

Tři hry jako prevence „dys“ poruch

Od druhé poloviny dvacátého století přibývá dětí s diagnostikovanou dyslexií. Těžko říci, zda jich skutečně přibývá v populaci, anebo zda jich přibývá proto, že výzkum dyslexie pokročil, a máme tudíž lepší metody diagnostiky a dětem se speciálními potřebami se věnuje větší pozornost. V každém případě je dyslexie problém, se kterým musíme počítat...

PHDR. KATEŘINA JANČAŘÍKOVÁ, PH.D.

Obvykle je tato závažná porucha učení odhalena v první či ve druhé třídě základní školy, tedy v době, kdy dítě mezi svými spolužáky zaostává a selhává. Co učiní řada neúspěchů s dětským sebevědomím, sebepojetím i s chutí do učení, si jistě umíme představit. Proto je velice žádoucí přesunout diagnostiku, nebo alespoň preventivní kompenzaci dyslexie ze základní školy do školy mateřské.

U kterých dětí hrozí dyslexie

I v mateřské škole se totiž můžeme setkat s dětmi, které – ač za sebou nemají vyšetření v pedagogicko-psychologické poradně – jsou z pohledu „dys“ rizikové. Mezi takové řadíme děti, které mají starší sourozence, nebo

Dyslexie s sebou vždy nese potřebu většího úsilí jak na straně dítěte, tak na straně rodičů i pedagogů.

dokonce rodiče s diagnostikovanou dyslexií, protože k dyslexii mohou být vrozené dispozice. Dále sem patří děti s patlavostí (dyslalií), protože k dyslalií vede nedostatečná sluchová percepce typická pro dyslexii, nebo děti s pomalejším zráním kresby a nedostatečně

rozvinutou grafomotorikou či děti s jakkoli nerovnoměrným vývojem.

Děti s dyslexií nemusí být (a často ani nejsou) opožděné v kognitivní sféře. Mnohé z nich jsou velice bystré a kreativní. Jejich první pokusy o psaní mohou obsahovat písmena zrcadlově obrácená.

Kompenzace spočívá v hledání efektivnějších cest učení

Dnes víme, že dyslexie je porucha mozku, vrozená či získaná v raném věku či v prenatalním období, a že (a to je právě významný fakt pro pedagogické pracovníky) ji nelze vyléčit. Důkazem je například to, že oční pohyby lidí s dyslexií zůstávají celý život stejné. Třebaže dyslexii nelze vyléčit, lze ji kompenzovat. Kompenzace znamená hledání jiných, v daném případě efektivnějších, cest učení, včetně pravidelného nacvičování dovedností, které děti bez dyslexie nacvičovat nemusí (např. pravopis hlásek dy a di ve slovech, pokud dané dítě nerozlišuje rozdíl poslechem).

Dyslexie s sebou vždy nese potřebu většího úsilí, a to jak na straně dítěte, tak na straně rodičů i pedagogů. Rodiče a pedagogové musejí aktivně hledat efektivní způsoby kompenzace.

V současné době u nás existuje poměrně dost kompenzačních materiálů pro žáky prvního stupně, pro

předškoláky jich však je o něco méně (např. publikace Olgy Zelinkové a či Evy Kubické, o nichž lze získat informace prostřednictvím České společnosti dyslexie). Ovšem většina z nich je založena na nácviku „tužka-papír“. Jde o různé pracovní listy s více úkoly. Děti v předškolním věku a žáci chápou jejich vyplňování obvykle jako povinnost či jako učení. A úkoly většinou neplní s chutí.

Dítě mladšího věku nebo ještě nedokonalých schopností zrakové percepce nikdy nenecháváme měřit síly s vrstevníky či s dětmi staršími.

V tomto příspěvku bychom rádi představili tři hry, které s úspěchem používáme pro nácvik schopnosti rozlišovat jemné rozdíly mezi tvary. Schopnost rychle rozeznávat rozdíly mezi tvary usnadňuje pozdější osvojování psaní i tištěné abecedy, a proto se



domníváme, že tyto hry poslouží jako dobrý start procesu kompenzace u dětí s dyslexií. Výhodou jejich hraní je to, že děti nemusejí při sledování rozdílu kreslit ani psát. Rozvoj zrakové percepce tedy může předcházet grafomotorické dovednosti, což se jeví jako vhodnější postup, než když při vyplňování pracovních listů dítě obě dovednosti rozvíjí současně. Hra, pokud ji dospělý vede správně, děti baví a i děti s diagnostikovanou dyslexií mohou po určitém tréninku v těchto hrách vítězit nad vrstevníky, či dokonce rodiči.

I Zábavná karetní hra Colori

Colori je hra určená pro dva až osm hráčů. Výrobce udává, že je vhodná pro děti od pěti let a že trvá přibližně 15 minut. My ji s úspěchem hrajeme i s dětmi mladšími. S vlídným dospělým (který s dítětem nesoupeří, ale vzdělává je) ji lze používat při herní aktivitě s dětmi již od dvou let. Také čas hry lze podle našich zkušeností snadno zkrátit nebo prodloužit podle potřeby. Herní soubor obsahuje 15 karet. Na každé kartě je 15 vždy stejných, ale různě vybarvených objektů (např. bubínek, čepice, míč, tužka), chaoticky rozmístěných na šedé ploše karty. Na dvou kartách je vždy právě jeden stejně vybarvený objekt. Najít ho v té změti tvarů a barev bývá někdy opravdu nesnadné.

Předškoláci mohou po krátkém cviku dospělým docela dobře stačit.

Manipulace s kartami Colori učí děti objevovat strategie prohlížení plochy vedoucí k co nejrychlejšímu objevení dvojice stejných objektů.

Hra probíhá tak, že jedna karta leží na stole obrázky navrch. Z balíčku otočeného lícem otočí aktivní hráč jednu kartu a položí ji vedle první. Cílem je najít na otočených dvou kartách totožnou dvojici (v soutěžní variantě ji pak najít dříve než soupeři). Ten, kdo první správně nalezne stejnou dvojici, si vezme první otočenou z kartiček. Druhá kartička zůstává na stole a z balíčku se otáčí další karta.

I pokud hrajeme soutěžní variantu hry, vždycky dbáme na to, že naším cílem je rozvoj dítěte, nikoli jeho naprostá porážka, a to zvláště tehdy, pokud se jedná o dítě s rizikem dyslexie! Proto dítě mladšího věku nebo ještě nedokonalých schopností zrakové percepce nikdy nenecháváme měřit síly s vrstevníky či s dětmi staršími. Buď mu umožníme manipulovat s kartami u stolku individuálně, nebo dohlédneme na to, aby s ním hrál vlídný

dospělý, který se bude do hry zapojovat přiměřeně.

Manipulace s kartami Colori učí děti objevovat strategie prohlížení plochy vedoucí k co nejrychlejšímu objevení dvojice stejných objektů. Jedná se o jakýsi tanec očima po prohledávaném prostoru. Dospělí se tyto strategie učí v kurzech tzv. rychločtení. Získanou dovednost budou moci dnešní malí hráči v budoucnosti efektivně využívat při sledování písmen, slabik a slov v řádcích psaného textu.

Když jsme se čerstvého prvňáčka Kubu, který tuto hru hrál od raného věku, zeptali, jak to dělá, že tak rychle nalezne dvojice stejných objektů, popsal svou strategii takto: „Vezmu si jednu kartičku a začnu počítat tvary (ukázal postup po řádku z pravého horního rohu doleva, druhého řádku zleva doprava a třetího opět zprava doleva, čili použil systém „bustrofedon“).“ U každého z objektů si na druhé kartičce nachází dvojici a kontroluje, zda je stejná. Ovšem při kontrolní otázce řekl: „Nebo někdy to dělám normálně, jen se dívám (posléze vysvětlil: „Já to dělám tak, že se dívám, pak se mi to jako zmotá v paměti a ty obrázky vidím jako písmenka.“). Nakonec ukázal to, co se mu plete nejvíce – objekty, které jsou vybarveny stejnými barvami, ale doplňkově (jedna ryba má zelené tělo

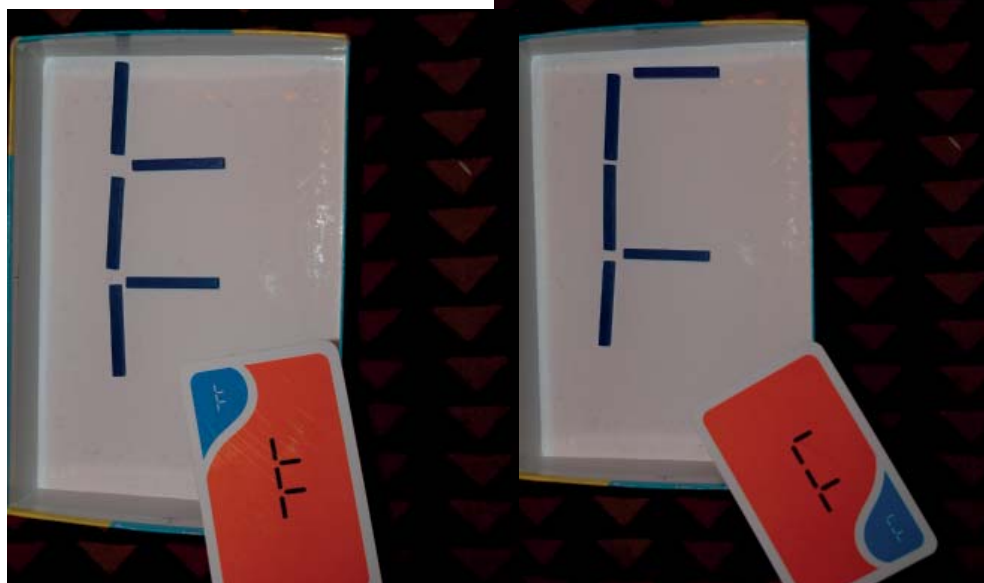


a červené ploutve, druhá ryba má zelené ploutve a červené tělo).

Digit – hra s dřívky a kartičkami

Digit je hra s pěti dřívky a s mnoha kartičkami, na kterých jsou obrazce složené z pěti dřívek. Výrobce udává, že jde o hru pro dva až pět hráčů od osmi let. Cílem je změnit obrazec z dřívek jedním tahem tak, aby odpovídal obrázku na „líznuté“ kartičce. Pro předškolní děti uplatníme upravená pravidla: Herní soubor používáme u stolku pro individuální práci, čili hru de facto nehrajeme, pouze využíváme. Dítě si hraje s dřívky a učí se skládat z dřívek obrazce podle návodu na kartičce. Jakmile skládá obrazce suverénně, učíme ho měnit postavený obrazec podle „líznuté“ kartičky. Následně ho vyzveme k tomu, aby rozpoznalo, zda lze změnu obrazce provést jedním tahem, či nikoli. Dítě při řešení nejprve s dřívky manipuluje, časem je možné pozorovat, že se schopnost rozpoznání od manipulace odpoutává a dítě dokáže obvykle odpovědět správně bez manipulace s dřívky. A právě o takový posun stojíme – totiž o významné zlepšení zrakové percepce a prostorové orientace.

Pokud dítě toto zvládne, lze s ním hrát šetrně (čili úmyslně ho nechat uspět alespoň v polovině kol) hru po-



dle návodu. Digit je hra, ve které děti dospělé nepřekonají. Máme zkušenost s předškoláky, kteří hru poměrně úspěšně hráli.

Souboj o dřevěný kužel aneb Jungle Speed

Jungle Speed je podle výrobce hra pro dva až šest hráčů od sedmi let. Centrem hry je „souboj“ o dřevěný kužel. Kdo ho ve správnou chvíli první uchopí, vyhrává. Každý hráč má stejný počet malých kartiček. Na kartičkách jsou obrazce, které se často jeden od druhého tvarově liší pouze jemnými detaily. Hráči obrazejí kartičky ze své-

ho balíčku. Před každým hráčem leží právě jedna obrázkem navrch otočená kartička. V okamžiku, kdy se na kartičkách na stole objeví dva skutečně stejné tvary (na barvu není brán zřetel), vrhají se hráči po kuželu. Mezi kartičky s tvary jsou přimíchány kartičky, které mění hru. Jedna nutí hráče všimnout si v jednom kole místo tvarů barev (ty mají hráči jinak ignorovat).

Využívání her představuje účinný krok k prevenci i kompenzaci

Ve hře Colori je důležité sledovat současně barvu i tvar. V Digitu jsou všechna dřívka stejná (modrá). V Jungle Speed je nutné nezávisle na barvě správně rozpoznat shodný tvar, barevnost objektů mate. Všechny tři hry můžeme využít k obohacení vnitřního prostředí třídy (enrichment). Dětem lze umožnit, aby si je vzaly a individuálně či s dospělým (předškoláci i v malých skupinách pod dozorem dospělého) s nimi pracovaly. Je oprávněné očekávat, že manipulace sherními kartami a hraní těchto tří her znamená vhodnou včasnou prevenci „dys“ poruch u dětí s rizikem dyslexie. Navíc ani dětem, které v budoucnu nebudou jako dyslektici diagnostikovány, tyto aktivity neuškodí. ■

Autorka působí na katedře biologie a environmentálních studií PedF UK

