

RAZVOJ JEZIČNO-GOVORNE VJEŠTINE

U razvoju jezika i jezično-govorne vještine veliki utjecaj imaju roditelji. Temeljna aktivnost djeteta je igra pomoću koje se dijete razvija i raste. Dijete uči igrajući se. Aktivnosti vezane uz pričanje priča potiču djecu na kreativno razmišljanje.

U razvoju jezika uvelike mogu pomoći jezične igre. Ovakve igre su fleksibilne te ih je moguće prilagoditi prema dobi djece, njihovim govornim sposobnostima, broju djece i dostupnim materijalima.

IGRE

1. OBOJANA PRIČA

Opis igre: sudionici igre okupe se oko stola, zatim se djeci objašnjava kako se odabire jedna boja. Nakon što je boja odabrana, netko od sudionika započinje priču (primjer: *Bio jednom davno žuti kraljević*). Zatim dijete nastavlja, pritom pazeći na odabranu boju koju je potrebno ponoviti u sljedećoj rečenici (primjer: *Kraljević je krenuo žutom šumom, ugledao je nešto čarobno...*)

Važno je da se tijekom priče ponavlja samo jedna prethodno odabrana boja.

Tijekom ove igre, odredite osobu koja će zapisivati priču. Nakon ispričane priče djeci također možete ponuditi da osmisle i nacrtaju likove i događaje iz priče te na taj način izradite vlastitu slikovnicu.

2. NEPREDVIDIVA KOCKA

Opis igre: za ovu igru potrebno je četiri kartonske kocke na koje će dijete prethodno nacrtati različite slike na različitim plohama kocke. Za izradu kocki potrebni su: kartoni ili manje kartonske kutije, bijeli papir ili papir u boji, ljepilo i škare.

Na plohama kocke mogu biti nacrtane životinje, stvari, igračke... Za crtanje dijete može koristiti olovke ili flomastere u boji.

Izrađene kocke dijete uzima i baca ih. Igra se može igrati na nekoliko načina. Dijete ju može igrati na način da baca kocke i samostalno osmišljava priču. Drugi način je da sudjeluju djeca i odrasle osobe ili nekoliko djece te se nadovezuju i zajednički pričaju priču. Prilikom ovog načina igranja igre važno je da sudjeluje barem jedna odrasla osoba koja će zapisivati priču kako se ne bi izgubio tijek.

Treći način jest da dijete baca kocke i na temelju dobivenih slika osmišljava jednu rečenicu.

3. MAŠTI NA VOLJU

Opis igre: za ovu igru potreban je bilo koji predmet ili igračka.

Dovoljan je jedan predmet a može se odabrati i nekoliko predmeta, npr. plišani medo, plišani zec, košara, kamen...

Nakon što su djeca odabrala predmete svaki sudionik osmišljava svoj dio priče (1.primjer - više predmeta: *Veliki medvjed došao je iz šume. Ugledao je svog prijatelja zeku. Upita ga : gdje žuriš s tom košarom u ruci?... 2.primjer - jedan predmet: Jedne noći princeza je šetala uz rijeku, ugledala je kamen. Kamen je bio toliko blještav da ga nije mogla predugo gledati. Približila se kamenu kako bi ga uzela u ruku. Odjednom kamen je skočio i bučnuo u rijeku...*

Vrlo je važno da svaki sudionik spomene predmet koji je prethodno odabran.

