

(K)OUKEJ

Časopis vydává EDA cz, z. ú.

3. ročník 1/2018



Téma:
Pojďte, budeme si hrát

 **eda**
www.eda.cz



playpak



Scoot



upsee



GoTo



splashy



tel.: +420 734 575 235
e-mail: podpora@medicco.cz

UŽ JSME SE SKORO ZABYDLELI!

V nových prostorách
máme:

- dostatek kanceláří
pro všechny
zaměstnance
- místnost pro setkávání
s klienty
- nově vybavenou
zrakovou ambulanci
- pracoviště speciálně
pedagogického centra
- místnost
pro krizovou linku
- ... a nechybí ani velká
zahradka a parkování
pro naši flotilu ... :-)



našel

NOVÝ DOMOV

A KDE NÁS TEĎ NAJDETE?

Na této nové adrese:

Filipova 2013/1
148 00 Praha 4
tel.: 224 826 860
e-mail: info@eda.cz

V DOSAHU:

Metro C, Chodov
Metro C, Roztyly
bus 135, 203, Dědinova
bus 177, Petýrkova

www.eda.cz



Vážení čtenáři,

děkujeme vám za důvěru, se kterou otvíráte každé další číslo našeho časopisu (K)Oukej.

Tentokrát je celé číslo věnováno tématu hry. Jak je důležitá v životě dětí, ale i dospělých, jak je možné ji využít pro terapeutické účely. Hra je prostě mocná sama o sobě, dopřejme ji v hojné míře sobě a svým dětem - těm vlastním i těm, s kterými se setkáváme pracovně. Není nad to, když hra plní svůj vlastní účel – přináší radost a pocit štěstí – a není vázaná jen na naše postranní edukativní úmysly. Hra i hráči si vystačí sami o sobě, co je důležité, je potěšení všech zúčastněných. Dalším významným momentem je, že hra má začátek a konec, a to, že ji hráči mají pod svým vlastním velením. Hra se neustále pohybuje na hranici mezi očekáváním a překvapením, proměňuje se míra napětí, známého a nepoznaného.

Nemůžu si odpustit citát z klasika filozofické literatury Johana Huizingy, který se roku 1938 postavil proti tehdy vládnoucímu názoru, že hra musí mít cíl a účel: „Zvířata si hrají právě tak jako lidé. Všechny základní rysy hry se uplatnily už ve hře zvířat. Stačí pozorovat hrající si štěňata a v jejich veselém skotačení všechny tyto rysy spatříme. Vybízejí se ke hře určitými obřadnými postoji a posuňky. Dbají pravidla, že bratrovi se nemá prokousnout ucho. Předstírají, že jsou strašně zlí. A co je nejdůležitější: z toho všeho mají očividně náramné potěšení a zábavu.“ (Překlad Jaroslava Váchy, Mladá fronta, 1971.)

Na hru nahlédneme z pohledu ergoterapeutky, psychologů, odborníků ze speciálně pedagogického centra, canisterapeutky i dalších kolegů, které se věnují v různých ohledech podpoře vývoje dětí. Některé praktické tipy pocházejí přímo od klientských rodin, jiné jsou ověřeny letitou praxí, zkušenostmi i teoriemi.

Každopádně je užitečné hru zasadit do odborného kontextu, ale ještě důležitější je hrát si a užívat si to. Proto ať máme provádět okluzní terapii, procvičovat jemnou a hrubou motoriku, trénovat sebeobsluhu, podporovat vhodné komunikační strategie nebo budovat psychickou odolnost, nezapomínejme na potěšení a zábavu a hrajme si při každé příležitosti. Je přeci obrovská zábava, když za pohovkou vykukne táta, a to pokaždé z jiné strany. Dítě je zvědavé, těší se, co bude následovat. Spoustu dalších situací si vybavíte určitě sami. Při hře vzniká ono v úvodu zmíněné očekávání a napětí, hráči se pohybují na tenké hranici mezi tím, co je předvídatelné a co je nevyzpytatelné.

Tak, konec mudrování.

Inspirativní čtení a ještě zajímavější hraní vám přeje

*Alice Pexiedarová, poradkyně rané péče
a šéfredaktorka časopisu*

Obsah

Téma / Pojdte, budeme si hrát	4
Hra očima dětského psychologa	4
Nepřekážet a důvěřovat	6
Rozhovor o hře s ergoterapeutkou Veronikou Vítovou	6
Filiální terapie	8
Symbolická hra	10
Trocha hraní ze světa zvířat	13
Proč péče, teplo a dostatek jídla dítěti ke štěstí nestačí	14
Videotrénink interakcí	15
Děti čtou nevidomým dětem	16
Medicco – moderní zdravotní kočárky a dětské vozíky	17
Tipy, pomůcky	19
Little Room – aktivní učení podle Lilli Nielsen	19
Černobílé hračky	21
Hry pro všechny generace	22
Učící věž	23
Svítilná autodráha	24
Škola hrou a z pohodlí domova	24
Jak používat tablet smysluplně	26
Uchycení iPadu ke sklopné desce	28
MUST – multifunkční stůl	28
Společenská hra pro nejmenší – Máša a medvěd	31
Lezecká dráha a hmatový chodníček	31
Desková hra Kimba	32
Lampička měnící barvy	35
Knihy, ohlasy	36
Asistent pedagoga a dítě se zrakovým postižením	36
Kdo si hraje, ten se nebojí – Lawrence Cohen: Jak zacházet s dětským strachem	37
Zrak myslí: Oliver Sacks	38
Nejen pro sourozence	39
Malé thajské vařeníčko	39
Hra	40

(K)Oukej

EDA cz, z. ú.
Filipova 2013/1, Praha 11, 148 00
Tel/fax : 224 826 860
Mobil: +420 724 400 820
e-mail: info@eda.cz
www.eda.cz

Vydavatel: EDA cz, z. ú.
Náklad: 600 ks
Foto na titulní straně: archiv EDA cz, z. ú.
Zlom: PRODTP, studio@prodt.cz
Tisk: Artron, s. r. o., www.artron.cz
evidenční číslo periodického tisku: MK ČR E 22508

Šéfredaktorka: Alice Pexiedarová
Redakční rada: Alice Pexiedarová,
Jana Vachulová, Jana Ježková,
Anna Kubeschová, Martina Králová
Jazykové korektury: Jana Vachulová,
Milan Holeček a Jana Ježková



Hra očima dětského psychologa

Hra je v období dětství asi tou nejdůležitější činností. Má svůj hluboký smysl. Je znakem a prostředkem zdravého psychického, fyzického a sociálního vývoje dítěte. Tím, čím je pro nás dospělé učení a práce, je pro děti hra. Díky hře děti mohou přirozeně a neohrožujícím způsobem prožít a vyjádřit svoje emoce, učí se v ní testovat realitu, zpracovávat vnitřní i vnější konflikty, zmírňovat dopad traumatických a zatěžujících událostí, uvolňovat vnitřní napětí a čerpat novou energii.

Jak se hra během života dítěte vyvíjí

V každém věku dítěte vypadá hra trochu jinak. Odpovídá fyzickým, rozumovým a sociálním schopnostem a potřebám dítěte v daném období. Jinak vypadá i hra kluků a holčiček, dětí zdravých, dětí s nějakou formou smyslového postižení, dětí s mentálním handicapem nebo třeba dětí s autismem.

Pro nás rodiče může být velmi podporné a nápomocné, když víme, jaký typ hry v jakém vývojovém období můžeme od svého dítěte očekávat. Nedávno k nám do poradny přišel ustaraný tatínek s tím, že jeho dvouletý kluk si pořád ještě nehraje s kamarády a nerad se zapojuje do společných řízených her a činností ve školce. Bylo pro něj velkou úlevou slyšet, že děti si spolu dokážou hrát až zhruba po třetím roce věku. Do té doby preferují samostatnou hru nebo hru ve společnosti ostatních dětí, ale bez vzájemné interakce. Někdy máme, aniž bychom to věděli, na své děti nároky, kterým ještě vývojově nemohou dostát.

V útlém věku dětí je jejich hra zaměřena na prozkoumávání. Malé děti potřebují vše ochutnávat, očichávat, zkoušet zvuky, dotýkat se věcí a hraček a manipulovat jimi. Stejným způsobem děti zkoumají svoje tělo, a díky tomu se postupně rozšiřuje spektrum jejich pohybů. Děti v tomto věku ve hře ještě nic nevytváří, spíše ničí, bouchají, upouštějí. Po cca 14. měsíci děti za-



čnou hojně napodobovat, dokážou sdílet pozornost s pečovatelem. Zhruba v roce a půl roce se u nich pomalinku začíná objevovat tzv. symbolická hra (hra na něco, hračky zde jsou zástupnými předměty, panenka si například vybírá pro sebe hračky apod.). Tento druh hry děti postupně rozvíjejí. Přijímají ve hře různé role, zapojují fantazii a představivost. Díky sociální hře si začínají vytvářet představu o tom, jak se cítí a co si asi myslí ostatní. Do dvou let si děti hrají paralelně vedle sebe, od tří let rozvíjejí spolupracující nebo naopak soupeřivou hru. V předškolním věku prohlubují symbolickou imaginativní hru, do popředí se dostávají sociální role, klučičí a holčičí hry. Ve školním věku se dětská hra stává složitější a propracovanější. Děti v tomto věku už jednoznačně preferují hru s ostatními dětmi, začíná pro ně být důležitý úspěch a výkon.

Někdy dochází u dětí ve hře ke skoku k nižší vývojové úrovni. Může se to stát po nějaké traumatické události, závažnější nemoci, ale i třeba po narození sourozence.

Využití hry v psychodiagnostice dětí

Hru využívá ke své práci řada dětských psychologů. Zejména u malých dětí je pozorování spontánní dětské hry jednou z podstatných metod psychodiagnostiky. Někdy se používají speciální herní a projektivní diagnostické metody. Zkušený dětský psycholog dokáže ze hry odhadnout vývojovou úroveň rozumových, řečových a sociálně-emočních dovedností. Spolu s dalšími vyšetřovacími metodami (rozhovor s rodiči, anamnéza, vývojové škály, dotazníky a testy) může vést pozorování hry psychologa k vytvoření kvalitních hypotéz o příčině potíží daného dítěte, stanove-

ní diagnózy, pokud je to třeba, a návrhu terapeutických opatření.

Terapie hrou

Terapie hrou je hlavní náplní práce většiny dětských psychoterapeutů. Britská asociace herních terapeutů definuje terapii hrou jako dynamický proces mezi dítětem a terapeutem, ve kterém dítě prozkoumává svým vlastním tempem a svým vlastním přístupem ty minulé a současné události, které vědomě i nevědomě ovlivňují jeho současný život. Vnitřní zdroje samotného dítěte, aktivované vztahem s terapeutem, přinášejí růst a změny. Terapie je zaměřena na děti, hra je prvotním prostředkem a řeč až druhotným. Terapeuti, kteří ve své práci s dětmi používají hru, bývají teoreticky zakotveni v různých psychoterapeutických přístupech. U nás se můžete nejčastěji setkat s gestalt terapeutickým přístupem, nedirektivní herní terapií, která vychází z přístupu Carla Rogerse zaměřeného na osobu, a psychoanalytickým přístupem.

Cíle terapie hrou

Často se mi stává, že rodiče ke mně do terapeutické praxe přivedou své dítě s podobným očekáváním, jako když přinesou rozbitou rychlovarnou konvici do opravny. Tady ho máte a prosím, opravte ho. Rodiče většinou chtějí, aby zmizelo něco, co dítěti a rodině snižuje kvalitu jejich života, co je už nějakou dobu trápí a překází jim. Je naprosto přirozené, že jako rodiče chceme svým dětem pomoci, aby byli přijímaní, úspěšní a měly minimum problémů. Já osobně ale vnímám a rodičům nabízím terapii hrou jako cestu k tomu, aby se dítě cítilo dobře jako bytost, která má na tomto světě své místo, aby si bylo dle vývojových možností vědomo samo se-

be, mělo vytvořené jasné sebepojetí, aby dokázalo být v dobrém kontaktu samo se sebou a svým okolím, aby dokázalo vyjadřovat v běžném životě bezpečným a vhodným způsobem svoje pocity a potřeby. Děti někdy potřebují během terapie pomoci zažít aspekty sama sebe, které z nějakého důvodu musely potlačit nebo odříznout. Potřebují samy sebe poznat a zažít ve své plnosti a pestrosti.

Přístup terapeutů vzdělaných v různých terapeutických školách se může lišit. Já ale během terapie spíš než na odstranění konkrétních problémů pracuji tak, že jdu pomyslně do nižších pater potíží a pracuji na sebepřijetí a sebepodpoře dítěte. Jak terapie postupuje, jednotlivé symptomy a potíže, se kterými dítě původně přišlo, většinou mizí. Osvědčilo se mi pracovat s dítětem herně terapeutickým přístupem a zároveň se průběžně setkávat s rodiči a spolu s nimi hledat způsoby, jak by svému dítěti vytvořili podmínky pro jeho vývoj. S rodiči hledáme řešení jejich konkrétní situace, vycházející z historie rodiny a všech jejích členů, hledáme, jak vytvořit pomocí dobře zvolených limitů bezpečné prostředí k rozvoji jeho potenciálu, hledáme možnosti podpory jich samých a celé rodiny (někdy je vhodné kontaktovat další odborníky a instituce, doplnit terapii hrou například párovou nebo rodinnou terapií). Pokud rodiče spolupracují na zlepšení kvality života svého dítěte, bývá účinek terapie hrou mnohem znatelnější než v případech, kdy rodiče spolupracovat nechtějí nebo z nějakého důvodu nemohou.

Kdy může být terapie hrou pro dítě užitečná

Zjednodušeně tam, kde má dítě vnitřní zábrany, které mu znemožňují, aby bylo samo sebou v rozumové, pociťové a sociální oblasti, a brání mu tak v psychosociálním zrání a rozvoji. Konkrétně to bývají potíže s agresivním chováním, hyperaktivitou a poruchami pozornosti, strachy a úzkostmi, přílišnou uzavřeností, nebo naopak s oslabením vlastních hranic, se stresem a prožitými traumaty, se sníženým sebehodnocením, osamělostí, závislostí na druhých, psychosomatickými potížemi ad. Terapie hrou je využívána nejčastěji u dětí zhruba od 5 do 12 let.

Jak terapie hrou funguje

V terapii hrou jsou dítě a terapeut ve velmi intenzivní interakci. Děti vět-

šinou nejsou schopny o svých potížích hovořit tak jako dospělí (nám dospělým to také vždy nejde jednoduše). Děti hru při terapii používají jako jazyk vyjádření toho, co prožívají, co je trápí, s čím se nemohou vyrovnat. Během herní terapie lze využít řadu pomůcek, např. herní pískoviště se suchým nebo mokřým pískem a řadou figurek, stolní hry, řadu terapeutických hraček pro práci s emocemi (plyšáci, dřevěné hračky), stavebnice, hlínu, barvy, rozmanitý tvůrčí materiál, hudební nástroje, domečky, loutky, masky, projektivní karty, knihy a příběhy, boxovací pytle, meče atd. Velmi zásadním nástrojem pro terapeuta je však on sám, jeho osobnost, zkušenosti, vzdělání, sebereflexe a zejména vztah, který má s dítětem, kontakt s ním a jeho schopnost přijmout dítě v jeho celosti.

Terapeut během terapie někdy volně následuje herní potřeby dítěte, někdy však hru směřuje k prožití nějaké konkrétní situace. Ve hře dítě volně projikuje (nevědomě vkládá) svoje nezpracovaná témata do příběhů a postav, se kterými si hraje. Hra má pro ně symbolický význam. To, co se odehraje ve hře, pomůže dětem zpracovat, přijmout a integrovat jednotlivé aspekty jich samých, aniž by o tom musely explicitně mluvit.

Jak dlouho terapie hrou trvá

Několik úvodních setkání terapeuta s dítětem má většinou za cíl navázat bezpečný vztah dítěte a terapeuta, porozumět potřebám dítěte a rodiny a stanovit zakázku. Terapie pak může trvat různě dlouhou dobu podle dohody terapeuta, dítěte a rodičů. Zvláštní pozornost je třeba věnovat ukončování terapie, aby bylo pro dítě dobrou, nikoli traumatizující zkušeností.

Jak poznám „dobrého“ dětského terapeuta

Někdy to může být docela těžké, ale pomoci by vám mohla tato vodítka:

- Dětský terapeut by měl mít vystudovaný buď obor psychologie nebo příbuzný obor s doplněním znalostí zejména vývojové psychologie a dětské psychopatologie.
- Měl by mít dokončený nebo alespoň ukončovat systematický psychoterapeutický výcvik.
- Měl by se kontinuálně vzdělávat v oblasti dětské psychoterapie a psychologie.

- Měl by mít dostatek zkušeností s prací s dětmi.
- Měl by svoji práci supervidovat (konzultovat se zkušenějším kolegou).
- Měl by dodržovat etický kodex Evropské asociace pro psychoterapii.
- Vy i vaše dítě byste se u něj měli cítit bezpečně a přijatě.
- Měl by reflektovat potřeby vaše i vašeho dítěte, pružně na ně reagovat, měl by být otevřený jakékoli komunikaci.
- Někdy se stává, že se po několika setkáních s terapeutem domluvíte na dalším nepokračování v terapii (může se tak stát jak z vašeho popudu, tak z popudu terapeuta) a na volbě jiné formy péče nebo terapeuta. Je to běžný a odpovědný postup, pokud byste cítili jakékoli objektivní či subjektivní překážky v terapii setrvávat.

Literatura:

Langmeier, J., Krejčířová, D.: *Vývojová psychologie*, Praha, Grada 1998
Oaklander, V.: *Třinácté komnaty dětské duše*, Dobříš, Drvoštep 2003
Rezková, V., Kleinová, K. G.: *Hra jako lék - teorie a praxe nedirektivní psychoterapie hrou*, Praha, Pražská pedagogicko-psychologická poradna 2012

Mgr. Ing. Markéta Benešová,
dětská psycholožka a terapeutka



Pracuje ve speciálně pedagogickém centru pro děti s poruchami řeči a v soukromé mateřské škole, má vlastní terapeutickou praxi zaměřenou na pomoc dětem, dospívajícím a jejich rodičům a je součástí týmu EDA cz. Ve své práci s dětskými i dospělými klienty vychází z konceptu humanisticky zaměřených terapií, zejména gestalt terapie, využívá prvky muzikoterapie, arteterapie, herní terapie a sandplay.

Nepřekážet a důvěřovat

Rozhovor o hře s ergoterapeutkou Veronikou Vítovou



Hra může být něco tak samozřejmého, že leckoho by ani nenapadlo, že by se jí měly věnovat nejen řady odborníků, ale vědomě i laiků. Hrají si děti, gorily, lvíčata, delfíni i chobotnice. Je to něco naprosto přirozeného. Veronika Vítová z Hnízda (www.hnizdo.info), se zaměřuje na ergoterapii s prvky rodinného poradenství a rodinné terapie, nabízí poradenství v oblasti ergoterapie u dětí od narození do 18 let, pracuje s rodinami těchto dětí, věnuje se supervizi pracovníků ve zdravotních i sociálních službách a lektorské činnosti.

A právě hra bývá jedním z pilířů všech zmíněných aktivit. Zeptali jsme se jí na podrobnější souvislosti ergoterapie a hry.

Proč bychom, podle vás, měli právě hře věnovat zvýšenou pozornost?

Hra je to nejpřirozenější, co si lze představit, když se zamyslíme nad tím, jak dítě raného věku tráví nebo by mělo trávit svůj čas. V angličtině se rozlišují výrazy pro hru „game“ a „play“. Game je hra s pravidly, většinou s cílem vyhrát. Mě zajímá právě hra ve smyslu „play“, tedy hra bez pravidel, ve které jde o radost z průběhu hry, prostě si to

užít. Když se narodí dítě, které nemá zdravotní znevýhodnění, je hra něco velmi samozřejmého. Už od narození si dítě hraje a poznává své tělo, možnosti pohybu jednotlivých částí těla, možnosti a využití svých smyslů. Dítě se poprvé překulí právě proto, že si chce hrát s tou nejužasnější (pro rodiče často zcela nevhodnou) věcí, která není na dosah. Začne sedět, lézt, stoupat, protože svět získává se změnou polohy jinou, krásnou perspektivu. Děti jsou zvědavé, chtějí objevovat, zkoumat, ochutnávat, dotýkat se, jsou nezdolné v počtu nezdarů, které opakovaním přemění na své velké vítězství a přitom se učí. Nepotřebují žádnou hračku ani „nápovědu“, jak si hrát. Stačí mít prostor a svobodu hrát si, jak zrovna potřebují. Je to velké dobrodružství.

U dětí se zdravotním znevýhodněním tomu není jinak.

Jsou zvědavé, chtějí zkoumat. Ale jejich motorické, smyslové, mentální, kognitivní omezení je pro ně limitem. (Když nad tím tak uvažuji, tak ten limit je tam často více pro nás dospělé.) A právě proto je nutné věnovat zvýšenou pozornost hře. Aby limit daný zdravotním znevýhodněním nebyl překážkou k tomu hrát si, prozkoumávat svět, učit se. Jde o to, jak dětem zprostředkovat podněty, pro které se samy neotočí, nedolezou, nedojdou, nedotknou se jich, nevidí je. Důležité je přemýšlet nad tím, jak jim upravit prostředí pro hru. Jak jim nabídnout polohy, ve kterých si půjde hrát. Uvedu malý příklad toho, jaký může být rozdíl mezi „zdravým“ a zdravotně znevýhodněným dítětem v přístupu ke hře. Zdravého kojence většinou nemáme problém položit na deku na trávu. Úžas nad tím, jak se chvěje listy na větvích, jak probleskuje slunko, je pro něj velkým zážitkem. Po chvíli je většinou možné vidět, jak i tráva je něco, co si zaslouží takovou pozornost, že stojí za to se přetočit a následně ji osahat a ochutnat. V tomto okamžiku již většinou dospělý zasáhne. U dětí se zdravotním znevýhodněním se velmi často setkávám s tím, že dítě neleželo do svých dvou let nikde jinde než na pevné podložce. Takové dítě ale potřebuje stejný dotek trávy, kamínků, písku.

Jak podpořit hraní dětí, které by si nejraději vystačily samy? Proč se máme snažit je povzbudit v hraní?

„Vystačit si sám“ není vůbec špatné. Nezasahování (ze strany dospělého) do průběhu hry má mnohdy svou velkou důležitost. Nevím, jestli se vždy snažíme děti povzbudit ke hraní. Většinou máme „nějaký postranní úmysl“ či ambici, které vedou k tomu, že chceme dítě něco naučit. Nejčastěji u dětí, které si „vystačí samy“, což může představovat například to, že „se jen houpou ze strany na stranu“. Dobrou cestou pro rodiče, terapeuta či pečovatele může být pozorovat dítě, napodobovat je, zrcadlit je, zkusit přidat rytmus, vibraci, dotek. Změnit nebo střídat podložku, na které se dítě takto houpe. Přemýšlet nad tím, jak dítě doprovázet, upoutat jeho pozornost a probudit zvědavost. Jde o kontext zdravotního znevýhodnění dítěte, prostředí, rodinné situace, ale hlavně o hledání a nalézání jeho dovedností a hlavně toho, co má rádo. Podpořit hru znamená podpořit vývoj dítěte ve všech jeho oblastech. Hra pomáhá objevovat sebe sama a okolí, pomáhá rozhodovat se, motivuje, je základem pro vytváření vztahů, podporuje soustředění a rozvíjí schopnost „poradit si sám“, může pomoci překonat realitu.

Můžete uvést nějaké příklady ze své praxe?

Příkladem může být cesta od hry s kroužkem u kojence až po dovednosti jako je psaní nebo oblékání. Kojenec se baví prozkoumáváním kroužku (jeho navlékáním a svlékáním z rukou, nohou, ožužláváním), které rozvíjí mnoho oblastí jak motorického vývoje (koordinace ruka-ruka, ruka-ústa, ruka-oko, křížení osy těla, zlepšování koordinace a cílení pohybu, posilování břišních svalů při zvedání dolních končetin), tak smyslového vývoje, rozvoje vnímání vlastního těla i kognitivního vývoje.

Jak souvisí hra a ergoterapie? Rodiče znají ergoterapii především z lázeňského prostředí jako aktivity u stolku, které zlepšují jemnou motoriku. Jak se takové aktivity dají propojit s hrou, respektive jak se mohou stát hrou?

Hra je vnitřně motivovaná činnost. Ergoterapie jako taková se zaměřuje na to, jak podpořit člověka jakéhokoli věku a zdravotního i sociálního znevýhodnění v tom, aby byl co nejsoběstačnější v činnostech, které jsou pro jeho život

důležité. Zahrnuje i podporu rodiny a zároveň pracuje s individuálními potřebami daného člověka. Ergoterapie u dětí není (jen) práce u stolečku, pro mne je to způsob myšlení, jak dítě a jeho rodinu podpořit v jeho co největší samostatnosti.

A prostředkem je pro mne právě hra. Jakákoli činnost může být proměněna v hru. Jde o zážitek. Něco, co si dítě zapamatuje ne(jen) rozumem, ale hlavně emocí, kterou při hře prožije. Klasickým příkladem může být jakákoli aktivita související se soběstačností. Pokud budu po dítěti vyžadovat, aby se začalo oblékat a svlékat, zřejmě to otráveně přežije, ale vnitřní motivace pro to, aby zkusilo se svléknout či obléknout, u něj nevznikne a nezůstane. Mohu ale už u miminka začít hrát si s kroužky, které se navlékají na ruce, dítě je okusuje, zkouší sundávat, navlékat a svlékat z rukou, nohou. A to je začátek toho, že tuší, kam a jak dát ruku, až ji bude provlékat „tunelem“, tedy rukávem. U staršího dítěte je prima „jít do hry“ s ním. Většinou mám při terapii dvě trika a jedno si také svlékám či oblékám společně s dítětem. Můžeme si je zkusit i vyměnit nebo do hry zapojíme nějakou plyšovou hračku. Medvěda, který se také obléká a svléká.

K vaší otázce, kdy se aktivita stává hrou: pro mne tehdy, když ji všichni zúčastnění jako hru zažívají a mají z ní radost. To vyžaduje již zmíněnou přípravu. Úpravu prostředí, stupňování



aktivit, rozdělení aktivity do drobných kroků, ve kterých budou moci být dítě, ale i jeho rodič, úspěšní.

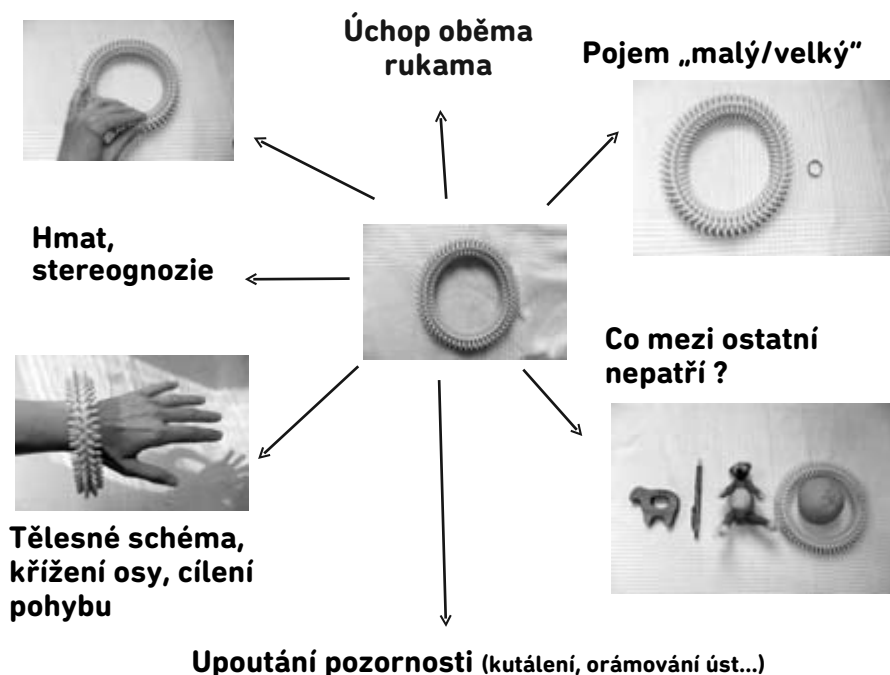
Častou otázkou rodičů či specialistů také bývá, jaké hračky pro děti vybírat.

Mám zkušenost, že hračkou může být cokoli. Mnoho rodičů potvrdí, že klíče, mobil a PET láhev jsou vskutku na žebříčku oblíbenosti „hraček“ nejvyšší. Na obrázku je příklad toho, jak využít jednu věc pro hru mnoha způsoby.

Jak ovlivňuje polohování dětí jejich hru? Jaké hry je možné hrát v lehu na zádech, na boku, na břiše? A jaké možnosti přináší další, vyšší polohy? Zkrátka, jak souvisí pohybové dovednosti a vývoj hry?

Polohování dítěte, ale také umístění hračky a sebe sama (člověka, který si s dítětem hraje), ovlivňuje hru maximálně. Na obrázku je malé miminko, šipky naznačují, kam bude směřovat jeho pohled, když bude hračka níž nebo výš. V horizontále hrozí, že se dítě začne zaklánět. Záklon hlavy vyvolá u dětí s dětskou mozkovou obrnou asociované reakce na celém těle. Spasticita se záklonem hlavy zvýší. Dolní končetiny se napnou, paže naopak pokrčí, dítě se může prohnout v zádech a je po hře. Rodiče většinou velmi přesně vědí, kdy a za jakých okolností (i z hlediska emocí) se spasticita zvyšuje. Polohu dítěte pak tedy přizpůsobíme.

Z hlediska jednotlivých poloh jde o to, aby dítě mohlo být maximálně aktivní, mohlo si hrát co nejsamostatněji. Žádná z poloh by neměla být pasivní. Velmi vhodné jsou jakékoli rotace – otáčení trupu dítěte do stran – a disociace – schopnost mít jednu nohu pokrčenou, jednu nataženou, otáčet volně hlavou oproti poloze trupu a podobně. Rotace i disociace mají velmi dobrý vliv na vybalancování svalového napětí dítěte, což je u dětí s dětskou mozkovou obrnou prakticky základ.





Jaká je role dospělého ve hře? Jak může dospělý pomoci dětem si hrát?

Nepřekážet a důvěřovat. Dospělí bývají netrpěliví. Dítě potřebuje mnohdy daleko více času a opakování, než si představujeme. A on ten čas, a obecně výkon, není podstatný.

Podle mé zkušenosti je důležité připravit prostředí, ve kterém si dítě bude hrát. Zajistit dítěti vhodnou polohu pro hru. Maximálně zjednodušit hru. Rozdělit ji do drobnějších kroků. Vycházet z toho, co dítě umí, co ho baví. Myslet na to, že dítě musí být úspěšné, jinak ho to přestane bavit. Být s dítětem tělem i duchem. Dospělého by to mělo bavit také, protože dítě to pozná. Vzpomínám si na tatínka s chlapecem s hemiparézou, který přišel po třech týdnech, kdy si doma zkoušeli hrát s vkladacími kostičkami. Nešlo si nevšimnout, že tatínek byl poněkud otrávený. Zeptala jsem se, jak tatínka hra bavila. Odpověď byla velmi spontánní: „Vůbec.“ Při rozhovoru jsme se dostali k tomu, že už jako malý tyhle kostky vskutku neměl rád. A se synem je skládal s vnitřním odporem. Syna to také nezajímalo (jak by mohlo) a nešlo mu to. Vymysleli jsme šest variant, které zároveň rozvíjely supinaci, pronaci (otáčení dlaně) a koordinaci obou rukou syna (což byl původně záměr terapie) a bavily je oba.

Zde jsou nápady na hry s dutými kostkami i pro vás. Je možné:

1. polepit strany kostek obrázky aut (při hledání obrázků se zapojily obě ruce),
2. udělat z kostek „garáže“ a zajíždět do nich auty,
3. schovávat předměty pod kostky (trochu jako skořápky),
4. chytat mýdlové bubliny nebo perlička do duté kostky,
5. řádění ve vaně – přelévání vody z kostky do kostky,
6. hraní si na bagr, tedy sypání různých materiálů z lavoru pomocí kostičky.

Některé aktivity měly větší úspěch, jiné menší. Hlavně šlo o to, že tatínek začal uvažovat o tom, jak využít cokoli v domácnosti (nejen hračky) pro hru se svým synem. Schopnost využít pro hru „cokoli“ je pro mne základem, který se snažím předávat jak rodičům při terapii, tak na svých seminářích pro rodiče i profesionály.

Jak je možné si hrát doma, ve školce, dalším kolektivním zařízení?

Svádí mě to k odpovědi: „Jakkoli, pokud to bude dítě bavit.“ Z hlediska technického je nutné pro děti se zdra-

votním znevýhodněním vymyslet, jak bude vypadat prostor, ve kterém si dítě bude hrát. Zohlednit jeho potřeby a dovednosti. Jinak je to vskutku „jen“ věc rozhodnutí hrát si s dítětem a důvěřovat jemu i sobě. S důvěrou roste odvaha. Oboustranně. Pokud budu věřit dítěti, dítě bude s odvahou zkoušet nové a nové. Když bude dítě věřit mně, s odvahou můžu nabídnout hrát si tak, jak by mě nikdy vzhledem ke zdravotnímu znevýhodnění dítěte nenapadlo.

S Veronikou Vítovou se osobně můžete setkat na seminářích s akreditací MPSV, které se uskuteční v Integrovaném centru Zahrada v Praze:

2. června 2018 Hra u dětí se zdravotním znevýhodněním.

3. června 2018 Rozvoj soběstačnosti dětí se zdravotním znevýhodněním.

Další semináře se chystají na podzim.

Více informací najdete na:
www.hnizdo.info/index.htm

*Ptala se Alice Pexiederová,
poradkyně rané péče*

Filiální terapie

S PhDr. Janou Kovařovicovou jsme si povídali o hraní v kontextu filiální terapie (od latinského filius, tj. syn) neboli CPRT (Child Parent Relationship Therapy).

Paní doktorko, co to ta filiální terapie vlastně je?

Filiální terapie je přenesení principů Terapie hrou do domácího prostředí, kdy na místo terapeuta nastupuje rodič dítěte.

K čemu tato terapie slouží a komu je primárně určena?

Filiální terapie posiluje vztahy mezi dítětem a jeho rodiči, napomáhá vytváření blízkého a bezpečného citového pouta, attachmentu. Prostřednictvím pravidelných „hravých půlhodin“ dítě cítí zájem rodičů, jejich lásku i bezvýhradné přijetí.

Filiální terapie se hodí jak v případech, kdy je zapotřebí vztahy mezi dítětem a jeho rodiči zlepšit, tak v případech, kdy se takový vztah teprve vytváří, například při příchodu dítěte do pěstounské nebo adoptivní rodiny.

Jakým způsobem si rodiče osvojí tuto metodu? A jak dlouho jim bude trvat, než se ji naučí?

Příprava na filiální terapii probíhá obvykle skupinově. Malá uzavřená skupina rodičů (6–8 osob) se pravidelně setkává s terapeutem, a to jednou týdně na 2 hodiny. Existuje „*dlouhý model přípravy*“ (šestiměsíční) nebo „*krátký model přípravy*“ (desetitýdenní).

Rodiče si během prvních setkání osvojí „*teorii*“: zásady Terapie hrou spolu s jejím „*jazykem*“, tj. speciálními technikami, které tato terapie využívá (*stopování, zrcadlení, akceptování pocitů a zadávání limitů*).

V polovině přípravy se pak ještě přidá „*praxe*“: rodiče si začínají se svými

dětmi hrát a ve hře aplikují nabyté znalosti a vědomosti. Hra probíhá v domácím prostředí (obvykle jde o 30 minut jednou týdně), přičemž rodiče si sezení s dítětem nahrávají.

Ve skupině pak vyprávějí o svých zkušenostech, sdílejí je s ostatními a pod vedením psychologa analyzují přinesené ukázky ze svých nahrávek.

To znamená, že než je rodič schopen si se svým dítětem hrát podle zásad této metody, uplyne docela dlouhá doba!

Ano, je to tak. Metoda se *zkrátka musí rodičům „dostat pod kůži“*. Je to podobné jako s řízením auta, chvíli trvá, než se „*rozjezdíte*“.

Můžete nám zkráceně nastínit, jaké jsou ty „speciální“ metody této terapie? Proč to je jiné než obyčejné hraní?

Ve filiální terapii nejde o prostou hru. Rodič dítě ve hře následuje a sám do ní nevnáší žádné své vlastní myšlenky

nebo nápady; věnuje dítěti plnou pozornost, empaticky přijímá jeho pocity, dítě nebo jeho hru nijak nehodnotí, podporuje jeho zdravé sebevědomí, pomáhá mu zvládat silné emoce a zadává hranice způsobem, který dítě učí přijímat zodpovědnost za vlastní rozhodnutí a nezahanbuje je. **K léčivému „jazyku“ filiální terapie patří:**

- **„Slyším tě! Každé tvé slovo je pro mě důležité!“ = technika zvaná „zrcadlení“**

Zrcadlení spočívá v tom, že rodič opakuje nebo parafrázuje slova dítěte. Dítě tím získává ujištění o tom, že mu rodič naslouchá a rozumí mu.

problémy, nedělá tedy věci za něj, pomáhá mu jen na jeho jasnou výzvu apod.

- **„Se mnou jsi v bezpečí!“ = technika vytýčení limitů**

Hranice ve filiální terapii jsou jednoduché – dítě nesmí ubližovat samo sobě, rodiči, nesmí ničit hračky a ostatní předměty v místnosti a po ukončení hry odchází. Stanovení limitů probíhá způsobem, který dítě neohrožuje a nezahanbuje, to znamená, že není narušen jeho pocit bezpečí ani pocit přijetí. Rodič tak učí dítě, aby přejímalo za své chování zodpovědnost.

kufřík s vybavením, dva telefony, malý domeček s nábytkem a panenkami představujícími rodinu, pokladna s penězi, několik figurek domácích a exotických zvířat, autíčko, nádobíčko na vaření, maňásek,

- hračky umožňující projevovat agresivitu: např. pistolka s náboji, plastový nožik, dětská pouta, figurky agresivních zvířátek, figurky vojáků, maska, boxovací pytel,
- hračky umožňující tvořivou hru: např. modelína, kinetický písek, voskovky, tempery, čisté papíry, lepidlo, nůžky.

Kde se taková „hravá půlhodina“ v domácím prostředí odehrává? Znamená to doma si vyhradit zvláštní místnost nebo koutek?

Speciální místnost není potřeba. Úplně postačí, když rodič vybere pro „hravé půlhodinky“ nějakou klidnou místnost v domě (např. ložnici) a rozloží zde hračky. Na dveře umístí nápis „*Nerušit, hrajeme si!*“ a zajistí, aby do místnosti během hry nikdo nevcházel a hru nerušil.

Doporučila byste pro případné zájemce o tuto metodu nějakou odbornou literaturu, případně webové stránky?

V české literatuře pojednává o filiální terapii kniha Vlasty Rezkové *Hra jako lék*, vydaná Pražskou pedagogicko-psychologickou poradnou v roce 2012, na Slovensku vyšla kniha Evy Reichelové *Na chvíli Freudom – Filiální terapie*, vydaná v roce 2013.

Podrobnější informace je také možné najít na webu na stránkách slovenského **Institutu terapie hrou**.

PhDr. Jana Kovařovicová, psycholožka využívající ve své praxi terapii hrou a filiální terapii

Ptala se Anna Kubeschová, poradkyně rané péče



- **„Vidím tě! Vnímám každé tvé hnutí!“ = technika zvaná „stopování“**
Rodič popisuje to, co dítě právě dělá, bez toho, že by to jakkoli hodnotil. Dítě tak cítí jeho pozornost a zájem, jeho snahu mu porozumět.

- **„Přijímám tě se vším, co k tobě patří! Ať uděláš cokoli, nikdy tě neodsoudím!“ = technika podporující přijetí**
Rodič pojmenovává všechny pocity dítěte, kterých si všimne, a přijímá je bez hodnocení, nesnaží se je „opravovat“ ani hodnotit. Dítě tím získává odvahu své pocity vyjadřovat otevřeněji a učí se jim samo lépe rozumět.

- **„Zvládneš to! Věřím ve tvé schopnosti!“ = technika podporující sebevědomí**
Rodič chce, aby dítěte zažívalo, že je schopné a kompetentní řešit své

Jaké jsou potřeba pro „hravou půlhodinku“ hračky? Také nějaké speciální? Nebo si vystačíme s tím, co máme zrovna doma?

Vystačíme si s běžnou nabídkou hraček, ale hračky by pro dítě měly být nové, tj. nehrajeme si s hračkami, které má běžně dostupné ve svém pokoji.

Hračky na filiální terapii bývají uloženy ve speciální krabici, před hrou se vždy rozloží a po hře se opět uklidí. To znamená, že mimo čas terapie nejsou dítěti běžně k dispozici.

Pro filiální terapii vybíráme takové hračky, které dítěti umožňují odžít jeho pocity, myšlenky a prožitky.

Zahrnují:

- hračky s tématy z reálného života (podporující imaginativní hru): např. miminko, lahvička na pití, lékařský

Symbolická hra

Symbolická hra je velice důležitou součástí vývoje dětské hry. O co se vlastně jedná? Svět je plný symbolů, kterým se postupně učíme, sami je vytváříme, používáme je v poznávání světa a komunikaci s druhými. Jsme jimi obklopeni od nejtělejšího dětství. Co si máme představit pod pojmem symbol? Může jít o jakýkoliv předmět, např. pokličku, kterou dítě používá jako volant auta. Příkladem symbolické hry pak může být například hra na doktora, v níž dítě (jakožto doktor) léčí své plyšáky.



Na doktora

Symbolická hra začíná tím, že dítě zaujme určitý podnět a začne jej dále rozvíjet. Postupně vytváří děj, který má svůj začátek (rozhodnutí dítěte léčit medvídku, který je nemocný), pokračuje sérií akcí (vymýšlení, hledání, nacházení jednotlivých rekvizit, vyšetření medvídku, stanovení diagnózy, komunikace s medvídkem, léčebná doporučení, ...) až ke konečnému výsledku (pomohl jsem medvídkovi, vyřešil jsem problém), který dítě naplňuje uspokojením (dosáhlo cíle a ještě si pěkně pohrálo).



Symbolická hra ohromujícím způsobem rozvíjí poznávací procesy, emocionální projevy, abstraktní myšlení, fantazii, tvořivost, vynalézavost, paměť, pozornost. Dítě se učí porovnávat, hodnotit, spolupracovat, komuni-

kovat i soucítit. Hra podporuje smysl pro organizaci činnosti, volní vlastnosti (cílevědomost, vytrvalost), chápání sociálních rolí, členění a návaznost jednotlivých kroků děje (včetně zahájení a ukončení), logické myšlení, vývoj řeči, vyjadřovací schopnosti a mnoho dalšího. Na uvedeném příkladu léčení medvídku si můžeme konkrétně ukázat, kolik oblastí taková hra zasahuje:

- „vyléčím medvídku“ (rozhodnutí, přijetí sociální role, společenské postavení),
- „najdu vše potřebné“ (paměť, logické myšlení, prostorová orientace v bytě),
- „další, kdo je na řadě, pojdte dál“ (komunikace, návaznost jednotlivých kroků, řízení činnosti),
- „lžíci použiji jako teploměr“ (použití symbolu, porovnávání, vyhodnocování podobných vlastností předmětů, předstírání, zobecnění, fantazie),
- „že ty jsi chodil venku bez čepice!“ (příčinnost – vztah příčiny a následku),
- „medvídku, sundej si triko, dýchej zhluboka“ (volba metody, komunikace, souvislosti),
- „zůstaneš v posteli a budeš brát tento sirup“ (řešení situace),
- „sestro, napište recept: mami, můžeš být sestřička?“ (poznávací procesy, spolupráce, komunikace, improvizace),
- „na shledanou a ve čtvrtek na kontrolu“ (společenské rituály, dovršení děje, pozornost, vytrvalost).

- A podobně bychom mohli dopodrobna rozebrat každou jednotlivou složku této hry.

Trocha teorie

Symbolismus můžeme definovat jako schopnost reprezentovat pomocí jednoho objektu (lopaticka a kyblík) jiný objekt (vařečka a hrnec), pomocí jedné činnosti (vkládání kamínků a písku do kyblíku, míchání lopatickou) jinou činnost (vaření).

Symbolická hra je založena na předstírání, což je myšleno v tom nejlepší slova smyslu: dítě předstírá, že se děje něco, co se ve skutečnosti neděje. Pro předstírání ve hře je naprosto zásadní schopnost vyvolání představy nepřítomného předmětu či dění, vybavení toho, co aktuálně není k dispozici nebo aktuálně neprobíhá.

Může se jednat nejen o zastoupení jednoho předmětu druhým (např. kartáč použitý coby autíčko), ale také např. předstírání falešných vlastností (např. že dětská žehlička pálí) či rolí (např. že jsem popelář) nebo nepřítomných předmětů (např. že v nákupní tašce je cukr a olej) či osob (např. odpověď tatínkovi, který je ovšem momentálně v práci).

Tato hra na „jako“, jak již bylo řečeno, rozhodně přináší o mnoho víc než jen příjemnou zábavu – ačkoliv i to je velmi významné.

Symbolická hra dítěte se zrakovým postižením

Symbolická hra se objevuje postupně, od nejjednodušších začátků po zpracované formy, ruku v ruce s tím, jak

se dítě postupně učí porozumět světu.

Aby taková hra mohla nastoupit, dítě musí chápat základní principy symbolu. Napadlo vás někdy, že například nakreslená kopretina je symbolem kopretiny na louce či vyfotografovaná žirafa symbolem živého zvířete?

Pro dítě, které dobře vidí, je to samozřejmé. Aniž ho to kdokoliv cíleně učí, bezděčně chápe, že nakreslená kopretina je prostě kopretina a fotka žirafy je žirafa.

Podívejme se však na to z hlediska dítěte, které špatně vidí, nevidí nebo potřebuje ke zrakové práci množství pozornosti a soustředění. Symboly se totiž mohou velmi výrazně lišit od toho, co představují.

Chápe nevidomé dítě, že kopretina na hmatovém obrázku reprezentuje skutečnou? Možná obrázek s reálnou květinou spojit nedokáže, možná jen opakuje, co mu řekli dospělí, kteří mu „uměle“ spojili obrázek se skutečným objektem.

A jak spolu souvisí žirafa na fotografii se živou žirafou – dítě, které vidí jen rozostřeně blízko před očima, nemá možnost vidět toto vysoké zvíře jako celek (pokud vůbec mělo příležitost návštěvy zoo)? Nepředstírá se zde spíše to, že obrázek (fotka) je totéž jako jiný skutečný objekt (při hmatovém vnímání či zhoršeném vidění to žádnou souvislost nemá)?

Zatímco vidící dítě si poměrně rychle a BEZPRACNĚ spojí obrázek s reálným objektem, dítě se závažným zrakovým postižením, aby tomuto spojení rozumělo (nikoliv opakovalo po dospělých bez porozumění), postupuje do velké míry přes vyšší racionální procesy: obrázek (byť hmatově provedený) poznává složitější cestou. Porovnejme to na příkladu prohlížení myšky na obrázku (dítě – tučným písmem, rodič – netučným). Jak už víme, nejedná se o opravdovou myšku, ale o symbol (hmatový obrázek) myšky:

Vidící dítě: „Na obrázku je myš.“

Nevidomé dítě: „Co by to mohlo být? (případně ještě: co je tohle? to k tomu obrázku také patří? ne, to je něco jiného, to teď neřeš, a co jiného? ne, prohlédni si tohle, tady je to odlepené, to nevádí, dej ruce sem, co je tady?), je to chlupaté → to bude zvíře, má to oči, vážně asi zvíře má to dlouhý ocas – ha! to by mohla být myš!“



Vidící dítě: „Co ta myška bude dělat?“
Nevidomé dítě: „Mám to – a teď si musím odpočinout, už dost!“

Vidící dítě „pracuje“ s myškou daleko dříve, než dokáže zdůvodnit, které znaky poukazují na to, že se jedná o obrázek myši. Myšku poznává, dalo by se říci, „jen tak“. Naproti tomu dítě se závažným zrakovým postižením musí být velmi soustředěné, cílené, systematicky pracující, potřebuje dlouhou výdrž, vnímavého průvodce (např. rodiče, který má dost času, dítě jemně vede, rozpozná verbalismus atd.), předchozí zkušenost (s obrázkem i reálným objektem), dobrou paměť, citlivou jemnou motoriku, schopnost zpracovat hmatový vjem, ...



Zajímavé je položit si základní otázku: Pracuje dítě jen v představě, nebo má obrázek s čím spojit, k čemu přiřadit? Tedy – jednoduše řečeno: Zná živou myšku?

A co například modely? Může se jednat o symboly velmi náročné k porozumění: plastový koláč pro panenky se liší materiálem, teplotou, uložením v dětských hračkách (ne ve spíži), chybějící čichovou a chuťovou charakteristikou a navíc téměř nulovou hmotností, plyšový pavouk neodpovídá velikostí, neživostí, materiálem ani kontextem, malinké autíčko samo nejede, nevydává zvuky, ...

Jistě by to bylo na dlouhou odbornou studii, proč je symbolická hra dítěte se závažným zrakovým postižením málo rozvinutá nebo velmi odlišná. Je velmi obtížné symbolizovat a hrát si na něco, pokud dítěti ještě nejsou zřejmé souvislosti, pokud je dítě teprve na začátku cesty k porozumění.

Symbolická hra by ale během vývoje dítěte rozhodně chybět neměla, naopak je třeba ji u dětí se zrakovým postižením podporovat všemi dostupnými prostředky. Inspirovat nás mohou následující příhody ze života.

Jo, takhle!

Honzík působil tak, jako by nebyl schopen dobře vnímat, o čem se mluví. Vypadalo to, že se společného hovoru neúčastní, ale fantazíruje si o svých vě-

cech. Jednou se mluvilo o autě a Honzík náhle vzkřikl: „Buďte zticha!“ A za chvíli ještě přidal: „Zaspíváme si!“ Na první pohled zcela nezáživný projev. Při další komunikaci se ovšem ukázalo, že chlapec je naopak naprosto přesně „in“: když s rodiči a sestrami vyjedou autem, tatínka silně znervózňuje dětský halas, a tak často dozadu houkne: „Buďte zticha!“ Maminka se snaží uklidnit situaci tím, že děti zabavuje, aby byly klidnější: „Zaspíváme si!“

Všimějme si, zda dítě nesymbolizuje jiným způsobem, souvisejícím s možnostmi jeho vnímání.

Veronika tuze toužila s maminkou naklepávat řízky. Zrovna měla narozeniny, a tak dostala dětské nádobíčko, v němž nechýběla ani palička na maso. Maminka už měla připravené maso: plátek vložila mezi dětské prkénko a paličku. Veronika se s nadšením pustila do naklepávání, ale vzápětí byla úplně nešťastná. „Já chci klepat jako ty!“ volala na maminku. Tohle prostě nebylo ono. Veronika byla zklamaná, protože její plastové nádobí nedokázalo způsobit stejné zvukové efekty jako maminičino opravdové. Navíc nebylo možné docílit ani požadovaného výsledku, tj. rozklepaného masa.

Pokud je to jen trochu možné, dovolme dítěti „pracovat“ se skutečnými předměty, aby mohlo pocítit, že napodobuje činnost dospělých.



Pěťka dostal knížku hádanek. Na jedné stránce byla nalepená skutečná sirka a vedle text: „Hlavička když zčervená, konec nožky znamená.“ Přes všechnu snahu o návod bylo nakonec třeba prozradit, že se jedná o sirku. „Cože?“



divil se Pěťka. „Sirky my doma máme, ty ale chrastí!“ A dále: „Nesahej na to!“ Tak zopakoval větu, kterou doma ve spojitosti se sirkami slýchá.

S fantazií a smyslem pro humor obměňujeme kontext, při hře např. schovíme míč do pračky, klíč navlékneme na špejli, kolíčkem na prádlo spojíme pár bot, na malém koberečku pohoupejme dítě, oblečme si rukavice na nohy či obujeme boty na ruce, mluvíme s hlavou v hrnci, otočíme stůl nohama vzhůru...

Maminka říká Mařence: „Tak utíkej přece přivítat tátu!“ Mařenka stála, ani se nehnula. „To není táta,“ zašeptala si pro sebe. „Myš!“ dodala. „Ale ano, je to tatínek!“ povzbuzovala ji maminka. Tatínek se k Mařence nakonec rozběhl: „A kdo by to asi byl?“ Mařenka se ho nejdříve nesměle dotkla, ale za chvíli už ji tatínek vyhazoval do vzduchu. A co že se vlastně přihodilo? Tatínek každý příchod z práce ohlašoval Mařenčinou oblíbenou písničkou Mámo, táto, v komoře je myš. Jenže dnes tatínka bolí v krku...

Podporujeme dítě, když symbolizuje. Vytváříme mu cíleně další symboly. Např. klíčenka s rolničkou je Josífka, před obědem se zaspívá vždy stejný popěvek, při podávání hřebenu s ním ťukneme o umyvadlo, ...

Knihovna hmatových knížek

Doporučujeme klientským rodinám možnost půjčování knížek s hmatovými obrázky a pohádek či příběhů s předměty, které velmi významně podporu-

jí mnoho oblastí vývoje dítěte, mj. také symbolického uvažování.

Knížky a předmětové příběhy se půjčují poštou, nemusíte tedy kvůli tomu nikam cestovat.

Knihovnu hmatových knížek provozuje Asociace rodičů a přátel dětí nevidomých a slabozrakých v ČR. O zaslání knížek a příběhů lze požádat na adrese khk.asociace@gmail.com. Knihovna je vyústěním projektu Tactus.cz, podporujícího tvorbu hmatově ilustrovaných dětských knížek. Vše o projektu Tactus.cz najdete na www.tactus.wz.cz.

Terezie Kochová, Asociace rodičů a přátel dětí nevidomých a slabozrakých v ČR



Trocha hraní ze světa zvířat

Interakce mezi dětmi a zvířaty vídáme okolo sebe téměř denně. Obvykle jsou obě strany velmi spokojené. A to ať jde o setkání se psem vašich sousedů, o hlídání kočky vaší kamarádky nebo vedení vlastního mazlíčka. Děti si se zvířaty často rozumějí beze slov.

Přesuneme-li se o kousek dál, tam, kde mají zvířata interakci s člověkem jako svůj hlavní úkol (canisterapie, felinoterapie, hipoterapie, asistenční psi, vodící psi...), získáváme z takového kontaktu ještě další užitek v podobě stimulace pohybového vývoje, správného držení těla, polohování, samostatného pohybu, podpory v sebeobslužných dovednostech, posílení sebevědomí a mnoho dalšího.

O psech asistenčních

Jak se asi cítí asistenční pes? Odpověď na tuto otázku se mi získat nepodařilo. Když jsem však otázky formulovala jinak, odpovědi přicházely, a to od člověka velmi zorientovaného v dané oblasti. Paní Jaroslava Polacsekova je maminkou těžce nemocného Ládička a majitelkou spolku Šťastný pes-Handicap, z. s. Psy je obklopena na každém kroku a téměř nepřetržitě. Dobře ví, jakým způsobem ke svým psím svěřencům přistupovat, aby jejich výchova vedla k co nejlepšímu výsledku – ke spolupráci psa a člověka, který ho potřebuje.

Nepochybně vás k tomu všemu inspiroval váš syn Ládiček, kterému psí kamarád pomáhá s mnoha činnostmi.

Ládiček má svého psího pomocníka a kamaráda od jiné organizace. Ládiček kdysi neuměl cíleně pohybovat rukama, nepohládil mě, nesahal po hračkách. Dnes je situace úplně jiná. Nádherný pocit, když mě pohladí, a jakmile se mu něco nelíbí, chytí nás i za ruku. Hraje si s pramínkem mých vlasů, odstrčí se. Je to nádherný pocit. Ta krása, vidět oba kluky společně pracovat. I pro mě je Ládičkův pes asistenční, nosí mi pleny, podává věci nebo když nedosáhnu na

zvonící mobil, podá mi ho; a vždy, když jsem smutná, tak to ví a snaží se stimulovat i mě. Docvičila jsem si ho sama ke své potřebě.

Jak dlouho už vychováváte asistenční psy?

Náš spolek Šťastný pes – Handicap, z. s., jsme založili s manželem v prosinci 2015.

Jak nápad vznikl? Co proběhlo?

Nápad založit si spolek na výchovu a výcvik asistenčních psů vznikl díky manželovi, který mi řekl, abych nemyslela jen na nemoci Ládička a začala se realizovat v něčem jiném, co má také smysl a bude mi to dělat radost. Proto vznikla myšlenka pomáhat dalším lidem, kteří takovou pomoc potřebují, vidět dětský úsměv a zažít nemocné, jak jsou šťastní.

Oslovila jsem kynology, oznámila tuto myšlenku lidem, kteří mají handicapované děti, a tak jsme začali.

Celé číslo časopisu je zaměřeno na hru. Může si asistenční pes hrát?

Ano. Je to pro něj velmi důležité.

Jak probíhá taková psí hra? Hraje si pes jen sám, nebo je pro něj hrou i interakce s člověkem? A co rozkousané boty, můžou být hrou?

Asistenční pes má i svůj volný čas. Například na procházce, kde může mít i svého psího kamaráda, se kterým se odreaguje a nabere sílu k další práci. To je pro něj také způsob hry.

Krásná hra s asistenčním psem jsou „skořápky“. Pod jeden z kelímků schováte pamlsk a pes ho vždy správně vyčmúchá. Tahle hra baví jak naše klienty, tak psy.

Hra s dítětem může probíhat venku, kdy dítě hodí psovi míč nebo létající talíř, i v domácím prostředí, kdy pes pomáhá uklízet hračky, hraje spolu „skořápky“ nebo se jen baví při svlékání oblečení. Pak vidíte úsměvy, které stojí za to.

Pes pomáhá olizováním, polohováním, podáváním upadlých předmětů, přinášáním věcí, podáním zvonícího telefonu, otevíráním zásuvek, otevíráním a zavíráním dveří, může rozsvěcet i zhasínat světlo, při pádu například z invalidního vozíku přivolá pomoc, poskytuje uklidnění při záchvatu. Všechny úkony učíme psy podle potřeb klientů. S klienty a jejich rodinami se sezna-

mujeme u nás ve spolku ve výcvikovém bytě, kde se klienti učí sevcitovat se svými vybranými psy, mohou spolu spát i v posteli a trenéři je vedou ke vzájemné spolupráci. Při první návštěvě je rozhodující, jak si padnou do oka obě strany. Je velmi důležité podívat se na svět každého klienta a jeho rodiny, poté můžeme individuálně plánovat a vycvičit asistenčního psa na míru.

Psi jsou ve výchově a výcviku, kde se učí pracovat a zároveň dodržovat pravidla, která nesmí porušit. Rozkousat oblečení, botu nebo hračky si nesmí dovolit při žádné hře. Vychováváme psy zásadně v domácím prostředí a tak, aby byli pro klienty pomocí a v žádném případě přítěží.

Jak a kdy vlastně asistenční pes odpočívá?

Asistenční pes musí odpočívát. Když po něm chceme výkony, tak mu musíme dát čas na „dobití baterek“. Není stroj, ale živý tvor. Každý z těchto pejsků by měl mít pelíšek tam, kde samozřejmě nepřekáží, ale zároveň kde má svého lidského kamaráda na očích.

Každý z těchto pejsků pracuje s radostí a za pamlsek by pracoval neustále.

Článek vznikl ve spolupráci s majitelkou spolku Šťastný pes – Handicap, z. s. (www.stastnypes-handicap.cz, facebook: Šťastný pes – Handicap, telefon: +420 773 179 566) Jaroslavou Polacsekovou, která je zároveň maminkou šťastného Ládička a paničkou šťastného psa Coríska.

*Martina Králová,
poradkyně rané péče
a vedoucí SPC EDA*



Proč péče, teplo a dostatek jídla dítěti ke štěstí nestačí

Každá lidská bytost má své základní potřeby, které jsou motorem, jež nás nutí je během svého života uspokojovat a zajistit si tak pro sebe určitý stupeň blaha. Chceme, aby nám zkrátka bylo dobře.

Lidské mládě se s těmito potřebami rodí na svět, ale ani zdaleka není schopno si tyto potřeby samo zajistit. Je zcela odkázáno na své rodiče a na to, zda budou schopni tyto jeho potřeby „přečíst“. Vypozorovat, odhadnout, vycítit, co zrovna dítě potřebuje, a pomoci mu jeho potřebu uspokojit.

Přestože se dítě rodí bezmocné a nesamostatné, rodí se ale s velikou výbavou, která mu má zajistit rodičovou pozornost a lásku. Je krásné, roztomilé, má velké oči, jemnou kůži a voní... Tohle vše nás, maminky a tatínky, přirozeně nutí se na dítě stále dívat, sahat na něj, čichat si k němu, a tím vším dítěti porozumět – navázat se na něj. Když se nám to podaří, odměnou nám je pak to nejcennější. Spokojené dítě a jeho ÚSMĚV.

Právě ta spokojenost, pocit štěstí, je základem pro zdravý rozvoj dítěte. Dostatek jídla a suchá plenka sama o sobě nestačí, protože člověk ke štěstí potřebuje dalšího člověka. Není uzpůsoben k tomu, žít sám. Pocit, že na světě je dobře a že mohu být šťastný, vzniká až v kontaktu s další osobou – tak už to s námi lidmi prostě je.

Pro dítě je touto první a také nejdůležitější osobou dlouhou dobu rodič, v prvním roce života nejčastěji maminka. A vztah, který mezi nimi vzniká, je v odborné literatuře nazýván attachment. Česky bychom ho přeložili asi jako „citové pouto“ a je to to kouzlo, které způsobí, že je dítěti a mamince spolu dobře: máme radost z vzájemného kontaktu, rozumíme si, cítíme se bezpečně.

Tohle prvotní citové pouto (attachment) je pak základem pro rozvoj celé osobnosti dítěte – tady někde osobnost vzniká. Když si je dítě svým člověkem (maminkou) jisté, má touhu se začít rozvíjet. Chce se dozvídat více o světě kolem sebe, ale také o sobě samotném. Chce vědět, kým na tomhle světě je, jakou tu má roli. Způsob, kterým se to dozví, se nazývá *interakce*.

Dítě dlouhou dobu nedokáže slovně vyjádřit, co potřebuje. Neumí věci pojmenovávat. Ale má své emoce a ty vyjádřit dokáže, třeba křikem a pláčem. Interakce mezi maminkou a dítětem je pak *naladěnou výměnou*, během které dítě vyjádří svou potřebu, maminka jí porozumí a dokáže tuto potřebu pojmenovat a uspokojit.

Příkladem takové interakce může být situace, kdy roční dítě pláče a snaží se na sebe strhnout ubrus ze stolu. Naladěná maminka pochopí, že dítě něco chce, a naladěné výměny mohou začít:

- Přiblíží se k dítěti, aby lépe viděla a byla na jeho úrovni.
- Říká mu: „Ty bys něco chtěl? Něco, co je na stole?“
- Vezme dítě do náručí, aby ho zklidnila a aby oba viděli na stůl.
- Dítě se střídavě dívá mamince do obličeje a ukazuje prstem na stůl.
- Maminka sleduje, kam dítě ukazuje, a pojmenovává: „Hrneček? Ty bys chtěl hrneček? Ty máš žízeň?“ A podává dítěti hrneček s vodou.

Dítě se tak během této krátké situace dozvědělo spoustu věcí o světě i o sobě samém. Ví, že maminka má o jeho potřeby zájem, snaží se mu porozumět, pojmenuje věci, ale také emoce, se kterými si dítě ještě samo neporadí. Tvoří mu svět, který je pro dítě srozumitelný, který dítě dokáže pochopit a kde věci „fungují“.

Jak by ale stejné dítě rozumělo světu ve stejné situaci, kdyby mu maminka při prvním zatahání za ubrus řekla: „Ty, ty, ty. To se nedělá. Za ubrus se netahá, to by ses oparil.“ Co by to dostalo za informaci, když má přeci *žízeň*.

Starší děti pak trénují interakci s ostatními také prostřednictvím *hry*. Když si doma posílají s tatínkem třeba jen autíčko po koberci, vzniká tak spousta interakcí – naladěných výměn.

- Oba věnují pozornost autíčku a zároveň jeden druhému.
- Dítě vymýšlí různé „zápletky“, jako jsou bouračky a zatačky.
- Táta je pojmenovává a rozvíjí hru dál.
- Pak přidává vlastní nápad, třeba převoz nákladu.

Co ale, když interakce mezi rodičem a dítětem takto hladce nefunguje? Co když vše neběží plynule a rodič má pocit, že „někde něco drhne“, „nerozumíme si“, „dítě je vztekale a u ničeho nevydrží“... Co dělat, když to neklape?

Anna Kubeschová,
poradkyně rané péče



Videotrénink interakcí

Co to je a k čemu může pomoci

Předchozí článek o naladěných výměnách připravil půdu pro osvětlení metody, která může napomoci řešit situace, kdy komunikace neplyne tak hladce, dochází k různým zásekům, přerušením a nesouladu, děti například nedělají, co po nich rodiče chtějí, objevují se negativní emoce a nepochopení na všech stranách. Videotrénink interakcí (dále jen VTI) je velmi účinnou metodou, která může podpořit komunikaci (zejména mezi rodičem a dítětem, ale i učitelem a žákem, pomáhajícím pracovníkem a klientem). Pomáhá posílit či obnovit úspěšnou komunikaci v rámci určitého vztahu. Tato metoda vznikla na počátku 80. let 20. století v Nizozemsku a je dnes používána v mnoha zemích Evropy i v USA. V České republice tuto metodu používá, vyučuje a šíří mezi poradenské pracovníky i pedagogy již od roku 1995 občanské sdružení SPIN.

VTI v rodině

Metoda VTI je krátkodobou intenzivní formou pomoci přímo v domácím prostředí rodiny. Je určena rodinám, které chtějí udělat nějakou změnu při výchově a vedení svých dětí.

VTI vychází z předpokladu, že pozitivní kontakt dítěte s rodiči nebo dalšími významnými osobami je pro vývoj dítěte klíčový.

Z čeho VTI vychází

Metoda vychází také z předpokladu, že spolu rodiče a děti chtějí dobře komunikovat. Potíže s výchovou jsou chápány tak, že rodičům chybí pozitivní zkušenosti, díky nimž by kontakt mezi členy rodiny mohl probíhat hladce. Nedostatek pozitivního kontaktu mezi rodiči a dětmi vyvolává celou řadu negativních vzorců chování, které je velmi obtížné přerušit. Ve VTI se tedy terapeut od začátku soustřeďuje na budování pozitivních kontaktů a na posílení komunikace.



Využití VTI ve škole

VTI trenér pracuje s učitelem na efektivním využívání komunikace s cílem vytvořit pozitivní pedagogickou atmosféru. Díky efektivní komunikaci učitele se žáci stávají aktivními a silně motivovanými učiteli se. Podpora dialogu mezi učitelem a žákem, nacházení rovnováhy mezi řízením žáka a jeho aktivováním, budování pozitivních vztahů, podpora kompetence a autonomie žáka i učitele jsou hlavními rysy metody VTI.

Jak VTI probíhá

Natáčení

VTI trenér pořizuje na základě sjednaného kontraktu přibližně desetiminutový záznam interakce v prostředí klienta (může to být společné jídlo, hra s dítětem, příprava do školy, rozhovor s dítětem, běžné situace ve třídě při vyučování, komunikace s klientem). Natáčíme jen úspěšné momenty interakce. Ty jsou „vstupenkou“ ke změně.

Analýza videonahrávky

VTI trenér vyhledává na záznamu úspěšné komunikační momenty. Tyto momenty by měly pomoci klientům uvědomit si či zdůraznit vlastní silné stránky a zdroje a rozvíjet pozitivní možnosti řešení daného problému.

Zpětnovazebný rozhovor

Vybrané úseky nahrávky si pak VTI trenér a rodič společně prohlížejí, často opakovaně a po krátkých částech. Takováto reflexe, která zdůrazňuje a ukazuje pozitivní interakční momenty, zdroje klienta, je velmi přínosná. Rozhovor o významu interakce a možnos-

tech změny pomáhá klientovi vytvářet si nový náhled na situaci, může pomoci také v nastolení požadovaných změn.

Tento proces se opakuje tak dlouho, jak je třeba. Nejde tedy o to, změnit celou situaci najednou, ale pomocí malých konkrétních kroků dosáhnout požadovaného cíle.

Intenzita a délka trvání VTI je individuální. Minimální počet setkání (opakování výše popsaného cyklu) jsou tři. Teď až potom je možné mluvit o posílení, efektivní podpoře či změně v komunikaci, v chování nebo o změnách ve vztazích mezi jednotlivými členy systému.

Teorie se neobejde bez příkladu, proto jeden pro lepší srozumitelnost tématu stručně uvádíme:

Na videotrenéra se obrátí maminka s tím, že její tříletý syn ji neposlouchá. Každou věc, kterou po něm žádá, musí opakovat desetkrát. Syn dělá, jako by neslyšel, a ignoruje ji. Maminka uvažuje, že to syn snad dělá schválně, a často ji to natolik vyvede z rovnováhy, že na něj pak křičí a má chuť ho plácnout.

Videotrenér se tedy s maminkou domluví na prvním natáčení. Maminka má přání, aby ji syn poslouchal. Sama ale neví, jak to udělat, aby ji neignoroval a choval se tak, jak si ona představuje.

Videotrenér natočí společnou hru maminky se synem. Chlapec právě baví hrát si s dřevěnými kolejkami, stavět dráhu, jezdit s vláčky, vymýšlet, co budou dělat cestující. Tak se společně rozhodnou, že natočí tuto situaci. U této hry dokáže syn maminku často ochotně poslouchat. Přitom ho baví být v její přítomnosti a užívá si, že má její veškerou pozornost. Maminka neodbíhá a snaží

se naplno zapojit do hry, pomáhá mu při zapojování složitějších tvarů kolejí.

Při přípravě rozboru videa si videotrénér označí natočené momenty, kde se společná interakce daří, kde syn maminku poslechl, vnímal ji, ochotně reagoval na její pokyn.

Společně se pak při příštím setkání s maminkou na tyto záběry dívají, opakovane se k nim vrací. Snaží se vypořádat a vystihnout, čím to je, co maminka dělá, že ji syn poslechně. „Čím to je, že vás syn poslechl napoprvé?“ „Co jste

udělala jinak než obvykle, že to tady funguje?“ Přijdou na mnoho důležitých postřehů, díky nimž si maminka uvědomí, co dělá ve chvílích, kdy jim „to funguje“.

Po rozboru videa možná přijdou na to, že syn, aby „byl na příjmu“ a „poslouchal“, potřebuje, aby na něj rodič mluvil ze stejné úrovně, jako je on, tedy aby si k němu maminka dřepla. Potřebuje, aby ho maminka oslovila jménem, dívala se mu přímo do obličeje, chytla ho za ramínko a pak teprve vyslovila svůj požadavek. A také aby se na

něj naladila, uměla dobře interpretovat jeho úmysly.

Tyto jednoduché „finty“ si pak maminka bude moci zkoušet i při běžné komunikaci se synem. A když to dobře zafunguje a maminka to nevzdá, ze synka „neposlušného“ se za pár týdnů stane „poslušný“.

*S použitím materiálů na www.spin-vti.cz
sestavily Anna Kubeschová a Alice
Pexiederová, poradkyně rané péče.*

Děti čtou nevidomým dětem

Děti čtou nevidomým dětem je název projektu, který běží v Krajské vědecké knihovně (KVK) v Liberci již od roku 2002 a u jehož zrodu stála paní Dagmar Helšusová. O rok později se projektu začala věnovat paní Radka Vojáčková, která je s projektem spojena až do současné doby.

V rámci projektu je každý rok nahrána jedna zvuková kniha, jejíž nahrávky poté získávají darem od KVK v Liberci organizace, které se věnují podpoře dětí a žáků se zrakovým postižením, nebo jednotlivci, kteří mají o knihy zájem. V případě velké poptávky, kdy je přecherpan limit financování projektu, je možné zvukové knihy koupit za 50 Kč.

My jsme v letošním roce mohli vybavit zvukovými knihami, nahránými v rámci projektu, půjčovnu SPC EDA. Jak vzniká taková nahrávka zvukové knihy a jak celý projekt probíhá, nám přiblížila paní Vojáčková z KVK v Liberci.

V letošním roce se chystáme nahrát v pořadí již sedmáctou knihu. Tentokrát půjde o titul Ivony Březinové Útek Kryspína N. Začátek projektu v novém školním roce začíná v podstatě již na podzim, kdy kontaktují všechny školy z Libereckého kraje. Školy oslovujeme na podzim, abychom dali předem vědět, jaké děti budeme pro nahrávání potřebovat, a také proto, aby si děti stihly vybranou knihu přečíst. Jedním



z cílů projektu je podpora čtenářské gramotnosti a rozšíření povědomí o současné literatuře. Také chceme vzbudit v dětech solidaritu s handicapovanými dětmi. Kdo tedy chce přijít na konkurz, měl by mít knihu přečtenou.

Reakce dětí

Děti se do projektu hlásí, dokonce jsme museli omezit jejich počet na 10 za školu, abychom konkurz zvládli v daném časovém úseku. Na konkurz dorazí okolo 150 dětí z celého kraje. Většinou reprezentují svoji školu, ale jsou i taci, kteří se přihlásí sami. Často přijdou i tzv. „věrní účastníci“, kteří se natáčení účastnili již v předchozích letech.

Dostalo se nám velmi příznivé kritiky od webového portálu naposlech.cz. Recenze našich zvukových knih se ujal jeden z nevidomých a jeho slova mě

dodnes těší. Recenze je k přečtení zde: www.naposlech.cz/zprava/deti-ctou-nevidomym-detem

Nahrávání knihy

Na konkurzu si režisérka nahrává všechny zúčastněné a poté vybere vhodné kandidáty do jednotlivých rolí. Vybrané děti obdrží scénář, podle kterého se musí na svou roli připravit. Nejde nám jen o suché čtení, knihu nahráváme formou dramatizace. Samotné nahrávání probíhá v nahrávacím studiu, které máme v naší knihovně. Na dva až tři dny se v něm „zavřeme“ a postupně nahráváme. Většinou po částech; osvědčilo se nám, když mohou děti mluvit do mikrofonu alespoň v dialogu, lépe se jim pak mluví, jsou přirozenější. Samozřejmě to vyžaduje trpělivost, někdy to trvá i déle, než se větu podaří správně říct. Často dětem modelujeme, jak by

jejich řeč měla vypadat. Někdy to jde téměř samo, záleží vždy na dětech a také na textu.

Snažíme se, aby většina rolí byla obsazena dětmi. Spolupracujeme i s herci místního divadla. Herce potřebujeme i do role vypravěče, který jednotlivé scény spojí. Do hotové nahrávky je nutné vybrat z nahraných vět a dialogů ty nejlepší, což už je práce pro režiséra, který poslouchá, stříhá, čistí, spojuje atd. Dále se vsadí podzvuky a hudba, která je nedílnou součástí zvukové knížky. Navázali jsme spolupráci s několika hudebními skladateli, kteří jsou ochotni pracovat i za menší honoráře (např. Jan Dušek, Jiří Hájek).

Dosud jsme spolupracovali se dvěma režiséry, Eliškou Bejčkovou a Petrem Neubauerem. Oba znají práci zvukaře i tu režisérskou a k tomu ještě umí pracovat s dětmi.

Při výběru knihy se řídíme hlavně rozsahem, příliš obsáhlé knihy nenahráváme. Vybíráme především ze současných českých autorů, jednou jsme



ale nahrávali i zahraničního autora, a to Roalda Dahla. Jaké knihy jsme nahráli, zjistíte na našich webových stránkách: www.kvkli.cz/deti-ctou-nevidomym-detem. Zde je k nalezení i nahrávka pořadu Šálek čaje, který je věnován právě celému projektu.

Děkujeme za zvukové knihy, které jsme obdrželi v našich půjčovnách pro klienty, i za podkrytí celého průběhu nahrávání zvukových knih.

Martina Králová, poradkyně rané péče a vedoucí SPC EDA

Medicco – moderní zdravotní kočárky a dětské vozíky

V posledním elektronickém Zpravodaji 28 jsme informovali o tom, že firma Medicco nově zajišťuje distribuci známých pomůcek značky Leckey a Firefly. Jejich jednotlivé produkty získaly prostor v minulém čísle našeho časopisu a čtenáři se měli možnost dozvědět mnohé podrobnosti o pomůckách z pohledu uživatelů, tedy klientských rodin. Nyní bychom rádi poskytli více informací o dalších produktech této firmy.

Nejen u dospělých, ale i u dětí s pohybovým, případně kombinovaným postižením hraje výběr správné kompenzační pomůcky velmi důležitou roli. Včasné řešení všech aspektů života s handicapem přímo ovlivňuje vývoj dítěte a kvalitu jeho života.

Zdravotní handicap ve formě pohybového postižení s sebou přináší potřebu spoléhat se v mnoha situacích na

technické vybavení. Seběmenší drobnost může znamenat obrovský rozdíl v kvalitě života dítěte. Každé dítě je jiné a různá postižení kladou na technické vybavení jiné nároky. Všechny tyto aspekty je třeba zvážit již při základním výběru typu zdravotního prostředku. Proto má naše společnost tak širokou nabídku dětských produktů a příslušenství. Každý náš produkt je specifický a nabízí našim klientům jiné možnosti.

Zdravotní kočárky

Než dítě začne jezdit na vozíku, využívají rodiče k pohybu mimo domov především dětské zdravotní kočárky. Mezi naše nejoblíbenější a nejprodávanější kočárky se řadí Zippie Voyage, který je určen dětem do maximální hmotnosti 34 kg. Všestranný kočárek Zippie Voyage má vlastnosti snadno ovladatelného sportovního kočárku, ve kterém je vhodně využita multifunkčnost sedacího systému Zippie. Zippie Voyage zároveň nabízí jedny z nejširších možností výběru funkčního příslušenství na trhu.

Jestliže vašemu dítěti přestává kočárek z velikostních, funkčních či uživatelských důvodů vyhovovat, je čas začít přemýšlet o další pomůcce, dětském

mechanickém vozíku, případně o dětském elektrickém vozíku.

Dětské vozíky

Dětské vozíky vyvíjíme v souladu s požadavky vašich dětí. Při vývoji a výběru produktů určených pro naše nejmenší klienty se snažíme zmírnit následky jejich postižení a poskytnout jim maximální prostor pro celkový rozvoj a radost ze života. K tomu, aby vozík dítěti plně vyhovoval, je nutné ho správně vybrat a zaměřit. Výběr vozíku je vhodné konzultovat s lékařem, nejlépe však s fyzioterapeutem, který dítě dobře zná, a za přítomnosti našeho obchodního zástupce, který je odborně zaškolen a zná technické i zdravotnické aspekty výběru takové pomůcky. Díky této spolupráci se vyvarujete případných problémů spojených s nevyhovujícím nastavením.

Konečné rozhodnutí při výběru typu vozíku, volitelného vybavení a nastavení je ale výhradně na vás, rodičích. Výběr nejlepší možné konfigurace, příslušenství a nastavení závisí na:

1. stupni postižení dítěte, jeho síle, rovnováze, koordinaci a dalších schopnostech,
2. typu ortézy, případně jiné kompen-



- zační pomůcky, které dítě celodenně využívá,
3. typu bariér, které musí být překonávány při každodenním používání v místě, kde žijete, a na dalších místech, kde budete zařízení obvykle používat,
 4. potřebě volitelného vybavení pro bezpečnost a pohodlí.

Mezi naše nejoblíbenější a nejprodávanější dětské mechanické vozíky se řadí vozík Simba, Youngster3 a Zippie RS. Z dětských elektrických vozíků bych zmínil vozík Salsa M2 mini a Salsa M2.

K tomu, aby vozíček dítěti plně vyhovoval, je nutné ho správně vybrat a zaměřit!

Simba

Simba je nejlehčí nastavitelný vozík s pevným rámem a s možností růstu v průběhu užívání. Dítě během užívání vozíku roste, vlastnosti vozíku je proto třeba v průběhu měnit. Simba nabízí možnost rozšířit sedačku až o dva centimetry a prodloužit její hloubku až o čtyři centimetry. Při vývoji Simby bylo každé další příslušenství navrženo tak, aby malým klientům poskytlo větší nezávislost a umožnilo jim další rozvoj jejich schopností. Blatníky s integrovanými „Safari“ brzdami, vzad odklopná stupačka, abdukční rám a další příslušenství zajišťují dětem jednoduchý přístup ke kolům a dalším ovládacím prvkům vozíku. Díky stylové konstrukci, 28 barevným kombinacím rámu, 6 barvám potahů, barevným vidlicím předních koleček a celé řadě barevných chráničů drátů kol se Simba přizpůsobí všem požadavkům svých malých uživatelů. Vozík má skvělé jízdní vlastnosti a dokáže jej ovládat i dítě s malou svalovou silou horních končetin.



Youngster3

Nejlehčí dětský skládací vozík s možností růstu v průběhu užívání.



Patentovaný mechanismus umožňuje rozšíření vozíku v průběhu užívání bez použití dalších dílů až o dva centimetry. Odlehčené komponenty (vidlice předních koleček, polstrování, kolečko proti překlopení a „Safari“ brzdy) snižují celkovou hmotnost vozíku a zjednodušují jeho pohyb a transport. Inovovaná zádová opěrka nabízí širokou škálu různých provedení a více možností nastavení. Jednoduchým přenastavením trubek sedačky je možné bez použití dalších komponentů měnit hloubku sedu v rozmezí čtyř centimetrů. Blatníky kombinované s integrovanými „Safari“ brzdami zajišťují jednodušší a bezpečnější použití. Odlehčené „Carbotecture“ vidlice předních koleček a inovovaný hydroformovaný rám podtrhují aktivní vzhled vozíku a zlepšují jeho jízdní vlastnosti. Zcela nově byla vyvinuta přední část rámu, která spolu s designem uchycení řídicích koleček, novými kryty kol, konstrukcí vidlice, nosníku hnacích kol a křížové vzpěry zaručuje nízkou hmotnost.

Zippie RS

Vozík s patentovaným polohováním v prostoru.

Vozík Zippie RS s plynulou rotací v prostoru umožňuje klientům se sníženou schopností pohybu okamžité snížení tlaku na pánev a zajištění lepší respirace a zlepšení. Tyto vlastnosti jsou důležité zejména pro děti, které nejsou schopné samostatného přesunu váhy. Rotace sedu probíhá přesně v těžišti vozíku bez nežádoucích změn jízdních vlastností a stability vozíku. Zippie RS se jednoduše přizpůsobí všem individuálním potřebám svých klientů. Díky široké nabídce příslušenství a možnos-

tem nastavení lze upravit hloubku sedu, nastavení těžiště, využít úhlově nastavitelnou zádovou opěrku, výškově a úhlově nastavitelné madlo pro doprovod, úhlově a výškově nastavitelnou stupačku s mechanismem odklopným vzad a dělené odklopné stupačky, a vytvořit tak potřebný komfort pro dítě i jeho doprovod.

Salsa M2 mini a Salsa M2

Skvěle ovladatelné a výkonné elektrické vozíky přizpůsobené potřebám dětí při pohybu v interiéru i v přírodě.



Salsa M2 Mini je nejužší na trhu, jeho podvozek měří na šířku pouhých 52 cm. Díky úzké kompaktní základně má tento vozík poloměr otáčení jen 110 cm. Tyto vlastnosti zaručují skvělé ovládání v interiéru. Šestikolový podvozek s ochranou proti převrácení a stabilizací trakce nabízí vynikající vlastnosti v exteriéru a umožňuje překonání překážek vysokých až sedm centimetrů. Vozík je nastavitelný, lze rozšířit a prodloužit hloubku sedu, proto předpokládáme, že bude dětským uživatelům dlouho sloužit.



Firma Medicco nabízí bezplatné poradenství a konzultaci přímo v domácím prostředí klienta. V případě zájmu se můžete obrátit na bezplatnou linku 800 900 809 nebo přímo na jednotlivé obchodní zástupce v regionech. Více informací a veškeré kontaktní údaje najdete na www.medicco.cz.

Bc. Martin Mazurek



Little Room

aktivní učení podle Lilli Nielsen

Dánská psycholožka Lilli Nielsen (1926–2013) vyrůstala v rodině se čtyřmi nevidomými sourozenci. Tuto neúnavnou propagátorku tzv. aktivního učení jsme poprvé potkali v devadesátých letech na konferenci v Budapešti, nedlouho poté naše kolegyně Martina Herynková přeložila její stěžejní knihu „Dotýkej se, ať pochopíš“ (můžete si ji vyžádat v EDOVI k zapůjčení u své poradkyně).

Paní Nielsen vycházela z důkladného studia pedagogiky, ale také ze svých bohatých zkušeností, převážně z práce s nevidomými dětmi s kombinovaným postižením. Její teorii aktivního učení lze velmi stručně shrnout do tří základních pravidel:

- Pouze to, co se dítě naučí samo, se stane součástí jeho osobnosti.
- Pouhý dril děti nikam neposouvá.
- Nejdůležitější je pozorovat, co dítě může dělat samo.

Na jejich základě vytvořila řadu celosvětově používaných pomůcek, které z teorie aktivního učení vycházejí a velmi prakticky je umožňují realizovat.

Asi nejrozšířenější pomůckou Lilli Nielsen je „pokojíček“, ve světě známý jako „Little Room“. Právě ten vám chceme podrobněji představit. Je k dispozici v EDOVĚ půjčovně hraček a pomůcek, už v mnoha klientských rodinách povzbudil samostatnou aktivitu dítěte – a hlavně, při určité šikovnosti si jej zvládnete vyrobit i sami doma.

Co děti vývojově posunuje

Možnost vydat se za zajímavými předměty po celém bytě přináší dětem příležitosti setkat se se zajímavými materiály. Kromě plastu a plyše, který je v současné době převažujícím materiálem užívaným k výrobě dětských hraček, potká dítě v kuchyni, koupelně a dalších prostorách bytu i předměty plechové, dřevěné, skleněné; předměty, jejichž povrch je nejen měkký a hladký, ale i drsný, ostrý, chlupatý...



Tento Little Room je původním pokojíčkem volně inspirovaný. Míša nemá rád uzavřený prostor, proto rodiče stěny nahradili vzdušnými pavouky z velkých korálů a místo vrchního plexiskla naplnili síť z průhledné pásky, na níž se dají všet různé předměty.

Děti se zrakovým postižením, zvláště pokud mají i motorické obtíže, nejsou samy schopny objevovat dostatečné množství podnětných předmětů. Nezapomínejme, že běžně se vyvíjející dítě brzy leze do všech přístupných zásuvek, polic, pod nábytek... a všude jej láká nespočet zajímavostí. Dítě, které špatně vidí nebo nevidí vůbec a lézt nedokáže, je většinou také v principu zvědavé na svět kolem sebe – ale jen do té doby, dokud to nevzdá pro nedostatek podnětů (neví, za čím se má vydat, protože to nevidí) a nedostatek úspěšných pokusů (snaha něčeho se zmocnit nemá výsledek, protože dítě neovládá cílené pohyby).

Při běžné zrakové kontrole okolí se dítě postupně učí, že předměty mají svá místa a že poté, co se od nich vzdálí, předměty nadále existují. To je další okolnost, která není pro dítě se zrakovým a kombinovaným postižením snadno pochopitelná. To, o čem nevím, to neumím chtít. To, co nedržím v ruce nebo co mi upadne, přestává pro mne existovat.

Další zajímavé informace o vlastnostech světa kolem sebe získává běžně

se vyvíjející dítě objevováním různých akustických charakteristik prostoru. Batolata ráda zalézají pod postel, do otevřené skříně, pod stůl, později si děti rády přikrývají křesla dekou a zalézají do „bunkrů“. Houkají tam, vyskákají, poslouchají, jak se zvuky v každém prostoru rozléhají jinak. Také tyto možnosti musíme dětem s kombinovaným postižením připravit cíleně, protože to samy nezvládnou, ale užijí si je stejně jako jejich vrstevníci.

Právě pro zajištění všech výše zmíněných zážitků a situací důležitých pro vývoj navrhla Lilli Nielsen pro děti se zrakovým a kombinovaným postižením Little Room. Jedná se o polootevřený prostor tvořený průhlednou stěnou nad dítětem a dalšími, většinou hmatově a zrakově zajímavými stěnami ze tří stran kolem něj. Dítě leží v tomto prostoru a v dosahu jeho ruček (případně i nožek) jsou na pružných gumách zavěšeny nejrůznější předměty – klíče, misky, kelímky, látkové sáčky se zašitými víčky z PET lahví, cedéčka, vařečky a další zajímavé podněty z domácnosti. Původní idea Lilli Nielsen počítá se symetrickým zavěše-

ním dvojic stejných předmětů, aby dítě mohlo na levé i pravé straně najít totéž – dle jejích výzkumů totiž takové rozložení posiluje správné představy dítěte o symetrii vlastního těla.

Průhledná horní stěna Little Roomu umožňuje i případné nasvícení předmětů – ale pozor na přímé oslnění. Uzavření pevnými stěnami zase zajišťuje akustickou zajímavost prostoru – jakákoli manipulace se zavěšenými předměty je odrazem od stěn zvukově zesílena, aktivita tedy přináší dítěti silnější odezvu.

Systém zavěšení na gumě upevněné v otvoru horního plexiskla dřevěným kolíčkem umožňuje snadnou obměnu předmětů. Tím dítěti částečně vynahradíme obtížnost vlastního nalézání předmětů v okolí. Nastavením délky gumy zase zvyšujeme obtížnost uchopení předmětů.

Originální Little Room (k vidění a zakoupení např. zde: www.lilliworks.org/al-items/major-items) má kovovou konstrukci. Little Room v půjčovně EDY je vyroben z trubek a desek české stavebnice Rollpa (www.rollpa.cz). Jedná se o plastové nebo papírové trubky typizovaných průměrů i délek spojených několika druhy plastových konektorů, které umožňují sestavování prostorových konstrukcí.

Na obrázcích však můžete vidět i další nápady, realizované v klientských rodinách. Některé se původním vlastnostem Little Roomu už trochu vzdalují, ale i tak přinášejí svým malým obyvatelům velkou radost. Je důležité promyslet, které předměty mohou konkrétní dítě stimulovat ke skutečně cílenému uchopování a hledání – například malý Míša ve svém „pokojíčku“ vyhledává zavěšený dudlík, který byl prvním předmětem, po kterém opravdu aktivně sahal.

*Jana Vachulová,
poradkyně rané péče*



Deniščin Little Room je naopak robustnější a větší než originál, odolává i hře starších dětí v rodině. Deniska v něm neleží přímo na zemi, ale na měkké vyšší podložce. Vrchní kryt je klasický.



Ve speciálně-pedagogickém centru pro děti s kombinovaným postižením v Litvínově využili stěny Little Roomu tak, že si dítě může na stěnách vyhledat oblíbené obrázky z aplikací EDA PLAY. Dítě se v Little Roomu může lépe soustředit, prostor je ohrazený a zvukově i zrakově odstíněný od rušivých vjemů z okolí.

Černobílé hračky

Před rokem a půl se mi, po dvou víceméně zdravých klucích, narodilo třetí dítě, moje holčička, princezna, dcerka Berenička. V jejím třetím měsíci jsme se při kontrole na očním dozvěděli, že má těžkou oční vadu. Doslova se s námi zatočil svět. V té době by mne ve snu nenapadlo, že až se rok s rokem sejde, budeme smlouvat s osudem, aby to byla pouze oční vada. Se zrakovým handicapem jdou ruku v ruce potíže s psychomotorickými funkcemi. Ty má naše Berunka narušené. V této chvíli má Berunka nystagmus a strabismus, vše ostatní je ukryto pod diagnózou „významné globální zpoždění psychomotorického vývoje“. Jinými slovy – něco je špatně, ale zatím nikdo neví co a každé další vyšetření přináší více otázek než odpovědí.



V 18 měsících Berunka odpovídá vývojově dítěti ve věku 7–9 měsíců. A proto je potřeba k jejímu rozvoji přistupovat jinak. Každou maličkost, která je pro zdravé děti samozřejmostí, je potřeba vybojovat. A protože hra je branou k poznávání, věřím, že bude i cestou k Bereniččinu rozvoji. Berunka ve svých 9 měsících, kdy jsme započali spolupráci s ranou péčí, byla zrakově ve fázi novorozence a nebyla schopná navázat oční kontakt. Začínali jsme tedy se světelnými objekty, poté přidali výrazné černobílé vzory, které Berunka preferuje dodnes. Pokud má správné podmínky, tak dnes ukouká i jemnější vzor. Čeká nás stále velmi dlouhá cesta,



ale s každým nepatrným pokrokem zažíváme pocity opravdového štěstí. Bereňičce se snažíme věnovat co nejvíce času, společně zpíváme a prostřednictvím hudby, melodie a rytmu naše holčička objevuje pohyb. Snažíme se Berunku motivovat i v jemné motorice, kde má ovšem ještě velké rezervy. Pro stimulaci i ve chvílích, kdy nejsem do hry přímo zapojená, jsme vybudovali Berušce herní koutek s kontrastní hrací dekou, zavěšeným zrcadlem a dostatečně výraznými a stimulujícími hračkami.

Ve výběru hraček jsme museli upravit kritéria, protože běžné hračky Berunku příliš nezaujaly. Také vše stále ráda okusuje. Zřejmě si tím kompenzuje zrak. A tak jsme při výběru hledali vhodné hračky i z tohoto pohledu. Své místo u nás tedy získaly textilní knížečky, které Berunku velmi baví a navíc ji velice pomáhají v tréninku přenosu pozornosti. To byl začátek cesty, která vedla k založení našeho e-shopu **cernobilehracky.cz**, specializovaného na sti-

mulující černobílé a kontrastní hračky. Prála bych si, aby naše hračky pomáhaly a dělaly radost dalším dětem, a tím i jejich rodičům – tak, jako pomáhaly nám. Rádi také používáme světelný panel v kombinaci s průsvitnými barevnými prvky, které jsou díky světlu krásně zvýrazněny. Nedávno došlo i na iPad a skvělou aplikaci EDA PLAY. Děkujeme za ni, je jedinečná!

Dnes to vidím všechno jako cestu sama k sobě. Berunka je skutečně dar. Je to můj učitel. Přes ty jednotlivé fáze přijímání nemoci a faktu, že naše představy nebudou vyslyšeny, vím, že žiju, i když někdy vyčerpaná a smutná, jindy šťastná a plná naděje... žiju.

Markéta Flamhum

Náš e-shop nabízí černobílé a kontrastní hračky, ideální pro stimulaci zraku. Překvapilo nás, když jsme chtěli koupit vhodné pomůcky, že žádný specializovaný obchod se sortimentem k této problematice neexistuje. Vzhledem k našemu kreativnímu založení jsme měli původně plán hračky vyrábět. Ovšem člověk mluví, děti a život mění. Za www.cernobilehracky.cz nestojí žádná velká firma, ale jen jedna rodina s nemocnou holčičkou. Se vším, co k tomu patří: nedostatkem času, omezenými financemi. A tak i když máme spoustu vlastních nápadů a námětů, odkládáme je zatím do fronty a stavíme obchod sice na „cizí“ produkci, v dřívější většině ale od lidí, které osobně známe. Víme, jak jejich produkty vznikají, a že svou práci dělají se stejnou láskou a zaujetím, jako bychom ji jednou chtěli dělat my.



Hry pro všechny generace

Únik z místnosti

Už jste někdy někomu dobrovolně zaplatili za to, že vás zamkne v místnosti bez oken a telefonního signálu, ze které se s vynaložením veškerého umu pokusíte dostat ven? Pokud ne, pak vás ještě nezasáhl fenomén únikových her (Escape Games), oblíbené aktivity hravých jedinců všech věkových kategorií.

Historie únikových her by se dala popsat tolkienovským „cesta tam a zase zpátky“. V tomto případě znamená „tam“ dvojrozměrný svět počítačových her: únik z místnosti je typem počítačových her, ve které má hráč za úkol uniknout z objektu, ve kterém se nachází. Hráč musí být velmi všímavý a pozorný, aby našel všechny potřebné detaily, ať už předměty nebo různé nápovědy, které mu v útěku pomohou. Především však musí projevit schopnost kreativně řešit problémy. Brzy se ukázalo, že navzdory veškeré přitažlivosti počítačového světa právě v tomto typu her lidé postrádají kontakt s opravdovými věcmi, na které si mohou sáhnout, něco zmáčkout, něčím zakroutit a čekat, co se stane. Únikové hry se tak z virtuálního prostředí vrátili „zase zpátky“ do běžné reality, do bývalých bunkrů, opuštěných cel, hradních kobek i docela obyčejných sklepních místností.

Pořád vám není jasné, co je tak zajímavého na tom, nechat se zamknout ve starém sklepě?

Každá úniková hra je jinak tematicky laděná. Můžete se přenést do období studené války a stát se tajným agentem, který má za úkol získat a dešifrovat důležité listiny. V dědictví dávného alchymisty budete pátrat po tajemství kamene mudrců. Na krátký čas si vyzkoušíte roli vězně, který prchá z dobře zabezpečené věznice, ať už je to Alcatraz nebo Guantánamo. Únikové hry se inspiroují v historii (život Karla IV.), mytologii (Golem), literatuře (Gulliverovy cesty, Harry Potter) i oblasti vědy (boj s nebezpečným virem, dobrodružství v kosmické lodi). Nebojte

se, na plnění úkolů nejste sami! Tým většinou tvoří 2-6 hráčů: rodinných příslušníků nebo kamarádů, které díky nové aktivitě můžete spatřit v úplně jiném světle. Poté, co vás obsluhující personál zavře do místnosti, společně luštíte hádanky a šifry, snažíte se najít klíč ukrytý v zamčených skříňkách a šuplících, přemýšlíte, proč jsou knihy na polici seřazeny právě v tom a ne jiném pořadí... Většinou nemusíte mít žádné „superschopnosti“; logické myšlení a znalost morseovky se hodí, často však bývá užitečnější zdravý selský rozum a pozorné oko (někdy můžete zabodovat i citlivým nosem, který vám pomůže přiřadit lahvičku s vonným olejem ke správnému kódu). Některé hry se odehrají celé v jedné místnosti, jinde odemykáte jednu místnost za druhou. Hry mají různý stupeň náročnosti, výtvarného zpracování i technického vybavení – v některých únikovkách budete vedle své představivosti pracovat jen s tužkou a papírem, v jiných si na své přijdou i ti největší hračkové – zabaví se s ultrafialovým a infračerveným světlem a nejrůznějšími rafinovanými mechanismy.

A co když se nemůžete hnout z místa?

Pobyt v zamčené místnosti je časově omezený, pokud si tedy nevíte rady, je dobré využít vysíláčky, kterou na začátku hry dostanete od obsluhujícího personálu právě pro tyto účely. Než promarnit drahocenný čas, je lepší poprosit o pomoc – zkušená obsluha vám napoví jen tolik, abyste ze hry neztratili potěšení a mohli ji zdárně dokončit.

Únikové hry jsou ideálním rodinným programem pro deštivé odpoledne a dárkový poukaz na únikovku se

osvědčil i jako univerzálně použitelný dárek. Únikové místnosti najdete téměř v každém větším městě, stačí se podívat na internet.

Hraju, hraješ, hrajeme... deskové hry

O tom, že vašeň pro hraní deskových her je nakažlivá, se každoročně přesvědčují rodiče, kteří se svými dětmi vyjedou na tradiční pobytový kurz s EDU.

Deskové hry by se na pobytu asi nehrály, kdyby nešlo o léty prověřenou oblíbenou zábavu některých poradkyň rané péče. Byli to překvapivě dospělí, kteří v jejich rodinách deskovým hrám propadli jako první, postupně se ale přidaly i děti a posezení nad hracím plánem se stalo tradiční součástí programu při společných setkáních s přáteli.

S vědomím toho, jak příjemnou aktivitou může být hraní nějaké zajímavé hry, zařadily poradkyně „deskovky“ do večerního programu pro rodiče. Pro mnohé účastníky pobytu šlo o zcela novou aktivitu – měli zkušenosti s hraním Člověče nezlob se a několika karetních her, v lepším případě vyzkoušeli Aktivitu. Nabídka her tedy začala u postřehových her, které nevyžadují žádné hluboké přemýšlení, zato umí navodit atmosféru legrace a uvolnění – za všechny můžeme



zmínit Dobble, hru vhodnou pro děti už od 4 let. Rodiče ale brzy projeví zájem i o složitější hry, ať už strategické (Carcassonne) nebo takové, které rozvíjejí fantazii a slovní zásobu (Dixit). Hitem loňského pobytu se stala česká hra Krycí jména, která v poslední době slaví velké úspěchy i v zahraničí. Vedle „dospěláckých“ her ale rodiče vždy rádi sáhnou i po hrách určených výslovně dětem – pořízení deskové hry není zrovna levná

záležitost a není nad to si hru před zakoupením pořádně vyzkoušet.

Právě dětských her dnes v EDOVĚ půjčovně najdete spoustu: jsme totiž přesvědčeni, že hrát deskové hry prospívá dětem i celé rodině. Například děti, které nemají rády matematiku a je pro ně velký problém spočítat obyčejný příklad, s velkou chutí počítají políčka na hracím plánu a sčítají získané žetony. Hry učí děti orientovat se v pravidlech,

pomáhají rozvíjet strategické myšlení a schopnost týmové spolupráce. Během hry se spoluhráči mohou lépe navzájem poznat – rodiče bývají často překvapeni, jakými cestami se uvažování jejich dětí ubírá a v čem spočívají jejich silné stránky. V neposlední řadě nás všechny deskové hry učí lépe snášet neúspěch a prohry.

Jana Ježková, koordinátorka osvěty

Učící věž

V rodině malé Natálky jsem poprvé viděla zajímavou pomůcku – učicí věž. Natálce ji vyrobil tatínek, je nejen užitečná, ale i krásná a příjemně voní dřevem. Učící věž je také možné zakoupit například na: www.ucici-vez.cz nebo www.uciciveze.cz/cs

Učící věž je pomůcka inspirovaná principy Montessori pedagogiky. Pomáhá dítěti zpřístupnit každodenní činnosti, zejména do práce v kuchyni u vyššího pultu, kam malé dítě nedosáhne ani nedohlédne – a se zvědavostí sobě vlastní o to často vehementně usiluje. Moje děti už jsou sice velké, mám ale ještě v dobré paměti, jak se samy chtěly zapojit a pomáhat, poskakovaly na židli a jeden potom nevěděl, koho nebo co má dřív při vaření zachraňovat.

S pomocí učicí věže se dítě může bezpečně zapojit do běžného provozu domácnosti a mnohému se naučit. Spoustu věcí můžete dělat společně, dítě si přitom přirozeným způsobem procvičuje motorické dovednosti. A ještě je to zábava.

Výšku podlažky lze nastavit do tří různých poloh, takže věž dlouhou dobu roste s dítětem; bezpečnost dítěte lze zajistit bočnicemi, které se později dají odebrat a dítě si do věže vlez samo. K věži patří i stoleček, u kterého je možné také něco vyrábět, kreslit či jen na něj něco odložit. V kombinaci s věží pak tvoří jídelní židličku.

Využitím dalších doplňků můžete z věže udělat přebalovací pult, odkládací stůl nebo stojan pro magneticou tabuli.

Děkujeme rodičům Natálky za zajímavý tip na pomůcku i fotku spokojené kuchařky.

Martina Herynková, poradkyně rané péče



Svítilí autodráha

Hračky, které mají dráhy nebo koleje, bývají velkou zábavou pro všechny děti od roku a půl výše. Baví je vytvářet z nich jednoduché stavby a manipulovat na nich s auty nebo vlaky, zaujatě sledují, jak dopravní prostředky jezdí. Později tuto manipulační hru nahradí symbolická hra. Při ní je důležitý příběh a představy dětí, zapojení fantazie. Manipulace s hračkami, skládání kolejí či tvorba dráhy již nejsou samotným cílem hry. Díky tomu je pak stavba dráhy jen prostředkem k rozvíjení vlastních scénářů, často s mnoha dalšími rekvizitami jako jsou domky, figurky, zvířata, ohrádky, mosty, dopravní značky a další.



Paní Zabloudilová, maminka dvouletého Marečka, nás upozornila na svítilí autodráhu s autíčkem z Top Shopu. Tato dráha má mnoho výhod, které mimořádně ocení právě děti se zrakovým postižením a jejich rodiče při společném hraní. Dílky dráhy se k sobě jednoduše spojují, ještě snadněji rozpojují. Dráha je flexibilní ve všech směrech, je tedy možné z ní lehce vytvořit jakýkoli tvar s použitím stále stejných dílků. A to nejen v ploše na

zemi, zatáčky lze různě naklopit a postavit dráhu, která vypadá téměř jako mísa. Dokonce se z dílků dá sestavit nekonečná dráha ve tvaru obruče – autíčko v ní vypadá jako křeček v běhacím kole a posouvá ji svým pohybem dopředu.

Pro uložení stavebnice lehce poslouží krabice, kam vložíte pospojované nebo rozložené dílky. Můžete však také celou dráhu jednoduše srolovat jako jeden pás.

Autíčko svítí díky baterkám, je tedy skvěle viditelné za přítomnosti denního osvětlení, dráha samotná svítí ve tmě po nasvícení.

Fajn zábavu přeje

Alice Pexiederová, poradkyně rané péče, a Marečkova rodina

Škola hrou a z pohodlí domova

Jmenuji se Hanka Kadlecová a jsem matkou téměř sedmiletého Martínka, kterého jsme si před pěti lety osvojili z dětského domova. Martínek má vrozenou kožní nemoc. Ichtyóza, slyšeli jste to slovo někdy? My předtím také ne, snažíme se proto měnit povědomí veřejnosti díky našemu spolku Ichtyóza (www.ichtyoza.cz), o tom ale tento příspěvek nebude. Ještě než jsme měli Martínka, představovala jsem si, že jednou budu své dítě vzdělávat doma. Jednak proto, že sama mívám často noční můry o škole, především ale, abych si své dítě užila na maximum. To, že se naše životní cesta a ta Mar-



tínkova spojily, mne v mém rozhodnutí jen utvrdilo. Jeho zdravotní stav docházku do klasické školky příliš neumožňoval, nemluvě o tom, že jsme žádnou, která „by ho chtěla“, nenašli. A tak jsme měli naši školku domácí, já, on a někdy se přidali i kamarádi. Jezdili jsme na výlety, hráli si a jak říkáme, „aktivitovali“ jsme.

K rozhodnutí učit se doma i ve věku „základní školy“ byl jen krůček. Zpočátku nás trápily obavy, jak to budu zvládat. Naučím ho vše, co je třeba? Vždyť přece nejsem učitelka. Po pár dnech se mé obavy rozplynuly a dnes po více než sedmi měsících naši domácí školy (1. třídy) mohu s čistým svědomím říci, že to bylo naše nejlepší rozhodnutí. Zkusím vyvrátit časté argumenty v nepro-



spěch domácího vzdělávání. Často slyším, že děti, které absolvují domácí vzdělávání, se stávají introverty, jsou vyčleněné ze společnosti a podobně. To může ovšem říkat jen člověk, který s tímto druhem vzdělávání nemá žádné zkušenosti. V první řadě samozřejmě záleží na tom, jak kdo domácí školu pojme. Pro nás je to prostě vzdělávání v domácím prostředí. Jsme vděční za možnost učit dítě doma, být s ním a učivo probírat v době, kdy nám to vyhovuje, vlastním způsobem. Nevadí nám legislativou dané půlroční přezkušování, je to pořád lepší než každodenní stres.

Běžný den u nás

Martínek se vyspí, jak potřebuje, po nutné ranní péči se začínáme učit – většinou formou projektů – to, co nás aktuálně zajímá nebo co potřebujeme vědět. Snažíme se být aktuální, reagovat na to, o čem se mluví. Takže jsme například probírali veškeré panovníky a prezidenty, pravomoci prezidenta, volby, komunismus, demokracii, T. G. Masaryka, státní značky, symboly, tedy vše, co se aktuálně děje kolem, o čem se mluví. Souběžně s tím se samozřejmě učíme číst a psát, i to krásně jde zábavnou formou. Jestli se teď nevěřícně usmíváte, doporučuji shlédnout náš blog www.blaznivalaborator.cz,

kam vkládáme ukázky toho, co a jak děláme, a který tak slouží jako osvěta v oblasti domácího vzdělávání. Uvidíte tam, že domácí školák není zavřený doma. Nakonec možná jezdí na více výletů než běžný školák, a dokonce na ně nejede sám, jelikož domácích školáků je více – pořádají se hromadné výlety a dokonce i pobyty pro „domškoláky“.

Čas na školu

Častým argumentem, proč nedělat domácí školu, je stížnost na nedostatek času. Tento argument musím opět vyvrátit. Mám několik kamarádek, které mají dítě v první třídě, vstávají v šest ráno, po sedmé už jedou do školy. Děti jsou ve škole minimálně do jedné hodiny, doma mají chvíli pauzu, někdy odpoledne kroužek. Pak dělají hodinu až dvě úkoly a připravují se do školy. Když se bavíte s rodiči domácího školáka, shodnete se, že na prvním stupni je doba učení jedna a půl až dvě hodiny denně, na druhém stupni dvě a půl až čtyři hodiny. Já sama to mohu potvrdit i po zkušenostech s projekty, o kterých jsem již psala a které můžete shlédnout na webu Bláznivé laboratoře. Matematiku a český jazyk probíráme podle týdenních plánů základní školy, ve které jsme zapsáni a kam chodíme na přezkušování. Když

bych zprůměrovala, kolik času nám škola zabere, vychází to na maximálně dvě hodinky denně. Zbytek času můžeme věnovat hrám, procházkám, výletům, odpočinku, prostě všemu, co nás baví.

Domácí vzdělávání a práce

Jednu relativní nevýhodu zmínit musím: domácí vzdělávání není možné skloubit s běžným zaměstnáním, kde je třeba pracovat „od-do“. S vlastní živností, kdy si člověk sám stanoví, co a jak, to ale funguje.

Čas spolu

Závěrem bych chtěla zdůraznit, že domácí vzdělávání je krásný čas strávený s dítětem; navíc u dětí s handicapem i čas, kdy se jim člověk může naplno věnovat. Nebojte se toho, že je něco nenaučíte. Naučili jste je jíst, pít, chodit, mluvit, takže čtení a psaní jsou jen detail. Uvidíte, že když dítě má chuť učit se a poznávat nové věci, půjde to. Vidím to již několik let den co den. Pokud máte obavy, že to nezvládnete, nebo pokud se budete chtít inspirovat, určitě navštivte blogy, věnované domácí škole, je jich nespočet. Vzhůru do toho, budme s dětmi a děti budou rády s námi.

Hanka Kadlecová

Jak používat tablet smysluplně

je možné si s ním hrát

Hraní je pro děti přirozená činnost, hrají si rády různým způsobem a u toho poznávají svět. Do hry není třeba dítě nijak nutit, má vlastní motivaci si hrát. Samosebou ne vždy to tak je, proto je třeba nabídnout dítěti zajímavý herní materiál, který je pro ně lákavý, atraktivní, jaký najdeme třeba v počítačových aplikacích. Tablety jsou pro řadu rodičů diskutabilní, oprávněně si mohou klást otázku, zda si s tabletem dítě může hrát „doopravdy“, ne jen neúčinně zabíjet čas bezduchým klikáním.

I dospělí používají tablety nejen při práci a v rámci vzdělávání, ale rozvíjejí díky nim svou kreativitu (malování, tvorba hudby), nebo se emočně oddechnou hraním her. Je pravda, že hra-



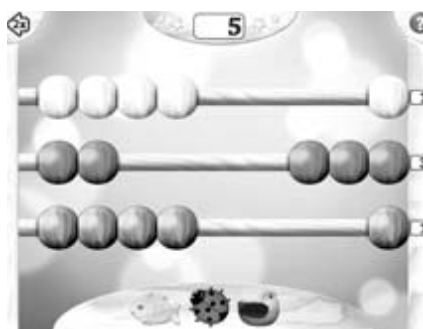
ním na tabletu se dítě fyzicky neunaví jako například u sportovních her na prolézačkách, k určité fyzické aktivitě však dochází, dítě si procvičí motoriku celé paže, ruky i prstů. Materiál, kterého se dotýká, je chladný, hladký a rovný, a to po celou dobu hry. Tato jednotvárnost je ale vyvážena mimořádnými vizuálními podmínkami – tablet je zdroj světla a existují hry s kontrastními prvky. Navíc lze obraz zvětšovat pomocí různých možností v nastavení či dodatečnými aplikacemi. To, co se pod prsty dítěte při ovládání tabletu odehrává, může být velmi lákavé a také nápomocné rozvoji jeho schopností v různých oblastech, využití tabletu tedy určitě stojí za zvážení. Je třeba ale mít neustále na paměti, aby dítě mělo pro práci s tabletem vhodné podmínky – sezení dítěte a postavení tabletu mohou značně ovlivnit jeho pozornost.



Tipy

Z dílny odborníků na rozvoj **nejmenších dětí** vzešly například aplikace *Baby View* nebo aplikace z rodiny *EDA PLAY*. Dále je možné zadat pojem „visual stimulation“ do vyhledávače v obchodu s aplikacemi, případně na Youtube, mimo zrakově stimulační videa lze doporučit i různé animované české písničky.

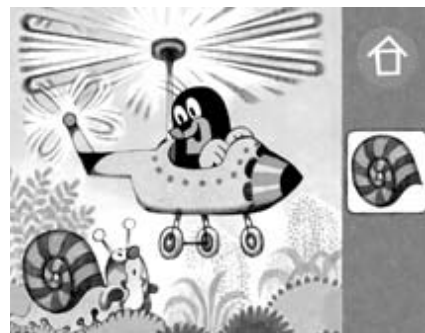
Později má dítě samo tendenci na atraktivní zrakový materiál sáhnout, **dotknout se**. Případně můžeme vést ruku dítěti my a ovlivnit tak dění na obrazovce tabletu, případně získat zvukovou odměnu. Sem patří například aplikace *Ta-*



p-n-See, *Fluidity*, různé hudební nástroje (*Xylophone*, *Piano*), nebo rybník, který žbluňká, když se dotknete obrazu vodní hladiny (*Fish Pond*, *Pocket Pond*). Mezi další aplikace podporující senzomotoriku patří *Little Gems*, *Plasma Globe*, *Fluidity*, *Sound Shake*, *Infant Zoo* a hry typu *PeekabooKids*. K prozkoumání doporučuji i další hry od autorů aplikace *Tappy Happy Kids Apps*, vyvíjejí zajímavé aplikace pro platformy Android i iOS.

Další úroveň představují hry, kdy má dítě **pohyb prstu směřovat na konkrétní místo**, najít něco na ploše a kliknout na to. Například *Animal Flash Cards*, kdy se rozezvučí a rozpohybuje zvířátko, na které dítě sáhne. Jde o podobný princip jako v reálném životě při hraní na hudební nástroj nebo se zvukovou knížkou, elektronickými hračkami jako jsou světelná piánka, které se po stisknutí rozsvítí a zahrají konkrétní tón nebo se ozve zvuk. Jde tedy o trénování motoriky jednoho prstu a koordinaci oko-ruka.

Složitější hry vyžadují **přesnější a více koordinovaný pohyb** na základě náročnější vizuální i kognitivní práce. To lze přirovnat k činnostem jako je hledání obrázků v knížce, malování, třídění knoflíků do misek dle jednoho či více atributů, přiřazování objektů podle logických pravidel či vizuální shody (různé vkládačky) a řazení kostek od největší po nejmenší (kubusy), dále skládanky, puzzle, domina a pexesa. Všechny tyto hry je možné hrát i v rámci aplikací na tabletu, v tom případě dítě ale netrénuje úchop malých částí.



Uchycení iPadu ke sklopné desce

Tenhle pěkný zlepšovák vymysleli rodiče pro Kubu, aby mu iPad držel na sklopné desce. Do držátek v pěnovém obalu na iPad provlékli obyčejné kousací spojovací kroužky pro miminka a na druhém konci je jen zahákli za hranu desky. Drží to perfektně, je to bezpečné a velmi snadno se s tím manipuluje.

Anna Kubeschová, poradkyně rané péče, a rodina Sisákových



MUST – multifunkční stůl

Během února jsem byla navštívit klienty SPC EDA, kteří jsou žáky Speciální základní školy, mateřské školy a praktické školy Pod Parkem v Ústí nad Labem. Z návštěvy školy jsem odjížděla nejen s radostí z toho, jak se „našim žákům“ daří, ale i s nadšením z multifunkčního stolu MUST, který jsem viděla ve třídě paní učitelky Lešákové. Během několika hodin se mi podařilo propojit se s jeho autorkou Zuzkou Foktovou. Zuzana studovala učitelství českého jazyka a výtvarné výchovy v Ústí nad Labem. Když si volila téma své diplomové práce, bylo pro ni důležité, aby šlo o opravdu praktickou a užitečnou věc. Myslím, že svůj cíl splnila dokonale.

Zuzko, vím o vás, že jste se rozhodla pro tvorbu multifunkčního stolu pro děti s různým typem handicapu. Jak



probíhala praktická část, kde jste sbírala inspiraci, s kým jste konzultovala a jak dlouho to celé trvalo?

Tematikou rozvoje jemné motoriky jsem se začala zabývat již při studiích, ačkoli speciální pedagogiku jsem nestudovala. Možná proto mám stále ten radostný přístup k věci, nejsem zatížena tolika teoriemi a osvědčenými přístupy a dokážu o věcech uvažovat jinak.

Když jsem si vybrala téma „stůl“, začala jsem docházet do speciálních škol, sledovala jsem práci jednotlivých pedagogů a pedagogů, viděla jsem jejich práci s žáky. Společně jsme vymýšleli, jaké činnosti chceme do stolečku dostat, co je pro kterou věkovou kategorii dětí užitečné, jak propojit nácvik jemné motoriky s hrubou motorikou, vizuomotorickou koordinací a mnohé další.



První vyrobený multifunkční stůl tak vznikl postupně a doslova za pochodu. Většinu pomůcek jsem sama šila, některé dřevěné komponenty jsem vyráběla, složitější výroby se ujal truhlář.

Celý proces vzniku prvního multifunkčního stolu trval asi tři čtvrtě roku.

Naštěstí nezůstalo jen u jednoho stolu, ale vznikl celý projekt s názvem MUST, v rámci kterého se snažíte pokračovat ve výrobě dalších multifunkčních stolků. S jedním z nich je možné se setkat při ergoterapii na neuroklinice Axon v Praze. Jak je to s projektem v současné době? Stále šijete sama komponenty, nebo máte kolem sebe tým spolupracovníků?

Náš tým je poměrně malý. Dlouhou dobu jsem to byla skutečně já sama. Později jsem začala spolupracovat s ergoterapeutkou Terezou Dubskou, s kterou jsem všechny nové pomůcky konzultovala, aby maximálně podpořily rozvoj jemné motoriky dětí. V poslední době jsem přijala do týmu ještě jednu osobu, Filipa Chabra, který má na starosti komunikaci s výrobcí, hlavně s truhláři. Právě u těch bych se zastavila, protože opravdu není jednoduché navázat spolupráci s kvalitními výrobcí, se kterými se i dobře komunikuje. Vyrábíme kusově a do jisté míry individuálně (nestane se, že bychom zadali do výroby 300 stolních desek naráz), a tak nejsme pro většinu výrobců moc lukrativní. V minu-

losti docházelo k časovým prodávám, zboží jsme museli vrátit k přepracování, protože nebylo vyhotoveno podle našich požadavků, nefungovala komunikace, jsme zkrátka „bokovka“ sériové výroby. V současné době obměňujeme tuto část týmu, oslovujeme i ochotné a šikovné švadleny apod.

S ostatními záležitostmi, jako je komunikace se zákazníky a marketingová prezentace, nám velmi pomohl akcelérátor Social Impact Award. Zúčastnili jsme se jejich soutěže, a ačkoli jsme ve výsledném kole nezmáhali, odnesli jsme si z akcelérátoru základ pro orientaci v podnikatelském prostředí.

Mnoho pomůcek ke stolu stále vyrábím sama a celý stůl kompletuji. Neexistuje, že bychom vyexpedovali stůl, který jsem osobně nesestavila a nezkontrolovala.

Jsou jednotlivé komponenty na stolu pevně dané, nebo lze stůl vytvořit tzv. „na míru“ podle požadavku kupujícího?

Každý multifunkční stůl na sobě nese jedenáct pomůcek pro rozvoj různých aspektů jemné motoriky, např. dlaňové i prstové úchopy. Součástí stolu je také pomůcka pro testování úrovně jemné motoriky. To je mimořádně vhodné pro speciální školy či rehabilitační centra, kde po příchodu nového dítěte potřebují nejprve zjistit jeho aktuální stav a v průběhu tréninků měřit zlepšení.

Každý zákazník si může počet požadovaných pomůcek nastavit individuálně, stejně tak může přijít s nápadem na pomůcky nové – pokud to bude v našich silách, pomůcku na přání mu rádi vyrobíme.

Stoly dodáváme do rehabilitačních center, speciálních škol, nabídka je určena i pro lázně, věnující se dětským pacientům. Jsme samozřejmě otevření i novým nápadům, jak multifunkční stůl obohatit a opět zdokonalit.

Specifika stolu

Multifunkční stůl je opatřen nohami s nastavitelnou výškou, aby ho mohly používat všechny děti bez rozdílu. Nastavení výšky pracovní desky stolu se dá změnit během několika minut. Stůl je na kolečkách s možností aretace, takže je snadné s ním přejíždět a používat jej v různých místnostech. Aretace zajišťuje dostatečnou stabilitu při používání.

Celý stůl je koncipován tak, aby u něj mohly pracovat i čtyři děti najednou. Proto je jeho součástí větší množství různých aktivit, které se zaměřují na rozvoj více dovedností. Zároveň se držíme konceptu „vše v jednom“ – vše je přímou součástí stolu. Jednotlivé pomůcky se připevňují do otvorů v desce stolu pomocí dřevěné tyče, lze je tak rozmístit podle aktuálních potřeb.

Jednotlivým součástí stolu se budeme věnovat podrobněji:

Oblouk s podněty

Může být určen pro trénink jemné motoriky pomocí závěsných objektů, které jsou pro děti dostatečně atraktivní.

Tyto objekty mají dvojí možnost zavěšení. Objekt zavěšený na barevném posuvném kruhu umožňuje trénink „protážení ruky do půlkruhu“. Dítě uchopí zavěšený předmět (trénink úchopu) a snaží se jej dostat na druhou stranu oblouku, čímž dochází k protažení svalstva rukou a tréninku pohybu „do půlkruhu“. Druhou variantou je zavěšení předmětů na zářázkový systém, dítě má pouze za úkol je uchopit.

Samotné předměty jsou navrženy především tak, aby byly atraktivní a aby nabízely dětem hmatové podněty. Použity jsou různé druhy látek (např. umělá kožšina), dřevo či plast s reliéfem. Předměty jsou rozděleny do několika sad po třech kusech, které se od sebe liší pouze velikostí či barvou. Každý předmět je opatřen karabinou, která umožňuje snadné zacvaknutí předmětu do zářázky či kruhu. Příprava oblouku k použití tak zabere jen pár minut.

Na desce stolu najdeme vedle šesti zásuvných otvorů pro oblouk (aby se mohl posouvat nejen nahoru a dolů, ale i dopředu a dozadu podle potřeby) pravidelně po obvodu celé desky šest otvorů, sloužících k uchycení dalších pomůcek.

Hra s provázky

Dalším doplňkem je tyč, ve které je vyvrtáno pět otvorů, z každého z nich vede jiný druh provázku. Provázky jsou z každé strany zajištěny, nemůže dojít k jejich vyvléknutí. Délka provázků je u každého otvoru mírně odlišná. Provázková hračka je součástí stolu z důvodu taktile-haptické stimulace (každý provázek je z jiného materiálu, jinak působí na receptory), lze využít také k rozlišování barev a procvičování jemné motoriky.

Skládací hamburger

Konkrétní podoba této pomůcky byla zvolena ze dvou důvodů. První z nich je samozřejmě její podoba a orientace podle středové souměrnosti. Druhým důvodem je oblíbenost tohoto druhu jídla. Vzniká tedy ideální prostor pro povídání na téma jídlo a zdravé stravování. Hamburger se skládá z osmi dílů: dvou kusů rozkrojené housky (se sezamovými semínky), plátku masa, salátu, rajčete, sýra, okurky a kolečka cibule. Všechny části jsou ušity ze 100% bavlny, která je zevnitř zpevněna podšívkou.



Kulička na drátku

Tato pomůcka je zaměřena na trénink klešťového úchopu, soustředění, vytrvalosti a správného pohybu ruky v lokti. Pomůcka se skládá z ocelové struny, která je připevněna na začátku i na konci k dřevěné tyči. Je vhodné, aby dítě střídalo oba způsoby posouvání kuliček – odsopdu nahoru i shora dolů.

Sestav mě

Tato jednoduchá hra se řadí mezi pomůcky relaxační a pracuje na podobném principu jako pomůcka „hamburger“. Jde opět o řazení několika dílů, avšak zde již ne podle chuťových preferencí, ale podle základních předmatematických pojmů. Pomůcka se skládá z pěti šitých obručí. Obruče mají rozdílné barvy a velikosti. Jsou navlečeny na dřevěné tyči. Pomocí této pomůcky opět dochází k tréninku úchopu, tentokrát dlaňového.

Vidíme se při činnostech

Další součástí multifunkčního stolu je vertikálně umístěné zrcadlo. Zrcadlo zabírá téměř celou delší stranu stolu, je zasazeno do rámu a přichyceno pomocí dřevěných tyčí do dvou otvorů.

Zrcadlo je součástí stolu proto, aby se děti mohly vidět při všech svých činnos-

tech, uvědomovat si samy sebe. Zrcadlo lze využít i k samostatné práci – necháme dítě, aby se sledovalo, a dáváme mu pokyny jako „sáhni si na nos“, „ukáž, kde máš pusku“ nebo „jakou barvu mají tvoje oči“. Zrcadlo je samozřejmě vhodné také pro logopedická cvičení.

Magnetická tabule

Z druhé strany zrcadla je magnetická tabule. To přináší nejen úsporu místa, ale i možnost, aby u stolu pracovalo více dětí – jedno je zaměstnané u magnetické tabule, druhé může trénovat úchop na oblouku s podněty. Tabule může sloužit také k relaxaci. K příslušenství stolu patří série magnetek s tematikou mořského světa, která dětem umožní vytvořit si podmořskou krajinu podle vlastních představ. Další sada magnetů slouží k procvičování znalosti geometrických tvarů.

Další možností využití je podpora propojování logických souvislostí u každodenních činností. Na kartičkách se mohou párovat piktogramy (zubní kartáček + pasta), je možné kombinovat kartičku s piktogramem s kartičkou s názvem, případně s kartičkou, na které je celá věta.

Na magnetickou tabuli je také možné kreslit křídami, příp. kombinací kříd a magnetek (příklad: umístíme dítěti jednu magnetku z podmořského světa a necháme ho, aby samo dotvořilo zbytek křídami).



Úložné prostory

Součástí stolu jsou promyšlené úložné prostory: dvě látkové kapsy, umístěné po obou stranách stolu, které jsou dále členěny na menší oddíly. Ke stolu jsou kapsy připevněny pomocí suchých zipů.

Zuzana Foktová, autorka multifunkčního stolu, a Martina Králová, poradkyně rané péče a vedoucí SPC EDA

Společenská hra pro nejmenší – Máša a medvěd

Tip na tuto vynikající společenskou hru, jejíž inspirací jsou oblíbené pohádky o Mášence a medvědovi, nám posílá maminka Kačenky Macháčkové.



Je určena nejmenším dětem, které ještě neumí počítat.

Princip hry je podobný jako u Člověče nezlob se, ale není třeba házet kostkou, tudíž dítě nemusí umět počítat do šesti. Místo kostky si každý hráč „lízne“ kartičku, na které může být nakreslené jedno, dvě nebo tři kolečka. Podle toho figurky postupují o příslušný počet krůčků.

Hra obsahuje i zábavný prvek, který Kačenku baví nejvíc: uprostřed hra-

cí plochy stojí velký medvěd, se kterým může hrát, na kterého vyjde kartička s obrázkem medvěda, pootočit. Pootočením se vždy jedno náhodné políčko „propadne“ a s ním i figurka, která na něm zrovna stojí.

Je to zábava a také trochu adrenalin!

Kateřina Taušnerová a Anna Kubeschová, poradkyně rané péče



Lezecká dráha a hmatový chodníček

V jedné klientské rodině rodiče vytvořili zábavnou překážkovou dráhu doplněnou zajímavou hmatovou stěnou. Péťu moc baví zdolávat překážky a cestou ještě zkoumat hmatové prvky na stěně či na hmatovém chodníčku na podlaze.

Přitom k realizaci stačilo málo – sehnat pár starších matrací a potáhnout je prostěradly, promyslet, co dům dá na vytvoření hmatového chodníčku nebo stěny, a vyzbrojit se tavící pistolkou, která pomůže všechny tyto drobnosti jednoduchým způsobem upevnit na místa. Na základě doporučení fyzioterapeutky,



aby opatřili Pětovi i jakési žebřiny, podél kterých by se mohl zvedat do vyšších poloh, rodiče realizovali další nápad: využili část ohrazení staré postýlky a jako bezpečnostní prvek nasadili na konec tyče polystyrénovou kouli, která zároveň pomáhá rozvíjet hmat. Provaz a stuhy, které na ni rodiče připevnili, si přece zaslouží také důkladně prozkoumat!

Dalším prvkem, který rodiče použili, je nafukovací gumový člun. Péta si u něj může kleknout a věnovat se své oblíbené zábavě – vyhazování barevných míčků; případně si mezi míčky v člunu pohoví. Navíc může všechny tyto aktivity dělat společně se starším bráchou a často i s rodiči, takže všichni zažívají společnou zábavu, plnou pohody i intenzivního cvičení.

Za nápad a ochotu podělit se s námi o něj děkujeme rodině Péti z Prahy.

Martina Herynková, poradkyně rané péče



Desková hra Kimba

Hra s mnoha variantami a možnostmi, vhodná pro podporu všestranného rozvoje dítěte.

Hra Kimba obsahuje 25 barevných dřevěných krabiček, 4 páry míčků, hrací kostku a podložku. Dle přiloženého návodu přímo od výrobce může být Kimba využita

jako desková hra. Dva až čtyři hráči se snaží co nejdříve dopravit své dva míčky za hrací plochu. Podle schopností hráčů lze využít velké pole 5x5 krabiček, zmenšenou hrací plochu ve tvaru obdélníku 2x5 krabiček nebo čtverec 3x3 krabičky.

U nás v SPC EDA využíváme hru Kimba k nácviku koordinace oka a ruky, k procvičování barev a počítání, k rozvoji prostorového vnímání, vklá-

dání a vyjímání a tréninku jemné motoriky. Děti se při hře s Kimbou učí také trpělivosti a soustředění.

Při vkládání barev využíváme i jiné předměty daných barev (knoflík, figurka, kolík, korálek a další).

Krabičky jsou navíc opatřeny suchým zipem, lze je tedy využít i k práci se suchozipovou deskou či podložkou.

Alena Pavlíšková společně s Lenkou Matějovskou pracují s dětmi a žáky ve Speciálně pedagogickém centru v Litvínově. I v tomto zařízení pracují s hrou Kimba, a protože hra patří mezi



oblíbené pomůcky pracovníků SPC, chtějí se s vámi podělit o několik dalších variant, jak ji využít.

Využití Kimba game pro všestranný rozvoj dítěte a nová pravidla hry

Učení barev

Prostorová orientace

Rozvoj jemné motoriky

Rozvoj hrubé motoriky

Počty

Příprava na čtení – posloupnost

Vizuomotorická koordinace

Trénink paměti

Rozvoj sluchové percepce

Rozvoj zrakové percepce

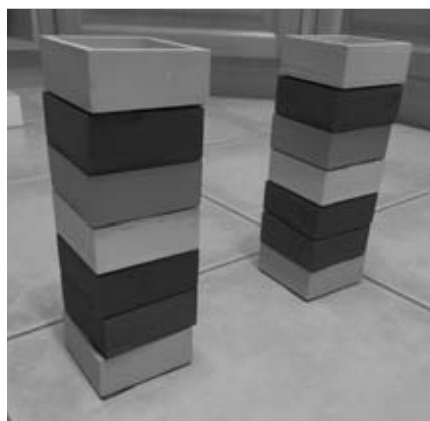
Rozvoj soustředění

Rozvoj řeči

Stimulace (masáže)

1. Stavba věže

Učitel postaví věž z krabiček. Dítě má za úkol postavit stejnou věž podle zadání. Učitel následně může klást otázky typu: „Kolik je ve věži krabiček?“, „Kolik je ve věži zelených krabiček?“ atd.



2. Vyskládání krabiček stejné barvy do řady

Zadání



Vypracovaný úkol



3. Vkládání předem určeného barevného míčku do stejně barevné krabičky

Např.: „Vlož modrý míček do modré krabičky.“



4. Vkládání předem určeného barevného míčku do jinak barevné krabičky – těžší varianta předchozího zadání

Např.: „Vlož modrý míček do žluté krabičky.“

5. Vkládání konkrétního předmětu do určené barevné krabičky

Např.: „Vlož panáčka do modré krabičky.“ „Vlož žlutou kostičku do červené krabičky.“

Zadání



Vypracovaný úkol



6. Krabičky na suchý zip – skládání podle vzoru

Krabičky jsou zespoda opatřeny suchým zipem (hladká strana), a tak využíváme víko od hry, do kterého jsme vlepili dvě řady černého suchého zipu (hrubá strana – háčky).

Dítě má za úkol nalepit na suchý zip krabičky podle zadání.

Zadání



Vypracovaný úkol



7. Krabičky na suchý zip – posloupnost

Učitel sestaví barevnou kombinaci tří krabiček a dítě má za úkol ji dokončit v zadané barevné posloupnosti.

Zadání



Vypracovaný úkol**8. Krabičky na suchý zip – čísla a počet**

Dítě vkládá korálky do krabičky s určitým počtem – vzestupně, možno i sestupně.

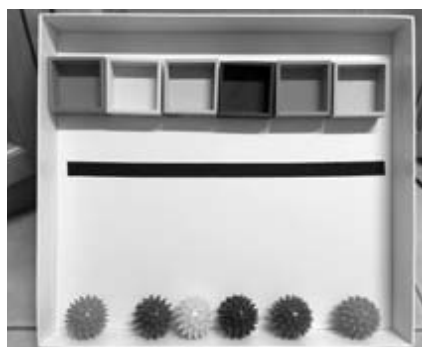
Zadání**Vypracovaný úkol****9. Krabičky na suchý zip – čísla a počet (těžší varianta předchozího úkolu)**

Dítě vkládá korálky do krabičky s určitým počtem – čísla jsou zpřeházená.

Zadání**Vypracovaný úkol****10. Krabičky na suchý zip – míčky**

Dítě vkládá barevný míček do stejné barevné krabičky.

Např.: „Vlož žlutý míček do žluté krabičky.“ Nebo těžší varianta: „Vlož modrý míček do červené krabičky.“

Zadání**Vypracovaný úkol****11. Krabičky na suchý zip – předměty**

Dítě vkládá konkrétní předem určený předmět do barevné krabičky. Např.: „Dej panáčka do žluté krabičky.“

Zadání**Vypracovaný úkol****12. Nová pravidla hry:**

Hra je určena pro dva hráče.



A) V každé řadě je od každé barvy jen jedna krabička (celkem pět barev).



B) Mladší hráč (dítě) si vybere jednu barvu míčku (2 kusy) a vloží je do libovolných krabiček v první řadě a hodí kostkou. Dle barvy na kostce vloží jeden ze svých míčků z předchozí řady do řady následující. Pak hází kostkou druhý hráč. Ten také vloží svůj míček (svou vybranou barvu) do krabičky v následující řadě, podle barvy, která padla na kostce. Pokud hodí stejnou barvu, může druhému hráči míček „vyhodit“ a vrátit do první řady. Pokud není na kostce barva, hráč „stojí“ – toto kolo nehraje. Postupuje se vždy jen jedním míčkem o jednu řadu vpřed.



C) Vyhrává ten, kdo má v poslední řadě oba dva své míčky.

Další možnosti využití barevných míčků:

13. Házení míčkem – podle barevného zadání

14. Kutálení míčkem – podle barevného zadání

15. Masáže míčkem – dlaně, chodidla

*Alena Pavlišťíková, SPC Litvínov,
a Martina Králová, poradkyně
rané péče a vedoucí SPC EDA*



Lampička měnící barvy

Objevili jsme pro Kubu skvělou lampičku, která se úplně vyrovná drahým „speciálním“ hračkám. Je to momentálně hit Aliexpressu.

Lampička je poměrně veliká, což Kubovi vyhovuje. Když ho dáme do sedačky ke stolu, lampa rychle zaujme jeho pozornost. Má tvar kočky a je ze zdravého měkkého plastu.

Kubu nejvíce baví, že lampička krásně reaguje na dotek – jakmile do ní plácne, změní barvu. Baví ho hledat, kde lampička na stole je (což pro něj nemusí být vždy jednoduché), a když se mu to podaří a dotkne se jí, lampička ho odmění další pěknou barvou.

Zároveň ale může fungovat i přes dálkový ovladač, kdyby chtěl třeba někdo s dítětem trénovat pomocí lampičky poznávání barev.

Pokud si budete chtít lampičku také pořídit, do vyhledávače na stránkách aliexpress.com zadejte heslo: Color Changing Silicone Animal Cat.

*Sisákovi a Anna Kubeschová,
poradkyně rané péče*



Asistent pedagoga a dítě se zrakovým postižením

Kniha autorek Jany Jankové a Dagmar Moravcové, kterou vydalo v roce 2017 nakladatelství Pasparta, popisuje činnosti asistenta pedagoga v průběhu vzdělávání dětí a žáků se zrakovým postižením. Publikace odkazuje na aktuální školskou legislativu (Školský zákon, Vyhláška o vzdělávání dětí, žáků a studentů se speciálními vzdělávacími potřebami, v platném znění).

Díky spolupráci dvou zkušených odbornic, které denně pracují s dětmi a žáky se zrakovým postižením, se kniha dotýká aktuálních témat jako je průběh vzdělávání, vhodný výběr kompenzačních pomůcek, sestavení individuálního vzdělávacího plánu a podobně.



Kniha není určena jen těm, kteří již pracují jako asistenti pedagoga nebo o této práci uvažují. Odpovědi na různé otázky mohou v knize najít i pedagogové, další osoby, podílející se na vzdělávání dětí a žáků se zrakovým postižením, i mnozí rodiče.

Kniha obsahuje celkem jedenáct kapitol na 116 stranách včetně barevné přílohy.

Kapitoly *Vliv oslabení, vrozené vady nebo ztráty zraku na vývoj dítěte* a *Prevence poruch zraku* jsou dílem zrakové terapeutky Dagmar Moravcové, která vysvětluje nejen význam včasné zrakové stimulace a základy okluzní terapie, ale i typické činnosti dětí předškolního a školního věku, při kterých je možné sledovat projevy dětí a případně odhalit počínající nebo již přítomnou vadu zraku. Ze zrakového postižení vyplývají mnohá omezení, jejichž přehled se stručnou charakteristikou je také obsahem první kapitoly, včetně prevence jejich vzniku.

Od třetí kapitoly je autorkou textu tyflopeditka Jana Janková, věnující se *osobnosti dítěte* i žáka se zrakovým postižením v širších souvislostech. Autorka zmiňuje i odlišnosti, plynoucí ze stupně zrakového postižení. V kapitole *Komunikace se žákem se zrakovým postižením s lehčím i těžším stupněm* zahrnuje mezi důležitá témata komunikace i komunikaci mezi rodiči a pracovníky školy, neopomíná ani její neverbální součást. Na jednotlivých krátkých příbězích z praxe vysvětluje, jak zdánlivě obyčejné a nepodstatné situace mohou být pro děti se zrakovým postižením naprosto zásadní.

Čtvrtá až šestá kapitola se věnuje *osobnosti a roli asistenta pedagoga, jeho činností ve vztahu k dítěti* během všech stupňů vzdělávacího procesu od předškolního vzdělávání až po gymnázium. Autorka při popisu činností asistenta pedagoga vychází z Rámcového vzdělávacího programu pro různé stupně vzdělávání. Věnuje se jednotlivým oblastem výuky, na vyšším stupni i konkrétním předmětům, např. nastiňuje metodiku výuky Braillova bodového písma u nevidomých dětí. Text je doplněn odkazy na konkrétní pomůcky nebo místa, kde je lze získat (např. zvukové knihy apod.), fotografiemi kompenzačních pomůcek a výukových materiálů, včetně dalšího doplnění zkušeností z praxe formou výstižných ukázek.

Sedmá a osmá kapitola se podrobněji dotýká *činností asistenta pedagoga v rámci tzv. předmětů speciálně-pedagogické péče*, které zahrnují nácvik práce s kompenzačními pomůckami, výuku Braillova písma, prostorovou orientaci, orientaci na klávesnici a psaní všemi deseti apod. Dále pokračuje tématem vzdělávacích aktivit, které se odehráva-

jí mimo budovu školy (lyžařský výcvik, reedukační a socializační pobyty) a požadavky na asistenta pedagoga.

Asistence u dětí a žáků se souběžným postižením více vadami je v leccems specifitější než předchozí situace. V deváté kapitole se tomuto tématu věnují společně obě autorky. V této části textu je opět zmíněna podstata a smysl zrakové stimulace, aktivní i pasivní, a jejího včasného začátku.

Velmi zdařilé jsou závěrečné kapitoly knihy, desátá a jedenáctá, které napsala Dagmar Moravcová a v nichž podává *přehled speciálních optických i neoptických pomůcek*, včetně jejich fotografií a následně se věnuje teorii nácviku práce s těmito pomůckami tak, aby dětem i žákům při výuce byly co nejprospěšnější. Zejména poslední kapitola asistent pedagoga u žáka se zrakovým postižením určitě v mnohém ocení.

Knihu je možné zakoupit ve větších knihkupectvích nebo si ji objednat. Klienti organizace EDA mohou o zapůjčení požádat také svou poradkyni rané péče nebo speciální pedagožku z SPC.

Martina Králová – poradkyně rané péče a vedoucí SPC EDA

Kdo si hraje, ten se nebojí

**Lawrence Cohen:
Jak zacházet s dětským
strachem (Hravé rodič-
čovství), Argo 2015**

Pro rodiče, který naprostou většinu dne věnuje péči o dítě, snaží se usilovně dodržovat doporučení odborníků týkajících se jeho výživy, rehabilitace a rozvoje dovedností, volný čas tráví hledáním dalších možností, jak dítěti pomoci, bude možná termín „hravé rodičovství“ znít provokativně. Přesto se vám pokusíme nabídnout pár nápadů z inspirativní knihy Lawrence Cohena **„Jak zacházet s dětským strachem“**, která má v podtitulu právě ono **hravé rodičovství**.



Autor, zkušený psycholog a rodinný terapeut, je přesvědčený o tom, že právě hra pomáhá překonávat bariéry, které mezi nás a naše děti staví život (nebo my sami). Hrát si s dítětem, doslova kleknout si k němu na podlahu, znamená následovat dítě do jeho světa, přijmout jeho pohled na věc, lépe mu porozumět. Mnohé vztahové problémy s dětmi může vyřešit už jen to, že spolu něco dělá-



me – pokud to „něco“ baví děti, na nás dospělých pro tentokrát bude přizpůsobit se. Hravé rodičovství přitom nemusí být jen samá zábava a legrace. Hra pomáhá dětem vypořádat se s nejrůznějšími bubáky pod postelí, s pocity, kterým nerozumí a mohou jimi být zaplaveny, s obavami a úzkostmi, jejichž pravou příčinu mnohdy neznáme. Hra vyvolává smích a smích rozpouští strach.

Všichni máme zkušenost s tím, jak se úzkost projevuje v těle – stažený žaludek, knedlík v krku, bušení srdce, nevolnost, prožitky, se kterými si mnohdy neumí poradit ani dospělý. Autor to dobře ví a doporučuje rodičům, aby si všechna předkládaná cvičení a hry vyzkoušeli na vlastní kůži. Pokud máte chuť, můžete rovnou začít – tady je několik hravých nápadů doktora Cohena:

1. *Přelévání vody nebo přesýpání písku* – možná běžná aktivita vašich dětí, kterou bychom mohli zařadit mezi senzopatické hry. Podobné rytmické aktivity nevyžadují velké fyzické zapojení, současně mají velký relaxační potenciál a podporují u dětí sebeovládání.
2. *Dračí dech* – hra, doporučovaná v případech, kdy má dítě sklon k hyperventilaci. Pomozte dítěti zapojit představivost: „Pořádne se nadechni nosem, jako když drak čenichá kolem sebe, jestli mu někdo nepřišel ukrást zlato. Pak otevři doširoka pusku, jak jen to jde, a vydechni, jako bys chrlil plameny.“
3. Už jste si vyzkoušeli, jak málo funguje opakovat vystrašenému nebo rozjívěnému dítěti mantru „uklidni se, uklidni, uklidni se“? Příště nabídněte dítěti hru *SuperPomPo* – pohybujte se spolu s dítětem v libo-

volném směru, ale velmi pomalu (superpomalý pohyb), pak na okamžik přepněte do módu „superrychlý pohyb“ – skákejte a všechno ze sebe vytřeste – a opět se vraťte k velmi pomalému pohybu. Tato hra může být velmi kontaktní, v pomalém tempu do sebe můžete vrážet nebo si dát s dítětem předstíraný zápas.

4. *Králík, želva, šnek* – hra vhodná pro děti, které mají problém zklidnit se před usnutím. Vyzvěte dítě ke hře na králičí závody a chvíli s ním divoce pobíhejte. Pak se proměňte v želvy, ty samozřejmě závodí úplně jiným tempem. Nakonec se z vás stanou šneci, kteří se pomaličku doplazi k posteli. Tam se můžete s dítětem stočit do klubíčka a chvíli si číst.
5. Bojí se vaše dítě od vás vzdálit i jen na okamžik? Separaci můžete nenápadně trénovat *hrou s provázkem*: nabídněte dítěti, že změříte, jak daleko od vás může být, než mu to začne být nepříjemné. Začněte tím, že je tisknete k sobě a ptáte se: „Tak co, už ti chybím?“ Pokud je všechno v pořádku, vzdalte se od sebe o pár centimetrů, pak o několik dalších. Vzdálenost můžete pokaždé přeměřit nebo můžete dítěti podat konec provázku a ono se bude vzdalovat tak dlouho, dokud se bude cítit v pořádku. Je dobré držet provázek stále trochu napnutý, aby dítě cítilo fyzické pouto s vámi. A rozhodně nezapomeňte po každém měření dítě obejmout, aby si mohlo užít bezpečí vaší blízkosti, než se vydá na další výpravu do velkého světa.

*Jana Ježková, koordinátorka osvěty
a jedna z překladatelek této knihy*

Zrak myslí Oliver Sacks

Lékař a spisovatel Oliver Sacks ve svých knihách velmi poutavě vypráví o lidech, se kterými se setkal ve své praxi nebo ve svém okolí. Jeho knihy jsou čtivé a odborné zároveň. Na příbězích obyčejných lidí vysvětluje souvislosti neurobiologických i psychiatrických poruch, a to způsobem, který je pro čtenáře s trochou soustředění dobře pochopitelný.



Další v řadě Sacksových knih, které vydává nakladatelství Dybbuk, je **Zrak myslí** (2011). Autor se zabývá otázkami a úvahami na téma vztahu zraku a myslí: jak vidíme, jak myslíme, jak důležitá je naše vnitřní představivost, jak je možné, že člověk, který vidí dokonale, náhle nepozná členy rodiny, jak se může orientovat nevidomý a je možné, aby spisovatel dál vykonával svou profesi, když po mrtvici nedokáže číst?

„Lidé, kteří jsou od narození nevidomí a mají normálně vyvinutý sluch, neslyší jen zvuky: jsou schopni slyšet předměty (to znamená, že je vnímají převážně sluchem), pakliže jsou dostatečně blízko a pakliže nejsou příliš nízké. Na stejném principu mohou „slyšet“ tvar svého bezprostředního okolí... (str. 188)

V sedmi kapitolách je poodkryto sedm poutavých příběhů. Já jsem při

čtení knihy měla dojem, že čtu vyprávění o lidech ze svého okolí. Tolik jsou příběhy hlavních hrdinů podobné těm, které vidáme a slyšíme v bezprostřední blízkosti svých rodin, přátel nebo známých.

Zrakové čtení

Klavíristka Lilian měla čím dál častěji problém přečíst noty či cokoli jiného. Její potíže se zhoršovaly během únavy a nemoci. Zpočátku si myslela, že jde o oční problém. Po téměř třech letech se obtíže zhoršily natolik, že Lilian nedokázala přečíst ani slovo. Střídaly se dny lepší a horší, a jim odpovídaly i její potíže. Jak se postupně měnil Lilianin život, co vše může způsobit hudební alexie a jak pacientka řešila situace, kdy se ztrácela i ve vlastním bytě, je pokračováním první kapitoly.

Povolána zpět do života

Dynamická žena Pat prodělala masivní krvácení do mozku. Bez pomoci ležela v komatu minimálně dvacet hodin. Krevní sraženina se vytvořila v její dominantní hemisféře, v levé části mozku. Pat podstoupila operaci, která proběhla dobře. Zůstala ochrnutá na jednu stranu těla, poznávala však své dcery, vrátily se jí chutě i vnímání. Komunikovala pouze očima, gesty a ukazováním. Schopnost porozumět mluvenému slovu byla poškozena, Pat měla afázii. V závěru kapitoly je však Pat stále aktivní ženou, oblíbenou ve svém okolí, komunikuje levou rukou a gesty.

Spisovatel

Kanadský spisovatel Howard si šel, jako obvykle, jednoho rána před dům pro své noviny, ve kterých však nedokázal číst. V první chvíli úleku se domníval, že jde o vtip přátel z okolí. „*Pakliže nejde o něčí představu o povedeném vtipu, vyplývá z toho jedině: prodělal jsem mozkovou mrtvici.*“ Dle lékařů Howard opravdu prodělal mozkovou mrtvici, která zasáhla levou plochu zrakové oblasti mozkové kůry. Nemohl číst, měl velkou slepou skvrnu v horním pravém kvadrantu zorného pole a v různé míře mu dělalo potíže určovat barvy, tváře a předměty denní potřeby. Nebyl schopen si vybavit autora uměleckého díla, nemohl si vzpomenout během rozhovoru na to správné slovo apod. Howard postupně začal opět psát. S větší námahou než dříve, ale s chutí. Jeho nový ro-

mán Pamětníček se týkal právě jeho aktuální situace. „*Potíže mne už neopustily nikdy,*“ píše Howard, „*ale naučil jsem se je lépe řešit.*“

Součástí této kapitoly je **pohled do historie neurovědy**. Paul Broca, francouzský neurolog, popsal v roce 1861 „Brocovo centrum“ v mozku jako centrum motorických obrazů, později jako centrum sluchových obrazů. V současnosti známe toto centrum jako místo, které poškozením vyvolává tzv. „slovní slepotu“ – neschopnost číst, se kterou se nejčastěji setkáváme v literatuře o dyslexii. Termínem „psychická slepota“ označil Heinrich Lissauer (německý neurolog) pacienty po mozkové mrtvici, kteří ztratili schopnost vizuálního rozpoznávání známých předmětů. O rok později, roku 1891, zavedl Sigmund Freud současný termín „zraková agnózie.“

Obličejová slepota

Ve čtvrté kapitole popisuje sám autor své problémy s pamatováním si osob, které zaznamenal už v dobách školní docházky. K tomu se později přidala obtížná orientace v terénu, kdy největší jistotou bylo chodit stále stejnou trasou. V Oliverově popisu se může „najít“ leckdo. Později Sacks zjistil, že i jeho bratr trpí stejnými potížemi, a postupně se dozvídá, že jejich potíže mají jméno – prosopagnózie, česky porucha rozpoznávání tváří, která je geneticky podmíněná. Jako mnohé jiné, i tato porucha má velké množství variant a u každého člověka se projevuje zcela individuálně. U většiny pacientů však platí, že pokud se jim v úvodu každého společného setkání znovu představíme, zpříjemníme situaci sobě i jim.

Stereoskopická Sue

Prostorové vidění je možné díky spojení obrazů, které přicházejí z obou očí za pomoci konvergentního (sbíhavého) a divergentního (rozbíhavého) souhybu očí. Sue od dětství šilhala a fixovala každým okem zvlášť. Na takový způsob vnímání byla po celý život zvyklá, neměla potíže, řídila auto, sportovala. Větší pozornost věnovala odhadování vzdáleností, ve kterém si nepřipadala tak rychlá jako ostatní, ale neměla s ním kromě tempa a způsobu odhadu jiné potíže. Situace se začala pomalu měnit po padesátém roce života. Oční svaly se rychle unavily, při pohledu do dálky se obraz mihotal, Sue nemohla zaostřit.

Zničehonic začala Sue vidět monokulárně, oči dokázaly spojovat obraz pouze do blízka, a to přibližně do 5 cm. Sue začala nosit brýle s prizmatickými čočkami a začala pravidelně docházet na zrakovou terapii, jejímž cílem bylo učit se postupně spojovat dva obrazy, které viděla, v jeden. Po pár dnech terapie zažila Sue matoucí překvapení. Nad kuchyňským stolem se cosi objevilo – Sue náhle uviděla lampu zavěšenou v prostoru tak, jak má být. Když otevřela dveře od auta, téměř se vylekala, protože její volant vystupoval z palubní desky. Sue získala ve svém životě smysl navíc.

Ulpívání zrakových vjemů: deník

Předposlední kapitola je psána formou deníku, v němž Oliver Sacks po-

pisuje vlastní zkušenost s přijetím diagnózy (nádor v pravém oku) a proces, který následoval po sdělení této informace: ozařování, léčba a vyrovnávání se se situací. Sacksovy zápisky začínají 19. prosince roku 2005. S autorem strávíme bezmála čtyři roky jeho života, kapitola je ukončena úvahou ze dne 6. prosince roku 2009.

Zrak myslí

Jaké to je, přebudovat svůj dosavadní život? A zvykat si na život bez využívání zraku? Vést svůj život novým způsobem, tak odlišným? Nejen tato otázka je položena v úvodu poslední kapitoly, která nese stejný název jako celá Sacksova kniha. Její hrdinové sdílejí své prožitky z vidění ve tmě, z tvorby vlastních

mentálních map a představ. Čtenář se může zamyslet nad rozdílem vnímání nevidomosti osobami, které o zrak přišly v útlém dětství, a těch, kteří oslepli později. Setkáme se i s pojmy jako echolokace a jejím využitím v praxi.

Kniha Zrak myslí působí i přes náročné téma a značnou odbornost velmi pozitivně. Jednotlivé příběhy nám totiž ukazují, že i přes velké obtíže se jejich hrdinové dokázali vrátit ke svým profesím či koníčkům. Hledání nového způsobu života jim přineslo řadu nových zkušeností a nové životní naplnění.

Martina Králová, poradkyně rané péče, vedoucí SPC EDA

Malé thajské vařeníčko

V dnešní sourozenecké rubrice se pustíme do činnosti kreativní, ale také velmi užitečné. Ano, ano, to jsme ještě nedělali, je to vaření. Recept je tak jednoduchý, že je to vlastně spíše takové malé vařeníčko.

Jídlo, které si můžete zkusit uvařit, se jmenuje **Lepivá rýže s mangem**, a kdo byl někdy s rodiči v Thajsku, ví, že se prodává na každém rohu. Je totiž výborné, sladké a výhodou je, že může sloužit jako snídaně, svačina, oběd nebo večeře. Podle toho, kdy na ni máme chuť. Hodí se prostě vždycky.

Pokud sami chodíte nakupovat, napište si na nákupní seznam:

- 1 velké uzrálé mango
- kulatozrná rýže
- plechovka kokosového mléka

A teď se pustíme do vaření:

Uvaříme rýži

Nejtěžší z celého receptu je uvařit rýži. Maminky i tátové vám ale jistě poradí, že máte dát dvojnásobné množství vo-

dy, než kolik je rýže. Já jsem dala do kastrůlku 2 hrnky rýže a pak jsem přidala 4 hrnky vody. Přiklopený kastrůlek pomalu vaříme a vaříme, až je rýže pěkně měkoučká až lepivá.

Ohřejeme kokosové mléko

Do dalšího, menšího kastrůlku vylijeme plechovku kokosového mléka. Přidáme asi 4 lžice cukru a vše dáme ohřát. Nevaříme, pouze počkáme, až se cukr rozpustí.



Zamícháme

Oslazené kokosové mléko vlijeme do uvařené rýže a promícháme.



Nakrájíme mango

Mango opatrně oloupeme nožkem nebo škrabkou na brambory a na prkénku nakrájíme na libovolné kostičky.



Servírujeme

Teď už jen hotové dobroty naservírujeme společně na talíř. Pokud nám zbylo trochu kokosového mléka, polijeme ještě rýži s mangem přímo na talíři.



Můj tip:

Jestli se chcete cítit opravdu asijsky, místo na talíř si jídlo naservírujte do plastové krabičky – třeba od zmrzliny nebo cherry rajčátek – a pokuste se ho jíst místo vidličkou hůlkami.

Anna Kubeschová, poradkyně rané péče

Informace o předplatném

Časopis (K)Oukej je zejména určen čtenářům z řad klientů rané péče, SPC, školských zařízení, rodičům dětí s postižením v raném i školním věku; dále odborníkům zajímajícím se o problematiku rané péče, podpory rodiny dětí s postižením, krizové intervence, speciální pedagogiky, sociální práce a vzdělávání

(pedagogům MŠ, speciálním pedagogům, sociálním pracovníkům, pediatrům a dalším zdravotnickým pracovníkům).

Každé číslo je zaměřené na určité téma. Na věci se díváme pod různými úhly jak z pohledu pracovníků rané péče, SPC či dalších odborníků, tak z pohledu rodičů dětí s postižením.

Časopis obsahuje i stálou rubriku věnovanou sourozencům dětí s postižením a minirubriku o hře.

Vychází 2x ročně v tištěné podobě.



Předplatné:

Jednotlivé číslo stojí 70,- Kč + poštovné.

Předplatné na rok činí 300,- Kč

V takovém případě obdržíte kromě dvou čísel (K)Oukej navíc i čtyři elektronické Zpravodaje EDA cz, z. ú.,

které jsou plné nápadů na činnosti s dětmi s postižením, na pomůcky a aktuální aktivity.

Časopis (K)Oukej si můžete objednat domů nebo do své organizace na e-mailu: info@eda.cz nebo na adrese: EDA cz, z. ú., Filipova 2013/1, 148 00, Praha 4, tel.: +420 724 400 820

Hra

Na tomto místě se tradičně věnujeme miniseriálu o vývoji hry dětí se zrakovým a kombinovaným postižením, tedy tomu, jak se hra rozvíjí a co v jejím vývoji nelze přeskočit. Navazujeme na text z minulých čísel časopisu. Typologie hry vychází z práce autorek Yolandy Moleman, Ellen van den Broek a Ans van Eiden, kterou jsme v českém vydání nazvali **Rosteme hrou, vývoj a podpora hry dětí se zrakovým postižením**.



Tentokrát se zaměříme na **symbolickou fázi vývoje hry**, která následuje po manipulační, kombinační a funkční fázi.

Symbolická neboli fantazijní hra se může objevit, až když se dítě dokáže odklonit od reality a hraje si „jako“, například pije z prázdného hrníčku. Neživé věci ožívají, je možné se stát někým jiným, události se dějí úplně jinak než v realitě. Stavba z kostek se promění v garáž pro autíčka, vzápětí je hradem pro princeznu.

Počátek symbolického myšlení představuje obrovský skok ve vývoji dítěte. Objevuje se nejdříve kolem osmnáctého měsíce věku. Dítě nejprve samo přehrává situace, které v daném okamžiku nejsou reálné – například dělá, že spí, má zavřené oči, hluboce oddechuje. O několik měsíců později se zaměřuje na hry s předměty kolem sebe, ochutnává polévku z prázdné lžice, běhá po bytě a dělá, že luxuje. Takovýchto činností postupně přibývá, roste také počet předmětů, které dítě zapojuje do svých her. Kolem dvou a půl let se objevují nová témata her, děti přehrávají méně obvyklé situace, které zažily a které v nich zanechaly výrazný dojem – například návštěvu lékaře, práci na velkém staveništi. K hrám využívají také figurky, které se stávají hlavními aktéry. Kolem tří let se s figurkami začínají ztotožňovat, promítat do nich své pocity, přejímat různé role a vymýšlet své vlastní herní scénáře. Později reálné věci zastoupí jejich miniaturní (domeček pro panenky se zařízením) a přidává se i hra se zastupnými objekty. Židle je vlakem, který jede za babičkou, kostka ze staveb-

nice se stává autíčkem. Děti v průběhu dalších let začínají svou hru vynalézavě zdokonalovat, rozpracovávají scénáře, zapojují další hráče, jimž rozdávají role. Děj příběhu už nevzniká náhodně, ale má předem jasný scénář, jeden hráč může plnit několik rolí najednou, tedy chvilku být tatínkem a pak hned panem doktorem. I dítě může být režisérem a vzápětí hercem, přecházet z role do role. Přibližně kolem pěti let si děti hrají na situace, které samy nikdy nemohly zažít, v jejich vlastním životě se neobjevily: třeba na piráty, rytíře a kovboje. Předškolní věk pak probíhá ve znamení „pilování“ symbolické hry a spolupráce s ostatními vrstevníky. Starší děti (tedy ve školním věku) si začínají hrát méně viditelně, ale jejich představivost se stále rozvíjí, nepotřebují k tomu však žádné hmatatelné rekvizity.

Jak symbolickou hru podpořit?

Jako dospělí můžeme dětem pomoci rozvíjet symbolickou hru tím, že jim poskytneme vhodné hračky a budeme je povzbuzovat v jejich využívání, připojíme se s nápady, jak na to a čím hru obohatit. Společná hra s vámi je pro děti vždy velkým přínosem. Užitečné je také prohlížení a čtení knížek s příběhy.

Specifika symbolické hry nevidomých dětí

Tato fáze hry se u nevidomých dětí objevuje později a u každého dítěte v jiné době (uvádí se rozpětí 21 až 86 měsíců). Důležitým předpokladem je znalost situací, chápání pojmů a toho, jak fungují věci kolem nich. Poznávání předmětů nevidomým dětem zabere

hodně času, proto období hry nastupuje oproti vrstevníkům **až později**. Také je potřeba mnohem více dětem pomoci a vzbudit u nich o věci zájem, přehrávat jednotlivé situace a ukazovat, jak na to. Například jak se jí z prázdného talíře. Dalším důležitým předpokladem je rozlišování „já“ a „ty“ a dovednost vyjádřit negaci a tím nezávislost na okolí. To jsou základy pro rozvoj symbolického jednání.

Možná vás překvapí, pokud sami nemáte osobní zkušenost, že nevidomé děti **neprojevují emoce** jako běžně vidící děti. Nemohly se totiž naučit napodobovat výrazy ostatních. Proto se u nich na tváři často objeví špatná, neadekvátní mimika.

Nevidomé děti si také hrají mnohem častěji **na jednom místě**, jejich hra je tedy statická a vystačí si s velmi malým množstvím předmětů. Namísto nich využívají **zvuky a jejich kombinace**, například zvuky vlaků na nádraží. Pokud je chceme podpořit, je třeba se k nim přidat a vstoupit do jejich světa. Ve svých hrách dlouho **hrají jen samy sebe**, činnosti někoho jiného nepředvádí, spíše o nich jen mluví. Herní rekvizity nemusí mít **vizuální spojitost** s tím, co představují, a tak se může stát, že nevidomé dítě česne panenku kartáčkem na zuby. Použité **herní předměty často pocházejí z reálných situací**, například když děti chtějí panence „jako“ umýt vlasy, pustí se do toho i se šamponem. Jejich hra často obsahuje **senzopatické prvky**, které doplňují charakter činnosti, v tomto případě příjemnou a neodmyslitelnou vůni, která mytí vlasů doprovází. Složitější hry jsou pak tzv. **„rozhlasové hry“**, tedy vyslovené zvukové hry, jak je zná-



me z poslechu rádia. Mohou být slyšet, ale je také možné, že existují pouze ve fantazii dítěte a to, že si hraje, poznáme jen z jeho fyzických projevů (pohybů rukou, stereotypní tukaní předměty do tváře). Rozhlasové hry si často hrají nevidomé děti společně.

Pomoci může už jen rozpoznání projevů hry a povzbuzování k jejímu rozvíjení. Více než u běžně vidících dětí je důležité nevidomým dětem ukazovat, pojmenovávat, co se dá s čím dělat, přinášet nové nápady a s dětmi je realizovat. Zapojování dětí do každodenních činností (jako je třeba vaření, nakupování a praní) je nesmírně důležité, komentování, co se jak děje a jaké to má kvality (že to krásně voní, je slyšet bubláni v hrnci), pomáhá dětem situace lépe pochopit a uvědomit si, co znamenají. Zásadní je také informovat další pečující (paní na hlídání, učitelky v mateřských školách) o tom, jak přesně si dítě hraje, tím zvýšíte šanci, že i další lidé se budou umět zapojit do jeho hry a podpořit ji. Hru nevidomých dětí nepovažujte nikdy za dětinskou, i když může vypadat jinak než u jejich vrstevníků.

Specifika hry slabozrakých dětí

Slabozraké děti si začínají hrát na symbolické úrovni přibližně v roce a půl. Situace, které se odehrávají daleko od nich, jim nemusejí vůbec nic říkat, prostě o nich nevědí, jsou jim nedostupné. Proto bývají déle než u běžně vidících dětí námětem her spíše činnosti, které dobře znají ze svého každodenního života. Co se přesně odehrává za



pokladnou v obchodě, to jim může unikat. Někdy se stává, že jsou fascinovány hračkami natolik, že se jich potřebují nejprve nabažit, než se konečně pustí do hry. Například se jim tak zalíbí zvuk pokladny při hře na obchod, že jej nebudou chtít jen tak opustit. Je třeba jim vysvětlit, co se vlastně s pokladnou dělá, aby měly k dispozici všechny potřebné souvislosti.

Je užitečné, když hračky pro slabozraké děti budou dobře přístupné a viditelné. Děti budou mít dostatek možností na jejich prozkoumání. Garáž, autodráhu či domeček pro panenky umístíme do výše očí na nízký stůl, u kterého děti mohou stát či klečet. Dráhy mohou být barevně zvýrazněny, děti pak snáze postřehnou jednotlivé zatáčky a parko-

vací místa, budou tak umět snadněji autíčka zaparkovat a rozvíjet svou hru s nimi. Pokojíčky mohou mít barevně rozlišené stěny a podlahy, nábytek v kontrastních barvách vůči podkladu. Některé detaily herních prvků jim mohou komplikovat vlastní hru, proto nebudeme trvat na tom, aby si kolejnice dráhy spojily vždy jen samy (i když už to umí), protože v tomto případě bychom narušili průběh a smysl celé hry. Důležité je i obohacování her dalšími doplňky. Ve školkách mívají tematicky zaměřené herní koutky, v jednom se staví, hraje s dráhou, jinde je obchod a na dalším místě zas možnost převléknout se třeba za princeznu nebo hasiče. Pro děti bývá atraktivní mít truhlu s několika převleky i doma. V rozprůdění hry může pomoci naše aktivní přítomnost, drobný nápad či nápověda, co se k dané roli hodí. Obohacení hry zvuky a výraznou mimikou a gesty bývá také zásadní, proto jimi nemusíme šetřit.

S dotazy na podporu vývoje hry svého dítěte se obraťte na poradkyně rané péče. Rády vám pomohou přijít na to, jak postupovat právě u vašeho dítěte a jak jeho současnou hru obohatit či posunout dále.

Kniha **Rosteme hrou** je v EDOVI k zapůjčení (pro klienty) nebo i k zakoupení.

Alice Pexiedarová, poradkyně rané péče, redaktorka českého překladu knihy Rosteme hrou



Udělejte radost sobě i dalším lidem nákupem v našem novém e-shopu

Na www.eshop.eda.cz pořídíte dárky pro malé i velké. Nákupem podpoříte činnost naší neziskové organizace EDA. Děkujeme.



Zjistěte, co se skrývá v krabici a ve tmě

Pro iPady
i Android tablety
ZDARMA

V aplikaci EDA PLAY TOBY jsou nové úkoly. Dítě dotykem na obrazovku postupně odkrývá, co se skrývá ve tmě, a zjišťuje, co vykukuje z krabice. Hru na tabletu lze velmi jednoduše doplnit o skutečné předměty - krabice, košíky, hračky - a úkoly přehrávat také v realitě. Můžete tak pomoci dětem objevovat okolní svět a podpořit rozvoj jejich zrakového vnímání.

Procvičujte dovednosti také s obrázky v pracovních listech

Aplikace EDA PLAY TOBY i pracovní listy s ilustracemi z aplikace jsou dostupné ke stažení zdarma. Více informací najdete na:
www.edaplay.cz/eda-play-toby
a www.edaplay.cz/aktivity



(!) Byla u vašeho dítěte
zjištěna závažná diagnóza?

(👤) Pečujete o dítě po úrazu
nebo s postižením?

(?) Chcete se
s někým poradit?

(👤) Krizová Linka EDA
je tu pro vás!



9-15

Linka EDA: 800 40 50 60

Chat EDA: www.eda.cz

E-mail: linka@eda.cz



Linku a chat EDA provozuje EDA cz, z. ú. s podporou Ministerstva práce a sociálních věcí.



Co je raná péče a komu je určena?

Raná péče je odborná terénní služba pro rodiny dětí do 7 let, jejichž vývoj je ohrožen v důsledku předčasného narození, komplikovaného porodu, závažnější zdravotní diagnózy a smyslového nebo fyzického postižení.



Poradkyně rané péče bude v intervalech 2 – 12 týdnů docházet přímo do vaší rodiny a pomůže vám:

- porozumět projevům dítěte,
- vybrat pro ně nejvhodnější stimulační hračky, pomůcky a metody,
- co nejlépe využít raný věk dítěte k podpoře jeho maximálního rozvoje,
- vyznat se v tom, jaké důsledky má stav dítěte na každodenní život celé rodiny,
- seznámit vás s možností podpory, na kterou máte jako rodič nárok.

**Služba je
poskytována
ZDARMA**

Odborníci vám pomohou zprostředkovat právě takové informace, které mezi jednotlivými lékařskými kontrolami potřebujete, abyste se mohli svému dítěti užitečně věnovat.

Pracoviště rané péče patří mezi služby sociální prevence a existují ve všech krajích ČR. Můžete oslovit kterékoli pracoviště a všude se dozvíte, jaká konkrétní služba může pomoci právě vám.



Seznam jednotlivých pracovišť najdete v Registru poskytovatelů sociálních služeb iregistr.mpsv.cz nebo na www.aprp.cz.



Pracoviště je členem
Asociace pracovníků v rané péči (APRP).
www.aprp.cz

www.eda.cz



EDA cz, z. ú.
Filipova 2013/1
148 00 Praha 4
tel.: +420 224 826 860
e-mail: info@eda.cz