

## **6. Souhrn pokynů k výuce a používání piktogramů**

1. Všem zúčastněným předejte piktogramy, které byly vybrány pro jednotlivého klienta.
2. Dochází-li dítě do školy, zaveďte si sešit denních zpráv mezi domovem a školou. Dávejte dítěti domů piktogramy, které probíráte, aby mohly být případně i doma nalepeny na vhodná místa.
3. Předměty v bezprostředním okolí klienta označte příslušným piktogramem.
4. Do prázdného sešitu si nalepujte obrázky (fotografie) a označte je příslušnými piktogramy. Vytvoříte tak postupně celou komunikační knihu.
5. Na jednu stránku sešitu nalepte větší množství piktogramů a odpovídající piktogramy v jiném pořadí na protilehlou stránku. Sledujte, jestli dítě (klient) dokáže najít odpovídající piktogramy.
6. Rozdělte sešit vodorovně na dvě poloviny. Na horní poloviny stránek nalepte obrázky, piktogramy nalepte na dolní poloviny. Vyhledávejte piktogramy odpovídající obrázkům.
7. Využijte techniku slabikářů nebo kroužkových bloků k podpoře tvorby jednoduchých vět.
8. Použijte vytvořené obrázkové sešity a vyzvěte klienta, aby vám vyprávěl co vidí.
9. Přišijte piktogramy na zástěru, příkrývku, tašky, kabelky, zavěste je na kroužek na klíče, atd., aby se usnadnil okamžitý přístup k zobrazeným piktogramům.
10. Navlečte kostky s piktogramy na dlouhý silný drát nebo dřevěnou tyčinku a pomozte dítěti (klientovi) natáčet kostky tak, aby vznikla obrázková věta. Jiná možnost je pruh tvrdšího papíru se suchým zipem, na který dítě lepí potřebné piktogramy – větný proužek.
11. Připravte si vhodné hry, např. Loto či Domino a povzbuzujte děti (klienty) k aktivní účasti v rámci skupiny (třídy).
12. Předvádějte dramaticky určitou činnost a vyzvěte klienty, aby ji ukázali na příslušných piktogramech.

## **7. Praktické náměty pro výuku piktogramů**

Při práci začínáme s velice jednoduchými obrázky, nechceme hned tvořit celé věty.

Z praxe asi všichni víme, že nejlepší komunikační situací je hra. K tomu by vám měly pomoci následující náměty, které byly ověřeny na mnoha školách v naší republice. Hlavním cílem by mělo být trvalé zlepšování funkčního využívání systému. Neustále by měly být zdokonalovány komunikační dovednosti a měla by se povzbuzovat vzájemná interakce.

### ***Používané zkratky***

- Ú: účel činnosti.  
M: materiál požadovaný pro určitou činnost.  
P: postup při činnosti.

- C: cíl/smysl hry.  
 Výs.: výsledky některých činností mohou mít někdy další použití.  
 V: varianty činnosti, které mohou vyhovovat různým tělesným a mentálním schopnostem, způsoby používání materiálů při jiných činnostech, návrhy na rozšiřování činnosti do jiných oblastí.

## 1. Vyhledávání piktogramů

- Ú: – Porovnávání piktogramů.  
 M: – Předměty ve třídě označené piktogramy.  
 – Soubor stejných piktogramů označených předmětů v obálce (krabičce).  
 – Lepidlo.  
 P: – Děti dostanou soubor a když najdou stejný piktogram na předmětu ve třídě, použijí lepidlo a přilepí ho vedle příslušného piktogramu.  
 C: – Nalézt všechny označené předměty.  
 V: – Piktogramy mohou být rozvěšeny okolo místnosti a na jejich zadní straně může být umístěno vždy jedno písmeno. Po vypsání vznikne z písmen slovo. Vyhrává ten, kdo jako první toto slovo zjistí. Zábavná skupinová hra pro schopnější děti.

## 2. Autobiografie

- C: – Výuka piktogramů vztahujících se k vlastní osobě a k prostředí.  
 M: – Album na fotografie s lepivým povlakem stránek, fotografie rodiny uživatele piktogramů, dále obrázky jeho přátel, domácích zvířat, domova, oblíbené potraviny, nápojů a hraček, piktogramy pro každou fotografii.



Obr. 9

- Výs.: – Děti budou potěšeny, až budou moci ukázat album své rodině nebo návštěvníkům třídy.  
 – Album je možno použít k povzbuzení konverzace o piktogramech z tabulky.  
 V: – Je možno sestavit album třídy včetně obrázků ze společných výletů a návštěv. Při zvyšování zručnosti je možno v tomto smyslu připravovat nové kartičky, např. „To je...“ (máma, kočka,...), „Mám rád...“ (sušenky, ovoce,...) nebo „Byli jsme na výletě“ a jiné.

Poznámka: Tuhé stránky fotografického alba se snadněji otáčejí než běžné stránky. K dalšímu zjednodušení otáčení je možno přišít na okraje stránek velké knoflíky, počínaje od první stránky dole. Stránky je potom možno otáčet velmi rychle.

### 3. Portréty

- Ú: – Výuka piktogramů pro rysy obličeje, příprava na pozorování vlastních rysů.
- M: – Zrcadlo, velké vajíčkové tvary (růžové, hnědé nebo žluté) pro hlavu, proužky hedvábného papíru na vlasy (hnědý, černý, žlutý, červený). Piktogramy pro oči, nos, uši a ústa.
- P: – Pomozte dětem při volbě vhodné hlavy, vlasů a dalších rysů při prohlížení si vlastního obličeje v zrcadle. Sestavte úplnou hlavu, doplňte zvlněné vlasy tak, že hedvábný papír uspořádáte do svazků nebo copánků. K hotové hlavě můžete přidat kartičku „Hádej, kdo je to?“ Skupina tím může být povzbuzena a může se ptát návštěv, aby jednotlivé hlavy poznávaly.

### 4. Panáček

- Ú: – Procvičování piktogramů pro části těla.
- M: – Házečí kostka s piktogramy pro ústa, uši, oči, vlasy, nohy a ruce.  
– Rozmnožené obrázky panáčka pro každého hráče.
- P: – Hráči postupně hází kostkou a piktogramy, které padnou na horní straně kostky, vybarví na panáčkoví. Padne-li na kostce již nepotřebný piktogram, hráč toto kolo vynechává.
- C: – Cílem hry je mít jako první vybarveného panáčka.
- V: – Lze použít i běžnou házečí kostku s následujícím kódem čísel.
- |          |         |           |
|----------|---------|-----------|
| 1 = ústa | 2 = uši | 3 = vlasy |
| 4 = nohy | 5 = oči | 6 = ruce  |

Poznámka: Tento typ hry je možno použít k vytvoření celého obličeje, domečku nebo jakéhokoliv jiného obrázku (viz též Vánoce).

### 5. Hra na části těla (obměna č. 4)

- Ú: – Znalost lidského těla.
- M: – Kostka s obrázky hlavních částí lidského těla – hlava, ruka, noha, oko atd.
- P: – Hráči hází kostkou a pojmenovávají části těla, které na kostce padly. Hráči si ukážou část těla na sobě a touto částí těla zkouší pohybovat. Postup se opakuje pro každou hrozenou položku.
- Zkuste hudební doprovod a celá skupina hráčů se bude skutečně pohybovat!

## 6. Rodina

- Ú: – Procvičení piktogramů pro jednotlivé členy rodiny.
- M: – Čtyři soubory štítků představujících rodinu – máma, táta, chlapec, dívka. Každý soubor bude mít jinou barvu.
- P: – Promíchejte štítky a rozdejte je jako karty. Každý hráč si prohlédne své štítky a vybere z nich úplné sady. Hráči postupně žádají jednotlivé spoluhráče o určité štítky, např. „zeleného táty“ nebo „žlutého chlapce.“
- C: – Cílem hry je získat největší možný počet souborů štítků.
- V: – Alternativně je možno použít i větší počet souborů štítků. Soubory štítků mohou být rozšířeny až na šest rodinných členů.

Poznámka: Uživatelé piktogramů, kteří nejsou schopni držet štítky (karty) v rukou, mohou jako jejich držák použít kartáč na šaty položený držákem dolů na ploše stolu.

## 7. Nová skupina

- Ú: – Členům skupiny se umožní dovědět se více informací jeden o druhém.
- M: – Značně velký obrázek „domu“ pro každého člena skupiny. Dostatečný počet vystříhaných piktogramů označujících jednotlivé členy rodiny a jejich oblíbená domácí zvířátka a hračky.
- P: – Každému členu skupiny přiřadíte jeden obrázek domu. Členům skupiny dovoluete, aby si vybrali vystříhané piktogramy osob, které bydlí v jejich domě. Do obrázku domu umístí členové skupiny piktogramy se jmény rodinných členů napsaných na piktogramech. Domeček se doplní piktogramy domácích zvířat a oblíbených hraček.

Obráťte se na členy rodiny všech účastníků hry a prověřte si uvedení informace.



Obr. 10

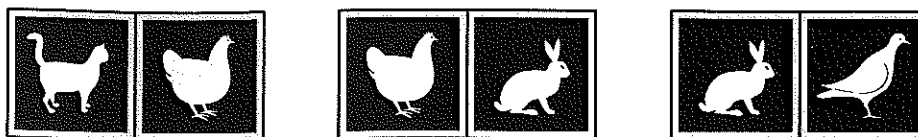
## 8. Domino

- Ú: – Porovnávání piktogramů.
- M: – Podlouhlé hranolky ze dřeva, lepenky nebo polystyrenu, dvojice piktogramů umístěných na opačných koncích jednotlivých hranolků.
- P: – Promíchejte jednotlivé dominové kostky, rovnoměrně je rozdělte mezi hráče, položte je lícem vzhůru tak, aby každá kostka byla správně orientována vůči hráčům, kteří postupně jako v dominu přiřazují k sobě stejné piktogramy a vytvářejí tak dlouhou řadu kostek.

C: – Snahou je umístit jako první všechny dominové kostky do jedné řady.

V: – Také je možno porovnávat obrázky a piktogramy nebo slova a piktogramy. Při použití souboru vizuálně podobných piktogramů je hra zajímavější pro pokročilejší klienty, kteří musí piktogramy rozlišovat s velkou pozorností.

Obr. 11



Poznámka: Je nutno dbát na to, aby se hráči nezmátli nesprávným položením hracích kostek vzhůru nohama.

## 9. Sestavení obrázku

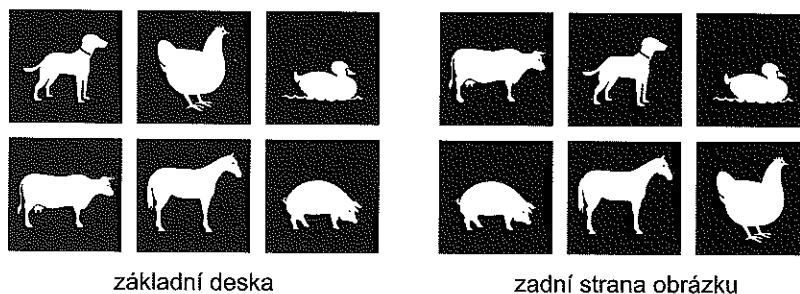
Ú: – Porovnávání piktogramů.

M: – Základní deska se šesti piktogramy, obrázek stejné velikosti jako základní deska (vhodné jsou velké pohlednice k Vánocům nebo k narozeninám). Obrázek rozstříhejte na šest částí a na jejich zadní strany nakreslete stejné piktogramy jako jsou na základní desce, při správném umístění piktogramů a jejich položení lícem dolů se objeví složený obrázek.

P: – Ukažte dítěti nejdříve celý obrázek, otočte ho a piktogramy promíchejte. Pokládejte piktogramy postupně na odpovídající místa základní desky a otáčejte je lícem dolů tak, aby se objevovaly části obrázku.

C: – Cílem hry je sestavit úplný obrázek.

V: – Alternativně je možno použít větší počet piktogramů.



Obr. 12

## 10. Dlouhá krabice

Ú: – Porovnávání piktogramů.

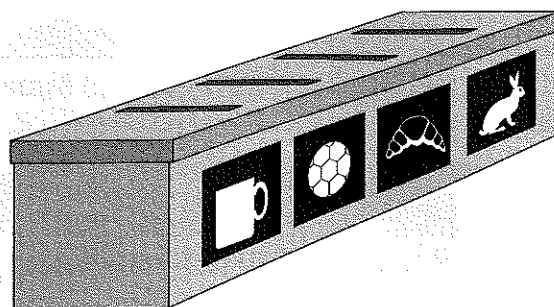
- Rozvoj koordinace ruka – oko.
- Koncentrace pozornosti s cílenou aktivitou.

M: – Krabice na boty rozdělená na čtyři části se štěrbinami nad každou částí.

- 4 různé piktogramy, každý ve třech kopiích.
- Plastiková lepicí páska.

P: – Na přední stranu krabice nalepte po jednom piktogramu z každé sady, vyberte odpovídající piktogramy a vložte je příslušnými štěrbinami do krabice.

- Po vhození všech piktogramů odklopte víko krabice a zkontrolujte, zda v každé části jsou správné.
- V: - Kromě piktogramů je možno také porovnávat obrázky a slova.



Obr. 13

## 11. Kuželky

- Ú: - Procvičování dovednosti uchopit, uvolnit a zaměřit do určitého směru.
- Procvičování při vyhledávání piktogramů.
- Aktivizace myšlení klienta.
- M: - 9 kuželek s piktogramy upevněnými lepicí páskou (je možno použít natřené láhve s trochou písku na dně).
- Pytlíky s fazolemi.
- Tabulky s piktogramy.
- P: - Hráči postupně hází 3 pytlíky s fazolemi na postavené kuželky.
- Na tabulce s piktogramy si hráči vyhledají piktogramy poražených kuželek.
- V: - Z piktogramů na poražených kuželkách je možno sestavovat věty.
- Hru lze zpestřit změnou vzdálenosti kuželek od házejících a změnou velikosti skupiny kuželek.
- Piktogramy je možno nakreslit na kousek látky a upevnit na pytlíky fazolí, takže mohou být použity i při jiných činnostech.

## 12. Puzzle

- Ú: - Porovnávání piktogramů a obrázků.
- Zlepšování koordinace ruka - oko.
- M: - Jakýkoliv počet podlouhlých kousků dřeva nebo polystyrenu rozříznutých napůl různými způsoby.
- Obrázky a odpovídající piktogramy přilepené na obě poloviny rozříznutých materiálů.
- P: - Předvedte hráčům, jak jednotlivé kousky materiálů zapadají do sebe, promíchejte je a požádejte hráče, aby našli odpovídající si poloviny a vytvořili z nich původní celé tvary materiálů.
- V: - Můžeme také skládat části obrázků nebo piktogramů.
- Obrázky a piktogramy je možno upevňovat na kousky materiálů jenom tak, aby je bylo možno vyměnit po zvládnutí daných piktogramů za další.
- Při zlepšování schopností vizuálního rozlišování účastníků je možno používat také vzhledově podobné piktogramy.



Obr. 14

### 13. Co chybí?

- Ú: – Rozvíjení vizuální paměti.
- M: – Štítky a tabulky s piktogramy, které účastníci již znají.
- P: – Zaměřte pozornost na dva štítky s piktogramy umístěné na stole. Jeden hráč zavře oči nebo mu je zavážeme a přitom jeden štítek odneseme pryč.
  - Požádejte hráče, aby na své tabulce ukázal na chybějící piktogram.
- V: – Můžeme zvětšit počet použitých štítků s piktogramy, zvětšit počet odstraněných štítků a prodlužovat či zkracovat dobu mezi předvedením štítků s piktogramy a zjišťováním, které z nich chybí.

### 14. Vizuální rozlišování

- Ú: – Zlepšení schopnosti vizuálního rozlišování.
- M: – Podlouhlé štítky s nakreslenou dvojicí piktogramů; některé z nich jsou stejné a jiné rozdílné.
  - Dvě krabičky označené „stejně“ a „různé“.
- P: – Předkládejte dětem postupně jednotlivé štítky, zaměřte jejich pozornost na piktogramy a vysvětlíte jim účel obou krabiček.
  - Pomáhejte dětem při vkládání štítků do správné krabičky a pokračujte, dokud nebudou všechny štítky rozděleny do krabiček.
- V: – Při vzrůstající dovednosti klientů je možno používat i vizuálně podobné piktogramy.
  - Krabičky mohou mít víčka se šterbinami, aby se cvičení mohlo využít i k procvičování koordinace oko – ruka.

### 15. Co se stalo?

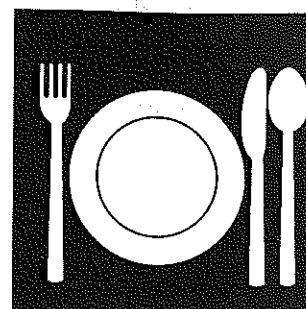
- Ú: – Rozvoj vizuální paměti.
- M: – Klientovi známé piktogramy.
  - Tabulky s prázdnými čtverečky.
- P: – Na tabulku umístěte dva piktogramy. Upozorněte klienty, aby si dobře prohlédli umístění piktogramů na tabulce. Jeden z hráčů zavře oči a učitel mezitím natočí nebo otočí jeden piktogram (změní jeho orientaci).
  - Požádáme příslušného hráče, aby si po zásahu prohlédl štítky s piktogramy a aby uvedl, který se změnil.
- V: – Postupně můžeme zvyšovat počet piktogramů umístěných na tabulce a obdobně i měnit polohu více piktogramů.

## 16. Zevšeobecňování

- Ú: – Poznání, že vedlejší obrázek znamená „jídlo“.
- M: – Velký piktogram „jídlo“ na listu papíru, staré časopisy, nůžky, lepidlo.
- P: – Prohlížejte si časopisy a vystřihávejte si obrázky jídla.  
– Vystříhané obrázky si nalepte na listy papíru.
- V: – Uvedenou činnost opakujte se symboly „pití“, „dům“, „muž“, „auto“, „krabice“, „květina“, „pták“, „zvíře“ nebo „části těla“.

Pro každý další piktogram lze sestavit celou knížku příkladů.

Jednotlivé stránky je možno sestavovat do souborů.



Obr. 15

Poznámka: Tato činnost sloužící k lepšímu zapamatování piktogramů je velmi snadná a lze ji provádět i v rodině.

## 17. Kategorie

- Ú: – Procvičování pojmu skupin.
- M: – Obrázky předmětů nalézajících se v domě.  
– Velký výkres domu s jednotlivými místnostmi označenými piktogramy.
- P: – Předložte dětem obrázky a pomozte jim rozhodnout, ve které místnosti se jednotlivé předměty nacházejí.  
– Umístěte obrázky do příslušných místností na velkém výkresu.
- V: – Toto cvičení je možno provádět s domečkem pro panenky a hračkovým nábytkem.  
– Obrázky předmětů mohou být nahrazeny piktogramy.  
– Velký výkres vnitřku domu může být zobrazen s piktogramy obsaženými na vyobrazení vnitřku domu.

Samotné piktogramy mohou být zobrazeny v těsné blízkosti tak, aby je bylo možno hned porovnávat.

Poznámka: Místo domu lze použít obrázek chladničky a ukládat do ní různé potraviny.

## 18. Oblékání panáčka

- Ú: – Procvičování piktogramů označujících oblečení.
- M: – Nakreslený obrázek chlapce nebo dívky pro každého účastníka.  
– Šaty vystřížené z lepicího papíru.  
– Házečí kostka s piktogramy oděvů na všech stranách.
- P: – Hráči postupně házejí kostkou, oděv naznačený kostkou upevní na obrázek postavy, jednotlivé části oděvu musí být oblečeny ve správném pořadí – nejdříve prádlo, kabát nakonec.



## 19. Vlastnictví

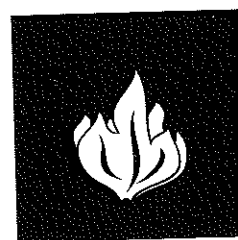
- Ú: – Kategorizace položek.  
– Zavedení pojmu vlastnictví.
- M: – Velký symbol muže na listu papíru, staré časopisy a katalogy.  
– Nůžky a lepidlo.
- P: – Prohlížejte si časopisy a ptejte se: „Patří toto muži?“ Je-li odpověď „ano“, vy-  
stříhnete obrázek příslušného předmětu.  
– Obrázky nalepte na listy papíru, např. kravaty, nástroje, kalhoty nebo fotbalové  
kopačky.
- V: – Opakujte cvičení pro jiné piktogramy patřící určitému předmětu nebo objektu.

## 20. Tabulka předpovědi počasí

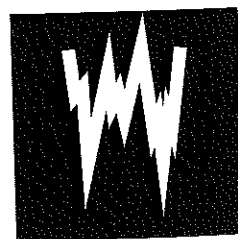
- Ú: – Poznání piktogramů vztahujících se k počasí.
- M: – Větší počet štítků s piktogramy znázorňujícími symboly počasí.  
– Velká tabulka s nápisem „Dnešní počasí“.  
– Obrázky s různým počasím.
- P: – Seznamte děti s piktogramy pro současný typ počasí.  
– Při změně počasí uvádějte další piktogramy.  
– Požádejte děti, aby vybraly piktogramy pro současné počasí.  
– Zvolený piktogram upevněte na tabulku s nápisem „Dnešní počasí“.
- V: – Tabulka počasí může obsahovat údaje o dnu, datu a další podrobnosti o průbě-  
hu počasí během dne.

## 21. Opačné pojmy

- Ú: – Poznání opačných symbolů pro „horký“ a „chladný“.
- M: – Obrázky horkých dnů, horkých nápojů a horkého jídla.  
– Obrázky chladných dnů, chladných nápojů a studeného jídla.  
– Piktogramy pro výrazy „horký“, „studený“, „den“, „noc“, „nápoj“ a „jídlo“.
- P: – Připravte si piktogramy pro horký den, horký nápoj a pro horké jídlo.  
– Vyberte všechny „horké“ obrázky a umístěte je vedle příslušných piktogra-  
mů.  
– Zdůrazněte piktogram pro „horké“ při každém položení obrázku.  
– Snažte se pokračovat v důsledných hovorech o „studených dnech“, „studených  
nápojích“ a „studeném jídle“. Postupujte stejně jako výše.  
– Použijte všechny piktogramy a obrázky a roztřídte je na odpovídající  
hromádky.
- V: – Účastníci mohou požádat o obrázek tak, že  
ukáží na piktogram.  
– K procvičování naučených pojmů využí-  
vejte počasí nebo právě uvařené jídlo a ná-  
poje.



horký



studený

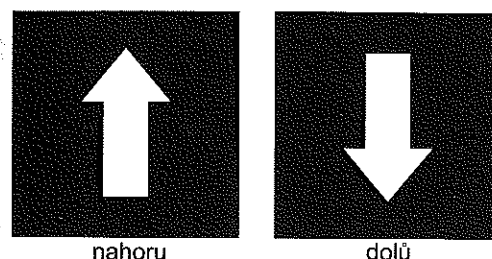
Obr. 16

## 22. Opačné směry

- Ú: – Pochopení pojmu opačných směrů.  
M: – Dvě velké papírové šipky.  
– Pro každé dítě šipky ukazující nahoru a dolů.  
– Opačné piktogramy pro každého účastníka.  
– Model garáže s výtahem.  
– Autíčka na hraní.

Poznámka: Předvedte účastníkům, že spojením dvou šipek ukazujících opačným směrem může vzniknout nový tvar.

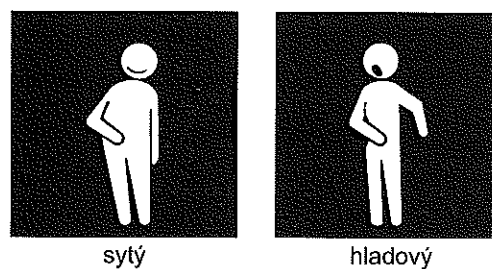
- P: – Ukažte na šipku ukazující vzhůru, vložte autíčko do výtahu a vyvezte je nahoru.  
– Ukažte na opačnou šipku a pošlete výtah dolů.  
– Ukažte na šipku směřující vpravo a popojeďte s autíčkem doprava.  
– Ukažte na šipku směřující vlevo a popojeďte s autíčkem doleva.  
– Střídejte se při pohybování autíčkem a opakujte všechny směry.



Obr. 17

## 23. Knížka protikladů

- Ú: – Procvičování protikladných pojmů.  
M: – Papír a blok volných listů.  
– Obrázky protikladů, např. tlustý/hubený, šťastný/smutný, čistý/špinavý, sytý/hladový.  
– Piktogramy pro každý pojem.  
– Lepidlo.  
P: – Roztřídte obrázky podle protikladů.  
– Nalepte je na protilehlé listy v bloku.  
– Ke každému obrázku přilepte příslušný piktogram.



Obr. 18

Poznámka: Vzniklou knížku je možno si prohlížet ve volných chvílích a případně si ji vzít domů a ukázat rodině.

## 24. Jednoduché věty – I.

### Počítadlo

- Ú: – Sestavování jednoduchých vět.  
M: – 3 kostky – žlutá, zelená a červená, jejichž středem je provrtán otvor.  
– Na neprovrtané strany kostek nalepte vždy 4 piktogramy: na žlutou kostku