MASARYKOVA UNIVERZITA

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra speciální pedagogiky

Metodický manuál zaměřený na rozvoj komunikačních kompetencí u předškolních dětí

Bakalářská práce

Brno 2015

Vypracovala:

Bc. Simona Presová

OBSAH

1. HRY PRO PODPORU ROZVOJE JEMNÉ MOTORIKY 3

Hraní s provázky 3

O dvou sestrách 3

Déšť 4

2. HRY PRO PODPORU ROZVOJE HRUBÉ MOTORIKY 5

Hra na Medvěda 5

Tlesky, plesky 6

Veselé míče 6

3. HRY PRO PODPORU ROZVOJE GRAFOMOTORIKY 7

Děti dokreslují zuby pile 7

Děti dokreslují krouživým pohybem domeček 7

Děti dokreslují krouživým pohybem motání 8

Děti kreslí kutálené jablíčko 8

4. HRY PRO PODPORU ROZVOJE ZRAKOVÉHO VNÍMÁNÍ 9

Čáp ztratil čepičku 9

Co se změnilo? 9

Hra na kouzelníka 9

5. HRA PRO PODPORU ROZVOJE SLUCHOVÉHO VNÍMÁNÍ, FONEMATICKÉ DIFERENCIACE, OROMOTORIKY, VYVOZENÍ SPRÁVNÉ VÝSLOVNOSTI, KOORDINACE DECHU 10

Rozhýbej svůj jazýček (aneb logopedie hrou) 10

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY 17

1. HRY PRO PODPORU ROZVOJE JEMNÉ MOTORIKY

Hraní s provázky

Pomůcky: provázky

Zaměření: jemná motorika prstů

Postup:

Dítě plní úkoly různého charakteru např. na jednom provázku udělat uzlík, z dalšího udělat kruh tak, že sváže dítě oba konce k sobě, na další dítě musí navléct korálek, dále musí svázat povázky dohromady tak, aby udělalo co nejdelší provázek apod.

O dvou sestrách

Zaměření: jemná motorika prstů

Postup:

V jednom lese žily dvě sestry – Pravá (pravá ruka) *a Levá* (levá ruka). *Spolu jedly* (naznačíme, že jíme příborem), *spolu pily* (naléváme do pohárku vodu a jakože ji pijeme), *jen občas se haštěřily* (střídavě narovnáváme prsty pravé a levé ruky), *ve všem si pomáhaly* (např. děláme, že vaříme – jedna ruka drží, druhá míchá) *a měly se velmi rády* (zaklesneme prsty do sebe, nebo si pohladíme ruce apod.).

Každá sestra měla pět pomocníků (zakýváme prsty), *kteří byli velmi, velmi šikovní. Uměli udělat všelicos* (děláme jednoduché činnosti – umývání, oblékání, kreslení…) *a uměli napodobit i zvířátka z lesa: včelku* (kroužíme ukazováčky, lítání), *ptáka* (překřížení a zaklesnutí palců, mávání dlaněmi a prsty), *zajíce* (narovnat ukazováček a prostředníček, ostatní prsty spojit s placem), *srnku* (postupně poklepáváme prsty od malíčku po ukazováček), *divočáky* („dupeme“ spojenými prsty po podložce), *malá prasátka* (totéž děláme akorát rychleji), *žáby* (pružně odskočíme od podložky), *medvěda* (střídáme pomalé a těžké dopady palce a ukazováčku na podložku) *atd.*

Variace: Je možné přidávat různá zvířátka podle fantazie. Příběh je možné i zkrátit, rozdělit na části, opakovat jen se stručnou instrukcí apod.

Déšť

Zaměření: jemná motorika prstů

Postup:

1. variace: Na písničku *Prší, prší* znázorňujeme prsty klepání dešťových kapek – *začíná déšť* – pomalé a tiché klepání, *kapky se zvětšují* – pomalé a silné klepání, *déšť houstne* – zrychlování klepání, *přichází liják* – rychlé a silné klepání, *padají kroupy* – silné klepání spojených prstů do podložky, a *už se to zase uklidňuje* – opačný postup. (Je třeba zdůraznit uvolněné zápěstí při klepání).
2. variace: Básnička spojená s realizací

   Smráká se, stmívá se,

   mraky se valí,

   (z mírného rozpažení přibližování rukou – vytváření mračen, nebo krouživé pohyby rukou s narovnanými dlaněmi a mírně skrčenými prsty v prostoru – jakoby čarování)

   z těch mraků právě teď

   dvě kapky spadly.

   (hlasitě ťuknutí ukazováčkem o podložku)

   Další se přidaly,

   už prší, leje,

   (postupné „zhušťování“ střídavého klepání prstů o podložku až po silné klepání všemi prsty současně)

   kdo sedí pod střechou,

   dešti se směje.

   (překřížit ruce dlaněmi k tváři, palce a prsty narovnané, palce přiložit ke koutkům úst a táhnout je nahoru do širokého úsměvu)

   Honzík byl v dešti,

   a přesto se směje,

   (opakování „úsměvu“)

   deště se nebojí: „Jen ať si leje!“

   (točení rukou v zápěstí)

   Vodu si otřepe, už mokrý není

   (vytřesení rukou)

   kamna ho osuší a hezky hřejí.

   (mnutí rukou, naznačení ohřívání).

2. HRY PRO PODPORU ROZVOJE HRUBÉ MOTORIKY

Hrubá motorika byla rozvíjena v rámci tělocviku, který v MŠ probíhá jednou týdně v tělocvičně, aktivit se tedy účastnily všechny děti, hry byly kolektivní. Zde uvádím pouze minimum z nich. Dále děti každý tělocvik mají připravenou „opičí“ dráhu, kterou musí splnit – žebřiny, trampolína, přeskakování lavky, švédská bedna, kličkování apod. Opičí dráha je seskládá pokaždé jinak a jsou zde použity různé pomůcky, vždy podle představivosti učitele, nelze proto v tomto manuálu všechny cviky na podporu hrubé motoriky obsáhnout.

Hra na Medvěda

Zaměření: rozcvičení těla

Říkanka:

Chodí medvěd po zahradě, veliký, huňatý,

ukaž, ukaž, co dovedeš, medvěde dělati.

Dělejte to jako já, to je dobrá zábava.

Děláme to jako ty, to nám radost působí.

Postup:

Skupinka utvoří kruh, v jeho středu je jeden hráč – dobrovolník nebo vybrané dítě učitelem, který představuje medvěda. Děti v kruhu se drží za ruce, chodí do kolečka a zpívají: „Chodí medvěd po zahradě, veliký, huňatý, ukaž, ukaž, co dovedeš, medvěde dělati.“, poté se kruh zastaví. Medvěd předvádí jím vybraný cvik (např. dřepy, tleskání pod nohou, tleskání před sebou a poté za sebou, apod.) a u toho zpívá: „Dělejte to jako já, to je dobrá zábava.“. Všichni v kruhu počkají, až medvěd dozpívá, poté začnou po něm opakovat cvik a zpívají u toho: „Děláme to jako ty, to nám radost působí.“. Dítě, které představovalo medvěda, rozhodne, kdo z dalších dětí bude jeho nástupce.

Tlesky, plesky

Zaměření: koordinace pohybů rukou, nohou, těla

Písnička:

I. Kdo má ruce, tleskat musí,
kdo neumí, ať to zkusí,
kdo má ruce tleskat musí,
tlesky, tlesky, tleskáme.

II. Kdo má nohy, dupat musí,
kdo neumí, ať to zkusí,
kdo má nohy, dupat musí,
dupy, dupy, dupáme.

III. Kdo má hlavu, kývat musí,
kdo neumí, ať to zkusí,
kdo má hlavu, kývat musí,
kývá, kývá, kýváme.

IV. Kdo má zadek, vrtět musí,
kdo neumí, ať to zkusí,
kdo má zadek, vrtět musí,
vrtí, vrtí, vrtíme.

Variace:

Dále je možné přidat: oči – mrkání, ústa – špulení, jazyk – vypláznutí apod., představivosti se meze nekladou.

Veselé míče

Zaměření: koordinace pohybů rukou a nohou

Potřeby: míče různých velikostí

Postup:

Zkoušíme různé hry s míči, např. koulení míčem mezi dvěma dětmi, házení míče ve dvojicích, odbíjení od země ve dvojicích, házení míčem do výšky ve dvojicích, kopání ve dvojici, koulení ve velkém kruhu, házení ve velkém kruhu, koulení míčem po kruhu – doprava a poté doleva, házení podle jmen, odbíjení od země v kruhu, štafety – podávání nad hlavami, podávání mezi rozkročenýma nohama apod.

3. HRY PRO PODPORU ROZVOJE GRAFOMOTORIKY

V rámci rozvoje grafomotoriky byly s dětmi v průběhu intervence dělány grafomotorické listy jak individuálně, tak i v rámci výuky v MŠ. Děti mají k dispozici ve školce časopis Kuliferdu, kde se nachází spousta cvičení na podporu grafomotoriky, které s dětmi paní učitelky vyplňují. Zde uvádím pouze pár cvičení, které jsem s dětmi dělala.

Děti dokreslují zuby pile

Pomůcky: grafomotorický list č. 1, obrázek pily

Postup:

Před dítě položíme grafomotorický list č. 1, obrázek s pilou. Dítěte se zeptáme, zda ví jak řeže pila a zda to dokáže ve vzduchu napodobit rukou. Poté mu řekneme, že má za úkol nakreslit pile zuby. Při kreslení můžeme vyprávět dítěti básničku, nebo ho naučit básničku předem a poté při kreslení ji s dítětem opakovat.

Básnička:

1. Já mám pilu, ty máš pilu,
   nařežeme polínka.
2. Řízy, řízy,
   řežu dříví z bílé břízy.
3. Řežu dříví na polena,
   už mě bolí ramena,
   už mě bolí celý kříž,
   řízy, řízy, řízy, říz.

Děti dokreslují krouživým pohybem domeček

Pomůcky: grafomotorický list č. 2, obrázek s hlemýždi

Postup:

Před dítě položíme grafomotorický list č. 2, obrázek s hlemýždi, na kterém musí dítě dokreslit krouživým pohybem hlemýždí domečky.

Básnička:

Šnečku, šnečku, vystrč růžky,

Dám ti krejcar na tvarůžky.

Děti dokreslují krouživým pohybem motání

Pomůcky: grafomotorický list č. 3, obrázek s koťátkem

Postup:

Před dítě položíme grafomotorický list č. 3, obrázek s koťátkem. Dítěte se zeptáme, zda ví, jak se motá klubíčko a aby nám to názorně předvedlo. Poté mu řekneme, že má za úkol koťátku dokreslit klubíčka. Při kreslení můžeme vyprávět dítěti básničku, nebo ho básničku naučit předem a poté při kreslení ji s dítětem opakovat.

Básnička:

1. Motám, motám klubíčko,
   upleť svetr, babičko.
2. Naše kočka, kočička,
   válí pěkná klubíčka.

Děti kreslí kutálené jablíčko

Pomůcky: grafomotorický list č. 4, obrázek jablíčka

Postup:

Před dítě položíme grafomotorický list č. 4 s kutálejícím se jablíčkem. Dáme mu za úkol dokreslit dráhu, po které se jablíčko kutálelo. Při kreslení můžeme vyprávět dítěti básničku, nebo ho naučit básničku předem a poté při kreslení ji s dítětem opakovat.

Básnička:

Jablíčko se kutálelo,

vůbec nic ho nebolelo.

kutálí se, kutálí,

to jsme se mu nasmáli.

4. HRY PRO PODPORU ROZVOJE ZRAKOVÉHO VNÍMÁNÍ

Čáp ztratil čepičku

Postup:

Postavíme děti do kruhu a zvolíme jedno dítě, které bude představovat čápa. Čáp obchází v kruhu kolem dětí s předpaženýma rukama (jimi napodobuje klapání zobáku) a říká: „Čáp ztratil čepičku, měla barvu, barvičku…“ a ukáže na některé dítě, které musí rychle zvolit nějakou barvu. Poté se všichni hráči tvořící kruh rozprchnou a hledají ve svém okolí předměty dané barvy. Komu se to podaří jako poslednímu, vymění si místo s vyvolávačem a hra pokračuje dále.

Co se změnilo?

Postup:

Všechny děti sedí ve velkém kruhu. Učitelka vybere jedno dítě, které jde za dveře. Mezi tím se změní nějaká věc – např. některé další dítě se může schovat, děti si přehodí svá místa, vymění si boty, atd. Poté se zavolá dítě, které bylo za dveřmi a které má za úkol poznat, co se ve třídě změnilo. Dítěti by se však mělo poradit, na jakou změnu se má zaměřit, aby to pro něj nebylo příliš obtížné.

Hra na kouzelníka

Pomůcky: různé malé předměty, neprůhledná miska (šátek, klobouk)

Postup:

Ukážeme dětem několik různých předmětů 3-6 (např. míček, kousek stavebnice, pastelku, provázek, malého plyšáka, autíčko). Děti si předměty pořádně prohlédnout. Děti poté zavřou oči a my mezitím jeden předmět ukryjeme např. pod neprůhlednou miskou. Poté děti oči otevřou a mají za úkol poznat, který předmět se schovává pod miskou.

5. HRA PRO PODPORU ROZVOJE SLUCHOVÉHO VNÍMÁNÍ, FONEMATICKÉ DIFERENCIACE, OROMOTORIKY, VYVOZENÍ SPRÁVNÉ VÝSLOVNOSTI, KOORDINACE DECHU

Rozhýbej svůj jazýček (aneb logopedie hrou)

1. **Popis herní desky**

- Malý okruh (kolečka) – zaměřený na rozhýbání jazyka a pusy (motorika mluvních orgánů)
- Velký okruh (čtverečky) – zaměřený na procvičování výslovnosti. Sem je vstup pouze přes malý okruh.

Obrázek 1 – Hrací plocha hry

2. **Průběh hry**

Hromádky s kartičkami (hroch, žirafa) dáme na hrací plochu. U kartiček s opičkou vybereme jednu námi vybranou hlásku a položíme na hrací plochu. Všechny kartičky jsou směrem dolů. Určíme si, kdo začíná.

a) Malý okruh

- Figurku postavíme na start.
- Vybereme si platíčko (hroch, žirafa, opice), žetony zůstanou stranou na stole nebo v krabici.
- Hází se barevnou kostkou a jede se ve směru hodinových ručiček.

Symboly na okruhu

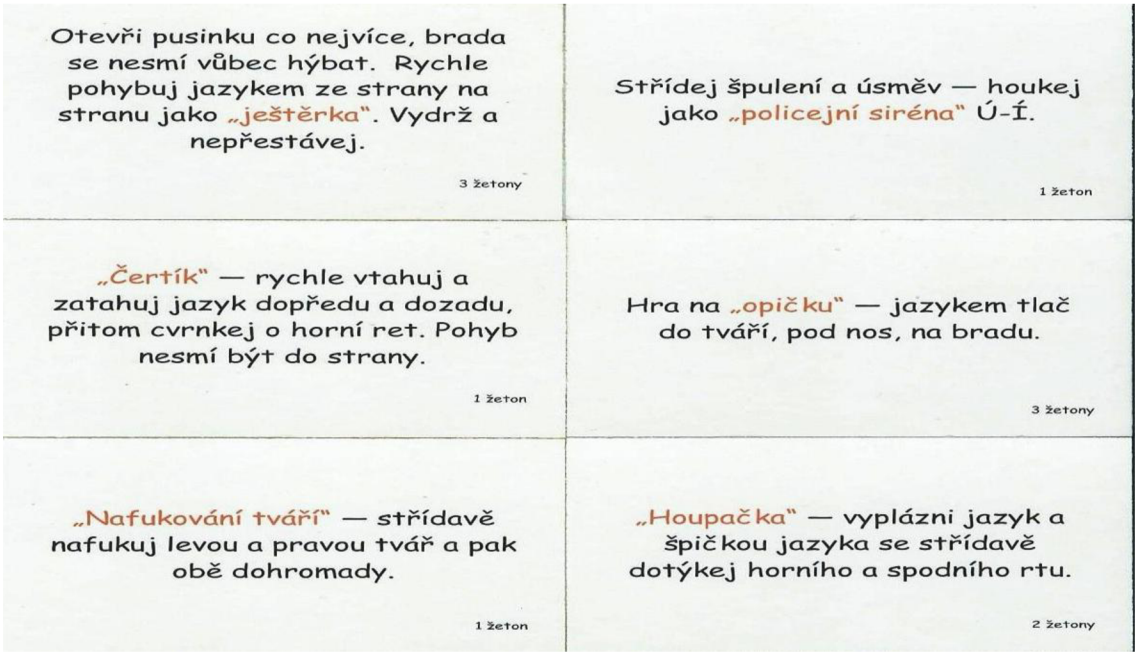
HROCH – vezmeme si vrchní kartičku z hromádky s obrázkem hrocha.

- Každý hráč musí splnit úkol, jinak nemůže pokračovat ve hře (tím se docílí, že si dítě poctivě rozhýbe jazyk i pusu).
- Žeton(y) dostává majitel kartičky dle bodového ohodnocení na kartičce a dle správného provedení úkolu (rozhodne dospělý).
- Po splnění úkolu vrátíme kartičku dospodu balíčkem hrošíkem nahoru.
- Žeton(y) umístěte správně do platíčka (menším dětem můžeme pomoci).

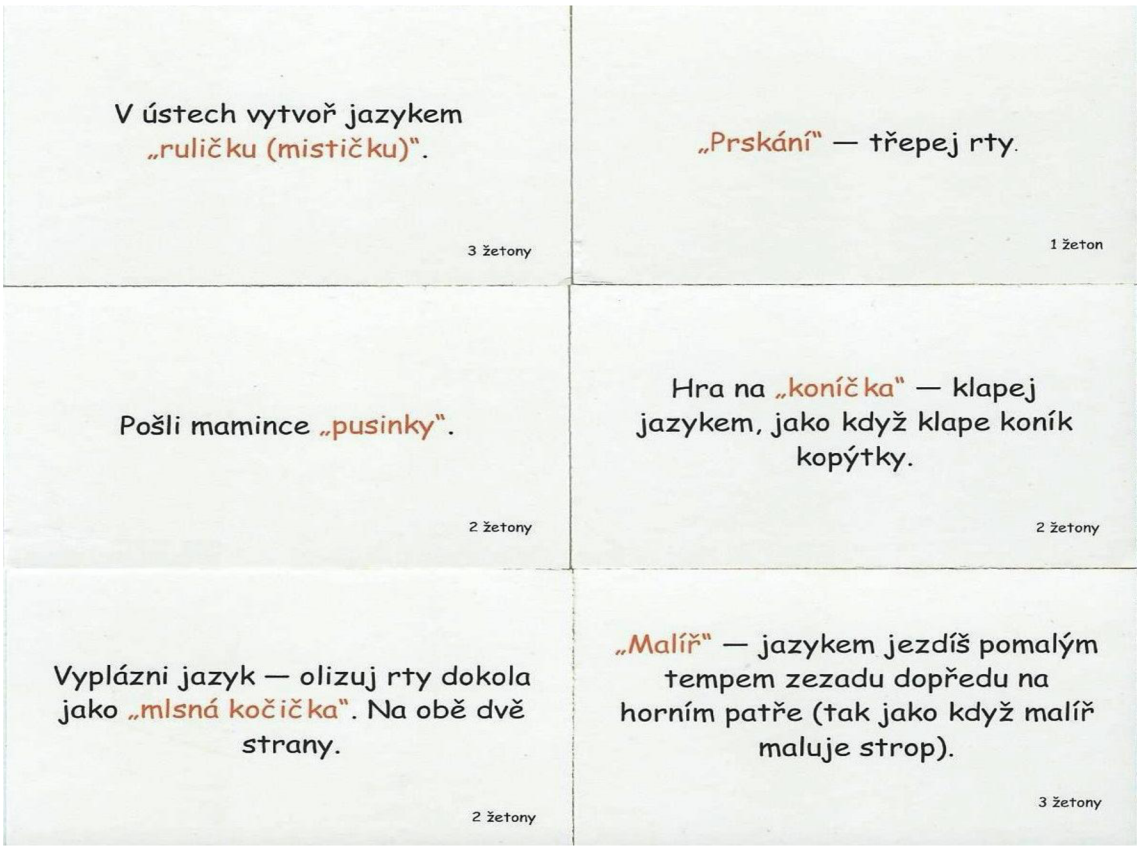
SLUNÍČKO – hráč dostává žeton.

Cíl okruhu

Malý kruh vyhrává ten, kdo jako první získá a vloží všech 10 žetonů do svého platíčka.



Obrázek 2 - úkoly na procvičení oromotoriky



Obrázek 3 – úkoly na procvičení oromotoriky

b) Velký okruh

Sem se dostaneme pouze přes malý okruh.

- Figurku postavíme na start.
- Házíme barevnou kostkou a jedeme ve směru hodinových ručiček.
- Žetony vrátíme zpět na stůl nebo do krabice.
- Vítěz malého okruhu začíná a dostává za odměnu:
    - 2 žetony, pokud správně umístil všech 10 žetonů do platíčka,
    - 1 žeton, pokud obrázek není správně složen.
- Na první kartičce s „0" je vždy obrázek se zvířátkem či činností, které přirozeně podporují tvorbu zvuku dané hlásky kromě CSZ_ČŠŽ. Zvuk (odpověď na otázku) děláme s dítětem (dětmi) ještě před začátkem hry druhého kola.

Obrázek 4 – cvičení na podporu tvorby zvuku dané hlásky

Obrázek 5 – cvičení na podporu tvorby zvuku dané hlásky

Symboly na okruhu

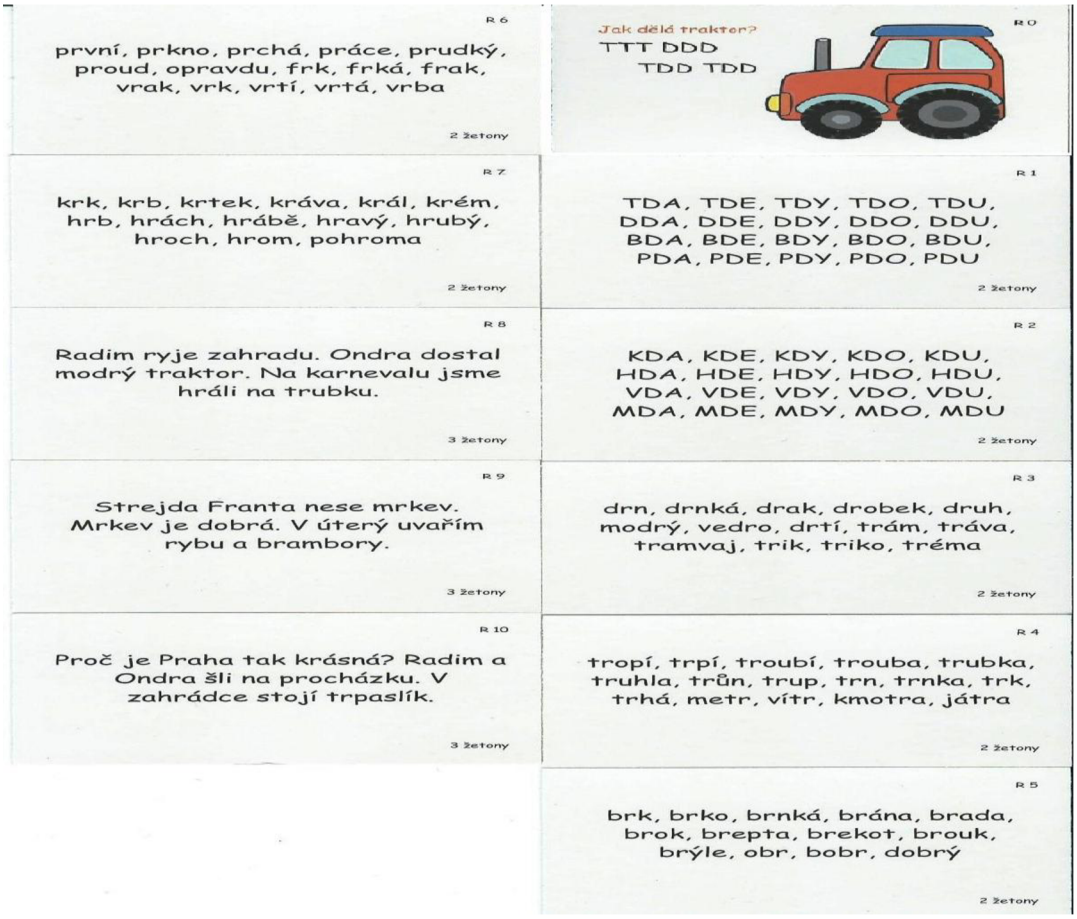
ŽIRAFA – vezmeme si vrchní kartičku z hromádky s obrázkem žirafy a postupujeme dle pokynů.

- Po splnění úkolu vrátíme kartičku dospodu balíčku žirafou nahoru.

OPIČKA – vezmeme si vrchní kartičku z hromádky s obrázkem opičky.

- Každý hráč musí postupně opakovat, jinak nemůže pokračovat ve hře (tím se docílí, že dítě zopakuje všechna slova).
- Žeton(y) dostává majitel kartičky dle bodového ohodnocení na kartičce a dle správného zopakování (rozhodne dospělý).
- Po splnění úkolu vrátíme kartičku dospodu balíčku opičkou nahoru.
- Žeton(y) umístíme správně do platíčka (menším dětem můžeme pomoci). Postupujeme dle obtížnosti, tzn. M, B, P, F, V, J, D, T, N, Ť, Ď, Ň, K, G, CH, H, C, S, Z, Č, Š, Ž, CSZ_ČŠŽ, L, R, Ř, nebo dle konkrétní souhlásky, která dítěti nejde.
- Nachází se zde i prázdné kartičky, kde si můžeme vypsat např. konkrétní slova, která dítěti nejdou.

SLUNÍČKO – hráč dostává žeton.



Obrázek 6 – Ukázka kartiček na procvičení hlásky R

Cíl okruhu

Velký okruh vyhrává ten, kdo jako první získá a vloží všech 10 žetonů do svého platíčka.

3. Závěr hry

Hra končí ve chvíli, kdy jeden z hráčů vyhraje velký okruh, tzn., že získal a vložil všech 10 žetonů do svého platíčka.

Možnosti obměny hry:

- Pokud dítě nechce opakovat se soupeřem, vrací počet žetonů z platíčka (pokud má), který je uveden na kartičce za splněný úkol.
- Pokud hráč stoupne na již obsazené políčko, vyhodí soupeře. Vyhozený soupeř jde zpět na start a vrátí jeden žeton z platíčka (pokud má).
- U menších dětí můžeme hrát pouze malý okruh.

Rozhýbej svůj jazýček je hra určena pro děti od tří let, které mají nesprávnou výslovnost nebo méně mluví. Je však určena také pro ty děti, u nichž chceme těmto vadám předejít. Základem hry je motivací rozhýbat jazyk a následně procvičit výslovnost jednotlivých hlásek přes slabiky, slova až po celé věty. Všechny souhlásky na procvičování jsou doplněny obrázkem, který podporuje tvorbu zvuku dané hlásky. Dítě tak zopakuje všechny slabiky, slova i věty.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

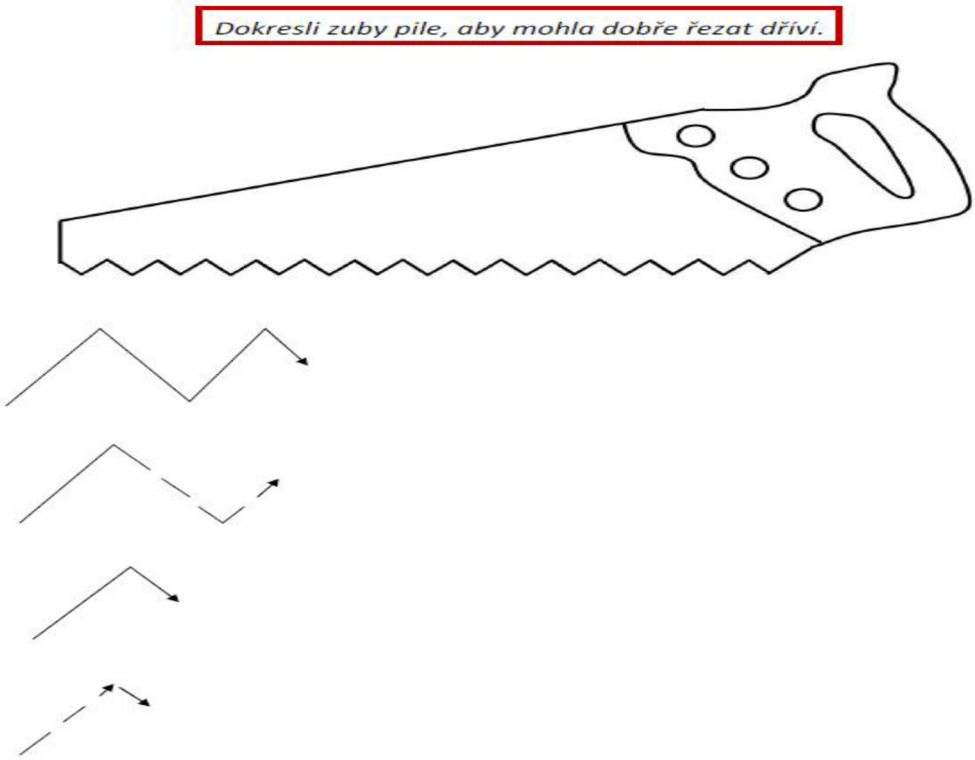
BYTEŠNÍKOVÁ, Ilona. *Komunikace dětí předškolního věku*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2012, 236 s. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-3008-0.

SZABOVÁ, Magdaléna. *Preventivní a nápravná cvičení*. Vyd. 1. Překlad Klára Vaňková. Praha: Portál, 2001, 143 s. ISBN 8071785040.

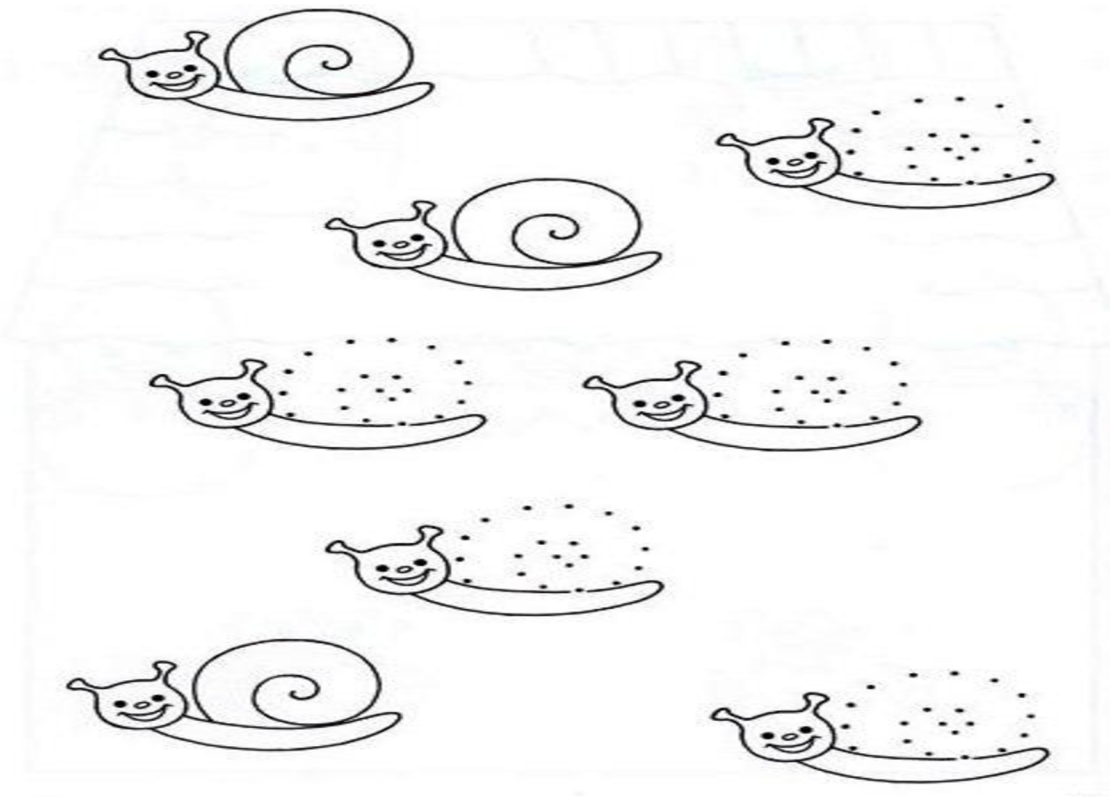
SZABOVÁ, Magdaléna. *Cvičení pro rozvoj psychomotoriky*. Vyd. 1. Praha: Portál, 1999, 147 s. ISBN 80-7178-276-9.

ŠUFAJZLOVÁ, Jitka. *Rozhýbej svůj jazýček aneb logopedie hrou*.

PŘÍLOHY



Grafomotorický list č. 1



Grafomotorický list č. 2

Grafomotorický list č. 3

Grafomotorický list č. 4