

Praktické náměty k podpoře rozvoje komunikačních dovedností u dětí

Na začátku školního roku mohou přichodzí děti v komunikaci se svými vrstevníky a učitelkami zpočátku trochu tápat. Jiné děti potřebují podporu v průběhu celého roku. Jaké aktivity u dětí při rozvoji komunikačních kompetencí používat, aby je zároveň bavily i rozvíjely? Přinášíme pestrý přehled cvičení pro rozvoj dýchání, artikulace či sluchového vnímání. Kterou aktivitu vyzkoušíte s dětmi vy?

PHDR. PETRA BENDOVÁ, PH.D.



Rozvoj komunikačních kompetencí patří mimo jiné ke klíčovému oblaku, jimž je v rámci mateřských škol věnována pozornost. Řada pedagogů má vytvořený

„zásobník“ námětů pro realizaci prakticky zaměřených aktivit spadajících do této oblasti, který si průběžně doplňují, jiní si tyto přehledy teprve budují. Soubor níže uvedených aktivit reprezentuje

přehled činností, jež jsou v mateřských školách **realizovány nejčastěji**. Ize je tedy považovat za určitý „standard“, ale dovolujeme si nabídnout i doplnění dalších námětů.

V rámci podpory rozvoje komunikačních dovedností u dětí předškolního věku se pedagogové nejčastěji zaměřují na rozvoj dýchání, oromotoriky, grafomotoriky, zrakového a sluchového vnímání, podporují komplexně rozvoj řeči a jazyka na úrovni jednotlivých jazykových rovin.

Rozvoj dýchání

V rámci podpory rozvoje dýchání, tj. na úrovni dechových cvičení, lze z dílčích námětů nabídnout například:

Žirafí fleky

Pomůcky: papír, pastelky, hnědý papír, brčko.

Průběh hry: Dítě nakreslí žirafu a vybarví ji, vynechá přitom její fleky. Nastříhá nebo natrhá kousky hnědého papíru, který poté kousek po kousku nasává brčkem, zadrží dech a přenesení ho na tělo žirafy.

Doporučení a možné modifikace: Tato hra nemusí být použita pouze v souvislosti s žirafou, ale dítě může tímto způsobem vytvořit například tečky berušce, muchomůrce, očesávat jablka ze stromu apod. Přenášet brčkem je možné například i lentilky, které by dítě mohlo třeba třídit dle barev.

Veselá rukavice

Pomůcky: umělohmotný kelímek, gumová rukavice, brčko, fixy.

Průběh hry: Na kelímek, ve kterém je vytvořena dírka na brčko, pedagog navlékne rukavici s nakresleným obličejem. Dítě fouká brčkem do kelímku, čímž se rukavice nafukuje, a tedy nadzvedává a zase padá.

Kačenka na rybníku

Pomůcky: gumové kačenky, nádoba s vodou.

Průběh hry: Kačenky jsou položeny na vodu. Úkolem dítěte je dofouknout kačenku na druhou stranu nádoby.

Doporučení a možné modifikace: Místo gumových kačenek lze použít papírové lodky, které si děti samy vyrobí, či skořápku od ořechu. Podobnou hru lze hrát i „na souši“ – použijeme výrobky z papíru

(např. papírový pavouk) či pouze papírové kuličky nebo dětské autíčko.

Žabička loví potravu

Pomůcky: frkačka, barevné čtvrtky, nůžky, fixy.

Průběh hry: Dítě si vyrobí z barevné čtvrtky žabičku, do které pedagog vystříhne místo pusy otvor, kterým prostrčí frkačku. Dítě poté fouká do frkačky, jež představuje žabí jazyk.

Doporučení a možné modifikace: Je možné úkol ztížit tím, že se dítě pokusí jazykem žáby (tj. frkačkou) mířit na terč – např. může mít za úkol shodit věž z kostek apod. Místo žáby lze vyrobit například hada, ještěřku, motýla či jiné zvíře s dlouhým jazykem/sosákem.

Dráha pro míček

Pomůcky: modelína, pingpongový míček.

Průběh hry: Dítě si z modelíny vymodeluje hada, ze kterého následně vytvoří dráhu pro míček. Foukáním se snaží míček po dráze přesunout ze startu do cíle.

Doporučení a možné modifikace: Dráha pro míček může být vytvořena také například provázkem a může být různě složitá, třeba zatočená jako ulita šneka či může být vytvořena jako bludiště.

Rozvoj artikulace a oromotoriky

Další kategorií aktivit, jímž je v MŠ věnována pozornost, jsou činnosti sloužící k rozvoji artikulace a oromotoriky. Standardní činnosti lze doplnit například o následující aktivity:

Jazyčková rozcvička

Pomůcky: bez pomůcek.

Průběh hry: Dítě plní pokyny dle básničky:

„Chceš být hbitý, jazyčku?
Udělej si rozcvičku!

Z pusinky ven jazyk dej
a potom s ním zahýbej!

Jak máš foukat? Jistě víš!
Pusu správně našpulíš.

Už víš, odkud vítr fouká?

Z tvé pusy se právě souká.“

Letní pohádka

Pomůcky: bez pomůcek.

Průběh hry: Dítě poslouchá příběh, odpovídá na otázky a napodobuje pohyby dle čtenáře.

- „Kdepak to jsme? Jé, my jsme u moře!
- Kdopak to k nám připlul? Rybička.
- Copak nám to chce asi říct?
- Podívejte, jak dělá pusinkou, zkuste to také (špulit pootevřené rty).
- Rybička k nám připlula z moře, víte, jaká je v moři voda? Ano, slaná.
- Zkusíme ji ochutnat? (virtuálně nabere vodu do dlaně a lijeme do pusy – jazyk přisát na vrchní patro a odsát ho)
- Teda, teď máme sůl i na pusince! (olízovat rty dokola)
- U moře fouká silný vítr, umíte to taky? (nádech nosem, výdech pusou)
- Čhtěli byste se podívat, jak to v moři vypadá? Tak si zacpeme nos, zavřeme pusu a skočíme do vody (zadržet dech, povolit)“.

Cvičení s medovým kroužkem

Pomůcky: medový kroužek.

Průběh hry: Pedagog vloží dítěti medový kroužek za horní zuby. Dítě do kroužku vloží špičku jazyka a chvíli ho takto udrží. Poté se dá s kroužkem na jazyku dále manipulovat – pohybovat jazykem ze strany na stranu apod.

Doporučení a možné modifikace: Místo medového kroužku lze použít také bonbony Besipky. Je vhodné se před tímto cvičením domluvit s rodiči, zda danou pochutinu můžeme s dítětem používat.

Cvičení s bonbony Lipo

Pomůcky: bonbony Lipo.

Průběh hry: Pedagog vloží dítěti Lipo mezi zuby užší stranou vertikálně nebo horizontálně – dítěti se tak uvolňuje napětí v čelistním úhlu. Pokud v čelisti napětí zůstává, Lipo se alespoň částečně rozdrtí.

Doporučení a možné modifikace: Lipo je k tomuto cvičení vhodné díky svému tvaru, přiměřené tvrdosti, jednoduché manipulaci a zároveň tolik nepodmiňuje slinění jako jiné sladkosti.

Rozvoj řeči a jazykových dovedností

V mateřské škole je třeba rozvíjet také řečové a jazykové dovednosti (např. slovní zásobu, gramatickou strukturu řeči, plynulost řeči apod.). Standardní činnosti lze doplnit následujícími aktivitami:

Obrázkové čtení

Pomůcky: text s obrázky místo některých slov.

Průběh hry: Pedagog čte příběh (slova). Dítě spolu s ním sleduje text, na který mu pedagog ukazuje, a podle obrázků doplňuje slova (rozvíjena je gramatická stavba řeči).

Děravý příběh

Pomůcky: příběh, v němž jsou „prázdná místa“ pro doplnění slov.

Průběh hry: Děti sedí v kruhu. Pedagog čte nebo vypráví příběh, ve kterém jsou vynechaná slova. Dítě po levici čtenáře doplní první chybějící slovo dle vlastního uvážení. Čtenář pokračuje ve čtení, druhé chybějící slovo doplní další dítě v kruhu atd.

Čtení podle obrázků

Pomůcky: tabulka s obrázky (první sloupec – obrázky postav, druhý sloupec – obrázky zobrazující sloveso, třetí sloupec – obrázky předmětů).

Průběh hry: Děti podle připravené tabulky tvoří věty, např. obrázek berušky – obrázek znázorňující sloveso ležet – obrázek listu: „Beruška leží na listu.“

Povídám, povídám pohádku

Pomůcky: obrázky s časovou posloupností pohádky.

Průběh hry: Pedagog čte/vypráví dětem pohádku, děti mezitím podle četby sledují obrázky s časovou posloupností této pohádky. Následně jsou tyto obrázky zamíchány a děti mají za úkol je správně srovnat a převyprávět podle nich již slyšenou pohádku.

Já mám, kdo má?

Pomůcky: kartičky se dvěma obrázky nad sebou.

Průběh hry: Pedagog dá každému dítěti jednu kartičku. Ten, kdo má první kartičku, řekne „Já mám...“ a pojmenuje obrázek na kartičce nahoře, poté dodá „Kdo má...?“, přičemž tuto větu doplní názvem obrázku, který má na kartičce dole. Ozve se mu dítě, které má nahoře na kartičce obrázek, jež předchází hráč jmenoval jako druhý. Tento hráč opět pokračuje otázkou „Kdo má...?“ atd.

Doporučení a možné modifikace: Místo vět „Já mám...“ a „Kdo má...?“ je možné použít například otázky „Já jsem...“ a „Kdo je...?“.

Rozvoj grafomotoriky

Z aktivit zaměřených na oblast rozvoje grafomotoriky je v MŠ podpůrně využíváno různých předloh a pracovních listů, jež jsou poměrně dobře komerčně dostupné. Jsou postaveny na principu spojování obrázků dle zadání, vykreslování, obtahování, dokreslování obrazových předloh či hledání cest v bludišti. Z dílčích námětů lze doporučit následující:

Prší, prší

Pomůcky: velký papír, psací potřeby.

Průběh hry: Dítě za doprovodu slov lidové písně „Prší, prší“ kreslí svislé čáry na velký papír.

Doporučení a možné modifikace: Papír lze pověsit na zeď, dítě tak bude svislé čáry kreslit vestoje. Případně lze papír obmotat kolem židlí zvednutých na stole, a tím vytvořit prostor pro kreslení čar více dětem. Čím větší formát papíru, tím více si dítě uvolní ramenní kloub.

Gumujeme chybičku

Pomůcky: papír, tužka, guma.

Průběh hry: Dítě něco napíše či namaluje obyčejnou tužkou na papír a poté to vygumuje.

Doporučení a možné modifikace: Gumou lze vytvářet i různé obrázky – dítě lehce pomaluje obyčejnou tužkou či tmavou pastelkou celý papír a gumou na něj poté kreslí. Gumováním, konkrétně kousky gumy, které se gumováním vytváří, je možné provádět i decho-

vá cvičení – odfouknutím kousků gumy z papíru.

Malování do sněhu

Pomůcky: PET lahve, vodové nebo potravinářské barvy, voda.

Průběh hry: Pedagog připraví do PET lahvi vodu obarvenou vodovými či potravinářskými barvami. Děti poté těmito barvami malují do sněhu. Lze malovat i ve třídě na natažené plátno či staré prostěradlo (podložené folií, omyvatelným ubrusem apod.).

Rozvoj zrakového vnímání

Poměrně dostupná je také pestrá nabídka pracovních listů a pomůcek sloužících k podpoře rozvoje zrakového vnímání. V praxi mateřské školy je možné standardně využívané materiály doplnit o další náměty.

Indiánská čelenka

Pomůcky: barevná pírká, gumička, obrázek – vzor rozložení pírek.

Průběh hry: Dítě má před sebou gumičku, barevná pírká a obrázek s barevným rozložením pírek. Barevná pírká dítě na gumičku naskládá přesně tak, jak vidí na vzoru.

Obrázkové sudoku

Pomůcky: mřížka s obrázky.

Průběh hry: Dítě do předem připravené mřížky, ve které jsou již některé obrázky nakresleny, přiřadí obrázky tak, aby v žádném ze sloupců a zároveň řádků nebyl stejný obrázek.

Doporučení a možné modifikace: Tuto hru lze vytvořit tematicky a zároveň ji podle počtu okének přizpůsobit schopnostem dítěte – čím více okének, tím těžší úroveň hry. Místo přiřazování může dítě obrázky dokreslit.

Stíny

Pomůcky: barevné obrázky a jejich stínové zpracování, stínové zpracování jednoho obrázku bez barevného provedení.

Průběh hry: Dítě si prohlédne barevné obrázky a poté z vyobrazených stínů

přeškrtně ten, který žádný z barevných obrázků nepředstavuje.

Doporučení a možné modifikace: Při řazování stínů je možné využít i při hře pexeso či lze vytvořit pracovní list, na němž dítě jednotlivé stíny s barevnými obrázky spojuje tužkou.

Nesmysly

Pomůcky: obrázek, na němž jsou věci, které tam tematicky nepatří.

Průběh hry: Dítě hledá na obrázku věci, jež na něj vzhledem k okolí nepatří, a vysvětluje proč. Například na obrázek lesa nepatří pohozená PET lahev, protože do lesa nepatří odpadky.

Doporučení a možné modifikace: S dětmi lze tímto způsobem trénovat kupříkladu třídění odpadu – obrázek různě barevných kontejnerů, které budou mít uvnitř nejen věci, které do nich patří, ale i ty, jež nikoliv.

Rozvoj sluchového vnímání

Řeč se rozvíjí v přímé vazbě na rozvoj sluchu – sluchového vnímání. Aktivity realizované v MŠ lze inovovat například následujícími činnostmi:

Maminka hledá své děťátko

Pomůcky: obrázky domácích zvířat – samice (označení červeným puntíkem) a jejich mládě.

Průběh hry: Děti si vylosují kartičku s obrázkem jednoho zvířete. Dítě, jež má kartičku označenou červeným puntíkem, si jde stoupnout na jednu stranu místnosti, ostatní na stranu druhou. Poté každé dítě vytváří zvuk zvířete, které má na obrázku, a tím hledá svou maminku (či naopak maminka hledá své mládě).

Doporučení a možné modifikace: Tuto hru lze ztížit tím, že budou mít děti zavázané oči, a budou se tedy orientovat opravdu pouze sluchem.

Pejsku, zaštěkej (ptáčku, zapípej...)

Pomůcky: bez pomůcek.

Průběh hry: Děti sedí se skloněnou hlavou v kruhu, jedno jde za dveře (tj. hadač). Pedagog vybere jedno z dětí, které bude štěkat. Dítě, jež se vrátí zpoza dve-

Inspirativní zdroje

Pedagogové MŠ se v daném ohledu mohou inspirovat nejen v odborných publikacích (viz níže), ale i na logopedicky orientovaných stránkách a sociálních sítích (např. Logopedie JINAK; Inspirace pro MATEŘINKY; Hrátky nejen s řečí – Logohrátky na každý den; Logopedie CZ – rady, tipy, návody).

Seznam inspirativních zdrojů – podpora rozvoje komunikačních dovedností:

- Logopedie: listy pro nácvik výslovnosti (Josef Štěpán, Rubico, 2020)
- Logopedie v praxi (Josef Štěpán a Petr Petráš, Septima, 1995)
- Pro hbité jazýčky, pro bystré hlavičky (Jaroslava Vandasová, Studio Press, 2002)
- Diagnostika předškoláka – správný vývoj řeči dítěte (Jiřina Klenková a Helena Kolbábková, MC nakladatelství, 2002)
- Příběhy zvířátek (Zuzana Pospíšilová, Axióma, 2013)
- Logohrátky (Zuzana Pospíšilová, Grada, 2018)
- Hádám, hádáš, hádáme (Zuzana Pospíšilová, Portál, 2014)
- Cvičení pro rozvoj řeči (Charlotte Lynch a Julia Kidd, Portál, 2016)
- Hry na rozvoj verbální komunikace (Petr Staníček, Grada, 2020)
- Celý rok zvesela (Ladislava Horová, Infra, 2021)
- Rozhýbej svůj jazýček – zábavné hry pro rozvoj řeči (Marcela Kotová, Grada, 2019 + nové hry 2021)
- Poslouchám pohádku a čtu podle obrázků (Marcela Kotová, Grada, 2020)
- Hry pro rozvoj řeči pro děti od 2 let (Lucie Brault Simard, Portál, 2019)
- Logopedická cvičení pro předškoláky (Miroslav Růžek, EDIKA, 2018)
- Říkej si a hraj – Metodická příručka a cvičení pro prevenci poruch výslovnosti (Jitka Tučková, Portál, 2017)
- Není hláska jako hláska – pracovní listy pro rozvoj fonemického sluchu (Kateřina Slezáková, Portál, 2017)
- Logopedíme (Petra Laura Maxová, 2021)
- Šimonovy pracovní listy (Markéta Mlčochová, Portál)
- Hvězdička – Hravá grafomotorika 1, 2, 3 (Daša Mochňacká, TAKTIK)

ří, vyzve „pejska“, aby zaštěkal. Ten zaštěká a hadač hádá, které z dětí vydalo zvuk v podobě štěkání psa.

Hlášku změníš, vynecháš – a hned jiné slovo máš

Pomůcky: dvojice slov – v jednom z nich chybí jedna hláska, která mění význam.

Průběh hry: Dítě nahlas opakuje dvojici slov a určuje, které písmeno v jednom z nich ubylo, např. kostel – kotel, ples – pes, kráva – káva, stužka – tužka apod.

První hláska

Pomůcky: pracovní list s černobílými obrázky začínajícími (nejen) na hlásku C.

Průběh hry: Dítě vybarvuje obrázky, které představují slova začínající hláskou C. Ty obrázky, které na tuto hlásku nezačínají, nechává černobílé.

Doporučení a možné modifikace: Tuto aktivitu je možné realizovat na všechny hlásky. Lze změnit zadání, aby dítě vybarvovalo obrázky, které mají danou hlásku na konci či uprostřed. Je také možné tuto aktivitu ztížit, a to tak, že dítě dostane za úkol vybarvit pouze ta slova, která obsahují dvě dané hlásky apod. ■

Autorka působí na PdF UHK a v SPC pro žáky s vadami řeči „Logáček“ v HK.