

VYUŽITÍ PULZUJÍCÍ ELEKTRONICKÉ KOSTKY V RÁMCI VOLNOČASOVÝCH AKTIVIT

CICHÁ Jana, ČR

Resumé

Príspevek je venován využití pulzující elektronické kostky v rámci volnočasových aktivit. Tato kostka nahrazuje klasickou hrací kostku při různých druzích her. Hry rozvíjejí osobnost dítěte po stránce fyzické, psychické i sociální.

Klíčová slova: elektro stavebnice, hra, kostka.

APPLICATION OF PULSING ELECTRONIC CUBE IN THE SCOPE OF FREE TIME ACTIVITIES

Abstract

That article is dedicated to application of pulsing electronic cube in the scope of free time activities. That cube replaces usual play cube for various kinds of games. Those games increase child's personality in physical, psychical as well as social aspect.

Key words: electro-construction set, game, cube.

1 Úvod

Volnočasové aktivity dětí a mládeže jsou prospěšné tehdy, pokud je jejich část organizovaná. Z pedagogického aspektu existuje volný čas organizovaný školou, mimoškolními výchovnými činiteli a neorganizovaný. Volný čas je prostor pro svobodnou činnost a rozvoj člověka, prostor pro oddych a obnovování psychických i fyzických sil, uspokojování potřeb a zájmů, prostor pro zábavu a činnosti zaměřené na seberealizaci a sebevzdělávání. Z pedagogického hlediska jsou významné především tyto aktivity ve volném čase: aktivity technické, fyzické, kulturně-umělecké, vzdělávací, společenské, hry a odpočinek. Základem aktivizace a motivace při rozvoji osobnosti člověka je činnost, která je ve volném čase zastoupena metodami, prostředky a formami, které komplexně působí na celý rozvoj. Hra ve volnočasových aktivitách má důležité postavení.

V dnešní době, kdy jsme obklopeni moderní výpočetní technikou, jsou mezi dětmi oblíbené počítačové hry. Jejich historie zahrnuje téměř pět desetiletí, v České republice jejich rozmach nastal po roce 1989. Tyto hry však nezapadají do kontextu organizovaného volného času, který působí na rozvoj osobnosti člověka po stránkách duševních, fyzických a především sociálních. Elektronizace v herní oblasti se projevila například i u deskových her, kdy je použito elektronických zařízení například při sčítání bodů. V této oblasti se nám naskýtá možnost využití pulzující elektronické kostky při společenských deskových hrách.

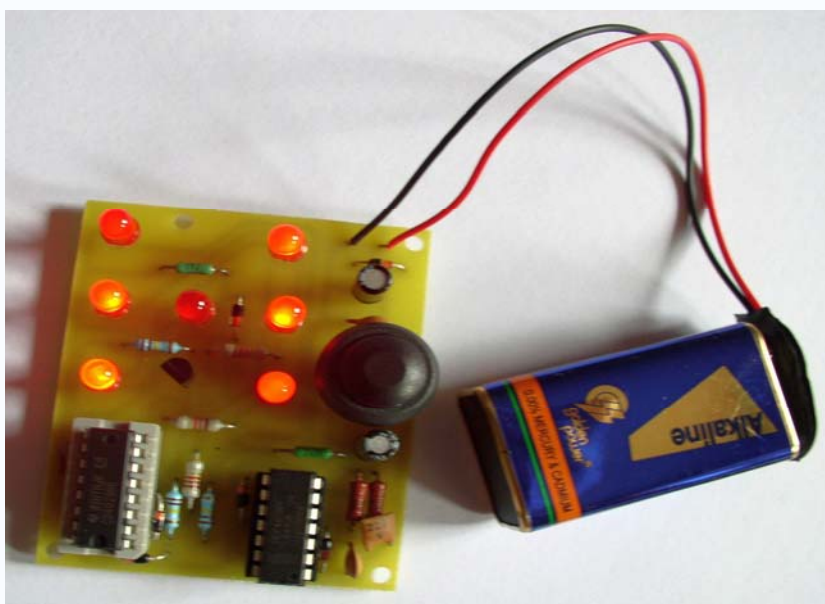
2 Elektrostavebnice pro amatéry

Pulzující elektronická kostka je jednou z mnoha elektronických stavebnic pro radioamatéry. Představuje elektronicky řešenou házecí kostku, která velmi dobře při různých společenských a deskových hrách nahradí klasickou šestibokou hrací kostku.

Obvodové řešení vylučuje možnost ovlivnění výsledku hráčem, neboť po uvolnění tlačítka kostka plynule zpomaluje až do zastavení. Pozorování zpomalování rychlosti kombinací čísel, až po úplné zastavení na jednom z čísel 1 až 6 se stává "házení" touto kostkou napínavé a plné očekávání posledního čísla. K uvedení do provozu je zapotřebí stejnosměrný zdroj 7 až 12V, v tomto případě jsme použili 9V baterii. Velkou výhodou elektronické hrací kostky jsou její rozměry a dobrá viditelnost LED diod, viz. obr. 1.

3 Pulzující elektronická kostka versus klasická šestiboká hrací kostka

Klasická hrací kostka je malý mnohostěn, obvykle krychle, která se používá pro získání náhodného čísla. Používá se jako důležitá součást mnoha hazardních i společenských her (Craps, Backgammon, Člověče, nezlob se!, Monopoly). Na šesti hranách jsou zobrazena čísla od 1 do 6. Pro jednotlivý hod je šestinová pravděpodobnost, že padne nějaká hodnota od 1 do 6.



Obr. 1: Pohled na provedení elektronické kostky.

Rozdíl mezi klasickou hrací kostkou a pulzující elektronickou je rozhodně viditelný. Jednak v rozměrech i jejím použití. Hrací kostku známe všichni již od dětství, ale s pulzující elektronickou se setkal jen málokdo. V tomto století jsou děti obkloповány počítači, moderní technikou ve všech směrech. Pulzující elektronická kostka je posune do světa těchto vymožeností.

4 Význam her při volnočasových aktivitách

Zájmové vzdělávání poskytuje žákům naplnění volného času zájmovou činností a dalšími aktivitami se zaměřením na různé oblasti. Tyto instituce se zaměřují především na výchovu, která posiluje komunikativní dovednosti, podporuje schopnost uplatnit se ve skupině i společnosti a přijímat důsledky svého chování a jednání. Dodnes je velmi důležitý podíl her, které mají kořeny v dávné minulosti.

Hra má velký význam při přípravě na život i pro lidskou populaci. Je od počátku lidstva neoddělitelně spjata s každodenními činnostmi. Dítě pomocí hry poznává své okolí, získává z něho informace, učí se základním společenským zvyklostem, připravuje se na

budoucí život. V dospělosti hru člověk využívá častěji jako druh odpočinku, relaxace a úniku od reality. Hra člověka doprovází od narození do smrti.

Hra je významnou výchovnou a vzdělávací aktivitou, je jedním z prostředků utváření vlastní osobnosti, podporuje rozvoj empatie a asertivity. Zároveň přináší hráčům uvolnění a napomáhá k zdravému rozvíjení sebevědomí. Hra je a byla oblíbená především proto, že do jisté míry doplňuje a mnohdy i kompenzuje výchovné úsilí pedagogů. Jakákoliv dobře vedená hra v mimoškolním prostředí je vítaným rozptýlením. V kročím do světa her dochází ke stírání hranic mezi světem reálným a světem hry. Důležité je, aby pedagog přesně stanovil pravidla, která akceptují všichni hráči stejným způsobem. V období předškolním je hra nezbytná pro harmonický rozvoj osobnosti. Na druhé straně, prostřednictvím her, má pedagog či vychovatel neocenitelnou možnost poznat své svěřence. A to v oblasti komunikace, dominance, či naplňováním role hráčů. Při hře se dítě naučí nejlépe komunikovat. Komunikace vychází z jeho vlastních potřeb a přání.

Soupeřivost je jednou z vlastností, která má přirozený základ. U her, které mají pevně stanovená pravidla, má soupeřivost nezastupitelnou roli. Při hrách jsou děti chvíli dominantní a chvíli podřízené. Musí se naučit uspokojit touhu po uspokojování vlastních potřeb. Hry přispívají ke společnému výkonu ve skupině, pomáhají prosadit vlastní názory, ale zároveň se učí naslouchat názorům druhých.

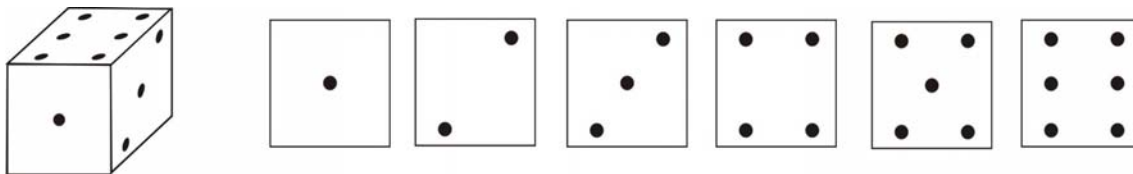
5 Didaktické využití pulzující elektronické kostky

Pulzující elektronickou kostkou při hrách nahrazujeme klasickou šestibokou hrací kostkou. Nejčastější využití je při společenských deskových hrách, kterých je celá řada. Jako příklad můžeme uvést známou hru Člověče, nezlob se. Je to stará indická hra, která si nynější název nese z doby těsně po 1. světové válce. Trvalý úspěch a rozšíření nejen v Evropě, ale též ve Spojených státech amerických přinesl hře až německý obchodník Josef Friedrich Schmidt, který hru krátce po první světové válce vydal pod názvem Mens, ärgere dich nicht (Člověče, nezlob se.).

Jedná se o hru velice prostou, kdy větší roli, než umění v ní hraje náhoda, šťastný hod kostkou. Nerozhoduje pouze onen výše zmíněný hod kostkou. Když se naskytne příležitost, je nutné soupeři znesnadnit hru. Je důležité taktické myšlení, plánování. Je to velice jednoduchá směsice intelektuální hry s hrou náhody. I přesto, že je to jedna z nejstarších her, která se v minulosti dostala do všech světadílů, můžeme klasický hod hrací kostkou nahradit využitím pulzující elektronické kostky.

Základní rozdíl mezi klasickou hrací kostkou a elektronickou je v principech použití a ovládání. Klasická hrací kostka je uzpůsobená pouze k házení, kterým získáváme potřebná náhodná čísla. Naproti tomu u elektronické kostky získáváme potřebná čísla po zmáčknutí tlačítka, které vygeneruje náhodné číslo automaticky.

Dalším rozdílem je v použití těchto dvou kostek je jejich umístění v průběhu hry. V běžných případech, u stolních deskových her si hráči buď podávají jednu hrací kostku nebo každý z nich má svou vlastní. Při hře s elektronickou kostkou, je kostka umístěna např. v případě hry Člověče, nezlob se uprostřed herního plánu.



Obr. 2: Možnosti hodu u klasické hrací kostky.

6 Závěr

Závěrem tohoto příspěvku je možné konstatovat, že zařazení pulzující elektronické kostky do volnočasových aktivit je přínosem. V dnešní době se s elektrotechnikou setkáváme ve všech oblastech každodenního života. Děti jsou obklopeny nesčeteným množstvím počítačových her, které bohužel nepodporují psychický, fyzický a v neposlední řadě ani sociální rozvoj osobnosti. I přes jejich značnou oblíbenost, z pedagogického hlediska nemohou nahradit společenské deskové hry.

Zařazením elektrotechnické pomůcky, v tomto případě pulzující elektronické hrací kostky, při klasických společenských deskových hrách, se děti seznamují jednak s pravidly her a na druhé straně i s využitím moderní techniky při jejím průběhu. Zároveň je zachována komunikace mezi hráči, přirozená soupeřivost, uplatnění plánování a taktického myšlení.

V průběhu celých dějin se setkáváme s hrami, které zaplňovaly volný čas a působily na rozvoj osobnosti dětí. V moderním světě se na význam společenských her klade velký důraz. Propojení elektrotechniky a klasických her je významné, protože zachováváme základní důležité aspekty, které s rozvojem zdravé osobnosti úzce souvisejí.

7 Literatura

1. Kavanová, A., Chudý, Š.: *Výchova a volný čas*, Zlín, Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně 2005. ISBN 80-7318-266-1.
2. Pijanowski, L., Pianowski, W.: *Encyklopedie světových her*, Praha, Universum 2008. ISBN 978-80-242-2225-7.
3. Elektronická stavebnice pro radioamatéry.

Lektoroval: Doc. Ing. Ladislav Rudolf, Ph.D.

Kontaktní adresa:

Jana Cichá, Mgr.

Základní škola, Matiční 5, 701 00 Moravská Ostrava a Přívoz, ČR, tel. 00420 596 127 278.

e-mail: jana.cicha@osu.cz