která je součástí dítěte. To, co je podstatou lidské bytosti. Pedagogové mají prostřednictvím hry utvářet psychickou rovnováhu, učit novým vědomostem, schopnostem a dovednostem, zlepšovat komunikativnost a sociální vazby. Opravilová tak reaguje na další z vlastností hry, díky které se rozvíjejí poznávací procesy v sociální oblasti například socializace a komunikace. Dále hra rozvíjí nápodobu, imaginaci, přijímání rolí a vzorce chování. (Sochorová, 2011)

### **1.1. Definice her**

Když se řekne hra, každý si pod tímto pojmem něco představí. Od útlého věku si hrají děti a učí se tak například sociálním rolím. Hrají si mláďata, která se tím připravují na získávání potravy a zápasení mezi sebou. Ale nehrají si jenom lidská a zvířecí mláďata. Dospělý člověk si hraje odnepaměti, i když hra má jiný charakter. Ve starověku se konaly různé závody na oslavu bohů, které se pak proměnily v olympijské hry. Ve středověku to byla rytířská klání a turnaje, na kterých se bojovalo o přízeň dam nebo uchování cti. V dnešní době lidé relaxují při různorodých sportech, ale i počítačových hrách.

S pojmem hra se ale pravidelně setkáváme v kultuře, chodíme se pobavit do divadel na divadelní hru a se slovem hra se setkáme v názvech knih a filmů. I jedna z matematických teorií se jmenuje Teorie her. (Teorie racionálního rozhodování v podmínkách neúplné informovanosti. Autory teorie jsou J. von Neumann a O. Morgenstern ve společném díle *Theory of Games and Economic Behavior*.) (Diderot, 1999, s. 50).

Významný nizozemský sociolog Johan Huizinga dokonce tvrdil, že hra vytváří obraz kultury jednotlivých národů. Jako jeden z důvodů pokládá fakt, že hry a hračky zapadají do kulturního prostředí a napomáhají výchově celých

generací (Huizinga, 1971, s. 49). Podobným směrem uvažuje i Jiří Němec ve své knize *Od prožívání k požitkářství*, kde píše: „Od narození až do smrti je (člověk) hráčem velké hry s názvem život“ (Němec, 2002, s. 9). Jak je vidět, na hru lze pohlížet z mnoha úhlů pohledu. E. Opravilová shrnuje své poznatky odborníků a říká, že někteří vysvětlují hru jako získanou energii dítěte, kterou potřebuje projevit. Dalším tvrzením je, že hra je užitečné cvičení, při kterém dítě získává zkušenosti, které bude později v životě potřebovat. Objevil se i jiný názor, a to že ve hře člověk opakuje vývoj celého druhu. Díky těmto autorům začala být hra vnímána jako smysluplná činnost a má u dítěte vedoucí postavení“ (Opravilová, 2016, s. 84).

V této části se zaměříme na definici hry. Jak již bylo v úvodu zmíněno, hra je neodmyslitelnou součástí člověka a podle J. Huizingy byla hra faktorem utvářejícím kulturu (Huizinga, 1971, s. 49). Proto je nutné si uvědomit, že pojem hra je velice těžké definovat, neboť se proměňovala stejně jako lidské dějiny a zároveň každý, kdo se pokusil hru přesně určit, byl sám ovlivňován svým zaměřením a prožitím života. Proto budeme nahlížet na vymezení hry z několika pohledů, které jsou pro tuto práci nejdůležitější. A lze z nich vycházet při určování pedagogických cílů a metod. Z definic her lze vidět variabilní činnosti, jež hry obsahují, a také výchovné ideje konkrétního autora, které se ve hře většinou zrcadlí (Němec, 2002, s. 13).

### **1.1.1. Z pohledu pedagogiky**

V první řadě se musíme zaměřit na pedagogické vymezení hry, protože v této práci jde především o hru jako prostředek rozvoje dětí. Jako jedny z nejstarších záznamů pedagogického pohledu na hru nalezneme ve starověku. Platón se zmiňuje ve svém spisu *Zákony*, kde píše, že dětská hra má vést k práci, kterou budou vykonávat v dospělosti. Na rozdíl od Aristotela vidí tuto hru nutnou nejen k získávání zkušeností, které pak dítě později využije, ale také jako prostředek k vytváření dobrého vztahu k práci, prostřednictvím uvědomění si dítěte, že jedná jako dospělí. Tedy pokud staví domečky z kostek, stává se architektem. (Němec, 2002, s. 29) Aristoteles viděl funkci hry převážně v odpočinku, který má být zařazen mezi pracemi. Také



poukazuje na důležitost vnímat volný čas, aby byl správně využit a vyplňovat ho aktivitami, které mají cíl a účel a jsou pro člověka důležité. U dětí má však hra vést k budoucímu zaměstnání a být jeho obrazem (Aristoteles, 1998, s. 291–292).

Jako další důležitou postavu, kterou nelze nezmínit, je český pedagog, teolog, filozof, sociální a náboženský myslitel, kněz a spisovatel Jan Amos Komenský, který je také titulován jako Učitel národů. Využíval a propagoval hru při výuce. Své poznatky napsal v knize *Schola Ludus*. J. A. Komenský hru využíval k zprostředkování intenzivního zážitku, který pomohl žákům si učivo zapamatovat. (Sochorová, 2011) Němec jej cituje v knize *Od prožívání k požitkářství*, kde píše, že hra je: “Cvičení (ducha nebo těla) zřízeným mezi několika závodícími o nějaké odměnění ziskem nebo ctí“ (Němec, 2002 s.58). Hru nazývá *kratochvílí*, nebo také metodu *libou* a měla by mít tyto základní atributy: „Patří mezi ně pohyb (Komenský uvádí „hyb“), dobrovolnost, společnost, zápas spojený s napětím o konečné umístění, řád-především tedy pravidla, snadnost či srozumitelnost provádění hry a příjemný konec-vyvrcholení hry (Němec, 2002, s. 58)“.

O něco mladší je pak spis *Emil čili o výchování* J.J. Rousseaua. Němec píše, že Rousseau klade důraz na to, že vše má být hrou, protože to je metoda, při které se dítě nenudí, baví ho a tím pádem není nucená. A je jen na vychovateli, aby byl schopný hru proměnit jako předmět poučení (Němec, 2002 s.68).

Na závěr citujme z pedagogického slovníku: Hra je pro předškolní věk jedna z nejdůležitějších činností a odlišuje se od práce a učení. Mezi jejími vlastnostmi jsou vlastnosti poznávací, procvičovací, emocionální, pohybové, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostické, terapeutické. Některé z her potřebují pomůcky (hračky, herní pomůcky, sportovní náčiní, nástroje, přístroje). V hrách probíhá sociální interakce s předem smluvenými pravidly (danými hráči nebo společenskými konvencemi), a je důležitý přesah hry v jejím průběhu. (Hry s převahou spolupráce, s převahou soutěžení) (Průcha, Walterová, Mareš, 2009, s. 92-93). Z definice pana Průchy a jeho kolegů můžeme zachytit již obrysy kategorií, o kterých si více řekneme v kapitole *Typologie her*.

### 1.1.2. Z pohledu psychologie

V Psychologickém slovníku je hra definována jako: „Jedna ze základních lidských činností, k nimž dále patří učení a práce; u dítěte je smyslová činnost motivována především prožitky, u dospělých má hra závazná pravidla, cíl nikoliv pragmatický, ale ve hře samé“ (Hartl, Hartlová, Psychologický slovník, s. 195).

Německý psycholog Karl Gross pojímal hru jako cvičení, při kterém se děti podobně jako zvířecí mláďata připravují na život. (Sochorová, 2011) Tím, že je hra vnímána jako prostředek získávání důležitých zkušeností pro dospělý život připomíná postoj ke hře, který je podobný jako u Aristotela. (viz podkapitola Z pohledu pedagogiky)

Němec ve své knize cituje zakladatele psychoanalýzy psychiatra Sigmunda Freuda, který vysvětluje hru jako „určitý proces, ve kterém se dítěti mohou splnit jeho přání, pro která by v reálném světě nenašlo odezvu. Ve hře tedy dítě může jednat jako dospělé a např. krmit panenku, svobodně se rozhodovat apod. Podnětem ke hře je tedy snaha vyrovnat se s určitou situací.“ (Němec, 2002, s. 16). Sigmund Freud byl přesvědčen, že pomocí hry lze proniknout do podvědomí. Využíval hru jako prostředek při léčení duševních nemocí svých pacientů. Člověk je při hraní her svobodný, není omezován okolním prostředím a tím se projevují jeho přání a zaměření. Dítě při hraní her symbolicky promítá svá přání i konflikty. (Sochorová, 2011)

Sochorová ve svém článku cituje i Jean Piageta, který propojoval intelektuální vývoj dítěte s jeho intelektuálním vývojem hry u dítěte. Využíval k tomu dva procesy, proces asimilace (jedinec si přizpůsobuje a mění informace i vnějšího okolí) a proces akomodace (jedinec se přizpůsobuje vnějšímu okolí). Pokud jsou tyto procesy v rovnováze dochází k intelektuálnímu vývoji. Jestliže převládá akomodace dítě napodobuje, pokud převládá asimilace dítě mění zážitky podle své potřeby a začíná si hrát. (Sochorová, 2011)

Dítě pomocí hry reaguje na prožitky z každodenního života a promítá si je do fantasmie. Díky ní se vyrovnává s realitou. Do hry se promítají přání, situace

nebo například také sociální role, které vnímá okolo sebe. Pomocí hry se dítě vyvíjí a připravuje na život.

### **1.1.3. Z pohledu filozofie**

Platón kromě pedagogického pohledu chápe hru jako jednání bohů, jež si hrají s pozemskými lidmi, tedy že lidé jsou „hračkou bohů“, PAIGNION THEOU (Němec, 2002, s. 29). Tedy že lidské životy jsou pouze hrou, kde pravidla a její průběh určují nadpozemské síly.

Významný odborník Eugen Fink, který se zabýval hrou, ve své knize Hra jako symbol světa píše, že hra je antropologickým fenoménem, i když jeho výklad je rozporuplný. (Fink, 1993, s. 45). Zaměřuje se na: „Bytostné ustrojení lidské hry, na zvláštní způsob, jímž je hra jsoucí“. On sám vykládá hru slovy, že hra není jako jiné činnosti lidí. Hra, přestože je vážnou, důležitou součástí lidského jednání je konána s lehkostí „jakoby“. „Hra jako zvláštní prolínání 'bytí' se 'zdáním' je jakoby zdající se bytí a jsoucí zdání (Fink, 1993, s. 45).“ S tímto upozorněním na jednu z vlastností hry reaguje i Němec, když říká, že při hře mizí hranice mezi reálnou skutečností a herního světa jako. „Jednání pod vlivem hry je pak omluvitelné (říká se často 'bylo to v zápalu hry' apod.) (Němec, 2004, s. 19).“

Dále Fink píše o další složce hry, kterou nazývá 'nevážnost', 'nezávaznost'. Jedná se o uvolnění, chvíle prázdňe a radosti a je opakem starostí každodenního života i víry a duševní spásy (Fink, 1993, s. 45). Touto definicí se liší od pedagogických definicí, jenž ve hře vidí kromě odpočinku i další funkce, jako jsou prostředek k výchově či prostředek k vytváření sociálních vazeb. Hra z filosofického pohledu vnímá účel hry v sobě samé nebo také v uvolnění a odpočinku.

### **1.1.4. Z pohledu sociologie**

Mezi nejvýznamnějšími teoretiky, jenž se zabývali hrou, patří bezesporu J. Huizinga. V kapitole Formální znaky hry v knize Homo Ludens píše o tzv. vyšších formách hry. Jsou na rozdíl od her mláďat a kojenců zřetelnější (Huizinga, 1971, s. 14-18). Říká, že hra je: „dobrovolná činnost ohraničená

časovými a prostorovými hranicemi s dobrovolně přijatými a bezpodmínečně závaznými pravidly, jejichž cíl je v sobě samém. Hru doprovází pocit napětí a radosti a díky ní se jedinec dostává do jiného bytí než je všední život.“ (Huizinga, 1971, s. 33)

Na jiném místě podrobněji definuje hru jako: „svobodné jednání, které je míněno 'jen tak' a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, které probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím nebo které se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojují za jiné (Huizinga, 1971, s. 20)“.

Sociolog Roger Caillois říká, že hra nevytváří žádné hodnoty, žádné dílo. Tím se liší od práce nebo umění. Na konci hry se všechno musí vrátit k původnímu stavu, aniž by vzniklo něco nového (Caillois, 1998, s. 27).

Caillois dále doplňuje charakter hry pomocí šesti vlastností. Hru jako činnost bytostně:

- svobodnou, k níž hráč nemůže být nucen, aniž by hra okamžitě přišla o svou povahu přitažlivé zábavy;
- vydělenou z každodenního života, vepsanou do přesných a předem daných časoprostorových mezí;
- nejistou, jejíž průběh ani výsledek nemůže být předběžně určen, v níž je hráči a jeho iniciativě a invenci nezbytně ponechán určitý prostor;
- neproduktivní, jež nevytváří ani hodnoty ani majetek ani žádné nové prvky a která s výjimkou cirkulace majetku uvnitř kruhu hráčů vyústí v situaci identickou jako byla na počátku hry;
- podřízenou pravidlům, které pozastaví po dobu hry působnost běžných zákonů a zavedou během trvání hry zákony nové, které jediné ve hře platí;
- fiktivní, doprovázenou specifickým vědomím alternativní reality nebo neskrývané iluze ve vztahu k běžnému životu. (Prýmasová, Lukavská 2008)

Definice hry Huizingy i Cailloise jsou v mnoha oblastech podobné přesto Huizinga klade důraz ohraničení hry jako činnosti v čase a prostoru, Caillois pak na faktor zábavy, kterou má hra osahovat. Na rozdíl od jiných autorů zdůrazňují jiné funkce hry, než jako prostředek k výchově a vzdělávání.

### **1.1.5. Shrnutí**

Shrňme nové poznatky z podkapitoly Definice her. Z pedagogického hlediska je hra brána jako metoda, jak radostněji vést děti k učení a přípravě na budoucí život. Hra má být v dětech podporována, ale nikdy nucena. Psychologie pojímá hru jako prostředek vyrovnání se s realitou. Filosofové nahlíží na hru podle svého filosofického zaměření. Přesto je hra uchopována jako součást lidské existence. Podobně definuje hru i sociologie, i když ta ji konkrétněji ohraničuje. Celistvě hru definuje Jiří Němec ve své knize jako časově ohraničenou svobodnou činnost, kterou vykonávají jednotlivci i skupiny bez ohledu na věk. Smysl hry je v ní obsažen, anebo je mimo ni (např. jako motiv, cíl, prostředek k získání potřeb). Od jiných činností se liší tím, že obsahuje pravidla a herní prvky (např. soupeření nebo identifikace s rolemi). Hra přináší uspokojení potřeby, zábavu, poučení, prožitek apod (Němec 2004, s.21-22). „Hra přeměňuje skutečnost tím, že ji víceméně asimiluje potřebám já (Němec 2004, s.22).“ Pro účely této práce a splnění jejího cíle je důležité se zaměřit na pedagogické definice her, které ji vnímají jako prostředek k rozvoji.

## **1.2. Typologie her**

V této podkapitole se zaměříme na několik osobností, které jsou již výše citovány, a které hru rozdělily podle různých kritérií na kategorie, principy, rétoriky, .... Díky typologii her může lépe poodhalit pedagogické cíle. V podkapitole se seznámíme s typologií Rogera Cailloise. Tyto poznatky nám pomohou při výzkumném šetření za použití zásad kvalitativního výzkumu.

Hry se od sebe odlišují svým obsahem, formou, trváním, zaměřením.

Lze dokonce nalézt v lidském hraní vývoj hraní her, který je kompatibilní k vývojové psychologii. Sochorová ve svém článku cituje D. Fontanu

(Fontana, 1995, s. 52-53), který uvádí sedm stádií. (1) senzomotorická hra (*typické pro dítě do 1 roku života, dítě zkoumá a manipuluje s předměty*), (2) první předstírává hra (*projevuje se kolem dvou let, dítě si hraje s běžnými předměty*), (3) reorientace k objektům (*do druhého roku dítěte, hraje hry s hračkami a blízkými lidmi*), (4) náhražková předstírává hra (*do třetího věku dítěte, dítě si hraje s předměty a imaginací je přeměňuje v jiné*), (5) sociodramatická hra (*projevuje se kolem pátého roku dítěte, dítě využívá sociální role k předstírání, že jsou někým jiným*) (6) uvědomění rolí (*od šestého roku dítěte, dítě dává sociální role ostatním spoluhráčům, organizují hry*), (7) hry s pravidly (*od sedmi let věku, dítě plánuje hry, před jejím začátkem si stanovuje pravidla*). (Sochorová, 2011)

### **1.2.1. Typologie her podle forem**

Hry se dělí do kategorií buď podle forem nebo podle herního principu. Kategorie her podle forem jsou takové, při kterých jsou hry děleny podle různých specifikací například věku, místa konání hry, počtu hráčů, ... S takovým to rozdělením se setkáváme u sborníků her, materiálů pro vedoucí ve volnočasových organizacích.

Představme si například kategorizaci her Evy Opravilové z knihy Předškolní pedagogika.

- Podle schopností, které rozvíjejí (pohybové, smyslové, intelektuální, speciální)
- Podle typů činnosti (dramatizující, konstruktivní, napodobovací, fiktivní)
- Podle místa, kde probíhají (interiérové, exteriérové)
- Podle počtu hráčů, kteří se jich zúčastní (individuální, párová, skupinová)
- Podle věku
- Podle pohlaví
- Podle ročních období, lokálních a tradičních zvyků (Opravilová, 2016, s. 87)

Další typologii her od stejné autorky Evy Opravilové, která se zaměřuje na hru jako činnost rozvíjející schopnosti dítěte. Budeme citovat z článku L. Sochorové. V typologii, lze rozpoznat vývoj, který je podobný stádiím vývoje hraní her podle D. Fontany.

- funkční hry – děti procvičují, posilují a rozvíjí své tělo a jeho senzomotorické funkce
- manipulační hry – děti si hrají s různými předměty a rozvíjí jemnou motoriku. Např. uchopování, trhání, mačkání,
- napodobivé hry – imitací děti rozvíjí a učí se činností, které odpozorují ve svém okolí
- úlohové hry – imitací děti napodobují větší celky činností, které na sebe navazují
- konstruktivní hry – děti formou hry vytváří z materiálu nové výtvary. Např. modelování, navlékání, kreslení, vystřihování, skládání,
- pohybové a hudebně-pohybové hry – součástí her jsou složitější lokomoční pohyby, např. Zlatá brána otevřená, Spadla lžička, Kolo kolo mlýnský ...
- receptivní hry – dítě pomocí hry přijímá určité podněty, které v něm vyvolávají různé představy a citovou odezvu. Je to např. prohlížení, sledování, naslouchání,
- skupinové hry s pravidly – dítě rozvíjí sebekontrolu a kázeň pomocí hry, která má předem daná pravidla
- didaktické hry – dítě při hře rozvíjí poznávací procesy, vědomosti a duševní schopnosti. Jedná se o řízené učení formou hry.

Sochorová také cituje z knihy Hry se slovy a jazykem od P. Housera velice zajímavou kategorizaci her.

- hry individuální – např. křížovka,
- hry kontaktní – face-to-face, např. slovní fotbal,
- hry dopisové – např. matematické bingo,
- hry s nulovým součtem – výsledky lze seřadit od lepších k horším,
- hry s nenulovým součtem – obnáší sebezpoznavací a asociační testy,
- hry formální – řešení je sestavené někým jiným,

- hry neformální – řešení není dané např. scrabble

V České republice je významným autorem sborníků her Miloš Zapletal. Jeho dílo Velká encyklopedie her je svým obsahem z neobsáhlejších prací, které se zabývaly hrou v 20. století v Československu. Knihy Miloše Zapletala byly jako jedny z mála v době komunismu vydávány. Velká encyklopedie her je složena ze čtyř dílů, každý z nich má přes 400 stran. Zapletal ve své encyklopedii rozdělil hry do kategorií podle místa, kde se hry hrají a každé z nich věnoval celý díl. Díla jsou pojmenovány takto: Hry v přírodě, Hry v Klubovně, Hry na hřišti a tělocvičně, Hry ve městě a na vsi. (Zapletal, 1988)

Přestože hra má schopnost rozvíjet mnohé z oblastí dítěte, nemůže je zcela naplnit u jednotlivce. Dítě hraje hry z osobní motivace, nikoli z potřeby se vědomě rozvíjet a vychovávat. Může tomu bránit vnější situace neschopnost dosáhnout dispozic jako jsou například materiální, technické, prostorové. Dále zasahují i samotné preference dítěte, například vyhraněný výběr sportovních her nebo naopak kreativních. (Sochorová, 2011) Toto by mělo být úkolem pro vychovatele, aby dokázal motivovat děti k hraní různých her a nezaměřoval se pouze na specifické a tím rozvíjel všechny složky dítěte.

### **1.2.2. Typologie her podle herního principu**

Kategorie podle herních principů se mohou dělit na podkategorie. Člení se podle převažujícího herního principu například odlišné motivace či výsledku hraní hry. Kromě Rogera Cailloise a dalších zmiňme Brian Sutton-Smith, který byl důležitým teoretikem her. Podobně jako Roger Caillois viděl hru v kulturně sociálním prostředí lidí. B. Sutton-Smith rozdělil hru na sedm kategorií, podle jejich funkcí, které nazval rétorikami.

- Pokrok-hra, při které se jak děti, tak mláďata zvířat rozvíjejí a socializují.
- Osud/los-je rétorikou stejnou jako Cailloisova kategorie Alea, tedy hry, v kterých jde o náhodu a štěstí
- Moc-jedná se o typ hry, při které jde o soupeření mezi hráči a odpovídá Cailloisovu Agónu.



- Identita je rétorikou, která jednak souvisí podobně jako Mimikry s hraním rolí, ale také se používá při slavení svátků a oslav.
- Imaginace se týká dětské fantazie a hravé improvizace. Podobně jako v Ilinx jde o změnění vnitřního stavu vědomí.
- Self označuje rétoriku, při které jde o silný zážitek samotného jednotlivce, mezi self tak například patří adrenalinové sporty.
- Jako poslední skupinu B. Sutton-Smith nazývá Frivolnost, jedná se o takové hry, které mají reflektivní charakter, ale projevují se bláznivě a hloupě. Jsou to například různé karnevaly, šaškování apod (Klusák, Kučera, 2010, s. 27,28)

### 1.2.3. Roger Caillois

Roger Caillois (1913-1978) byl významný francouzský esejist, sociolog a filosof dvacátého století. Zkoumal pojem analogie a propojoval různé oblasti jako jsou racionalita, fantazie, mýtus, přírodověda, estetika, sociologie. Zabýval se analýzou hry a v roce 1958 vydal knihu *Hry a lidé (Les jeux et les hommes)*. (Diderot, 1999 s.12) V této knize píše o čtyřech principech hry Agón, Alea, Mimikry, Ilinx. Tyto kategorie nejen rozdělují hru, jako tu, kterou se zabýváme, ale také kulturní život člověka. Caillois definuje i stupně kategorií *paidia* až *ludus*., Tato hierarchie popisuje náročnost a složitost dané kategorie od nejjednodušší po nejsložitější Cailloisova typologie rozlišuje odlišnosti chování hráčů při hraní a její příčiny. Typologie se dělí podle určitých specifických rysů herní činnosti. (Sochorová, 2011)

Typologii R. Cailloise si představíme pomocí L. Prýmasové, E. Lukavské a L. Sochorové

Cailloisovy principy hry:

První typ se nazývá **Agon**, tzv. atonální – soutěž, soutěživá hra, zápas

Do Agonu patří hry typu sporty, závody. Na začátku hry je vyrovnaná příležitost zvítězit. Hráč, aby vyhrál musí trénovat, vyvinout velké úsilí, překonat sám sebe. Děti mezi sebou zápasí a soutěží. Může se projevit ve hře agresivita a násilí. Je dvojí motivace k hraní her typu Agon, ctižádost zvítězit (díky vlastní zásluze, přemoci soupeře) a ctižádost překonat sám sebe (posunout své dovednosti a vědomosti, dosáhnout lepšího výkonu)

Druhý typ se nazývá **Alea**, tzv aleatorický– náhoda, štěstí

Alea staví na principu náhody, hry jako jsou ruleta, loterie, karty, rozpočítadla, Člověče nezlob se. Motivací hráčů hrát hry typu Alea je ochota vzdát se vlastní vůle, vložit vše do náhody. Hráč nemůže ovlivnit průběh, vítězství a prohra je výsledkem náhody. Hráč je vůči pravidlům hry pasivní. Mimo hry se lze s Aleou setkat v lidském jednání například ve formě rituálů, zaříkávání nebo i odevzdání se v osud. Alea je opakem k Agonu. Hráč nechce a nemůže ovlivnit výsledek hry.

Třetí typ se nazývá **Mimikry**, tzv. mimikritický – předstírání, napodobňování, chování „jako by“

Při typu Mimikry hráči přijímají fikci, jsou na hraně mezi fantasií a realitou. Patří sem například rolové hry, divadelní a dramatické aktivity – dramatická hra, maškarní bály, divadelní hry. Motivací ke hře je touha vzít na sebe roli a stát se někým nebo něčím jiným, ale zároveň si stále uvědomovat sama sebe. Hráč je díky masce svobodný a může svou roli zkoumat, aniž by ho kdokoli ohrožoval. Převléká se do kostýmů. Mimikry se vyznačují volností a otevřeností fantasiie tedy hry nejsou tak pevně ohraničovány pravidly. Společným pravidlem je ale vědomí, že vše je jen jako. Mimikry jsou typické pro mladší školní věk, kdy se domov změnil v ordinaci, kadeřnický salón a za dveřmi dětského pokoje řve tygr nebo troubí slon. Děti potřebují napodobovat svět kolem sebe.

Čtvrtý typ se nazývá **Ilinx/Vertigo**, tzv vertigonální-v překladu jako závrať, trans

Hry, při kterých jde převážně o fyzickém zažití neobvyklého stavu, rotace, pohybu, pádu, závratí, z porušení rovnováhy. Při hrách typu Ilinx/Vertigo je motivací touha porušit stabilitu svého těla či duše. Hra přináší závrať až hypnotický stav a dokáže vytlačit realitu. Při vstupu do hry je nutné prokázat odvalu. Jsou to hry typu: točení se na kolotoči, houpání na houpačce, válení sudů, tanec. (Prýmasová, Lukavská, 2008) (Sochorová, 2011)

Jednotlivé hry nebývají úplně jednoznačné, hry se typologicky prolínají, proto se kategorie kombinují (Klusák, Kučera, 2010, s. 23). Můžeme si to uvést na příkladu hry Na schovávanou. Cailloisova typologie se projevuje v několika směrech. Typ Agon je využíván hráči, kteří se utíkají schovat, hledají nejlepší skrýše a v průběhu hry vymýšlí strategie, jak doběhnout k pikole první, aniž by byli spatřeni. Hráč, který je v roli “pikatele“ využívá typu Alea, při které prochází hřiště a náhodně vyhledává ostatní hráče. Jak “pikatel“ tak i hráči využívá typu Mimikry. Pikatel je v roli hledače. Dříve než sám vyjde na hřiště odpočítává začátek hry, v některých variantách této hry i přidává básničku, aby svou roli naplnil a mohl hrát. Hráči mají také příležitost výběrem strategie dostat se do role. Hráči si vyměňují oblečení, aby byli hůře k poznání, vyměňují si oblečení, aby lépe splynuli s prostředím,

#### **1.2.4. Shrnutí**

Shrňme poznatky z podkapitoly Typologie her. Typologií her je široké množství, lze je základně rozdělit na typologie podle forem a typologie podle herního principu. Pro bakalářskou práci jsou typologie důležité k lepšímu pochopení her a jejich funkcí. Díky těmto znalostem můžeme efektivněji využívat her jako prostředku k výchově.

Dítě si samovolně hraje a zároveň se učí, rozvíjí. Na vychovateli je, aby rozpoznal, co jaká hra dítěti přináší. Vychovatel může hru modulovat a díky ní směřovat vývoj dítěte nebo vybírat hry nové. Úkolem vychovatele je dítě motivovat, aby si nové hry oblíbilo a hrálo je.

Ve výzkumné části rozebereme konkrétní hry podle Typologie R. Cailloise

## 2. Výchova k hodnotám

V kapitole Pedagogické cíle si definujeme výchovu, seznámíme se s vývojem vnímání hodnot u dítěte a představíme si několik prostředků k předávání hodnot. Pro tuto práci jsou důležité poznatky ohledně pedagogických cílů, proto se na ně více zaměříme konkrétněji na Bloomovu taxonomii kognitivních cílů, a také se budeme zabývat afektivními pedagogickými cíli, jakožto předmětem cíle této práce.

Jak již výše bylo zmíněno, je důležité, aby byl člověk vychováván tak, aby se mohl v dospělém životě uplatnit a byl součástí společnosti. K tomu mají vést rodiče, učitelé, vychovatelé a další, kteří za výchovu zodpovídají. Svou činností dokáží formovat složky osobnosti. Valenta v svém článku Škola dobrého života je shrnuje a vyjmenovává, jsou to složky individuální biologická, psychická, sociální, kulturní a mravní. Mravní složku života vysvětluje jako pozitivní rozměr života, při kterém člověk dokáže žít svůj život tak, aby neomezoval život druhých. Podle Valenty to znamená takový způsob života, při kterém pocit uspokojení - osobní blaho není postaveno na úkor někoho jiného například (jeho blaho, jeho peněženku, jeho sebeúctu...). (Valenta, 2005)

E. Zoller vysvětluje co znamená jednat morálně. Morální jednání je podle ní takové, při kterém jedinec jedná podle seznamu pravidel, které přijal za své. (Zoller, 2012) Znamená to tedy, že dítěti je nutné ukazovat a předávat, co je dobré a špatné a vést je k morálnímu jednání a k zvnitřnění hodnotového systému.

### 2.1. Výchova obecně

Zaměříme se tedy na to, co je výchova. Z pedagogického slovníku se dočteme, že výchova je záměrné působení na člověka s cílem dosáhnout změn v různých složkách osobnosti (Průcha, 2000, s. 15). „Cílem je utvářet, podporovat ucelenou představu (ideál) předpokládaných a žádoucích vlastností člověka“ (Průcha a kol., 2009, s. 34). Výchovný cíl může být rozčleněn na více dílčích cílů, které se mění v průběhu času a kultury. Cíle

jsou součástí výchovného systému a vytyčují směr výchovného působení. (Průcha a kol., 2009, s. 34).

Výchova je tedy cílené působení na jedince, které vede k rozvoji různých složek osobnosti. Vychovatel formuje vlastnosti jedince, které jsou pro společnost žádoucí a utváří její normu.

O východiscích cílů výchovy píše Eva Opravilová. Zmiňuje se o třech charakteristických směrech-Pedagogický empirismus, Pedagogický nativismus a Interakční teorie. První vychází z přesvědčení, že lze poznávat jedinec smyslovou zkušeností-empirií. Znamená to, že dítě je nepopsanou deskou, kterou je třeba popsat. Pedagogický nativismus je opakem k Pedagogickému empirismu. Tato teorie říká, že rozvoj dítěte závisí na tom, co je dítěti vrozeno. Výchova má rozvíjet a podporovat jeho spontánní projevy a vrozené mechanismy. Dítě samo ví, co k svému rozvoji potřebuje. Interakční teorie objasňuje vývoj dítěte jako proces vztahů mezi aktivitou jedince, vlivem prostředí a vrozenými dispozicemi. Cíl je orientován na dítě a jeho postavení v sociálních skupinách. Vychovatel poskytuje prostor, aby se dítě podle svých možností uplatňovalo ve skupině (Opravilová, 2016, s. 59-60). S ohledem na cíl práce nám východiska cílů výchovy poukazují na důležité faktory. Jednak, že dítě poznává pomocí smyslů a potřebuje vzdělávat a vychovávat prostřednictvím zážitků, které hra umí zprostředkovat. Hra podporuje a rozvíjí vlastnosti a schopnosti dítěte. Interakční teorie poukazuje na vliv prostředí na dítě. Hra je definována mimo jiné jako ohraničená zábavná činnost v čase a prostoru. Znamená to tedy, že dítě, pokud si hraje v bezpečném prostředí s dalšími spoluhráči, může být vychovááno. Úkolem vychovatele je pak takové prostředí zajistit. Pokud vychovatel uchopí cíl hry v prostředí a směřuje ho k výchově je výchovně vzdělávací účinek efektivnější.

## **2.2. Výchovné prostředky k předávání hodnot**

V této podkapitole si řekneme o několika prostředcích ze školního prostředí, které vedou k předávání hodnot. Přestože tyto prostředky jsou využívány v školském prostředí, lze je využít i v mimoškolní výchově.

Ve školském prostředí je výchova k hodnotám, osobnostnímu rozvoji a morálce zařazována do předmětu Osobnostní a sociální výchova. Reaguje na tendenci ve světě, která se objevuje od 60. let 20. stol. V USA a je označována jako „Character education“ (výchova charakteru). V evropských státech je označována jako „personal and social education“ (osobnostní a sociální výchova). Projevuje se ve dvou významech. Jednak jako mravně občanská výchova, která rozvíjí osobní vlastnosti a sociální dovednosti. V druhém významu se ve výchově charakteru dbá na edukační práci s hodnotami a mravními osobnostními rysy. Učitel podporuje žáky v schopnosti rozhodovat se v obtížných situacích, a vede je k žádoucímu společensko osobnímu jednání. (Valenta, 2011)

Valenta ve svém článku píše že tento předmět zasahuje do různých typů chování a jednání. Jednak je to chování úzce spojené s morálkou (spravedlivost, pravdomluvnost), a za druhé jednání, které mohou podporovat morálku (poznávací funkce, seberegulace, sociální kreativita, psychohygiena, efektivní komunikace (kupř. pozornost, opatrnost, flexibilita, vynalézavost, spokojenost, asertivnost apod.)) Poukazuje na nutnost tyto schopnosti utvářet k pozitivnímu jednání, aby byl společensky prospěšným. Valenta udává příklad u schopnosti vynalézavosti, kterou lze zneužít při trestné činnosti. (Valenta, 2011)

E. Zoller uvádí ve svém článku prostředek předávání hodnot formou komunikace. Má docházet k častému dialogu mezi dospělým a dítětem. Děti jsou zvědavé, ptají se, proč musí dělat to či ono kdežto dospělý člověk nikoliv. Rodič, učitel má odpovídat na tyto otázky a s dítětem komunikovat, zajímat se názor dítěte a vést s ním partnerský dialog. Dítě díky tomuto může využít při jednání se svými vrstevníky, bude se chovat k ostatním přátelsky a citlivě. Je nutné vést děti k morálce a hodnotám, aby se z nich staly samostatné rozhodující osobnosti. (Zoller, 2012)

### 2.3. Přijímání hodnot

V této podkapitole si více ozřejmíme, jak se dítě učí vnímat morální hodnoty a přijímat je za své. Budeme vycházet ze článku P. Šedivé. Šedivá cituje R. Koutka, který říká, že morální vědomí je určováno podle „úroveň kognitivní a racionální orientovanosti i přesvědčenosti o dobru a zlu.“ Dále pak jsou pro morální jednání důležité mravní ideje, hodnoty, vlastnosti, principy, ... Šedivá dále poukazuje na vývoj morálního jednání L. Kohlberga.

L. Kohlberg se inspiroval teorií morálního vývoje J. Piageta. Vytvořil vývojovou stupnici opírající se o výzkum, při kterém sledoval, jak děti hodnotí určité činy, zda mají být potrestány či odměněny. Kohlberg podle tohoto výzkumu rozdělil morální vývoj chování dětí na tři stádia, které ještě rozdělil do šesti typů.

1. stádium; předkonvenční úroveň

Dítě vnímá propojení mezi konkrétními činy a konkrétními následky (trest nebo odměna)

typ 1 - heteronomní stadium – Dítě si je vědomo následku (trest, odměna) pokud uposlechne nebo neuposlechne dospělého

typ 2 - stadium naivního instrumentálního hedonismu – dítě rozpozná za jaké jednání může být odměněno pochvalou nebo jednání, při kterém nebude trestáno

2. stádium; konvenční úroveň – splnění sociálního očekávání

typ 3 – morálka „hodného dítěte“ – dítě ví, jaké jednání je od něj očekáváno a jedná tak.

typ 4 – morálka svědomí a autority – dítě zná sociální normy a jedná podle nich, aby nebylo potrestáno kritikou nebo kvůli vlastnímu pocitu viny (vlastní svědomí).

3. stadium; postkonvenční, principiální úroveň – dítě jedná podle principů, kterou jsou kladně hodnoceny všemi lidmi, a které samo vědomě přijalo za své.

typ 5 – morálka jako forma určité společenské smlouvy – dítě respektuje práva jedinců i společnosti.

typ 6 – morálka vyplývající z univerzálních etických principů – dítě jedná podle norem, tak aby nemuselo sám sebe odsuzovat. Dítě respektuje, že obecné mravní principy platí pro něj i pro všechny.

Šedivá uvádí, že vývoj morálního vědomí je u každého dítěte individuální. Stadia se u dětí probíhají odlišně a mohou se i prolínat. S věkem dítěte převažují typy 3.-6.

Šedivá dále v článku upozorňuje, že je mnoho faktorů, které ovlivňují tento vývoj. Cituje Langmaiera, který popisuje vztah afektivní motivace a morálních principů za složitý. (Šedivá, 2013)

## **2.4. Taxonomie pedagogických cílů**

Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání klade důraz na tři záměry. Dítě se má rozvíjet, učit a také vytvářet osobní postoje a hodnotové orientace. Jedná se o směr, při kterém je dítě orientováno k schopnosti využívat praktické a smyslové poznatky, díky kterým si dítě vytváří základy kompetencí. (Smolíková, 2004)

V této podkapitole si obecně představíme taxonomie pedagogických cílů a na těchto poznacích budeme stavět v dalších kapitolách.

Než se zaměříme na revidovanou taxonomii cílů Benjamina Blooma, nelze nezmínit další, jejichž je spoluautorem nebo ty, které se jím inspirovaly. Jednak jsou to afektivní pedagogické cíle (o nich více později) od autorů Krathwohl, Bloom and Masia v roce 1964. V letech 1966-1972 byly zkoumány a publikovány psychomotorické vzdělávací cíle zaměřené na dovednosti, tým vedl E. J. Simpson. V roce 2001 pak tým autorů Krathwohl a Anderson revidovali Bloomovu taxonomii. (Vávra, 2011)

- Kognitivní-cíl vzdělávací; znalost, porozumění, aplikace, analýza, syntéza, hodnotící posouzení
- Afektivní (pedagogické) cíle-cíl výchovný; vnímání hodnot, reagování na ně, jejich hodnocení, integrování hodnot, zvnitřňování hodnot



- Psychomotorické vzdělávací cíle-cíl dovednostní; vnímání zaměřenost, řízená reakce, automatizace motorických dovedností, motorická adaptace, motorická tvořivost. (Šafránková 2011, s. 44-45) (viz příloha č.1)

#### **2.4.1. Bloomova revidovaná taxonomie**

Nejdříve se zaměříme na revidovanou taxonomii B. S. Blooma. Na jeho příkladu si objasníme, na jakých principech je taxonomie vystavěna. Díky Bloomově taxonomii mohli další autoři přemýšlet o pedagogických cílech.

Bloomova taxonomie kognitivních cílů je podle pedagogického slovníku hierarchicky uspořádaný systém poznávacích (kognitivních) cílů výuky, kterou publikovala v roce 1956 skupina amerických psychologů pod vedením B. S. Blooma. Taxonomie je chronologicky rozdělena podle náročnosti, od procesů vyžadujících pouze pamětní zvládnutí a končí procesy nejnáročnějšími. Systém má šest základních tříd (1. zapamatovat, 2. porozumět, 3. aplikovat, 4. analyzovat, 5. hodnotit, 6. tvořit). (Průcha a kol., 2009, s. 30).

Má-li být cíl pro kohokoli, kdo s ním pracuje aplikovatelný, měl by být konkrétně formulován a měl by obsahovat požadovanou změnu osobnosti, podmínky a prostředky, měl být kontrolovatelné výstupy, konzistentnost, reálná splnitelnost a přiměřenost, stimulující charakter (Šafránková, 2011, s. 44).

Aby cíl byl správně definován má několik faktorů, které musí obsahovat. Důležité je podmět, tedy konkretizovat koho se bude cíl týkat. Dále zformulovat odpověď na otázku co se podmět má naučit, jakým způsobem a do jaké konkrétní úrovně.

#### **2.4.2. Afektivní cíle**

Zaměříme se nyní na Afektivní výchovné cíle podle Davida Krathwohla, Benjamina Blooma a Bertrama Masia. V roce 1964 publikovali Taxonomii pedagogických cílů specializovanou na Afektivní výchovné cíle, v originálním názvu Taxonomy of educational objectives handbook ii affective domain. (Vávra, 2011) Cílem taxonomie je utvářet v dětech postoje

a hodnoty, a to na celou jejich osobnost. Klade důraz na rozvoj emoční a rozumové složky dítěte a ovlivňovat. Působí na hodnotový systém, ovlivňuje jeho pořadí hodnocení a dítě může získat citlivost pro vnímání nových hodnot. (Tomeček, 2009, str. 20)

Podobně jako Bloomova taxonomie kognitivních cílů, i tato stojí na principu internalizace. Jedná se o proces, při kterém dítě získává nejdříve o hodnotách všeobecné povědomí až nakonec je chování dítěte hodnotami vedeno. (Tomeček, 2009. str.20). Tomeček ve své Metodice výuky píše příklad, při kterém dítě může pomocí afektivních cílů vcítit do lidí v krizové situaci a díky tomu změnit jeho postoje a hodnocení (Tomeček, 2009. str.20).

Pevný hodnotový postoj poskytuje orientaci při působení každodenních vlivů. Díky němu se dokáže rozhodovat při určitých situacích, přijímat řešení problémů a odpovědnost za ně (Tomeček, 2009. str.24).

Tomeček také píše, že by se ve výchově mělo dbát na to, aby dítě zvládlo přijmout vztahy mezi hodnotami, včlenit je do svého systému hodnot a nechat se jimi vést v problematických situacích (Tomeček, 2009. str.24).

Stupně tohoto procesu se nazývají Přijímání (vnímavost), Reagování, Ocenění hodnoty, Integrovaní hodnot (organizace), Integrace hodnot v charakteru (Vávra, 2011) (viz příloha č.2)

- Prvním stupněm je Přijímání (někdy též citlivost)

Dítě je schopné vnímat, tolerovat a přijímat výchovné podněty jako jsou ideje, věci nebo jevy. Nutné je mít ochotu věnovat pozornost a být připraven účastnit se výchovným aktivitám.

- Druhým stupněm je Reagování

Dítě je ochotné podílet se na výchovném procesu.

- Třetím stupněm je Oceňování

Dítě je schopné prisuzovat hodnoty věcem, idejím a jevům a ty pak přijímat či odmítat. Dokáže vyjádřit osobní postoj, hodnotit v rámci morálky, posuzovat společenské situace, volby a cíle jednání. Dokáže vytvořit si svůj žebříček hodnot a reflektovat ho při svém jednání. Zvládnutím třetího stupně taxonomie se dítě dokáže ztotožnit s hodnotou dané věci a je schopné tuto hodnotu předávat dál například při diskusi.

- Čtvrtým stupněm je **Uspořádávání (organizace)**

Dítě je schopné promýšlet a zkoumat zároveň rozdílné hodnoty, ideje a informace. Je schopné je mezi sebou porovnávat a chápat vztahy mezi nimi. Je schopen řešit konflikty mezi přístupy, ideovými koncepcemi i hodnotovými žebříčky. Dokáže stanovit a zdůvodnit priority a díky tomu vytvořit takový pevný hodnotový systém, který vydrží v různých životních situacích.

- Pátým stupněm je **Sebevyjádření pomocí hodnot nebo hodnotové soustavy**

Jedná se o nejvyšší stupeň afektivity, který je nejlépe obtížné dosáhnout. Z pevného systému hodnot je vypracován systém životní filosofie. Dítě si dokáže upořádat hodnoty, normy a postoje v celém rozsahu svého života, je pak životní náplní. Tento systém hodnot je pro ostatní čitelný. Dítě se nemusí rozhodovat, jakým způsobem bude reagovat, tento systém ho sám vede. Dítě si utvořilo dlouhodobý životní styl.

### **2.2.3. Shrnutí**

Shrňme si poznatky z druhé kapitoly o Taxonomii pedagogických cílů. Taxonomie pedagogických cílů je v širokém pojetí soubor stupňovitých podnětů, jak dosáhnout vytyčeného vzdělávacího či výchovného cíle. Stupně jsou uspořádány od nejsnadněji dosažitelnými po nejlépe obtížné. Taxonomie jsou rozděleny podle oblasti, kterou v člověku rozvíjejí. Jsou to kognitivní-vzdělání, afektivní-výchovné, psychomotorické – dovednostní.

Autorů, kteří se zabývali taxonomiemi je více, my jsme se zaměřili na Taxonomii afektivních cílů od Davida Krathwohla, Benjamina Blooma a Bertrama Masia. Jejich taxonomie se zabývá předáváním hodnot a stavbu osobního hodnotového systému. Jejich systém je rozčleněn do pěti kategorií, které směřují vychovatele k dosažení nejvyššího cíle. Tím je vypracování systému životní filosofie ukotvené na osobnostních hodnotách jedince. Taxonomie afektivních pedagogických cílů je vystavěna na faktoru, při kterém dítě ví, že je vychováno. Dítě vědomě přijímá postup kategorií, které autoři rozčlenili. Na rozdíl od osobního - domácího prostředí, při kterém

je dítě vychovááno bez svého souhlasu, ve volnočasových výchovných organizací se dítě vědomě stává členem, přijímá jejich pravidla a poslání. Pokud nesouhlasí s výchovnými metodami má možnost organizaci opustit. Taxonomii afektivních cílů využijeme ve výzkumném šetření za použití zásad kvalitativního výzkumu.

### **3. Zázemí pro hry a herní principy**

Celou práci se zabýváme takovými hrami a herními aktivitami, které jsou prostředkem k rozvoji účastníků programu. Aby se naplnil účel her, je nutné určit si několik důležitých bodů. Nejdůležitějším faktorem je si definovat záměr programu (témata, cíle).

#### **3.1. Volný čas**

V předchozích kapitolách jsme se dověděli, že vybraný čas pro hru je také důležitý. Proto si určíme, co znamená volný čas podle pedagogického slovníku je doba, při které si lze svobodně a dobrovolně vybrat činnosti. (Průcha, 2009, s. 94). Podle negativních definic je volný čas dobou, při které není práce, studium, domácí práce a neuspokojují se základní biologické potřeby. Pozitivní definice jej charakterizuje jako neohraničený prostor, ve kterém se jedinec může svobodně realizovat (Němec, 2002, s. 87)

#### **3.2. Volnočasové organizace**

Zaměříme se nyní na organizace, které jsou určeny pro děti jako možná náplň volného času a hru a herní aktivity vnímají jako prostředek k plnění svých pedagogických cílů.

Volnočasové spolky a organizace vznikají od druhé poloviny devatenáctého století a v začátku dvacátého století (Němec, 2002, s. 87). V tehdejší Rakousku-Uhersku to byl například Sokol založen 1864, Junák podle vzoru Skautingu ve Velké Británii 1912. Vznikající spolky měly společné podobné výchovné zaměření: tělesná cvičení, poznávání přírody, tábornických a zdravotnické dovednosti (Němec, 2002, s. 87).

Důvodem pro vznik organizací v tomto období byla jednak vzrůstající urbanizace a také naplňování potřeby sdílení společných zájmů.

Je nutné si uvědomit, že v minulosti i dnes je rozdíl v tom, jak prožívají hru děti a jejich vychovatelé-pracovníci ve volnočasových organizacích. Dítě vnímá hru jako radost, činnost, při které zažívá smysluplným zážitek, životní naplnění a potřebu. Pro vychovatele je hra prostředkem, díky které může v dítěti rozvíjet pedagogické záměry (Němec, 2002, s. 19).

Pro tuto práci jsme vybrali čtyři volnočasové organizace: Junák-český skaut, Asociaci turistických oddílů mládeže České republiky, Pionýr, z. s. a YMCA. Vybrané organizace mají podobnou strukturu-vznikají v podobném období, zaměřují se na stejnou cílovou skupinu, mají podobný systém vedoucích. Všechny organizace byly označeny MŠMT jako výchovné organizace.

Pro jednoznačnější seznámení organizacemi nás budou zajímat vybrané určité body. Nejdříve si organizaci představíme a určíme si z jakých historických základů vychází a z jakých pramenů čerpá. Seznámíme se s typy vedoucích, kteří organizaci vedou. Dále si určíme cílovou skupinu, pro kterou jsou aktivity určeny. Nakonec budeme specifikovat pedagogické cíle a pohledy na hru a herní aktivity. Budeme se zaměřovat na nejužší výchovnou činnost v základní struktuře organizace.

### **3.2.1. Junák-český skaut**

Jako první si představíme Junák-český skaut, který se řadí s více jak 64 tisíci členy k největší výchovné organizaci pro děti v České republice. (Junák-český skaut 2020) Junák – český skaut, z. s. se prezentuje jako dobrovolný, nezávislý a nepolitický spolek. Hlavní sídlo Junáku je v Praze ale působí v celé České republice strukturovaně rozděleně do menších celků zvaných střediska a oddíly.

Junák-český skaut vychází z inspirací: anglické podoby skautingu založeným Robertem Baden-Powellem a Woodcraftu Ernesta Tompsona Setona. Zakladatelem českého skautingu A. B. Svojsíkem.

Posláním a účelem Junáku, který je v souladu s principy a metodami je podporovat rozvoj osobnosti dětí a mládeže ve všech jejich složkách. Rozvíjí jejich duchovní, mravní, intelektuální, sociální a tělesné schopnosti. Aby byli po celý život připraveni plnit povinnosti k nejvyšší Pravdě a Lásce, sobě samým, bližním, vlasti, celému lidskému společenství a přírodě.) Poslání bylo formulováno zakladateli A.B. Svojsíkem, který se inspiroval zakladatelem skautingem ve Velké Británii R. Baden-Powellem (Stanovy hlava 1 ods.1) Využívá odborných poznatků například z oborů psychologie, pedagogiky a medicíny. Hlásí se k ideálům humanismu a národních vzorů (Beneš a kol., 2016, s. 18).

Junák je zakotven na třech zadních principech. Prvním je povinnost k Bohu (znamená povinnost hledat a respektovat v životě vyšší hodnoty než materiální). Druhá povinnost je zaměřena na svět kolem sebe (být věrný vlasti, která usiluje o mír, vzájemné pochopení a spolupráci mezi lidmi, národy a různými sociálními skupinami. Jedná se o závazek rozvíjet společnost. Mít úctu a lásku k bližním a přírodě). Třetí povinností, je povinnost vůči sobě (zaměřuje se za rozvoj sebe sama). Tyto principy jsou součástí skautského slibu, zákona, hesla a příkazu dobrého skutku (viz příloha č.3). (Stanovy Junáka hlava 2 ods. 6)

Skautský slib zní takto: „Slibuji na svou čest, jak dovedu nejlépe: sloužit nejvyšší Pravdě a Lásce věrně v každé době, plnit povinnosti vlastní a zachovávat zákony skautské, duší i tělem být připraven(a) pomáhat vlasti i bližním.“ Slib lze doplnit dobrovolným dodatkem: „K tomu mi pomáhej Bůh.“ Skautský zákon rozšiřuje a vysvětluje skautský slib a poukazuje na hodnotový systém, který má každý člen skautingu naplňovat. Do tohoto hodnotového systému patří pravdomluvnost, věrnost, oddanost, pomoc druhým, zdvořilost, ochrana přírody, poslušnost k autoritám, optimismus, hospodárnost, čistota. (Viz příloha č. 4)

Junák má definovanou výchovnou metodu v 7 prvcích. Výchovná metoda je založena na dobrovolném závazku členů dodržovat skautské principy: (1) Slib a zákon (*děti prostřednictvím sebevýchovy jsou vedeny k plnění skautského slibu a zákonu a hodnotového systému organizace. Slib a zákon jsou faktory, které propojují společenství organizace a jeho členy v každodenním životě. Přímo tak ovlivňuje duchovní život*) (2) Učení se zkušeností (*děti jsou zapojovány do práce, díky které zažívají spolupráci, solidaritu, uvědomují si hodnotu lidské práce. Dítě zažívá úspěch z vlastní činnosti. Zapojováním do manuální i jiné práce se učí novým dovednostem, získává nové informace i postoje, zažívá nové prožitky a zkušenosti. Tato metoda je spojena s konáním mravní činnosti. Skaut má konat dobro, mít odpovědnost k druhým.*) (3) Družina (*družina je malá skupina dětí, jejíž členové jsou vrstevníci vedeni vedoucím, který je ve stejném věku nebo jen o málo starší. Družina předkládá svým členům prostor pro rozvoj sociálních*

dovedností, sociálních rolí. Jedná se o zázemí, v kterém se projevuje odpovědnost členů, ale i výzva k osobnímu rozvoji a zdravému soupeření.) (4) Symbolický rámeček (metoda, při které se pomocí her, příběhů, symbolů, vzorů dokáže oslovit dítě a díky těmto prostředkům je výchova více přitažlivá a inspirativní. Je využit takový způsob-jazyk, kterému děti rozumí a je jim blízký. Děti tímto způsobem lépe přijímají hodnoty Junáka. Z kterých vychází) (5) Příroda (program činnosti se odehrává v přírodě, které je vhodné na zdravotní, estetický a výchovný rozvoj. Příroda je pro skauting nejpřirozenější prostředí, zároveň se organizace o přírodu stará a ochraňuje ji.) (6) Program osobního růstu (pro osobní rozvoj využívá Junák motivaci k sebevýchově formou systému odborných zkoušek a vyznamenáním. Využívá tak sociální kontrolu skupinou. Rozvíjí tak individuální vlastnosti a schopnosti jednotlivých členů. Využívá vnitřní motivaci osobnosti a podporu ostatních členů) (7) Dospělí průvodci (díky setkávání dospělých, děti zažívají pocit partnerství, vložení důvěry, samostatnost. Jsou pro děti a mládež průvodci, pomáhají, podporují, povzbuzují a ukazují cestu svým svěřencům, respektujíce jejich jedinečnost. Vedou své členy tak, aby oni sami dokázali přijmout svou odpovědnost. Vedoucí-činníci skládají slib: „Slibuji na svou čest, jak dovedu nejlépe, sloužit výchově mládeže v duchu skautského slibu a zákona.“) Tyto prvky jsou charakteristické pro skautskou výchovu a dohromady vytváří provázaný, nedělitelný systém. (Stanovy Junáka hlava 2 ods. 9) (Beneš a kol., 2016, s.19)

Poslání naplňuje ve formách pravidelných schůzek, výprav, táborů, setkání a her; vzdělávacích, výchovných, kulturních, praktických, sportovních i dalších volnočasových aktivit. Mimo organizaci se zapojují do pomoci ochrany přírody, podpory znevýhodněných osob. Angažují se při akcích ochraňující demokracii a podporují občanskou a společenskou aktivitu. Vydávají vzdělávací, výchovné a metodické materiály a publikace. Organizují kurzy, školení a přednášky, které jsou také náplní poslání organizace. (Stanovy hlava 1 ods. 5)



Členy Junáka se mohou stát všichni bez rozdílu pohlaví, národnosti, kultury, náboženství, kteří souhlasí s posláním, principy a výchovnou metodou skautského hnutí. (Stanovy hlava 3 ods. 10 a 12)

Pojmenování členů je rozděleno podle věkové kategorie na Benjamínky-děti do 7 let, světlušky a vlčata (dívky a chlapci) - děti do 10 let, skautky a skauti pro postoupení do vyšší kategorie plní děti plní takzvané nováčkovské zkoušky. Další stupně rangers a roveři, oldskauti jsou označením pro vedoucí. (Stanovy Junáka hlava 2 ods. 6)

O činnost se starají vedoucí převážně dobrovolníci, kteří práci s dětmi vykonávají ve svém volném čase. Vedoucí jsou vzděláváni v několika stupních formou kurzů s ohledem na zodpovědnost, kterou mají vykonávat. Kurzy jsou zaměřeny na kvalitní program pro děti v souladu se skautskými stanovami.

Junák se velice zaměřuje ve svých programech na hry a herní aktivity. Pro své vedoucí chystají různé příručky (Skautské hry v klubovně, Skautské hry v lese, ...) metodiky (Metodiky, inspirace, hry) i rejstříky her ([www.hranostaj.cz](http://www.hranostaj.cz)) v tištěné i elektronické podobě. Významnými propagátory skautských her byli např. Miloš Zapletal nebo Jaroslav Foglar.

### **3.2.2. Asociace TOM**

Další volnočasovou organizaci si představíme Asociaci turistických oddílů mládeže České republiky zkratkou také jako Asociace TOM ČR, A-TOM, se vznikem v roce 1991 zaměřené především na turistiku a tábornictví, Působí v celé České republice se sídlem spolku v Roztokách, jejich organizační strukturou jsou rozděleny na ústředí a oddíly. Mají velkou míru svobody. Asociace TOM ČR je dobrovolným spolkem dětí, mladých lidí a vedoucích. Členy Asociace TOM jsou tomíci s počtem necelých 10 000. (Asociace TOM 2020) Spolupracuje s Klubem českých turistů. (Stanovy Asociace TOM čl. 2 a 3)

Asociace TOM se hlásí k myšlence občanské společnosti a aktivnímu občanství a uznává demokratické tradice českého státu.

Posláním Asociace TOM ČR je smysluplné naplňování volného času a výchova dětí a mládeže. Podporuje vlastenectví, aktivní občanství a úctu

k demokratickým tradicím České republiky. Hlásí se k Úmluvě o právech dítěte a k Listině základních práv a svobod Vedou k rasové, menšinové a mezigenerační toleranci. Jejím cílem je přibližovat tyto myšlenky a principy svým členům. Podporuje vlastenectví, aktivní občanství a úctu k demokratickým tradicím České republiky.

Mezi formy k naplňování poslání Asociace TOM ČR patří oddílové schůzky, tuzemské i zahraniční výpravy, turistika, tábornictví, organizování sportovních, kulturních, sociálních a charitativních akcí pro veřejnost. (Asociace TOM 2020)

Členem Asociace TOM ČR může být každý, kdo se zajímá o turistiku, pobyt v přírodě, práci v kolektivu a souhlasí se stanovami Asociace TOM ČR. (Stanovy asociace TOM čl. 5)

Dobrovolníci, kteří tvoří program jsou vedoucí a instruktoři. Asociace TOM zajišťuje vzdělávání kurzy: Základní vzdělávací program pro vedoucí oddílu, Školení pro hlavní vedoucí tábora, Kurz pro programové vedoucí, v kterém se zabývají využitím hry v programu. (Asociace TOM 2020)

Asociace TOM ČR má pro své vedoucí několik vzdělávacích programů. Jsou to letní táborové školy (určeny pro dospívající mladé lidi, tomíky, kteří prožili nějakou dobu se svým oddílem a chtěli by v něm nadále pracovat jako instruktoři a vedoucí). Během programu se učí hry na schůzky a akce, učí se zdravotní, orientaci v mapě i pomocí buzoly. Dále je základní vzdělávací program pro vedoucí oddílu TOM. Program je určen novým a začínajícím vedoucím, kteří si zakládají nový oddíl nebo přebírají fungující oddíl, a také je určený pro členy starší 18 let, kteří se chtějí podílet na vedení oddílu. Zde se například učí, jak hry správně nachystat podle prostředí, jak je upravit pro různý věk.

Dalším pokračujícím programem je Školení pro hlavní vedoucí tábora, které rozšiřuje a prohlubuje již získané znalosti a vědomosti. Asociace TOM ČR také pořádá Kurz pro programové vedoucí, v kterém se zabývají využitím hry v programu. (Asociace TOM 2020)

### 3.2.3. Pionýr

Další výchovnou volnočasovou organizací je Pionýr. Pionýr, z. s. je demokratický, dobrovolný, samostatný a nezávislý spolek dětí, mládeže a dospělých. (Stanovy Pionýr čl. 2)

Pionýr působí po celé České republice s hlavním sídlem v Praze. (Stanovy Pionýr čl. 3) Pionýr je rozdělen do vrstev na spolky, oddíly a kluby.

Pionýr klade důraz na ideály. Ideály Pionýra jsou základními hodnotami, které předávají výchovnou práci v konkrétních činnostech. Jsou to: „**výchova** (s dětmi si nejen hrajeme, ale hrou i vychováváme), **otevřenost** (většina akcí, včetně letních táborů, je otevřená), **rozmanitost** (oddíly rozhodují o zaměření i konkrétní náplni své činnosti), **nezávislost** (nemáme přímé vazby na politické strany, církve, ani politické či náboženské ideologie) a **koedukovanost** (činnost v Pionýru je společná pro kluky i holky).“ (Pionýr 2020)

Pionýr se hlásí k „Úmluvě o právech dítěte“ a „Listině práv a svobod“ a plní jejich zásady a hodnotový systém.

Principy Pionýru obsahují sedm hodnot, které organizace předává svým členům. (viz příloha č.4) (1) Paměť (*Dítě se učí o historii a tradicích českého národa a díky tomu i úctu k tradicím*) (2) Pomoc (*dítě se učí nezištně pomáhat, chránit bezbranné a projevovat solidaritu, těm, kteří to otrebují.*) (3) Poznání (*Dítě si osvojuje vědomosti, znalosti a dovednosti. Poznává okolní svět i sám sebe.*) (4) Pravda (*Dítě se učí chránit pravdu, spravedlnost, být pravdomluvné a čestné.*) (5) Přátelství (*Dítě se učí být přátelství, spolupráci a ohleduplnosti. Dokáže chápat a naslouchat druhým*) (6) Překonání (*Dítě se učí odvaze a statečnosti, dokáže překonávat překážky a nepodléhá pohodlnosti.*) (7) Příroda (*Dítě má vztah k přírodě a chrání ji. Učí se objevovat krásy přírody a žít s ní v souladu.*)

Výchovným prostředkem organizace je hra. Jejím prostřednictvím předávají hodnoty, rozvíjí znalosti a dovednosti, upevňují postoje k svému okolí.

- přátelský, snášenlivý, s vůlí spolupracovat,
- hledající řešení problémů, praktický a schopný si poradit v krizových situacích,

- zvědavý a tvořivý, uplatňující kritické myšlení,
- rozvíjející kulturní vnímání i fyzickou zdatnost,
- odpovědný sám za sebe a ochotný pomáhat,
- vědomý si svých práv i povinností,
- neprosazující se na úkor ostatních,
- respektující odlišné vnímání hodnot,
- dodržující pravidla a sdílející společné hodnoty,
- s pevnými zásadami, nepodléhající okamžitým výhodám,
- platný jako člen společnosti, týmu i rodiny,
- připravený být oporou pro blízké,
- snažící se porozumět minulosti i dnešnímu světu,
- s jasným pohledem na svět i naslouchající,
- vnímající přírodu a usilující o trvale udržitelný rozvoj,
- aktivní, občan odpovědný vůči místu, kde žije, své vlasti i celé Zemi.

Pionýr směřuje svou činnost plněním společných principů a ideálů organizace tak, aby mohl vychovávat z dítěte aktivního, slušného a svobodného člověka.

Pionýr vykonává činnost formou pravidelné systematické a celoroční výchovné činnosti, určená pro děti i mládež. Dále organizuje prázdninové (táborové) aktivity a aktivity mezinárodní. (Stanovy Pionýr čl. 2) Činnost je směřována k výchově jednotlivce, bez ohledu na jejich členství v organizaci. Využitím volného času se Pionýr snaží předejít kriminalitě dětí a zajistit prevenci rizikového chování. (Stanovy Pionýr čl. 2). Dále organizuje výchovné, vzdělávací a charitativní aktivity. Při své činnosti se organizace snaží rozvíjet a naplňovat zájmy a potřeby jak členů, tak i účastníků, kteří nejsou členy. Podporují jejich tvorbu, aktivní občanství a morální hodnoty. Při jejich programech se zejména zaměřují na sociální, kulturní a sportovní program.

Členem Pionýru se může stát každý bez ohledu na věk, pohlaví, sociální postavení, národnost, politickou příslušnost, náboženské vyznání, pokud souhlasí se stanovami a programem Pionýra. (Stanovy Pionýr čl. 5 ods.1 a)

Vedoucí, který připravuje program pro ostatní členy se nazývá pionýrský pracovník. Pionýrským pracovníkem se může stát člen Pionýru, který je starší

15 let. Pionýrský pracovník vykonává práci nad rámec běžných povinností člena Pionýru. (Stanovy Pionýr čl. 5 ods.4 a)

### 3.2.4. YMCA

YMCA je světová křesťanská organizace mládeže založena v Anglii v roce 1844. Její anglický název Young Men's Christian Association překládáme jako Křesťanské sdružení mladých lidí. Na české území se organizace dostala v roce 1920 díky podpoře T.G. Masaryka. Dnes je YMCA rozšířená po celém světě a s počtem téměř 27 milionů členů je nejpočetnější dobrovolnou organizací mládeže. Mottem YMCA je verš z evangelia sv. Jana „Aby všichni jedno byli.“

Jako poslední si představíme volnočasovou organizaci YMCA. Organizace působí na celém území České republiky a jejím sídlem je také v Praze. Jméno YMCA je zkratkou anglického názvu „Young Men's Christian Association“, jehož českým ekvivalentem je „Křesťanské sdružení mladých lidí“. YMCA je křesťansky orientována a chce být hnutím služby a pomoci. Rozvíjí tělesné, duševní a duchovní stránky jedince a tím podporovat radostný, odpovědný zdravý přístup k životu ve společnosti. YMCA se snaží naplňovat a utvářet plnohodnotný život dětí a mládeže.

Posláním je sdružovat členy, kteří vyznávají křesťanství a chtějí po vzoru učedníků šířit víru mezi mladé. Členové mají budovat bratrské vztahy a vyvarovat se neshodám způsobené odlišnými názory, které by mohly tyto vztahy porušit.

Členem YMCA se může být každý bez rozdílu pohlaví, věku, vyznání, politického a sociálního zařazení, národnosti, etnického původu a státní příslušnosti. (Stanovy YMCA Hlava II) Členové skládají slib. YMCA rozděluje členství na běžné, činné a čestné.

Organizace se ztotožňuje s posláním z roku 1855 k takzvané Pařížské bázi světové aliance, která je závazná pro všechny složky činnosti YMCA

Poslání je naplněno v slibu YMCA. Každý, kdo chce být členem organizace musí ho slíbit.

Zní takto:

„Znám cíle a poslání YMCA – Křesťanského sdružení mladých lidí. Věřím, že Ježíš Kristus je Boží Syn a Spasitel, chci jej následovat, sloužit mu a poslouchat ho. Chci s jeho pomocí ve svém životě, v myšlení, mluvení i jednání, v práci i ve volném čase uskutečňovat a šířit jeho evangelium, sloužit bližním a zastávat se Stanovy YMCA v České republice všech, jimž se děje křivda a bezpráví. Zavazuji se v YMCA aktivně pracovat, dbát o její dobré jméno a žít v bratrské lásce s ostatními členy.“ (Stanovy YMCA hlava 2)

Principy plnění poslání YMCA je vykonáváno prostřednictvím rozvíjení osobnosti mladého člověka a jeho charakteru. Organizace podporuje dítě v jeho tělesné zdatnosti tělesnou výchovou a sportem, demokracii, toleranci, občanské odpovědnosti, vzdělávání ve vědeckých, uměleckých sociálních oborech. Zapojuje se a pořádá charitativní a humanitární pomoc všem, kteří jí potřebují jak v České republice, tak i v zahraničí. Podporuje přátelství, spolupráci, vzájemné setkávání a poznávání napříč národy. YMCA naplňuje poslání v péči o všestranný, tělesný, duševní a duchovní rozvoj dětí a mládeže, a to členů i těch, kteří nejsou součástí organizace i všeobecné veřejnosti.

Formy naplňování poslání a principů jsou: volnočasové aktivity pro děti a mládež, vedení mladých ke křesťanské víře (čtení bible, organizování biblických hodinek a kurzů, vytváří zájmové a diskusní kluby), organizování táborů pro děti a mládež s různou tematikou, jako jsou např. biblické, sportovní, vzdělávací, ekologické,...) Pořádá s podobnou tematikou kulturní akce a slavnosti (se zaměřením na bibli, sport, vzdělávání, ekologii) Setkávají se celoročně v oddílech a klubech a jejich činnost je inspirována skautingem a dalšími programy. Kladou důraz na rodinu, usilují o zkvalitnění a upevnění vztahů v rodině, aby byla základním kamenem pro zdravou společnost a zázemí pro dobrou výchovu mladých lidí. Mezi další náplní činností je organizování poradenské a informační služby, pomáhá tak řešit s dětmi a mládeží duchovní, pracovní, studijní, sociální, zdravotní a další problémy. Jsou to školní, humanitární a informační zařízení obecně prospěšného neziskového charakteru. Dále organizuje zejména pro své členy vzdělávací pobyty, semináře, publikační a přednáškovou činnost. Podporuje své členy

v dobrovolnické činnosti a seberealizaci, která je zaměřena na nezištnou práci a je prospěšná pro společnost.

Organizace rozlišuje trojí členství, a to členství běžné, členství činné, členství čestné. Běžný člen je součástí programu a nemá za nic odpovědnost. Činný člen-vedoucí je člověk starší 16 let, který zodpovídá za program činnosti organizace a naplňuje její poslání. Činný člen musí slíbit složit činného člena. („Znám cíle a poslání YMCA – Křesťanského sdružení mladých lidí. Věřím, že Ježíš Kristus je Boží Syn a Spasitel, chci jej následovat, sloužit mu a poslouchat ho. Chci s jeho pomocí ve svém životě, v myšlení, mluvení i jednání, v práci i ve volném čase uskutečňovat a šířit jeho evangelium, sloužit bližním a zastávat se Stanovy YMCA v České republice Schválené VS YMCA v ČR dne 17. září 2016 3/9 všech, jimž se děje křivda a bezpráví. Zavazuji se v YMCA aktivně pracovat, dbát o její dobré jméno a žít v bratrské lásce s ostatními členy.“ Jejich úkolem je doprovázet ostatní členy ke Kristu a křesťanské službě.

### **3.2.5. Shrnutí**

Každá ze čtyř organizací má ve svém poslání podobné znaky. Každá z nich se snaží vychovat ze svých členů aktivní zdravé osobnosti, které jsou aktivními občany, a snaží se být pro své okolí prospěšní. Dalším společným faktorem je forma činností, kterou výchovu předávají. Odlišují se však důrazem na jednotlivé z nich. Dohromady, ale všechny vnímají hru jako jedinečný prostředek k výchově.

## Výzkumná část

V druhé části bakalářské práce se budeme zabývat výzkumným šetřením na bázi kvalitativního výzkumu. Výzkumná část je rozdělena podle zástupců respondentů jednotlivých výchovných volnočasových organizací, kteří odpověděli na výzkumné otázky. Následuje šetření, které vychází z poznatků z teoretické části. Jednak to jsou informace z podkapitoly typologie her od R. Caillois., dále pak z podkapitoly o pedagogických afektivních cílech.

Budeme se zabývat výzkumným problémem, který si definujeme jako: Využití hry afektivních pedagogických cílů při výchově ve vybraných výchovných volnočasových organizacích. Výzkumnou otázku si vymežíme jako: Jak vybrané výchovné volnočasové organizace využívají hru k výchově pomocí afektivních pedagogických cílů.

Ve výzkumném šetření si položíme některé předpoklady. Jednak výzkumné šetření nám ukáže, jakým způsobem vybrané výchovné volnočasové organizace využívají hru k výchově pomocí afektivních pedagogických cílů. Také budeme moci volnočasové organizace mezi sebou porovnat a definovat společné prvky a prvky v kterých se od sebe liší.

Z výzkumné hypotézy vyplývají cíle výzkumu. Zjistit, jak výchovné volnočasové organizace využívají hru k výchově pomocí afektivních pedagogických cílů. Porovnat prvky vybraných výchovných volnočasových organizací a definovat společné prvky a prvky, v kterých se od sebe liší. K výzkumnému šetření použijeme metodu kvalitativního výzkumu. Respondenti jednotlivých šetření jsou vedoucí, kteří dlouhodobě působí ve své organizaci, zodpovídají za skupinu dětí, s kterou se pravidelně setkávají a tvoří pro ně program, který odpovídá poslání organizace. Sběr dat probíhal písemnou komunikací formou dotazníku.

Otázky dotazníku jsou následující:

1. Představte činnost a specifika vašeho oddílu.
2. Jakým způsobem je předáváno poslání organizace dětem ve vašem oddíle.?
3. Pracují vedoucí ve vašem oddíle s afektivními pedagogickými cíli?



4. Předávají vedoucí ve vašem oddíle prostřednictvím her hodnoty organizace?
5. Pokud ano, uveďte příklad konkrétní hry, díky které dětem předáváte konkrétní hodnoty.

V podkapitolách jsou rozpracované odpovědi respondentů vybraných volnočasových organizací. Zaměřili jsme se především na typologii her R. Cailloise a afektivní pedagogické cíle. Konkrétní odpovědi respondentů výzkumné šetření na bázi kvalitativního výzkumu jsou zařazeny v přílohách

### **Junák-český skaut**

Respondent ve svých odpovědích uvedl příklad hry Luštění zašifrovaných skautských zákonů s motivací získání bodů do celoročního bodování. Tato hra má předem daná pravidla ohraničená časem a prostorem během skautské schůzky. Díky této hře se děti učí skautské zákony, které jsou součástí poslání Junáka.

Hra spadá do kategorie Agon typologie Rogera Cailloise. Děti soutěží, jsou motivovány k vítězství jednak možností získání bodů a také pocitem prvenství nad ostatními soupeři. Hráči mají na počátku stejnou šanci dosáhnout výhry.

Pokud se zaměříme na afektivní pedagogické cíle R. Krathwohla, tato hra pomáhá naplňovat jeho první stupeň-Přijímání. Dítě se seznámí se zněním zákona a díky zašifrování si je lépe zapamatuje. Zákony Junáka jsou souborem vlastností a hodnot, o které se má skaut snažit ve svém životě snažit dosáhnout.(viz příloha č.3). Dále při této hře děti mohou zažívat hodnoty přátelství, poctivosti, spolupráce. Pokud děti poznávají tyto vlastnosti a hodnoty skautského zákona i v jednání svého vedoucího proces stupně přijímání je efektivnější.

### **Pionýr**

Podle typologie Rogera Cailloise se jedná jednoznačně o typ Agon. Motivací hráčů je být rychlejší než jejich soupeři. Hráči mají při startu stejné podmínky, odlišné jsou pak přípravy hráčů před soutěží, protože pravidla a průběh hry je známý již při přihlašování na akci.

Pokud se zaměříme na hodnoty, které tato soutěž hráčům přináší, lze jich v ní nalézt několik. Jako první hodnota, která se při soutěži projevuje je pocit sebevědomí, které může narůstat při vítězství nebo také při podpoře ostatních členů oddílu. S tím souvisí i hodnoty přátelství a spolupráce. Zároveň děti mohou zažít hrdost z členství ve svém oddíle a pocit důležitosti jako člena v oddíle.

Jestliže vedoucí ví o těchto hodnotách, které může tato hra zprostředkovat, může je předat i svým členům v oddíle. Soutěž na první pohled vyvolává spíše negativní hodnoty jako je soupeřivost, nevraživost k protihráčům nebo dokonce i podvádění. Vedoucí má ale děti vést k pozitivním hodnotám a ukazovat klady soutěže. Dítě, které chápe tento rozdíl vstupuje do první kategorie Přijímání taxonomie afektivních cílů.

### **Asociace turistických oddílů mládeže**

Respondent uvádí hru, která se jmenuje Empatie. Pravidla této hry jsou následující. Vedoucí říká dětem postupně různá témata (jméno filmu, druh jídla, barvy, ...) děti mají napsat na papír jedno slovo, které do kategorie patří. Úkolem dětí je vymyslet, jaká slova napsali další hráči. Hráč dostává tolik bodů, kolikrát uhádl stejné slovo. Hra probíhá několik předem řečených kol.

Hra typologicky spadá opět do několika kategorií. Tato hra spadá do typologie Agon, děti soutěží, mají na začátku stejné šance na vítězství. Děti mají vědomí pocit zisku bodů.

Zároveň ale může jít o typ Alea pokud hráči hrají tuto hru za motivace hrát pouze pomocí náhody.

Cílem hry Empatie je vcítit se do ostatních hráčů, přemýšlet a odhadovat, jakým způsobem protihráči uvažují. Přestože pravidla této hry nejsou tolik jednoznačná na porovnávání k afektivním cílům lze na ni ukázat jaké hodnoty se dítě pomocí ní učí.

Při této hře hráči zkouší svou schopnost rozpoznat jaké mají ostatní hráči priority, musí se navzájem dobře znát. Znamená to, že mezi hráči musí být pozitivní vztah přátelství, musí spolu komunikovat a spolupracovat. Z toho

vyplývá, že hráči se pravidelně potkávají a tráví spolu čas. Pokud se jedná o pravidelné setkávání, o jakém píše respondent, dochází v něm také výchovné působení ze strany dospělého, který například vede děti k hraní této hry.

V přeneseném významu můžeme tuto hru zařadit k první kategorii afektivních cílů k Přijímání. Dítě si je vědomé, že je vychovááno, přijímá výchovné působení a chce se zapojit do výchovných aktivit. Pro dítě to je výhodné, má větší šanci k vítězství. Pokud je dítě motivováno hrát tuto hru reaguje na výchovný proces, chce své spoluhráče více poznávat a prohlubovat jejich vzájemný vztah dochází k druhé kategorii Reagování.

Jestliže vedoucí směřuje děti k uvědomování hodnot, které při hře zažívají, komunikují spolu a společně rozebírají podstatu hry. Děti mohou oceňovat poznané hodnoty, které poté mohou zařadit do žebříčku svých hodnot. Tím by postoupily do třetí kategorie afektivních cílů Ocenění.

## **YMCA**

Hra První pomoc spadá podle typologie R. Cailloise do kategorie Mimikry. Vedoucí hrají roli zraněných a děti tuto hru přijímají a staví se do role zdravotníků. Přestože děti vědí, že se jedná pouze o fiktivní situace, mohou si vyzkoušet, jak reagují v krizových situacích.

Při hře První pomoc, se kromě získání nebo ověření znalostí z oblasti první pomoci, se mohou rozvíjet i v morální stránce osobnosti. Děti pro záchranu svých blízkých musí prokázat odvahu, rozhodnost, samostatnost, ale i schopnost spolupráce s ostatními.

Při závěrečném hodnocení mohou s vedoucím řešit i to jakým způsobem se zachovali a co jim tato hra přinesla. Děti zpětnou reflexí si uvědomují hodnoty a přijímají hru jako výchovné působení, tím se vstupují do první kategorie Přijímání v Bloomově taxonomii afektivních cílů

## Diskuse

V této poslední části se pokusíme určit společné rysy organizací, a i jejich rozdíly. Volnočasové výchovné organizace byli vybrány tak, aby měli společné rysy.

Jedná se o organizace, které mají poslání a principy výchovy, které naplňují formou zábavného i poučného programu. Členové jsou ve skupinách, které se dlouhodobě nemění a vedoucí jako děti se také účastnili pravidelného setkávání. Program je rozdělen na pravidelné schůzky a během školního roku, aktivity o víkendech a během letních prázdnin probíhají tábory.

každá z organizací se snaží vychovat z dětí dobrého a morálního člověka. Další společným faktorem všech organizací je pořádání kurzů, při kterém se vzdělávají vedoucí.

Junák je organizace s největším počtem člen. Jeho posláním je rozvoj osobnosti člověka ve všech jeho složkách s důrazem, aby členové byli prospěšní pro společnost i přírodu. Poslání vede členy také k schopnosti vést zodpovědný život. Nástrojem k naplňování poslání je skautský zákon a slib, který mají skauti dodržovat. Důležitými hodnotami – principy jsou nejvyšší Pravda a Láska jakožto zástupce Boha duchovního světa, společenství a prostředí kolem sebe a rozvoj sebe sama. Junák na rozdíl od ostatních organizací má zakotvenou výchovnou metodu, která sedmi body určuje, jakými prostředky lze poslání prakticky naplňovat. Členové prochází stadii, podle věku od nejmladších po nejstarších, benjamínci, světlušky/vlčata, skautky/skauti. Členové skupin-družin mají mezi sebou silné vazby a často členové zůstávají pospolu mnoho let a společně prochází stadii.

Asociace TOM klade důraz podobně jako Junák na aktivní občanství a vedení členů k občanské společnosti. Na rozdíl od Junáku se liší svým zaměřením programu. Program se orientuje na poznávání přírody a okolí kolem sebe formou výprav a víkendových akcí. Vedoucí se snaží, aby děti smysluplně trávili svůj volný čas. Již z názvu je poznatelná priorita v turistice. Členové organizace se nazývají tomíci a vedoucí instruktoři.

Pionýr se odlišuje naopak volnějším přístupem členů do organizace. Jejich aktivity jsou otevřené pro všechny bez ohledu splnění členských požadavků.

Prioritními hodnotami organizací jsou paměť, pomoc, poznání, pravda, přátelství, překonání, příroda. Cílem organizace je vést členy, aby se stali aktivními, slušnými a svobodnými lidmi.

Organizace YMCA má rozvětvené aktivity, kromě oddílů, které pracují podobným vzorcem, který jsme si výše vymezili organizují další aktivity jako jsou sportovní kroužky sociální služby poradenství, mateřská centra. Důležitou odlišností od jiných organizací je podložení programu křesťanské etice. Křesťanské náboženství je pro organizaci důležitým faktorem. Mottem je verš z Janova evangelia a chtějí být hnutím služby a pomoci. Podobně jako Junák se YMCA zaměřuje na všechny složky osobnosti členů a vychovává k plnohodnotnému životu. Další podobností k Junáku je slib, který je také prostředkem naplňování poslání.

Průzkumné šetření nám ukázalo že v praxi volnočasové organizace naplňují poslání činností, tak jak mají uvedeno ve svých stanovách.

Naopak z výzkumného šetření vyznělo, že organizace se příliš nesetkávají s afektivními pedagogickými cíli, přesto však vědomě pracují s hodnotami organizace a prostřednictvím her je svým členům předávají. Pouze respondent z Asociace TOM uvedl, že pracují s afektivními cíli.

# Seznam literatury

Tištěné zdroje

BENEŠ, Zdeněk, Daniel DRAHANSKÝ, Jana HAKOVÁ, Milan HANUŠ, Miroslav HANUŠ, Radek HANUŠ, Aleš POKORNÝ a Karel ŠTĚPÁNEK. *Instruktorský slabikář: metodická příručka pro všechny, kdo organizují kurzy zážitkové pedagogiky*. Třetí, doplněné vydání. Praha: [Nadační fond Gymnasion], [2016]. Gymnasion. ISBN 978-80-270-0476-8.

FINK, Eugen. *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993. Orientace (Český spisovatel). ISBN 80-202-0410-5

HARTL, Pavel a Helena HARTLOVÁ. *Psychologický slovník*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-303-x

HUIZINGA, Johan a Jaroslav VÁCHA. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971. Ypsilon (Mladá fronta).

KLUSÁK, Miroslav a Miloš KUČERA. *Dětské hry: Games*. Praha: Karolinum, 2010. ISBN 978-80-246-1758-9.

NĚMEC, Jiří. *Od prožívání k požitkářství: výchovné funkce hry a její proměny v historických koncepcích pedagogiky*. Brno: Paido, 2002. Edice pedagogické literatury. ISBN 80-7315-006-9.

NĚMEC, Jiří. *S hrou na cestě za tvořivostí: poznámky k rozvoji tvořivosti žáků*. Brno: Paido, 2004. ISBN 80-7315-014-x.

PRŮCHA, Jan. *Přehled pedagogiky: úvod do studia oboru*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-399-4.

PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. *Pedagogický slovník*. 6. aktualiz. a rozš. vyd. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-647-6.

OPRAVILOVÁ, Eva. *Předškolní pedagogika*. Praha: Grada, 2016.

Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-5107-8.

ŠAFRÁNKOVÁ, Dagmar. *Pedagogika*. Praha: Grada, 2011. Pedagogika

(Grada). ISBN 978-80-247-2993-0.

TOMEČEK, Slavoj. *Metodika výuky základů společenských věd na středních školách z pohledu pedagogické praxe - náměty pro začínajícího učitele*. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, 2009. ISBN isbn978-80-7368-880-6

*Všeobecná encyklopedie v osmi svazcích*. Praha: Diderot, 1999. ISBN 80-902723-0-4.

ZAPLETAL, Miloš. *Velká encyklopedie her*. Praha: Olympia, 1988.

#### Elektronické zdroje

Asociace turistických oddílů mládeže. Co je Asociace TOM, Asociace TOM, ©2020. [Cit. 16.2.2020]. Dostupné z: <https://www.a-tom.cz/asociace-tom/co-je-asociace-tom>

Asociace turistických oddílů mládeže. Asociace TOM-vzdělávání[online]. Asociace TOM: ©2020 [cit. 16.2.2020]. Dostupné z: <https://vzdelavani.a-tom.cz/vzdelavaci-akce/19105-letni-taborova-skola>

Junák-český skaut. O skautingu. Skaut: [online]. Junák-český skaut ©2020. [Cit. 16.2.2020]. Dostupné z: <https://www.skaut.cz/skauting/>

SMOLÍKOVÁ, Kateřina, *Vzdělávací cíle v RVP PV*. [online]. 25. 11. 2004 (cit. 11. 4. 2020). URL: <https://clanky.rvp.cz/clanek/s/P/129/VZDELAVACI-CILE-V-RVP-PV.html/>

SOCHOROVÁ, Libuše, *Didaktická hra a její význam ve vyučování*. [online]. 26. 10. 2011(cit. 4.4.2020). URL: <https://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html/>

PAŘÍZEK, Michal, *Výlety do mlhy, snad až k hranicím zážitkové pedagogiky*, Gymnasion: Gymnasion č.24 Hranice [online]. 13. 5. 2019 (cit. 24. 2. 2020). URL: <http://gymnasion.org/g24hranice/>

Pionýr. Co děláme [online]. Skylab, s.r.o., ©2020. [Cit. 16.2.2020].  
Dostupné z: <https://pionyr.cz/cinnost/>

PRÝMASOVÁ, Lenka, LUKAVSKÁ, Eva, Co je hra a kdy je soutěž hrou? [online]. 22. 5. 2008 (cit.24.2.2020). URL: <https://clanky.rvp.cz/clanek/s/Z/2329/CO-JE-HRA-A-KDY-JE-SOUTEZ-HROU.html/>

Stanovy Pionýra, [online]. 29. 11. 2016 (cit.25. 2. 2020). URL: <https://or.justice.cz/ias/ui/vypis-sl-detail?dokument=46674039&subjektId=737504&spis=322730>

Stanovy YMCA v České republice , [online]. 17. 9. 2016 (cit.25. 2. 2020). URL: [http://www.ymca.cz/download/ymca\\_v\\_cr\\_stanovy.pdf](http://www.ymca.cz/download/ymca_v_cr_stanovy.pdf)

ŠEDIVÁ, Pavlína, Tvorba a dodržování pravidel chování ve školní družině, [online]. 20.2.2013 (cit. 10. 5. 2020). URL <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/17071/tvorba-a-dodrzovani-pravidel-chovani-ve-skolni-druzine.html/>

ŠEJTKA, Ondřej, Stanovy Asociace Turistických oddílů mládeže České republiky, [online]. 21. 1. 2017 (cit.24. 2. 2020). URL: [https://procleny-atom.cz/sites/default/files//uploads/stanovy\\_2017\\_final.pdf](https://procleny-atom.cz/sites/default/files//uploads/stanovy_2017_final.pdf)

VALENTA, Josef, Škola dobrého života, [online]. 16. 2. 2005 (cit. 11. 4. 2020). URL: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/118/skola-dobreho-zivota.html/>

VALENTA, Josef, Morální rozvoj v rámci OSV – mravní kvality jako „učivo“ [online]. 26. 10. 2011 (cit. 11.4.2020). URL: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/13709/moralni-rozvoj-v-ramci-osv-mravnikvality-jako-ucivo-.html/>

VÁVRA, Jaroslav, Proč a k čemu taxonomie poznávacích cílů? [online]. 5. 5. 2011 (cit.24.2.2020). URL: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/11113/proc-a-k-cemu-taxonomie-vzdelavacich-cilu-.html/>

VÝPRACHTICKÝ, Josef a kol. *Junák-český skaut z.s. stanovy spolku* schválené XIV. Valným sněmem Junáka v Litomyšli dne 29. 3. 2014, [online]. 14. 5. 2014 (cit.24.2.2020). URL: <https://www.skaut.cz/wp-content/uploads/2018/05/stanovy-junaka.pdf>

ZOLLER, Eva, Učíme děti ptát se a přemýšlet, [online]. 22.8.2012 (cit. 11. 4. 2020) URL: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/16337/ucime-deti-ptat-se-a-premyslet-vychova-k-etice.html/>



# Přílohy

## Příloha č.1

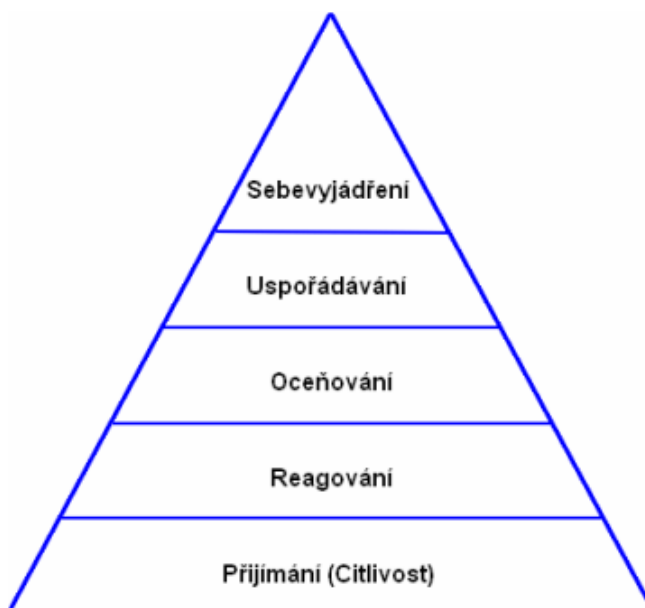
Druhy taxonomie cílů

Kognitivní (1956)	Kognitivní (2001)	Afektivní	Psychomotorické
(Bloom, 1956)	(Anderson & Krathwohl, 2001)	(Krathwohl, Bloom and Masia (1964)	(Simpson, 1972), In Fontana, 2003)
Hodnotové posuzování	Tvořit	Integrace hodnot v charakteru	Vytváření nových dovedností
Syntéza	Hodnotit	Integrovaní hodnot (organizace)	Přizpůsobování
Analýza	Analyzovat	Oceňování hodnoty	Automatizace složité dovednosti
Aplikace	Aplikovat	Reagování	Automatizace jednoduché dovednosti
Porozumění	Porozumět/chápat	Přijímání (vnímavost)	Řízené odezvy
Zapamatování	Zapamatovat	-	Zaměřenost
-	-	-	Vnímání

(Vávra 2006, str. 16)

## Příloha č. 2

Stupně afektivních cílů



(Vávra, 2011)

### **Příloha č. 3**

Skautský zákon zní:

1. Skaut je pravdomluvný.
2. Skaut je věrný a oddaný.
3. Skaut je prospěšný a pomáhá jiným.
4. Skaut je přítelem všech lidí dobré vůle a bratrem každého skauta.
5. Skaut je zdvořilý.
6. Skaut je ochráncem přírody a cenných výtvorů lidských.
7. Skaut je poslušný rodičů, představených a vůdců.
8. Skaut je veselý myslí.
9. Skaut je hospodárný.
10. Skaut je čistý v myšlení, slovech i skutcích.

(Stanovy Junáka, hlava 2)

### **Příloha č. 4**

Hodnoty Pionýra

- Paměť – Pionýr poznává dějiny svého národa i celého lidstva, chová v úctě tradice a historii.
  - Pomoc – Pionýr pomáhá ostatním nezištně a z přesvědčení, je solidární, zastává se slabších.
  - Poznání – Pionýr si osvojuje vědění, znalosti a dovednosti, poznává okolní svět i sám sebe.
  - Pravda – Pionýr chrání pravdu, je spravedlivý, plní dané slovo a hraje fér.
  - Přátelství – Pionýr je přátelský a ohleduplný, naslouchá ostatním, umí spolupracovat.
  - Překonání – Pionýr se nebojí překážek, je statečný a nepodléhá pohodlnosti.
  - Příroda – Pionýr chrání život na Zemi, objevuje krásy přírody a učí se žít v souladu s ní.
- 
- přátelský, snášenlivý, s vůlí spolupracovat,

- hledající řešení problémů, praktický a schopný si poradit v krizových situacích,
- zvědavý a tvořivý, uplatňující kritické myšlení,
- rozvíjející kulturní vnímání i fyzickou zdatnost,
- odpovědný sám za sebe a ochotný pomáhat,
- vědomý si svých práv i povinností,
- neprosazující se na úkor ostatních,
- respektující odlišné vnímání hodnot,
- dodržující pravidla a sdílející společné hodnoty,
- s pevnými zásadami, nepodléhající okamžitým výhodám,
- platný jako člen společnosti, týmu i rodiny,
- připravený být oporou pro blízké,
- snažící se porozumět minulosti i dnešnímu světu,
- s jasným pohledem na svět i naslouchající,
- vnímající přírodu a usilující o trvale udržitelný rozvoj,

(Stanovy Pionýra)

## **Příloha č. 5**

### **Junák**

#### **1. PŘEDSTAVTE ČINNOST A SPECIFIKA VAŠEHO ODDÍLU.**

Skautské středisko se dělí na oddíly, nejčastěji na chlapecké a dívčí oddíly, existují však i koedukované. V oddílech se poté odehrává nejzásadnější práce s dětmi, které jsou v oddílech dále rozřazeny do malých družin čítajících kolem sedmi lidí. Družiny jsou utvářeny podle věku od sedmi do deseti let jsou to vlčata a světlušky, starší od deseti do čtrnácti let jsou skauti a skautky. Děti se v družinách scházejí každý týden v klubovně, popřípadě venku v přírodě, a mají společný program složený z her a výuky skautských dovedností jako je vázání uzlů, poznávání přírody, zdravotní péče, skautské principy a zákony a mnohé další.

Skautský rok se shoduje se školním rokem, začíná v září a končí začátkem července letním táborem. Během skautského roku děti průběžně sbírají za jednotlivé aktivity body, jejich snaha se několikrát za rok ohodnotí a odmění. Letní tábor je vrcholem skautského roku a často se na něj skauti připravují od začátku jara. Během obvykle čtrnácti táborových dní společně skauti s celým oddílem hrají táborovou hru, která má příběh a postupně se vyvíjí. Po zbytek letních prázdnin se pravidelné schůzky nekonají.

#### **1. JAKÝM ZPŮSOBEM JE PŘEDÁVÁNO POSLÁNÍ ORGANIZACE DĚTEM**

##### **VE VAŠEM ODDÍLE?**

Junák – český skaut je organizace s pevně vybudovaným hodnotovým systémem. Součástí skautingu je znalost skautských principů a skautských zákonů. Ty podrobně definují morální kodex, kterým by se měli junáci řídit ve vztah vůči sobě, bohu a ostatním. Skautské zákony jsou dětem vštěpovány pomocí her, skautské metodiky, symbolikou, ale i tím, že se vedoucí snaží jít příkladem ve svém chování.

#### **2. PRACUJÍ VEDOUcí VE VAŠEM ODDÍLE S AFEKTIVNÍMI PEDAGOGICKÝMI CÍLI?**

Skautští vedoucí prochází interním systémem vzdělávání, čekatelskými a vůdcovskými kurzy, kde jsou seznamováni s technikami, jak v družinách vést děti. Vedoucí získají základy pedagogiky či psychologie, které jim umožňují rozvoj svých svěřenců. Afektivní pedagogické cíle však povětšinou cíleně využívány nejsou, většina vedoucích nemá natolik odborné znalosti. Dle mého názoru jsou však afektivní cíle užívány často nevědomě. Skautské hnutí totiž usiluje o všestranný rozvoj lidské osobnosti a často k tomu využívá her. Využívá se třeba též systému dlouhodobého bodování, kdy děti v průběhu skautského roku získávají za jednotlivé hry body.

3. PŘEDÁVAJÍ VEDOUcí VE VAŠEM ODDÍLE PROSTŘEDNICTVÍM HER HODNOTY ORGANIZACE?

Ano, skautské hodnoty jsou ústřední hybnou silou naší organizace, proto je vedoucí předávají i dětem ve svých družinách (viz. Otázka č.1). Hraní her je přitom nejlepší způsob, jak dětem tyto hodnoty předat.

4. POKUD ANO, uveďte příklad konkrétní hry, díky které dětem předáváte konkrétní hodnoty.

Například se skautskými zákony se děti seznamují tak, že jejich znění luští v šifrách. Pokud správně vyluští, jak zákon zní, dostanou svou práci odměnu v podobě bodů do celoročního bodování.

## **Příloha č. 6**

### **Pionýr**

#### **1. PŘEDSTAVTE ČINNOST A SPECIFIKA VAŠEHO ODDÍLU.**

Jako Pionýrská skupina nabízíme dětem smysluplné trávení volného času v kolektivu kamarádů a zkušených, kvalifikovaných vedoucích a instruktorů. Naše oddíly jsou všeobecně zaměřené, orientujeme se na pestrou paletu činností: výlety do přírody i za kulturou, získávání tábornických znalostí a dovedností, turistika, sport, rukodělné činnosti a samozřejmě spousta zábavy.

#### **2. JAKÝM ZPŮSOBEM JE PŘEDÁVÁNO POSLÁNÍ ORGANIZACE DĚTEM VE VAŠEM ODDÍLE?**

Naše činnost se člení na 3 aktivity. Výpravy, pravidelné schůzky a tábory.

Tým vedoucích a instruktorů připravuje na každou schůzku rozmanité hry, zároveň se děti zábavnou formou učí základní tábornické znalosti a dovednosti jako jsou vázání uzlů, morseovka, šifry, práce s mapou a buzolou, poznávání rostlin a zvířat a mnohé další. Pokud je hezké počasí, vyrazíme na hřiště vyzkoušet si různé tradiční i netradiční sporty – vybíjenou, softball, ringo, frisbee.

V průběhu celého roku pořádáme jednodenní i vícedenní výpravy. K tradičním akcím patří májové tábory o podzimních a velikonočních prázdninách nebo třeba prosincová vycházka s čerty. Účastníme se také krajských a republikových setkání pionýrských oddílů, soutěž O putovní pohár Zlatá růže v Českých Budějovicích nebo akce Ledová Praha.

Letní tábory jsou vyvrcholením celoroční činnosti. Zkušený kolektiv vedoucích a instruktorů připravuje pro děti celotáborovou hru, která se vždy odvíjí od nějakého zajímavého tématu.

#### **3. PRACUJÍ VEDOUcí VE VAŠEM ODDÍLE S AFEKTIVNÍMI PEDAGOGICKÝMI CÍLI?**

Nemyslím si, že jedeme podle určitého schématu.

#### **4. PŘEDÁVAJÍ VEDOUcí VE VAŠEM ODDÍLE PROSTŘEDNICTVÍM HER HODNOTY ORGANIZACE?**

Snažíme se dětem předat základní tábornické znalosti a dovednosti, naučit je zapomenuté a již neosvojované dovednosti v dnešní moderní době.

#### **5. POKUD ANO, UVEĎTE PŘÍKLAD KONKRÉTNÍ HRY, DÍKY KTERÉ DĚTEM PŘEDÁVÁTE KONKRÉTNÍ HODNOTY.**

Přestože respondent neuvádí příklad hry, pomocí které by předávali v jejich oddíle hodnoty organizace, rozebereme si hru, na kterou respondent odpověděl v první otázce soutěže O putovní pohár Zlatá růže. Jedná se o akci, při které soutěží členové pionýrských oddílů v různých kategoriích vázání uzlů. Kategorie jsou rozděleny podle věku účastníků a s narůstajícím věkem se zvyšuje také náročnost úkolů. Hodnotí se rychlost a preciznost uvázaných uzlů. <https://pionyr.cz/JihoceskaKOP/o-putovni-pohar-zlate-ruze/strucna-pravidla/>

## **Příloha č. 7**

### **Asociace TOM**

#### **1. PŘEDSTAVTE ČINNOST A SPECIFIKA VAŠEHO ODDÍLU.**

Jsme pražský turistický oddíl mládeže (TOM), říkáme si Sůvy a trávíme spolu volný čas na schůzkách, výpravách, víkendovkách, a hlavně na táborech. To znamená, že jsme parta kamarádů, co toho spolu už hodně zažila a těšíme se, co nás dohromady ještě čeká. Rádi ale poznáváme fajn lidi a jsme otevřeni všem nováčkům, co by to s námi chtěli zkusit.

Věnujeme se holkám a klukům ve věku 7 – 15 let, ze starších členů se stávají instruktoři a posléze vedoucí.

Vycházíme z toho, že členství v našem oddíle by mělo být pro všechny hlavně radostí a něčím, na co může být člověk hrdý. Programy na schůzkách jsou pestré, plné her a soutěží a systematicky připravují děti na víkendovky a tábory – ať již osvojováním znalostí či tábornických dovedností. Považujeme za velkou výhodu, že všechno, co se děti dozvědí, si pak mohou vyzkoušet na vlastní kůži. Jsme smíšený kolektiv, protože nám přijde nepřírozené rozdělovat děti na dívky a chlapce. Našimi členy se mohou stát děti od čtyř let do ukončení deváté třídy ZŠ, ze starších se postupně stávají instruktoři a vedoucí. Ačkoliv je většina naší činnosti upravená možnostem jednotlivých věkových skupin, klademe důraz i na spolupráci starších s mladšími, což je přínosem pro obě strany.

Snažíme se děti vést k tomu, aby svůj volný čas trávily smysluplně a aktivně. Proto kromě schůzek, které jsou jednou týdně, pořádáme každý měsíc vícedenní i jednodenní výpravy, ale i různé akce na území Prahy, kterých se zpravidla mohou účastnit i rodiče či kamarádi našich členů.

Naše dlouhodobější akce mimo Prahu bývají většinou provázeny promyšlenou legendou a tematickými hrami. Opíráme se o zásady zážitkové pedagogiky a snažíme se, aby každá akce byla příjemným zážitkem pro jednotlivce a stmelením pro kolektiv. Zároveň se



snažíme vybudovat u dětí kladný vztah k přírodě, kdy budou brát jako samozřejmost neodhazování papírků a obalů, naučí se třídit odpad podle pravidel a budou se umět správně chovat v národních parcích i na ulici, a také hlavně k sobě navzájem.

Jsme si vědomi toho, že práci s dětmi na sebe bereme velkou zodpovědnost. Snažíme se o co nejkvalitnější přístup, a proto jsou ve vedení oddílu kvalifikovaní vedoucí a zdravotníci, kteří již mají mnoho zkušeností, ale zároveň se neustále učíme novým věcem.

## 2. JAKÝM ZPŮSOBEM JE PŘEDÁVÁNO POSLÁNÍ ORGANIZACE DĚTEM VE VAŠEM ODDÍLE?

Předpokládám, že na tuto otázku se mi částečně podařilo odpovědět již výše. S dětmi mluvíme o tom, o čem je naše činnost a vysvětlujeme si, proč co děláme. Na akcích si na začátku vždy připomínáme pravidla, a pokud jsou někým porušena, tak člověka netrestáme, ale promluvíme si o tom. A vlastně to vůbec není častý příklad. Děti jsou v oddíle rády a naše normy mají zvnitřněné.

Také tomu napomáhá, že každý večer na akci (víkendovce, tábore) děláme tzv. „kolečko“ – všichni účastníci se sesednou v kruhu a povídají si o tom, co jim den přinesl a co se jim nejvíc líbilo. Zde mnohdy padá ocenění přátelské atmosféry a pohody na akci.

## 3. PRACUJÍ VEDOUcí VE VAŠEM ODDÍLE S AFEKTIVNÍMI PEDAGOGICKÝMI CÍLI?

Ano. Pracujeme na tom vědomě. Většina vedoucích má vysokoškolské pedagogické vzdělání, takže tento způsob práce patří k našim zásadám a principům.

## 4. PŘEDÁVAJÍ VEDOUcí VE VAŠEM ODDÍLE PROSTŘEDNICTVÍM HER HODNOTY ORGANIZACE?

Předpokládám, že ano, pokud rozumím správně otázce.

V našem oddíle nesoutěžíme a nebudujeme. Netrestáme. Na děti nekřičíme. Vedoucí ctí stejná pravidla jako děti a snaží se jít příkladem.

5. POKUD ANO, UVEĎTE PŘÍKLAD KONKRÉTNÍ HRY, DÍKY KTERÉ DĚTEM PŘEDÁVÁTE KONKRÉTNÍ HODNOTY.

Vlastně kterákoliv hra v našem podání – nejsme příliš zaměřeni na výkon, ale na prožitek ze hry jako takové.

Hrajeme hry na posílení empatie ve skupině – jako příklad mne napadá tato hra: <https://www.hranostaj.cz/hra14>

Také necháváme děti si určovat program samy – vycházíme vstříc jejich náladám a potřebám.

## **Příloha č. 8**

### **YMCA**

#### **1. PŘEDSTAVTE ČINNOST A SPECIFIKA VAŠEHO ODDÍLU**

Náš oddíl je dívčí, je určen pro holky od šesti do dvaceti pěti let. Mladší holky nazýváme světlušky, ty starší jsou pak skautky. Holky od patnácti let se stávají rádkyně a vedou své družinky a podílí se na přípravě programů. Rádi společně trávíme čas, který je smysluplný. Pravidelně každý týden se setkáváme při družinovkách v klubovně. Učíme se skautským dovednostem, hrajeme hry, tvoříme. Jednou za dva týdny máme výpravu na sobotu nebo i na celý víkend do přírody. O jarních prázdninách jezdíme běžkovat do hor. V létě organizujeme tábor na dva až tři týdny. Během něj jsme úplně odtrženi od civilizace, spíme v indiánských tee-pee, jezdíme na kolech, chodíme na výlety, vaříme na ohni a hrajeme nejrůznější hry. Vždy je nachystána táborová hra s nabitým programem.

#### **2. JAKÝM ZPŮSOBEM JE PŘEDÁVÁNO POSLÁNÍ ORGANIZACE DĚTEM VE VAŠEM ODDÍLE?**

Poslání je dětem předáváno prostřednictvím programu, který je pro ně připravován. Vedoucí se snaží plnit slib a poslání a být dětem dobrým příkladem.

#### **3. PRACUJÍ VEDOUcí VE VAŠEM ODDÍLE S AFEKTIVNÍMI PEDAGOGICKÝMI CÍLI?**

Ne, v našem oddíle přímo s afektivními pedagogickými cíli nepracujeme.

#### **4. PŘEDÁVAJÍ VEDOUcí VE VAŠEM ODDÍLE PROSTŘEDNICTVÍM HER HODNOTY ORGANIZACE?**

Ano, při družinovkách si hodně hrajeme. Pomocí her i učíme děti i nové věci. Chceme, aby byl pro děti program zábavný.

5. POKUD ANO, UVEĎTE PŘÍKLAD KONKRÉTNÍ HRY, DÍKY  
KTERÉ DĚTEM PŘEDÁVÁTE KONKRÉTNÍ HODNOTY.

Ano, například hrajeme hru První pomoc. Při hře se děti učí zdravotní vědy. Vedoucí pomocí líčidel a barev na sebe naaranžují zranění, se kterými se děti už dříve seznámily a teoreticky ví, jak se mají zachovat. V nečekanou chvíli se děti setkají s vedoucími a musí pomocí obvazů a dalšího zdravotnického vybavení vedoucí ošetřit. Po hře si vedoucí společně s dětmi povídají, co bylo správně a jak se příště vyvarovat chybám.