

## KONTAKT OČIMA



Kontakt očima je izrazito važan dio komunikacije.

- ✓ Igrajte igre skrivača s djetetom („ku-ku“) u kojima pokrivete svoje lice rukama ili komadom tkanine.

- ✓ Dok imenujete određeni predmet, držite ga u blizini svoga lica kako biste djetetu olakšali da Vas slijedi (npr. „Ivane, vidi....autobus!“)



- ✓ Učinite nešto smiješno i neočekivano, na primjer, stavite igračku na svoju glavu! Ukoliko Vaše dijete ne uoči ili ne reagira na ono što ste učinili, potaknite ga da Vas pogleda i potom mu pružite taj predmet.



- ✓ Pružite djetetu priliku da pere Vaše lice, češlja Vašu kosu ili da boji Vaše lice i slično....
- ✓ Stavite naljepnice na svoje lice ili svjetlucavu periku na glavu. Potaknite dijete da skine te iste naljepnice ili da Vas promatra dok pjevate i radite smiješne grimase.

## KONTAKT OČIMA I ZAJEDNIČKA INTERAKCIJA

Uspostavljanje kontakta očima nam omogućuje da pridobijemo pažnju druge osobe i da se pritom nešto dogodi.

- ✓ Koristite igračke koje se aktiviraju, kao što su na primjer, igračke na navijanje te pritom recite „Tri, četiri...“ na uzbudljiv način i u trenutku kad dijete pogleda igračku te potom Vas, pokrenite igračku i recite „Sad!»

- ✓ Na isti način sudjelujte u igrama kao što su:

puhanje mjehurića,

loptanje,

aktiviranje igračaka pomoću prekidača,

škakljanje,

puhanje balona (napužite balon te ga potom pustite bez da ga zavežete)



✓

Prisjetite se pjesmica „Buba lazi“ ili brojalica kao što su „En-ten-tini“

Uz dopuštenje autora, materijal je preuzet iz Programa rane podrške(Bromley Early Support) koji se provodi u Bromley-u, Velika Britanija. [www.earlysupport.org.uk](http://www.earlysupport.org.uk)

- ✓ U trenutku kada Vaša zajednička igra završi ili kada ispušete sve mjehuriće, pitajte dijete želi li nastavak („Još?“). Cilj Vašega pitanja je da vas dijete pogleda ili da vokalizirajući da znak da želi još.



## GESTA POKAZIVANJA

Pokazivanje nam pomaže da podijelimo s drugima naše želje ili potrebe. Ukoliko Vaše dijete ne koristi gestu pokazivanja, Vi mu poslužite kao model.

- ✓ Omiljeno piće ili predmet djeteta stavite izvan njegova dosega, ali na način da ga može vidjeti. U trenutku kada uočite da dijete želi taj predmet, najprije vi pokažite na predmet uz pomoć geste pokazivanja. Djetetu pružite predmet u trenutku kada ono samo pokuša ponoviti gestu pokazivanja.

- ✓ Potaknite dijete da Vam upiranjem prsta pokaže što želi. Tijekom obroka, igre, oblačenja stvorite prilike u kojima dijete ima mogućnost izbora.



- ✓ Pri zajedničkom listanju slikovnica imenujte sve što Vam dijete pokazuje. U imenovanju valja biti oprezan i brz kako bi dijete moglo povezati Vaš komentar s crtežom kojega pokazuje.

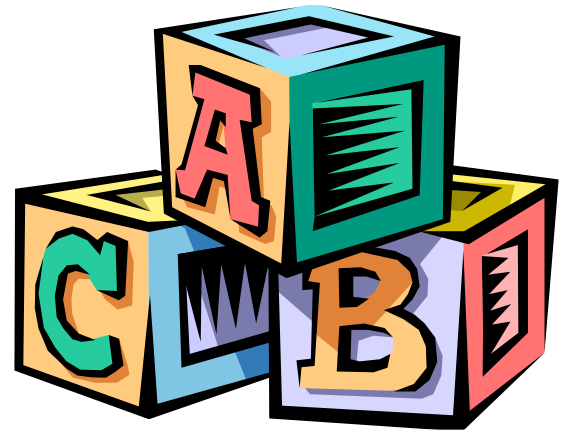
- ✓ Za vrijeme šetnje ili vožnje automobilom pokažite djetetu avion koji leti, autobus, psa i sl. Uvijek je dobro slijediti i komentirati ono što Vam dijete pokazuje.

## INTERAKCIJSKE RAZMJENE

Razmjena je osnova interakcije s drugom osobom. Tijekom interakcije uvijek valja koristiti jednostavan jezik: „Sad Sara, sad mama.“

Sljedeće aktivnosti su odlične prilike za razmjene:

- ✓ Gradite toranj
- ✓ Nižite perle
- ✓ Bojite jednostavne crteže
- ✓ Slažite velike i jednostavne puzzle
- ✓ Spuštajte automobile niz cestu
- ✓ Prevrćite čunjeve
- ✓ Kuhajte, miješajte, ulijevajte
- ✓ Koristite lutke tako da Vi imate jednu i dijete jednu te se mijenjajte s djetetom na način da svaka lutka kaže nešto jednostavno poput „Bu!“



Koristite muzičke instrumente kao što su bubnjevi, udaraljke. Nakon

Uz dopuštenje autora, materijal je preuzet iz Programa rane podrške(Bromley Early Support) koji se provodi u Bromley-u, Velika Britanija. [www.earlysupport.org.uk](http://www.earlysupport.org.uk)

djeteta, Vi udarajte u svoj bubanj. Ova igra je dobra prilika da se nadovežete jedan na drugoga čime će se stvoriti slijed zvukova.

- ✓ Izmjenjujte se prilikom pospremanja igračkaka u kutiju ili ormar (npr. *Sad mama sprema, Sad Tin sprema..*)

## IGRA PRETVARANJA



- ✓ Potaknite dijete da oponaša kućanske aktivnosti kao što su usisavanje (sa zamišljenim usisivačem), brisanje podova ili pranje posuđa.
- ✓ Potaknite dijete da sudjeluje u igri pijenja kave ili čaja pomoću plastičnih šalica i tanjura - hranite jedni druge, ulijevajte čaj, dodajte mlijeko i šećer, režite tortu i komentirajte sve radnje (npr. *mmmm*, *fino*).
- ✓ Nadogradite prethodno opisanu aktivnost na način da uključite lutku, medvjedića, teletabija koji će sudjelovati u pijenju čaja...



- ✓ Uz pomoć lutke ili medvjedića odglumite dnevne aktivnosti kao

što su oblačenje, kupanje, pranje zubiju, spremanje za vrtić, spremanje za spavanje i sl. Ohrabrite dijete da se pridruži. Sakupljajte praznu ambalažu od namirnica kako biste se igrali trgovine, složite plišane igračke u krug i pjevajte dječje pjesme, slažite rime i sl.

- ✓ Pomoću lutaka/plišanih igračaka odglumite priče iz djetetovih omiljenih slikovnica ili televizijskih programa.



✓ Pokažite djetetu kako u igri može koristiti predmet umjesto nečega drugoga. Tako, na primjer, velika kutija može poslužiti kao automobil, kuća, trgovina, rakete...dok mala kutija može biti pas, automobil može biti medvjedić, stol, krevet....gumbi (sitne predmete valja izbjegavati kod djece koja stavljaju predmete u usta) kao novčići ili blago.



- ✓ Aktivnosti uvijek popratite zvukovima kao što su *brrm* ili *didi* za automobile, oponašajte životinje, zvukove prilikom jela....



## NAPREDNA IGRA PRETVARANJA

- ✓ Uz pomoć sitnih igračaka, figurica, odglumite aktivnosti iz dnevnih rutina (kao što je opisano u obrascu za igru pretvaranja) na način da likovi međusobno razgovaraju koristeći različite glasove. Započnite neku priču. Može li se Vaše dijete pridružiti i nadovezati?

Na primjer; kućica i namještaj za lutke

Automobili i garaže

Farma ili zoološki vrt s ljudima ili životinjama

Gusari

Legu kockice



- ✓ Ukoliko koristite vlakove/automobile, pobrinite se da u igru uključite putovanje, ulaz/izlaz iz vozila, popravljanje i sl.



- ✓ Sudjelujte u igri uloga kao što su igre majke/oca, vlasnika trgovine, učitelja,

kralja, kraljice, gusara, doktora. Ukoliko je moguće, preobucite se, oslikajte lice..

## MOGUĆNOST ODABIRA

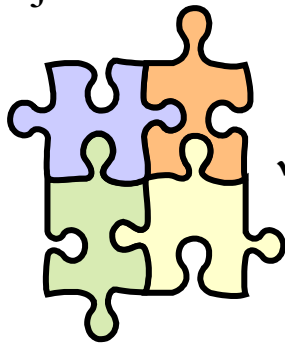
Mogućnost odabira pruža Vašem djetetu priliku za komunikaciju i prijenos svojih ideja.



- ✓ Kad god je to moguće, pružite djetetu mogućnost odabira-tijekom igre, obroka, oblačenja, u parku: „Želiš li naranču ili vodu?“, „Hoćemo čitati priču o medvjedu ili o vlakovima?“, „Ideš na tobogan ili na ljuljačku“, „Želiš li crvene ili plave čarape?“



- ✓ Tijekom igre stvorite prilike za odabir. Na primjer: „Tko želi žlicu, lutka ili medvjedić“, „Želi li medvjedić spavati ili jesti?“



- ✓ Upitajte dijete koji dio puzzli želi umetnuti kada slaže puzzle.

Uz dopuštenje autora, materijal je preuzet iz Programa rane podrške(Bromley Early Support) koji se provodi u Bromley-u, Velika Britanija. [www.earlysupport.org.uk](http://www.earlysupport.org.uk)

- ✓ Upitajte dijete koji oblik želi umetnuti kada slaže oblike u kalupe.
- ✓ Koju perlicu sljedeću žele staviti na nisku.

Ukoliko Vaše dijete ne govori, potaknite ga da koristi pogled ili gestu.

## VIZUALNI RASPOREDI



Vizualni rasporedi su konkretna smjernica i pomoć za razumijevanje dnevnih rutina:

- ✓ Razumijevanje slijeda aktivnosti
- ✓ Predviđanje što će se sljedeće dogoditi
- ✓ Osigurava dnevnu strukturu
- ✓ Smanjuje tjeskobu, povećava samopouzdanje i promiče neovisnost
- ✓ Pomaže upamćivanju budućih aktivnosti

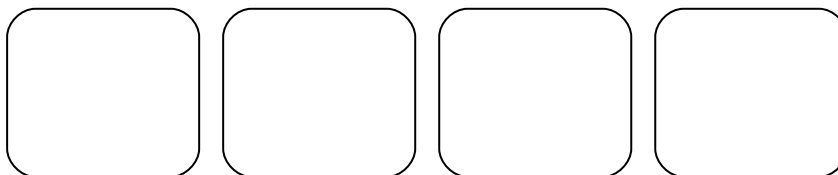


Primjer vizualnog rasporeda:

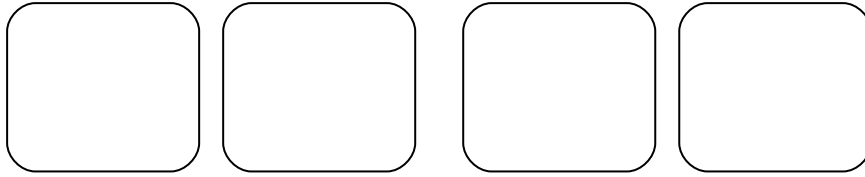
Vizualni raspored može uključivati dio dana ili cijeli dan

Na primjer:

Jutarnja rutina u vrtiću



Rutina prilikom spremanja na spavanje



- ✓ Uobičajene aktivnosti djeteta razlomite na zasebne/manje aktivnosti. Na primjer; ustajanje, oblačenje, kupanje, odlazak u vrtić...



- ✓ Koristite fotografije i simbole kako bi dočarali svaki dio aktivnosti. Pobrinite se da oni vašem djetetu budu razumljivi i smisleni, na primjer, fotografija Vašeg kreveta Vašem djetetu neće ništa značiti ukoliko ono spava u dječjem krevetiću (kinderbet).

- ✓ Nalijepite fotografije/simbole pomoću čička ili ljepila na karton, papir ili neku drugu podlogu onim slijedom kojim aktivnosti odvijaju tijekom dana.



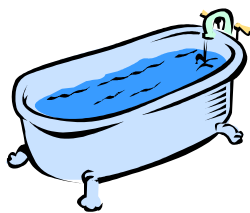
se

- ✓ Na početku valja krenuti s malim brojem aktivnosti kako bi dijete shvatilo značenje rasporeda.

Uz dopuštenje autora, materijal je preuzet iz Programa rane podrške (Bromley Early Support) koji se provodi u Bromley-u, Velika Britanija. [www.earlysupport.org.uk](http://www.earlysupport.org.uk)

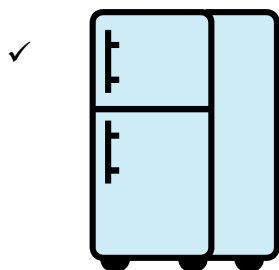
- ✓ Neka Vam dijete pomogne da pospremite fotografiju/simbol u kutiju (*kutija za kraj*) ili omotnicu kad je aktivnost privedena kraju.

## UPORABA VIZUALNOG RASPOREDA



✓ Vaše dijete mora naučiti što svaka zasebna fotografija ili simbol predstavljaju. Tako bi fotografija kade za njih trebala označavati odlazak na kupanje. Prije korištenja vizualnog rasporeda djetetu valja pokazati simbol i imenovati aktivnost neposredno uoči same aktivnosti (slika + imenovanje + aktivnost).

- ✓ U trenutku kada aktivnost završi, odgovarajući simbol se skida s rasporeda i stavlja u *kutiju za kraj* kako bi se označio prekid aktivnosti. Potaknite dijete da samo stavi simbol u kutiju.
- ✓ Pokažite djetetu aktivnost koja slijedi prema rasporedu i potom u odgovarajućem trenutku i mjestu ponovite isto te imenujte aktivnost.



Vizualni raspored se može prenositi unutar kućnoga prostora ili nositi sa sobom izvan kuće.

prilagodile dr. sc. Jasmina Ivšac Pavliša i Lana Šramek, prof.

Preporuča se da se u stanu/kući raspored drži na frižideru ili na vratima ormara.

- ✓ Pojedina djeca se jako teško nose s promjenama slijeda aktivnosti.
- ✓ Moguće je uvesti simbol *uuups* za nepredviđene situacije - kiša počinje padati u trenutku kada se dijete sprema u park, upravo tada valja iskoristiti ovaj simbol.



## KUTIJA IZNENAĐENJA

- ✓ Cilj ove aktivnosti je: potaknuti združivanje pažnje s drugom osobom, ostvariti kontakt očima, dijeljenje veselja s drugima, komunikacijske vještine, predviđanje, komunikacijske razmjene, iščekivanje i sposobnost odabiranja.



- ✓ Za ovu aktivnost Vam je potrebna kutija s poklopcem i brojne atraktivne igračke koje proizvode zvukove ili se navijaju – npr. mjhurići, igračke na navijanje, muzičke



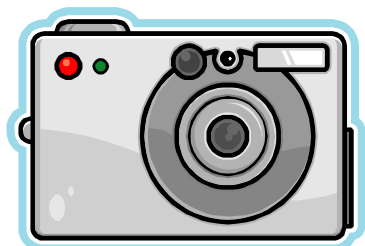
kutije, igračke koje iskaču, zubi koji cvokoću i sl. Za djecu koja još ne govore valja pripremiti fotografije istih igračaka.

- ✓ Neka dijete i njegova braća/sestre sjednu na pod, a vi stavite kutiju u svoje krilo i pjevajte *Što je u kutiji? Što je u kutiji? Reci mi, reci! Što je u kutiji?* Potom uz puno vidljivog uzbuđenja i očekivanja izvadite jednu igračku iz kutije i aktivirajte ju. Pitajte dijete želi li još i pričekajte na kontakt očima ili vokalizaciju /znak /riječ još (ovisno o tome na kojoj se vještini radi u određenom trenutku) prije negoli ponovo aktivirate igračku. Pretpostavlja se da Vi vodite igru. Stavite igračku u stranu i ponovite isti postupak s drugom igračkom.





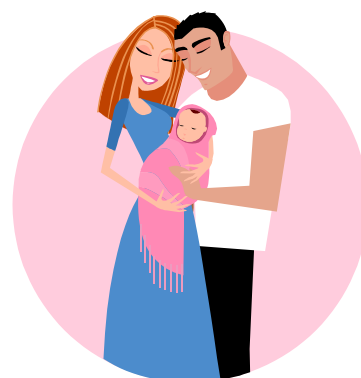
- ✓ U trenutku kada izvadite 4 - 6 igračaka, provjerite može li dijete odabrati igračku koju želi ponovno. Ukoliko u igri sudjeluje više djece, neka se izmjenjuju u odabiranju. Pritom pjevamo *Što ćemo danas odabrati? Pitajmo Marka...* u ritmu neke poznate pjesmice.
  
- ✓ Vaše dijete odabire igračku na jedan od sljedećih načina: pogleda prema igrački, pokaže na igračku, odabere odgovarajuću fotografiju ili izgovori riječ... Svakako imenujte predmet kojeg je dijete odabralo.



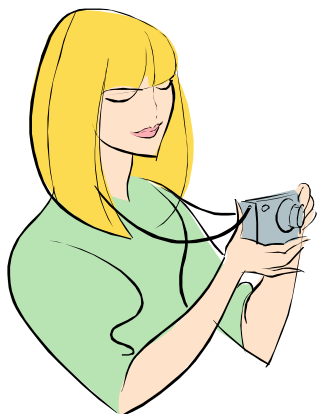
## FOTOGRAFIJE I KNJIGE (ALBUMI) FOTOGRAFIJA

Uporaba fotografija potiče razvoj različitih sposobnosti:

- ✓ Jezičnoga razumijevanja
- ✓ Predviđanja onoga što slijedi
- ✓ Odabira
- ✓ Usvajanja novih riječi
- ✓ Uparivanja predmeta s fotografijama
- ✓ Uparivanja fotografija



Snimate fotografije:



djetetu bliskih ljudi, djeteta,  
omiljenih igračaka

dnevni aktivnosti koje se odvijaju u  
kući-kupanje, odlazak na spavanje,  
toalet

dnevni aktivnosti koje se odvijaju izvan kuće-  
kuća/zgrada u kojoj  
automobil, park, vrt,  
trgovina...

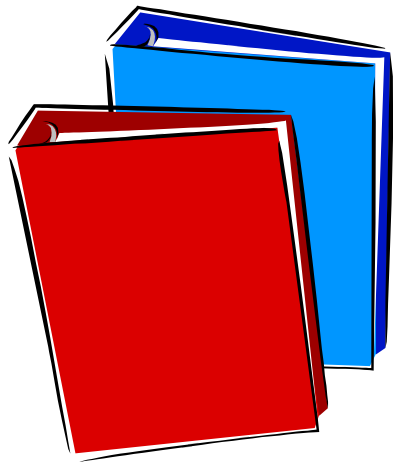


stanujete,  
vrtić, škola,

Uz dopuštenje autora, materijal je preuzet iz Programa rane podrške(Bromley Early Support) koji se provodi u Bromley-u, Velika Britanija. [www.earlysupport.org.uk](http://www.earlysupport.org.uk)

dijete za vrijeme različitih aktivnosti-dok spava, dok se smije, crta, lopta se i sl.

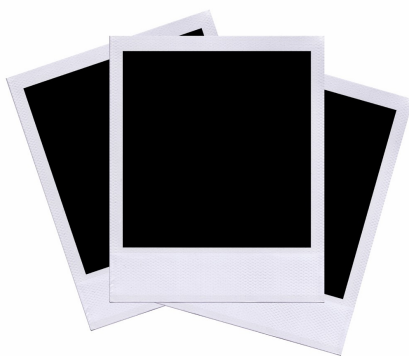
- ✓ Poželjno je da subjekt bude glavni dio fotografije, a pozadina bi trebala biti što jednostavnija.



- ✓ Preporuča se razviti dva seta fotografija-jedan se obično plastificira, a drugi set se ulaže u album.

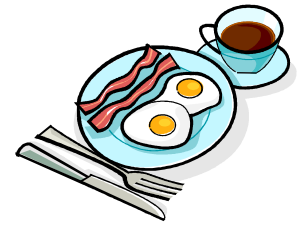
## **UPORABA FOTOGRAFIJA**

- ✓ Razgovarajte o fotografijama sa svojim djetetom na način da imenujete predmete/osobe/aktivnosti. Preporuča se pokazati djetetu fotografiju automobila u trenutku kada idete na vožnju i sl.
- ✓ Koristite fotografije kako biste djetetu pomogli da predvidi aktivnost koja slijedi.



- ✓ Pokažite fotografiju trgovine prije negoli u nju uđete, možete mu i pružiti fotografiju da ju drži, ukoliko to pomaže da poveže fotografiju i trenutnu aktivnost.
- ✓ Kada dođe vrijeme da krenete prema kući, najavite naredne događaje uz pomoć fotografija automobila ili autobusa i potom fotografije vaše kuće/zgrade.

- ✓ Ukoliko je vrijeme za ručak, a vaše dijete gleda televizijski program, donesite fotografiju pribora za jelo ili njegovoga stolca te komentirajte da je vrijeme za ručak.



- ✓ Odaberite dvije ili više fotografija kako biste djetetu stvorili priliku za odabir. Ponudite mu da odabere između dvije aktivnosti: „Želiš li se voziti na biciklu ili igrati s loptom?“ Ukoliko dijete isprva ne shvati što želite, pomozite mu na način da Vi odaberete jednu od ponuđenih aktivnosti.



- ✓ Fotografije u albumu Vam mogu poslužiti da razgovarate o tome što se događa, što ljudi rade i sl.
- ✓ Pokušajte povezivati fotografije iz albuma sa stvarnim predmetima ili plastificiranim fotografijama.

## MAKATON ZNAKOVI

Uvođenje Makaton znakova pomaže Vašem djetetu u:

- ✓ razumijevanju jezika
- ✓ usmjeravanju pažnje
- ✓ razvoju jezične proizvodnje

- ✓ Postepeno uvodite znakove kako biste se naviknuli da ih upotrebljavate, a svom djetetu mogućnost da se privikne na takav način komunikacije i kako biste mu pomogli da savlada znakove.
- ✓ Ne očekujte da će dijete samoinicijativno početi koristiti znakove u ovoj fazi - cilj je da se podrži razumijevanje onoga umjesto čega se znakovi koriste.



- ✓ Koristite znak svaki puta kad spominjete određenu aktivnost tijekom igre, pjevanja ili dnevnih

Uz dopuštenje autora, materijal je preuzet iz Programa rane podrške(Bromley Early Support) koji se provodi u Bromley-u, Velika Britanija. [www.earlysupport.org.uk](http://www.earlysupport.org.uk)

rutina. Uz pitanje 'Želiš li piti?' koristite znak za piće, uz komentar 'Piješ sok.' ponovno koristite znak za piće ili uz odgovor 'Uzmi sok.' također ponovite isti znak.

- ✓ Odaberite one znakove koji se vežu uz dnevne aktivnosti, odnosno koji su za dijete korisni i smisleni.
  
- ✓ U trenutku kada koristite znak, uvijek imenujte predmet ili aktivnost. Uvijek valja imati na umu da znakovi ne zamjenjuju govor, već ga potpomažu.