Univerzita Hradec Králové

Pedagogická fakulta

Katedra speciální pedagogiky

**Herní činnosti pro integraci nedoslýchavého středoškoláka**

(Seminární práce pro předmět MEHAZAB)

Autor: Jana Přasličáková

Studijní program: Speciální pedagogika

Studijní obor: Výchovná práce ve speciálních zařízeních

 K-VYSZB

Hradec Králové 2009

***Surdopedie – nedoslýchavost – hry pro střední školy***

**Herní činnosti v kontextu postižení:**

Nedoslýchavost je v kontextu s herními činnostmi hodně široký pojem. Má totiž několik stupňů závažnosti- od lehké nedoslýchavosti, kdy je postižený schopen vnímat mluvené slovo na vzdálenost 4-6 metrů, po nedoslýchavost velmi těžkou, kdy člověk rozumí pouze na vzdálenost 1 metr a menší. Výběr herních činností tedy hodně závisí na stupni postižení, ale také na technickém vybavení, které je nedoslýchavému žákovi k dispozici. Existují různá naslouchadla a jiné pomůcky kompenzující sluchovou nedostatečnost, jejichž používáním se zvyšuje pravděpodobnost, že takto postižené dítě splyne s intaktním kolektivem bez větších problémů a bude se moci zúčastnit všech herních činností vhodných pro daný kolektiv.

A právě proto, že je nedoslýchavost z pohledu metodiky her a zábav obtížně klasifikovatelná, rozhodla jsem se zaměřit spíše na děti velmi těžce nedoslýchavé až neslyšící. Pro ně jsou, dle mého názoru, NEvhodné hry zakládající se na verbální komunikaci, sluchové orientaci v prostoru (slepá bába) a také různé hudební a rytmické hry apod. To ovšem platí pouze ve spojitosti nedoslýchavý-„zdravý“ kolektiv. V případě, že se jedná o skupinu stejně postižených jedinců, je možné zařadit právě hry se zvuky, slovy, hlasem atd., které slouží k rozvoji schopností nedoslýchavých. Různé náměty na takové hry jsou uvedené v knize od Jarmily Roučkové s názvem Cvičení a hry pro děti se sluchovým postižením, která je ale bohužel zaměřena převážně na předškolní věkovou kategorii.

Jako hry vhodné pro středoškolský kolektiv s integrovaným nedoslýchavým žákem, tedy hry neznevýhodňující, popřípadě i zvýhodňující postiženého, bych zařadila všechny možné pohybové a sportovní hry, také hry, ve kterých se užívá mimoslovní komunikace, pantomima atd., hry na postřeh či šikovnost, různé hry výtvarné, paměťové, apod.

**A) Hra použitelná před integrací dítěte s postižením do intaktního kolektivu (již fungující kolektiv).**

**Název hry**: Nedostatek tužek

**Pravidla hry**: Hráči dostanou do lavice jeden papír a jednu tužku a dostanou za úkol nakreslit společně obrázek. Je možné zadat nějaké konkrétní téma, nebo nechat žákům volné pole působnosti. Od doby, kdy dojde k zadání úkolu platí zákaz mluvení. Dvojice se tedy musí neverbálně domluvit na tom, co bude kreslit a následně společnými silami vytvořit obrázek-oba stále drží tužku.

**Pomůcky**: tužky, papíry

**Bezpečnostní zásady**: Odpovídající školnímu řádu

**Rady pro realizaci**: ---

**Zaměření ZV:**

Zpětná vazba je u této aktivity velmi důležitá.

V originálním popisu této hry je zaměřená na realizaci kresby- hodnotí se kdo byl v dvojici iniciativnější, kdo tužku vedl a kdo se nechal vést, kdo vybral téma obrázku, jestli byla společná tvorba spíše bitkou nebo kompromisem.

Já bych zpětnou vazbu vzhledem k zadání (integrace nedoslýchavého studenta) zaměřila spíš na první část úkolu- neverbální domluvu mezi spolužáky, na to, jak se jim domlouvalo beze slov.

**Otázky či techniky použitelné při zpětné vazbě:**

* Jaké pro vás bylo domlouvání se beze slov?
* Jaké techniky jste při tom použili? (odezírání, pantomima,…)
* Podařilo se vám domluvit?
* Dokážete si představit, že byste se takhle museli domlouvat v běžných situacích- zeptat se na cestu, na čas, apod.?

(možná by bylo zajímavé si některé situace zkusit přehrát)

* Jakými způsoby se může neslyšící dorozumívat?
* Zkuste vymyslet několik situací (činností), které jsou problematické pro člověka, který neslyší.

**B) Hra použitelná s kolektivem dětí, v kterém je integrováno dítě s daným postižením – hra, ve které dítě nebude diskriminováno svým postižením.**

 **1) Zdůvodnění volby hry:** Jedná se o hru zaměřenou na pantomimu, postřeh a také vědomosti, což jsou oblasti, v nichž by nedoslýchavé dítě nemělo za intaktním kolektivem zaostávat. Hru lze ale použít jenom za předpokladu, že postižené dítě je schopné mluvit.

**Název hry**: Kufr

**Pravidla hry:** Hra je inspirována někdejší televizní soutěží „kufr“. Hráči se rozdělí do několika skupinek přibližně po 5-7 hráčích. Organizátor soutěže (může být student nebopedagog) má připravená slova napsaná výrazně a čitelně na papírech velikosti asi A5.

Jeden hráč se pak postaví naproti ostatním členům své skupiny a za jeho zády ukáže organizátor náhodně vybrané slovo. Úkolem skupinky je nyní předvést pantomimicky svému spoluhráči daný výraz a úkolem jednotlivce je uhodnout jej v co nejkratším čase. Je dán časový limit (například 1 minuta) a za každé slovo uhodnuté v limitu si skupina připisuje bod.

Po vypršení času přichází na řadu další skupina. Až se vystřídají všechny skupiny, přichází na řadu opět ta první, ale na hádání je vyslán jiný hráč.

**Pomůcky**: Papíry se slovy

**Bezpečnostní zásady**: Odpovídající školnímu řádu

**Rady pro realizaci**: ---

**2) Zdůvodnění volby hry:** Hra je založená na jemné motorice, proto by neměla nedoslýchavé dítě nijak znevýhodňovat.

Nevím jistě, jestli je to hra přímo vhodná do školních lavic, ale umožňil-li by to školní řád, tak bych ji k odreagování a zpestření klidně zařadila. Pokud by byla s řádem v rozporu, dá se použít i při mimoškolních aktivitách.

**Název hry**: Sirkový prstolam

**Pravidla hry:** Hráči dostanou plnou zavřenou krabičku od sirek, která má na horní straně dírku, do níž se dá zapíchnout sirka. Úkolem hráče je potom vytáhnout sirku, strčit ji do připravené díry a vytáhnout druhou sirku, škrtnout jí a s její pomocí zapálit sirku první. Vše je potřeba zvládnout jednoruč. Jestliže vypadne nějaká sirka z krabičky, popřípadě spadne celá krabička, hráč prohrává.

**Pomůcky**: Krabičky sirek

**Bezpečnostní zásady**: Hra je pro školní prostředí potenciálně dost nebezpečná (ačkoli ne více než chemická cvičení, či jiné hodiny, v nichž se manipuluje s ohněm) a je proto vhodné mít po ruce hasicí přístroj, nebo alespoň nádobu s vodou.

**Rady pro realizaci**: Hru je možné zařadit jen pro odreagování, nebo ji pojmout soutěživě a stopovat čas, za který se to jednotlivým žákům podaří.

**C) Hra zvýhodňující dítě s postižením.**

**Zdůvodnění volby hry:** V této hře je potřeba určitá představivost pro sestavení písmenek z vlastních těl. Myslím si, že pro těžce nedoslýchavého jedince by mohla být výhodou znalost prstové abecedy i znakové řeči vůbec.

**Název hry:** Písmena

**Pravidla hry:** Rozdělíme studenty do skupin přibližně po pěti a každé skupince zadáme krátké slovo. Jejich úkolem je poté vytvořit ze sebe písmenka a dát dohromady zadané slovo.

Úkolem ostatních je uhodnout o jaké slovo jde.

**Pomůcky:** Žádné

**Bezpečnostní zásady:** Odpovídající školnímu řádu

**Rady pro realizaci**: ---