



Boros-Farkas Bernadett

A fejlesztő játékok és alkalmazása a fejlesztő munka során



A követelménymodul megnevezése:

Általános pedagógiai asszisztensi feladatok

A követelménymodul száma: 1283-06 A tartalomlelem azonosító száma és célcsoportja: SzT-022-50



A FEJLESZTŐJÁTÉKOK ÉS ALKALMAZÁSUK A FEJLESZTŐMUNKA SORÁN

ESETFELEVTÉS – MUNKAHELYZET

Ahogy azt korábban már hangsúlyoztuk a fejlesztőmunka egyik legfontosabb alapelve a játékosság. Az alábbiakban olyan elméleti jellegű ismereteket gyűjtöttünk össze, amelyek segítenek ennek a játékos alaphelyzetnek a megteremtésében, és nagy hangsúlyt fektetünk gyakorlati ötletek ismertetésére is, amelyeket majd munkájuk során használhatnak. E tekintetben nagyon fontos a rugalmas és nyitott hozzáállás, amely hasonló a játék spontaneitásához, azonban nem feledkezhetünk meg a tudatos és tervszerű működésről sem, amely szintén alappillére lesz munkánknak.

Egy példával szeretnénk illusztrálni azt, hogy mit is jelent ez a gyakorlatban. Ha körülnézünk az asztalunkon, vagy a táskánkban, bizonyára találunk legalább négy tárgyat, amit felhasználhatunk egy egyszerű játékhoz. Esetünkben ez most egy toll, egy csomag papírzsebkendő, egy kulcs és egy radír.

Tegyük ezeket egymás mellé, és kérjük meg a gyermeket, hogy mindegyikről mondjon néhány szót (milyen tulajdonságaik vannak, miben hasonlítanak egymásra, vagy miben különböznek egymástól). Ezzel máris pozitív hatást gyakorlunk a figyelmére, a beszédére és a gondolkodására.

Ezek után az emlékezetét szeretnénk fejleszteni. Kérjük meg, hogy csukja be a szemét. Ezalatt vegyünk el tárgyat, majd kérjük meg, hogy nevezze meg a hiányzót. Nehezíthetjük a feladatot azzal, hogy egyszerre két tárgyat veszünk el.

A szerialitást, vagyis a soralkotási képességet fejleszthetjük azzal, ha felcseréljük két tárgy helyét, majd a gyermeknek kell azokat visszatenni a megfelelő helyre. Következő fokozat lehet, ha növeljük a tárgyak számát, vagy több (összes) tárgy helyét megváltoztatjuk.

Bízunk benne, hogy ezzel a képzeletbeli játékkal sikerült körvonalazni azt, hogy hogyan is épülnek fel a fejlesztő hatású szituációk, és egyértelművé vált az Olvasó számára, hogy nem a játékeszköz maga, hanem a hozzáállás, a hozzáértés és az odafigyelés az, ami a legtöbbet számít ebben a helyzetben.

SZAKMAI INFORMÁCIÓTARTALOM

A fejlesztés alapja az egyéni fejlesztési terv. A terv elkészítése a gyógypedagógus feladata, de fontos, hogy asszisztensként is lássuk a terv lényegét és készítésének alapelveit.

ISMERETEK AZ EGYÉNI FEJLESZTÉSI TERVRŐL¹

1. Az egyéni fejlesztési terv használatának előnyei

- A pedagógus számára előny, mert:
 - Segíti a napi felkészülést, megkönnyíti a differenciált feladatok választását.
 - Rugalmas személetet alakít ki, növeli az elfogadás képességét.
 - Módszertani szabadságot ad, de tudatossá teszi a napi tervezést.
 - Alkotómunkára ösztönöz, motiválja a pedagógust.
- A tanuló számára előny, mert:
 - Az egyéniségének és személyiségének megfelelően kap segítséget.
 - A sikerek révén növeli a gyermek motivációját.
 - Növeli a tanuló egyéni felelősségét, emellett érdekeltté válik a terv megvalósulásában.
 - Növeli a gyermek esélyeit a tanulási sikerek elérésében és a beilleszkedésben.
 - Megerősödik a tanuló biztonságérzete, mert tapasztalja a törődést.

2. Az egyéni fejlesztési terv készítésének lépései

1. Komplex állapotfelmérés elkészítése, amely magában foglalja a gyermek orvosi, pszichológiai és gyógypedagógiai vizsgálatát, a már meglévő dokumentumok elemzését, a szülőkkel és a gyermekkel foglalkozó szakemberek álláspontjának megismerését.
2. A fő fejlesztési irányok és kiemelt fejlesztési területek meghatározása.
3. A területek fejlesztésének feladatokra bontása.
4. A fejlesztés összehangolása az óvodai/iskolai élettel, elvárásokkal.
5. Ütemezés elkészítése.
6. Munkamegosztás tervezése.
7. A konkrét dokumentum elkészítése.
8. Folyamatos visszacsatolás.

¹ Vargáné, 2008 alapján

A JÁTÉK SZEREPE A GYERMEKI FEJLŐDÉSSEN²

A játék nem csak örömforrás a gyermekek életében, hanem hangsúlyos eleme a fejlődésnek. Olyan tevékenységeket, viselkedésformákat tanulnak meg és gyakorolnak be általa, amelyek későbbi életükben fontos szerepet töltenek majd be. Lehetővé teszi a felderítést és a felfedezést a való életbeli lehetséges negatív következmények nélkül.

A játék sajátosságai:

- A játék a gyermek által *szabadon választott*, külső kényszertől mentes tevékenysége.
- A játék *örömforrás*.
- A játék *céltudatos* tevékenység, azonban nem hasonlítható össze a munkával vagy a tanulással, célja mindig a belső készlet kiélése.
- A játék a gyermek számára *komoly* tevékenység.
- Jellemzője a *játéktudat*, tehát a gyermek tisztában vele, hogy a játék végén "visszalép" a valóságba, ahol a tárgyak eredeti rendeltetésük szerint működnek majd.
- Velejárója az utánzás.

A játék első megjelenési formája a csecsemő **ismerkedése saját testével**. Ennek révén alakul ki a testtudata, majd a későbbiekben a testsémája. Ezt követően a felnőttek is "bekapcsolódnak" a testi szinten zajló játékokba a ringatók, a tapsoltatók, simogatók, "mutogatók" ("Hol van az orrod?", "Mutasd meg a pocakodat!") révén. Ezekben a helyzetekben természetesen az anyának van kiemelt szerepe, aki biztonságot nyújt, és stimuláló helyzeteket teremt. "A korai társas játékok a kisgyermek számára a szociális tanulás lehetőségei: alkalmat adnak a saját határainak megtapasztalására; a feszült helyzetek átélésével és feloldódásával a feszültségtűrés gyakorlására; a pozícióváltás gyakorlására; az intimitás és a saját hatóképesség megtapasztalására ("Én leejtem, a mama felveszi" típusú játékok); a játékot kísérő érzések átélésére (meglepetés, visszautasítás...)." ³

Nem sokkal később (szintén 0–2 éves kor között) megjelenik a **gyakorlójáték (vagy explorációs játék)**, amelyben szintén a mozgásnak és a környezet megismerésének van kiemelkedő szerepe. Lényege az elsajátítandó vagy a már elsajátított mozgások, funkciók ismételtetése, készség szintre fejlesztése. Erre a típusú játéokra jellemző az ún. *funkcióöröm*, amit a cselekvés kivitelezésére való képesség okoz.

Peter Smith a játék négy típusát írja le, amelyek a későbbi funkciók gyakorlására szolgálnak:

- Helyváltoztató játékok (futás, ugrás, szökdelés)
- Tárgyjátékok (tárgyak rázása, pakolása)
- Társas játékok
 - Testi érintkezést igénylő játékok (kergetőzés, birkózás)
 - Testi érintkezést *nem* igénylő játékok (építés)

² Cole – Cole, 1998 és Kovács – Bakosi, 1995 és www.tofk.elte.hu alapján

³ www.tofk.elte.hu

- Fantáziajátékok (a játéktevékenység egy elképzelt helyzetben zajlik, a tárgyakat jelentése is eltérhet a valóságostól)

Mit tanul a gyermek ezekben a játékokban?

- megtanulja fókuszálni a tekintetét
- megtanulja elválasztani a tárgyakat saját cselekvésétől
- gyakorolja az ülést, mászást, kúszást, járást
- megtanulja összehangolni a mozdulatait
- tapasztalatot szerez a téri viszonyokról, térbeli elrendeződésekről (sorbarendezés)
- ismerkedik a tárgyak fizikai tulajdonságaival (kicsi, nagy, sima, érdes, hideg, meleg, puha, kemény, koppan, csattan, csörren, könnyű, súlyos...)
- felfedezi az oksági összefüggéseket (saját tevékenysége és a létrehozott változás között)
- növekszik az önállósága
- kialakul az önbizalma⁴

A beszéd megjelenésével folyamatosan csökken a gyakorló játék szerepe, azonban nyomokban még sokáig fennmarad (akár még felnőttkorban is, pl.: egy új mozgásforma elsajátításakor). Három éves kor táján kezd megjelenni a **szerepjáték (vagy szimbolikus játék)**, amelynek feltétele a *"mintha" szituációk* értelmezésének képessége, tehát különbséget tud tenni a valóság és a játékban elképzelt események között. Ezen a "kategórián" belül is elkülöníthetők bizonyos szakaszok: eleinte a tárgyak funkciója dominál (a kanállal megeteti a babát, a fésűvel megfésüli stb.), ezután előtérbe kerülnek a szociális funkciók és a szerep kipróbálása lesz hangsúlyos (orvos, autóvezető, fodrász lesz). Erre a játékokra az utánpótlás, az átváltozás öröme jellemző.

A játék fejlődése azonban nem áll meg ezen a szinten, ugyanis a fantáziajátékokat az iskoláskor elején felváltják a **szabályjátékok**. A szabályjátékok során a gyermekek már nem csak saját elképzeléseiket valósítják meg, hanem alkalmazkodnak egymáshoz és a szabályokhoz is, ezért ez egy magasabb szintű tevékenységet feltételez, mint a játék korábbi szintjei. Ebben az esetben a gyermekek szembesítik vágyaikat a (társadalmi) elvárásokkal is. A szabályjáték kialakulásának feltétele tehát a megfelelő értelmi fejlettség (ami a szabály értelmezéséhez kell), a decentralizáció képessége (nem csak önmaga, hanem más vagy mások szempontjából is képes értelmezni a helyzetet) és a frusztrációtűrési képesség (nem akkor és úgy történik, ahogy ő szeretné). Erre a játékokra a győzelem öröme jellemző.

Az óvodáskorú gyermekek szabályjátékának néhány jellemzője:

- kezdetben maga a cselekvés a lényeg, a szabályok betartása elsősorban az egyéni örömszerzést szolgálja (mozgásos szabályjátékoknál: futás, mászás...);
- később alávetik magukat az egyszerűbb szabályoknak, élvezik a mozdulatsorok egymásutánosságát, az ismétlést, ügyelnek a sorrend betartására;

⁴ www.tofk.elte.hu

- a szabályok megtartásánál dominál az utánpótlás;
- a dramatikus elemek (játékos kerettörténetek, felajánlott szerepek...) segítenek a szabályok megtartásában;
- a veszteség nagy érzelmi terhet jelenthet;
- többnyire igénylik a felnőtt irányítását.⁵

A szabályjátékok alakulása 7-8 éves kortól:

- a gyermek viselkedését az együttműködés és megegyezés jellemzi;
- a (leegyszerűsített) szabályok válnak a játékok lényegévé;
- képesek viselkedésüket alárendelni a megegyezésen alapuló szabályrendszernek;
- a kisiskolás önállóan, felnőtt segítség nélkül is tud szabályjátékokat szervezni és irányítani;
- a viszonylag kötött szabályokban sem hagyatkoznak mindig a véletlenre, érvényesítik ügyességüket, stratégiájukat (a kiszámolóknak az eredményt kiegészítésekkel vagy kihagyásokkal módosítják);
- a fiúk különösen a személytelenebb, versengő jellegű csapatjátékokat helyezik előtérbe;
- a játék igénye (az egyre komplexebbé váló szabályjátékok formájában) az élet későbbi szakaszaiban is fennmarad.⁶

A játék típusait további szempontok szerint is csoportosíthatjuk, jelen esetben kettőt emelünk ki ezek közül:

- **Spontán játék:** ebben az esetben a gyermek szabadon dönt a játék tartalmáról, a társakról, az eszközökről, a helyéről és a játék idejéről. Ekkor a (gyógy)pedagógus feladata abban áll, hogy megteremtse a megfelelő feltételeket, biztosítsa a nyugodt légkört, vagyis inkább kívülállóként, segítőként van jelen.
- **Kezdeményezett játék:** esetében a (gyógy)pedagógus szerepe erőteljesebb lesz. Ő határozza meg a játék menetét, a helyét, az idejét, a szabályokat és az eszközöket. Ezeknek a játékoknak konkrét célja van, amelyek a tanuláshoz vagy a képességek fejlesztéséhez köthetők. Ez az a típusú játék, amely gyakran előfordul a fejlesztőfoglalkozások alkalmával.

⁵ www.tofk.elte.hu

⁶ www.tofk.elte.hu

A mai világban hatalmas játékválaszték létezik, azonban "nem minden arany, ami fénylik", azaz egyáltalán nem biztos, hogy a legszebb, legdrágább játékok a legjobbak. Sok játékot hirdetnek fejlesztőjáték címen, azonban ez önmagában nem garancia arra, hogy hasznát is vesszük. "Egy játék akkor válik fejlesztővé, ha használata közben a gyermek új ismereteket szerez, vagy addigi tudását rendszerezheti egy más szempont szerint."⁷ Nagyon sok múlik a játékot irányító személy hozzáállásán és tudásán.

A játék fejlődése párhuzamos a gyermekekre általánosságban jellemző **érdeklődés** alakulásával. Az érdeklődésben megmutatkozó életkori sajátosságokat és természetesen az egyénre jellemző érdeklődéseket is figyelembe kell vennünk a foglalkozások tervezésénél. A gyermeki érdeklődés szakaszai tehát (Nagy László alapján):

- 0-3 év: **tárgyi érdeklődés** (a gyermek a környezete és az ott megtalálható tárgyak iránt érdeklődik)
- 3-9 év: **funkciók, események dominálnak** (a funkcióöröm és a készségek, képességek begyakorlása motiválja a gyermeket)
- 9 év felett: **szociális érdeklődés** (a társas kapcsolatok, a barátok és a kapcsolatépítés érdekli erőteljesen)
- 11-13 év: **későbbi pályaválasztás első jelei** (tágul az érdeklődési kör)
- 13-15 év: **intellektuális érdeklődés** (elméletek, elvont gondolatok, filozófiák iránt is nyitottá válik)
- 15-20 év: egész életre ható **individuális érdeklődés** (kialakul a személyre jellemző, egyéni érdeklődési kör)

A játék és a tanulás kapcsolata

Gyermekkorban a játék és a tanulás "kéz a kézben jár", hiszen a gyerekek a játékos tevékenységek révén jutnak ismeretekhez, tesznek szert tapasztalatokra. Óvodás korban ez a játékos tanulás erőteljesen érzelmi alapon motivált, az iskolai évek alatt pedig egyre erőteljesebb lesz a tudatunk akaratlagos működtetésének képessége. A közös vonások ellenére azonban le kell szögeznünk, hogy a játék és a tanulás nem egyenlő egymással. A tanulás egy összetett pszichikus működés, a játéktevékenység pedig ennek a működésnek a szemmel látható megjelenése. Most gondoljuk át, mit is tanulnak a gyerekek az egyes játéktípusok gyakorlása által⁸:

A mozgásos játékok (járás, kúszás, mászás, csúszás, ugrás, dobás)

- hozzájárulnak a testséma és a testtudat kialakulásához, megerősödéséhez
- elősegítik az elemi mozgások összerendezését
- a térbeli tájékozódást szolgálják (irányfelismerés és iránykövetés)
- fejlesztik az egyensúlyérzéklet
- segítenek az érzékszervi tapasztalatok szervezésében

⁷ Aszalai – Horváth – Horváthné – Rónáné, 2005, p.57.

⁸ www.tofk.elte.hu

A manipulációs, konstruáló játékok, kézimunka, barkácsolás (tárgyi játékok) során a gyermek:

- folyamatosan gyakorolja a finommozgásokat, a szem és kézmozgások összehangolását
- megtanulja a dolgok elemekre bontását és összerakását
- tanulmányozza az elemek tulajdonságait, az egész és a részek viszonyát
- rendez, csoportosít, sorakoztat, módosít, alkot és újraalkot
- átéli a létrehozás örömét, sikerrel nyugtázhatja a létrehozott produktumot.

A szerepjáték, bábozás, dramatizálás:

- elindítja a fantázia működését
- segít a szociális világ bonyolult rendszerének kitapogatásában
- segít az érzelmek feldolgozásában
- gyakoroltatja a társas igazodást, a szociális szerepeket
- fejleszti a nyelvi és a kommunikációs képességeket

A szabályjáték az önkontroll, a szabálytudat erősítésében meghatározó.

A játéktér

Természetesen az óvoda és az iskolaépületén kívül is rendkívül sokféle játéktér létezik, most azonban az intézmények falain belüli terekre térünk ki. Fontos, hogy a játéktér megfelelően tagolt legyen. A legideálisabb az, ha rendelkezésünkre áll egy nagy közös tér, és van/nak csendesebb, elvonulásra is alkalmas helyek a csoportszobán, vagy osztálytermen belül. A fejlesztő foglalkozásokhoz a kisebb, nyugodtabb helyiségek javasoltak. Lényeges szempont a játéktér változtathatósága, vagyis szükség esetén legyen rugalmasan átalakítható. Mindenképp hangsúlyos szempont az tér át- és beláthatósága, hogy a gyermek komfortosan érezze magát benne.

A játékeszközök

Ahogy a bevezetőben szereplő példánk illusztrálja, szinte bármi lehet játékszer. Az első és legfontosabb szabály természetesen az, hogy ne jelentsen veszélyforrást a gyermekek számára (ezekről a kritériumokról jogszabály is rendelkezik). Pedagógiai szempontból kiemelendő, hogy az életkornak és a képességszintnek megfelelő, lehetőleg tartós és esztétikus legyen. Előnyös, ha ezek a tárgyak részben ismertek, azonban rendelkeznek ismeretlen tulajdonsággal is; alkalmat adnak a próbálkozásra, a felfedezésre; és megmozgatják a fantáziát, beemelik a véletlent.

A játék mint a legalapvetőbb diagnosztikus eszköz⁹

⁹ www.tofk.elte.hu

A játékhelyzetekben a gyermekek teljes mértékben képesek feloldódni, így alkalmunk nyílik arra, hogy bepillantjunk legbelsőbb gondolataikba és érzéseikbe. Olyan információk birtokába juthatunk, amelyek segítségünkre lesznek abban, hogy megtaláljuk a gyermek számára legmegfelelőbb fejlesztési módszereket, eljárásokat. Sokszor azonban a játék önmagában "gyógyító" hatású, hiszen segítségével a gyermekek képesek levezetni, feldolgozni bizonyos feszültségeket, legyőzni félelmeiket, bizonytalanságaikat.

A játék információt nyújt az óvónőnek a gyermek **mozgásfejlődéséről** (hogyan jár, fut, mászik, ugrál; miképpen tájékozódik a térben; biztonsággal mozog-e különböző tárgyakon), **finommozgásáról** (milyen módon bánik a játéktárgyakkal; melyik kezét (lábát) részesíti előnyben; milyen játékokat konstruál; milyen a viszonya különböző anyagokhoz), **beszédfejlődéséről** (mit mond játék közben, milyen kifejezéseket használ; milyen a beszédértése), és **szociális érettségéről** (milyen módon képes társaival együttműködni, képes-e kontrollálni viselkedését; részt vesz-e a csoportos játékokban; játszik-e szerepjátékot).

A pedagógus számára **problémára utaló jel lehet**, ha a gyermek:

- általában a fiatalabb gyermekekre jellemző módon játszik;
- nem tud elmélyedni a játékban;
- inadekvát vagy sztereotip, esetleg bizarr módon használja a tárgyakat, vagy tevékenykedik;
- agresszíven bánik a tárgyakkal, rombol, társaival szemben támadó viselkedést mutat;
- mozdulatai bizonytalanok, félénk, szorongó;
- kényszeresen tapad egy-egy játékhoz, játéktémái szegényesek, hiányzik a kezdeményezés.

A MOTIVÁCIÓ JELENTŐSÉGE¹⁰

A tanulási, ismeretelsajátítási problémával küzdő gyermekek már az óvodában megélik azt, hogy bizonyos helyzetekben nem tudnak úgy teljesíteni, mint társaik, nem olyan ügyesek, mint a többiek. Ezek a sikertelenségek és a kudarcélmények az iskolába kerülve megsokszorozódhatnak, emiatt ezeknek a gyerekeknek teljes mértékben elmegy a kedvük a tanulástól, vagyis nagymértékben csökken a motivációjuk. Motiváció nélkül pedig nem fog megfelelően működni a tanítási-tanulási folyamat. Ennek a negatív folyamatnak az elkerülése érdekében a következőket tehetjük:

- Törekedjünk a személyes, bizalomra alapuló kapcsolat kiépítésére minden egyes gyermek esetében.
- Alakítsunk ki kellemes légkört a foglalkozásokon, ehhez hozzájárul a fejlesztőszoba berendezése és a pedagógus személyisége is!
- Alkalmazzunk minél gyakrabban pozitív megerősítést: dicsérjünk meg, értékeljünk minden apró teljesítményt és a megfelelő magatartást is.

¹⁰ Englbrecht – Weigert, 1999 alapján

- Szánjunk időt és energiát arra, hogy felderítsük a gyermekek érdeklődési körét, kedvelt tevékenységeit, és lehetőség szerint építsük be ezeket a foglalkozásokba.
- Tegyük kíváncsivá a gyermeket, keltsük fel az érdeklődését az új dolgok iránt, vagy alapozzunk a már kialakult érdeklődési körére.
- Csak fokozatosan nehezítsük a feladatok szintjét, segítsük a tanulást a jól megtervezett feladat helyzetek kialakításával.
- Ha van rá mód, akkor alkalmanként válasszunk iskolán kívüli helyszíneket is a fejlesztési célok megvalósítása érdekében (mozgásfejlesztés az udvaron, séták, kirándulások, múzeumlátogatások stb.)
- Használjunk minél több érzékleti csatornát: minél változatosabb módon adjuk át az ismeretanyagot, annál biztosabb a siker.
- Használjuk fel a gyermekekben élő cselekvési vágyat. A saját tapasztalatokon keresztül megszerzett tudás a legelmélyültebb.
- Használjunk változatos munkaformákat (egyéni, páros vagy csoportmunka).
- Bátorítsuk az alacsony önértékelésű tanulókat.
- Törekedjünk a jó színvonalú együttműködésre a szülőkkel.

A MAGATARTÁSI PROBLÉMÁK¹¹

Manapság sokszor, sok helyen hallhatjuk a mondatot: "Egyre több a nehezen kezelhető gyerek, egyre több a magatartási probléma az óvodákban és iskolákban." Segítő szakemberként – még ha egyet is értünk ezzel – nem elégedhetünk meg a ténymegállapítással, utána kell járjunk, mi lehet ennek hátterében, és hogyan tudunk ezen segíteni.

Talán az egyik legfontosabb dolog, hogy tudatosítsuk magunkban: a gyermek nem megfelelő viselkedése *nem* a pedagógus elleni "támadás", hanem a benne és/vagy környezetében lévő konfliktusok, feszültsége kicsapódása. A gyerekek nem törekszenek tudatosan arra, hogy helytelenül, agresszíven viselkedjenek, mivel azonban senki nem segített nekik a problémák feltárásában és feloldásában, nem tudnak mást tenni.

A magatartási problémák háttere igen összetett lehet. Az alábbiakban néhány ok-csoportot gyűjtöttünk össze, amelyek külön-külön, vagy együttesen is magatartási zavarhoz vezethetnek:

- **Társadalmi környezet:** a mai világban a birtoklás és a fogyasztás túlzottan nagy szerepet kap az emberek életében. A gyerek ezért aztán sok esetben rossz mintákat és megkérdőjelezhető értékeket sajátítanak el. Az én-központúság, a hiányos motiváció és szociális képességek gondot okoz a tanulási folyamatban is.
- **Iskolai környezet:** a külső (az épület és a tanterem kialakítása, a túl magas osztálylétszám, az osztályok összetétele) és a belső (feszült iskolai légkör, az alapelvek és szabályok hiánya, a pedagógusok felkészületlensége) feltételekben megmutatkozó hiányosságok is magatartási problémákhoz vezethetnek.

¹¹ Englbrecht – Weigert, 1999 alapján

- **Családi környezet:** sajnos igen gyakran találkozunk olyan családokkal, ahol állandóak a konfliktusok, nincs meg az a biztonságos és támogató légkör, amelyben a gyermek fejlődni tudni. Ez rendkívül rossz hatással van a gyermek lelkiállapotára és nagy valószínűséggel hosszútávon fennálló problémát fog okozni.
- **Tanulók:** az is előfordulhat, hogy a gyermek organikus hátterű, az idegrendszer sérülésére visszavezethető problémával küzd, és ezek okozzák a gondot.

A pedagógus első feladata, hogy megpróbálja feltérképezni a háttértényezőket és az így nyert információk alapján igyekszik megoldani a helyzetet. A megoldáshoz az alábbi javaslatok vannak:

- A magatartási szabályok közös felállítása, azok értelmezése és tisztázása.
- A pozitív magatartási formák megerősítése.
- A szabályok és a konfliktus-megoldási módok gyakorlása szerepjátékok segítségével.
- Feszültség-levezető időszakok beiktatása (szünet, mozgás, lazító, relaxáló gyakorlatok).
- Szoros együttműködés a szülőkkel és más szakemberekkel.
- A problémás viselkedés tudatos figyelmen kívül hagyása.
- Egyértelmű jelzések adása, amelyből a gyermek megérti, hogy mit csinált rosszul. Nagyon fontos, hogy soha ne a gyermek személyiségét bíráljuk, hanem csak az adott viselkedést. (Helytelen: "Kibíráhatatlan vagy!", helyes: "Nagyon zavar, ha hangosan beszélsz óra közben.")
- Egyéni és csoportos beszélgetések.

A munkafüzet további részében a korábban kiemelt képességterületekhez illeszkedő játékgyűjteménnyel ismerkedhet meg az Olvasó, amelyet kiindulási alpnak és egyben további ötletek talajának szánunk.

Minden típusú fejlesztés esetében fontos a feladatok nehézségi fokozatának növelése. Az első szint mindig a saját test és a **cselekvéses tapasztalatszerzés**. A második a **tárgyakkal való manipuláció**, a harmadikhoz pedig már szükség van a **síkbeli** tájékozódásra (ekkor térünk rá a képek, munkafüzetek, könyvek stb. használatára. Ezt a lépcsőzetességet az alábbiakban is megfigyelhetik.

A legtöbb játékos feladat egyszerre több képességterületre is hat, a besorolásuk aszerint történt, hogy melyik funkció működése a domináns az adott helyzetben.

AZ ÉSZLELÉS FEJLESZTÉSE

1. A saját test észlelésének fejlesztése

A saját test észlelése képezi az alapját a körülöttünk létező világ megismerésének, vagyis nagymértékben hozzájárul a figyelem megfelelő működéséhez, a térbeli és síkbeli tájékozódáshoz és közvetett módon a helyes önértékeléshez. Lássunk néhány példát a test észlelés és a testtudat fejlesztésére:

- *Ismerkedés a testrészekkel:* a gyermekek megtapogatják, megérintik, megnyomkodják az adott testrészüket (kéz, láb, stb.), kipróbálják, hogy mire képesek ezzel a testrészükkel, megszemlélik hogyan mozog, összehasonlítják az ellenoldali testrészszel és megpróbálják megfogalmazni a tapasztalataikat. Ezek a gyakorlatok élénkítik a vérkeringést, tudatosítják a testrészek neveit és elhelyezkedésüket.
- *Lazító, bemelegítő gyakorlatok:* hozzájárulnak a megfelelő feladatvégzéshez és segítik a mozgáskoordinációt.
- *Hóember:* a gyerekek hóembernek képzelik magukat, aki lassan olvadni kezd a napon. először lecsuklik a fejük, előrebukik a válluk, aztán behajlik a térdük stb., míg végül teljesen "elolvadnak" (vagyis lefekszenek a földre).
- *Elefánt:* a gyerekek enyhén behajlított térdel állnak, kicsit megdöntik a törzsüket, ellazítják a felsőtestüket és lazán ide-oda forgatják a csípőjüket, karjaikat.
- *Nyújtózzkodás fekve:* a gyerekek elképzelik és eljátsszák hogyan ébrednek reggel. Nyújtózkodnak, forgolódnak, ásítognak.
- *Ismerkedés az arccal:* a gyerekek megtapogatják arcuk minden apró részletét, grimaszolnak, majd ellazítják az arcizmokat.
- *Légzőgyakorlatok:* be- és kilégzés közben megfigyelik a mellkas és a has mozgását, vagy a be- és kilégzést egy-egy mozdulattal kötik össze.
- *Toronyépítés:* a gyerekek körben állva vagy ülve kinyújtják a kezüket, majd egymásra helyezik a kezüket.
- *Nyelvjátékok:* a nyelv különböző mozgásait próbálják ki (kidugják, visszahúzzák, végigsimítják a szájpadrást vagy az ajkakat, stb.)
- *Tapintások:* csukott szemmel tárgyak, vagy felületek kitapintása, esetleg az egyforma és különböző alakzatok kiválogatása.
- *"Helygyakorlat":* csukott szemmel ülve kell a gyermekeknek bizonyos utasításokat követniük (felállni, leülni, megérteni az egyik testrészüket, stb.)
- *Öltözködés:* az utasítások alapján a gyermek vegyen fel ruhadarabokat, vagy öltöztessen fel egy babát (pl: a piros zoknit húzd a jobb lábadra).
- *Emberfigurák:* a közösen vagy előre elkészített emberrajzokat szétvágjuk, összekeverjük, majd a gyermeknek össze kell ezeket illesztenie a megfelelő módon.
- *Arcok:* különböző érzelmeket ábrázoló arcokat rajzolunk és megbeszéljük, hogy milyen érzelmeket fejeznek ki az arcok. Tükör előtt utánozhatjuk ezeket az arckifejezéseket, illetve kitalálhatunk újabbakat.

2. A hallási (auditív) észlelés fejlesztése

- *Hangtalan leülés:* az egyik gyermek csukott szemmel ül a széken. Az egyik társa megpróbál hangtalanul leülni a mellette lévő székre. A csukott szemű gyermek kézfeltartással jelzi, ha meghallotta a társát.
- *Nyomozó:* a gyerekek körben ülnek, egy valaki csukott szemmel áll a kör közepén. Társai egy kulcsosomó (vagy más hangot adó tárgyat) adogatnak egymásnak arra törekedve, hogy ne szólaljon meg a tárgy. A közepén álló gyermek arra mutat, ahonnan az esteleges hangot hallja.

- *Kutya és csont*: egy gyermek csukott szemmel ül a kör közepén, előtte hever egy kulcs vagy egy csörgő. Társai megpróbálják elemelni úgy, hogy ne adjon ki hangot.
- *Csendes posta*: a pedagógus vagy egy gyermek a csoportból egy szót vagy mondatot súg társa fülébe, amit "tovább kell adni". Az utolsó játékos hangosan kimondja a hallottakat, ekkor kiderül mennyit torzult az információ.
- *Zajok, zörejek*: a gyerekek csukott szemmel ülnek, a pedagógus különböző tárgyak, hangszerek (vagy akár mozgások) segítségével hangokat ad ki, amelyeket a résztvevőknek fel kell ismerniük.
- *Hang nélküli rendrakás*: egy gyermek csukott szemmel ül, miközben társai elkezdnek minél halkabban rendet rakni. Az ülő gyermeknek ki kell találnia mi zajlik körülötte (ki-mit csinál).
- *Vihar*: a következő hanghatásokkal megpróbáljuk a vihar hangjait imitálni (mindenki egyre csinálja): tenyér dörzsölés; ujjal dobolás az asztalon, széken; comb ütögetés; láb dobogás; tapsolás; majd az egészet megismétlik visszafelé.
- *Kövessd a hangot*: a gyerekek csukott szemmel lépkednek a hang irányába. Bármilyen tárgy vagy hangszer használható, a hang iránya folyamatosan változik, hiszen a hangot adó személy sétál a szobában/teremben.
- *Megfigyelés*: a gyerekek csukott szemmel hallgatják a tárgyakkal vagy hangszerekkel kibocsátott hangokat és megállapítják a hangok hosszát, mélységét/magasságát stb.
- *Ébresztő*: a gyermekek csukott szemmel fekszenek a földön, vagy lehajtott fejjel ülnek az asztalnál. A pedagógus egy hangszerrel körbejár, csak az a gyerek kelhet fel, akinek a feje felett szólalt meg a hangszer.

3. A látási (vizuális) észlelés fejlesztése

- *Nyomkövetés*: színes fonalak, vonalak nyomon követése ujjal, vagy szemmel, végül a végpont megjelölése.
- *Villantó*: rövid időre felvillantunk egy-egy ábrát vagy képet, ezt a gyermekeknek megnevezniük vagy lerajzolniuk.
- *Sasszem*: a táblára vagy egy jól látható felületre nagyméretű képeket, betűket, számokat vagy szavakat helyezünk el (ez függ a gyermekek korától). Egy elemlámpa (nehezítésként egy lézerfényvel) megvilágítjuk az egyiket a sok közül, ezt kell a gyerekeknek megnevezni.
- *Rajzmester*: a bemutatott ábra lemásolása.
- *Puzzle* készítése és kirakása.
- *Kitekintő*: az ablakon kinézve elmeséljük mi látható odakint.
- *Fogd meg a kígyó farkát!*: az egyik gyermek vagy a pedagógus egy kötelet lenget maga előtt, amelynek a végén egy csomó van. Ezt a csomót kell elkapnia a játékban résztvevő gyermeknek.
- *Leskelődő*: a gyerekek körben ülnek, egyikük a kör közepén áll. Lassan megmozdítja az egyik testrészét, ezt a testrészt kell megneveznie vagy megérintenie a többi gyermeknek.
- *Tükröm, tükröm*: a gyerekek párokba rendeződnek, és egymással szemben állnak vagy ülnek. A játékot kezdő gyermek grimaszol, ezt az arckifejezést kell a párjának reprodukálnia.

A FIGYELEM FEJLESZTÉSE

1. Vizuális figyelem fejlesztése

- Két kép közötti *különbségek megkeresése* és megjelölése.
- Hasonlók közül *azonosak megkeresése*: a sor elején kiemelten szerepel egy ábra ezt kell a sorban megkeresni. Nehezítés lehet, ha az ábrák nem sorokba rendezetten vannak a lapon, hanem szétszórva; vagy csak felmutatjuk az ábrát és ezek után kell megkeresni a hasonlókat.
- *Adott forma megkeresése ábrán belül*: ez a feladat a rész-egész viszony, és az analízis szintetizáló képességet is fejleszti. Az ábra egy kis részlete az teljes ábra mellett szerepel kiemelve, ezt a részletet kell megkeresni.
- *Szoba átrendezése*: eleinte kezdetjük kisebb tér megfigyelésével is (pl. az asztalon lévő tárgyak). Amíg a gyermek becsukja a szemét, megváltoztatjuk egy vagy több tárgy helyét, ezt kell észrevennie (természetesen ehhez az emlékezet működése is szükséges).

2. Auditív figyelem fejlesztése

- *Koppints, ha egyforma!* Szavakat sorolunk egymás után, a gyermeknek jeleznie kell, ha egyforma szavakat hallott egymás után. Nehezítése fokozatok: teljesen különböző szavak, hasonló hangzású szavak (gond-gomb, kedd-kedv, láng-lánc), értelmetlen szósorok.
- *Koppints, ha a megadott szót hallod!* Ebben a feladatban már az emlékezetnek is szerepe van, hiszen az előre megbeszélte szavakat (eleinte egy, majd egyre több lehet) kell fejben tartani, és jelezni ha meghallották a szósorban.
- *Hosszú-rövid magánhangzók, mássalhangzók megkülönböztetése* szavakban, szövegben. Ebben az esetben is dolgozhatunk szópárokkal, amelyek csak egy hangban térnek el (kor - kór), vagy teljesen egyformák (köp - köp). A gyermeknek jelezniük, ha egyformát hallottak.
- *Fülejünk!* Teljes csendben figyelünk a beszűrődő zajokra, majd egy-két perc elteltével megbeszéljük, hogy mit hallottunk.

3. Koncentrációs gyakorlatok

- *Tűz, víz, repülő*: a gyerekek sétálnak, majd a pedagógus mondja a vezényszavakat. Víznél le kell feküdni, tűznél padra kell állni, levegőnél "repkedni" kell.
- *Repül a ..., repül a ...*: a gyerek futnak vagy sétál és ha egy madár vagy egy repülő tárgy nevét hallják meg kell állniuk.
- *Lányszámolás*: valaki elkezd a számsort (lehet egyesével, kettesével, ötösével, visszafelé, szorzótábla stb), mindig mondja ki a soron következő számot, akire rámutatunk.
- *Írásváltó*: úgy kell leírni az elhangzott szavakat, hogy mindegyik betűje más színű legyen, vagy az egyik kis nyomtatott, a másik nagy nyomtatott legyen.

- *Jákob mondja...*: a pedagógus utasításokat mond a gyerekeknek, de csak azt szabad megtenniük, ami úgy kezdődik, hogy "Jákob mondja..."

AZ EMLÉKEZET FEJLESZTÉSE

1. Vizuális észleléshez kötött emlékezeti tevékenység fejlesztése

- Adott tárgyakat sok közül *kiválasztani*: kirakunk néhány tárgyat a gyermek elé, amelyeket meg kell jegyeznie, ezeket kell kiválogatnia ez előtte lévő tárgyak közül. Nehezítési fokozat lehet, ha nem csak a felidézést, hanem az eredeti sorrend felállítását is kérjük.
- *Mi hiányzik, mi változott?* A tárgyak sorából kiemelünk egy vagy több tárgyat, ezeket kell felidézni, vagy felcseréljük a sorrendjüket, amit helyre kell állítani.
- *Képkereső*: az előző feladatok analógiáit megvalósíthatjuk képek segítségével is, ebben az esetben a "lépcsőfokok" a következők lehetnek:
 - Egyszerű rajzok.
 - Geometriai formák.
 - Minták.
 - Betűk, számok.
 - Szótagok, szavak.
- *Képrészletek megjegyzése*: a gyermek alapos megnéz, megfigyel egy képet, majd több, apró képrészlet közül azokat kell kiválasztania, amelyek valóban szerepeltek a képen.
- *Memória játék* a képeket lefordítjuk, párosával húzunk, az egyformák alkotnak egy párt. A játék nehézségi fokozata attól függ, hogy mennyire bonyolultak a kártyákon lévő ábrák.
- *Logikai készlet* elemeiből alakzat készítése és emlékezetből előállítás. Figyeljünk az elemek számára és arra, hogy hány tulajdonságban különböznek ezek a lapok.
- *Emlékszínezés*: bemutatunk egy képet, majd ennek színek nélküli mását kell a gyerekeknek ugyanolyanra színeznük, mint amilyen az eredeti volt.

2. Auditív észleléshez kötött emlékezeti tevékenység fejlesztése

- *Papagájjáték*: a pedagógus szavakat sorol fel, amelyeket vissza kell idézni.
- *Névkígyó*: az első játékos mond egy nevet vagy egy szót, ezt megismétli a következő és hozzáteszi a sajátját. Ez így folytatódik, amíg mindenki sorra nem kerül.
- *Koppints, ha hallod!* A pedagógus egy történetet mesél. A mesélés előtt megállapodnak néhány szóban, ha ezeket meghallják a mesében, jelezniük kell.
- *Szövegértés* hallás után.
- *Hármas parancs*: a pedagógus több utasítást ad egymás után, ezeket kell teljesíteni emlékezetből.
- *Téves párosító*: képeket és hozzájuk tartozó hangokat párosítunk, azonban nem a megszokott módon. Az edény képéhez nem a fedőt ütjük fakanállal, hanem a csészét a kiskanállal és fordítva. A pedagógus felmutat egy képet, a gyermeknek pedig a hozzá párosított hangot kell megszólaltatnia.

- *Hangmemória:* apró dobozokba különböző tárgyakat rejtünk (pl. rizs, gyöngyök stb.), természetesen mindegyikből kettőt készítünk. A szabályok megegyeznek a megszokott memória játékok szabályaival.

A GONDOLKODÁS FEJLESZTÉSE

Természetesen minden játékos és tanulási helyzet fejleszti a gondolkodást, itt azokra tevékenységekre fókuszálunk, amelyek összetettebb feladatmegoldást igényelnek.

- *Barkochba a logikai készlettel:* a gyerekeknek eldöntendő kérdéseket kell feltenniük és a válaszok alapján kitalálhatják, hogy a logikai készlet melyik darabja volt a feladvány. Nagyobb gyerekek esetében már tágíthatjuk a kört: gondolhatunk élőlényre, tárgyakra stb.
- *Közös tulajdonság megállapítása:* képeket mutatunk a gyermeknek (pl. egy kenyér és egy kifli), neki pedig meg kell fogalmaznia, hogy a mi a közös ezekben.
- *Rakjuk össze, szedjük szét!* A pedagógus egy dolog részeit, részleteit sorolja fel, a gyermek pedig kitalálja, hogy miről van szó (pl.: csőr, szárny, tollak – madár). Fordítva is játszhatjuk: megnevezzük a tárgyat, élőlényt a gyermek pedig a részeit. (pl.: elefánt – ormány, lábak, fülek).
- *Kódfejtés:* az ábécé minden betűjéhez egy szimbólumot rendelünk, és ezt a táblázatba foglaljuk. A gyermek kap egy szimbólumsort, amit a táblázat segítségével meg kell fejtenie.
- *Melyik a helyes út?* Egy problémafelvetéshez több megoldási módot is ismertetünk, amelyek közül a gyerekeknek kell kiválasztania a megfelelőt.
- *Szójátékok:*
 - A gyerekek betűkártyákat húznak, ezekből kell szavakat összerakniuk. A könnyebb verzióban többször is felhasználhatják a betűket, a nehezebb változatban nem.
 - Egy hosszabb szót részekre kell osztani úgy, hogy további értelmes szavakat kapjunk. A betűk sorrendje nem felcserélhető. (pl.: mezőnyjátékos – mez, mező, mezőny, játék, kos)
- *Mondatok kiegészítése és/vagy befejezése:* történhet szóban vagy írásban. Jó alkalom a logikai kapcsolatok nyelvi kifejezésére (pl.: Almát eszem, de.... Almát eszem, mert...)
- Sok kártya- és társasjáték is ide tartozik, minél több szabályra kell figyelni, annál összetettebb gondolkodás szükséges.

A BESZÉDÉSZLELÉS, A BESZÉDÉTÉS ÉS A BESZÉDPRODUKCIÓ FEJLESZTÉSE

- Egymással kapcsolatban álló szavak gyűjtése.
- Adott főfogalom alá tartozó szavak gyűjtése.
- Adott betűvel, betűkkel kezdődő szavak gyűjtése.
- Szólánc: előtte lévő szavakat felsorolni.
- Szólánc: előző szó utolsó betűjével, vagy utolsó szótagjával kezdődjön a következő szó.

- Hangtalálás: a kimondott szóban egy konkrét hangra kell figyelni, és meg kell mondani, hogy a szó elején, közepén vagy végén hallottuk.
- Hangidőtartamok jelölése ponttal, vonallal.
- Szótagolás.
- Hangokból szóalkotás: m-e-s-e = mese.
- Szavak "elfogyasztása": vagy a szó elejétől vagy pedig a végétől kezdve mindig egy hanggal kevesebbet mondunk ki (cipő, ipő, pő, ő vagy pipa, pip, pi, p)
- Beszélgetés "titkos nyelven": a szavaknak csak a magánhangzóit ejtjük, így kell kitalálni mire gondoltunk (pl.: e-e-o = telefon)
- Kommunikációs helyzetek teremtése.
- Hallott szöveg feldolgozása.
- Szavak körülírása, magyarázata. Nehezebb változat, amikor "tiltott szavak" is szerepelnek a kártyán és úgy kell magyarázni, hogy ezeket nem szabad kiejteni.

A MOZGÁS FEJLESZTÉSE

1. A nagymozgások fejlesztése

- A legegyszerűbb mozgásminták gyakoroltatása is fejlesztő hatású lehet¹²:
 - Egyszerű mozgásminták kialakítása – mozgások idői tulajdonságainak kialakítása → lassú, közepes, vagy gyors tempóban
 - Hanyatt fekvésből fej és törzsemelések, felülések.
 - Hason fekvésből fej és törzsemelések.
 - Hanyatt fekvésben kar és lábmozgások, emelések, lendítések.
 - Tetszőleges helyzetben kar és lábmozgások.
 - Mozgások téri tulajdonságainak kialakítása
 - Különböző testhelyzetek felvétele.
 - Kar és lábtartások az adott testhelyzetben.
 - Törzsmozgások a kar helyzetének megtartásával.
 - Egyensúlyi helyzet megváltoztatása és a kapcsolódó reakciók.
 - Gurulások, fordulások után adott testhelyzet felvétele.
 - Járás, futás közben jelre megáll és felvesz egy testhelyzetet.
 - Járás, futás közben jelre megáll és felvesz egy testhelyzetet, kartartással összekapcsolva.
 - Ciklikus mozgásminták: helyváltoztató mozgások, természetes mozgások(kúszás, csúszás, mászás, járás, utánzó mozgások)
 - Megindulással, megállással.
 - Irányváltoztatással.
 - Iramváltoztatással.
 - Fordulatokkal.
 - Forgásokkal.
 - Kerülésekkel.

¹² F.Földi Rita, 2004 alapján

- Mozgásos játékok
 - Futójátékok.
 - Fogójátékok.
 - Versengések.
 - Labdajátékok.
- *Kígyójáték*: a gyerekek a földön hason fekvé próbálnak meg mozogni és kikerülni akadályokat.
- *Lábügyesség*: a gyerekek mezítláb vannak, és megpróbálnak a lábukkal tárgyat "megfogni", más helyre rakni stb.
- *Létra*: a földre lefektetett létra fukai között mennek előre, hátra, kettesével lépve stb.
- *Hát a háthoz*: a gyerekek párba állnak, egymásnak háttal. Hátukkal egy babzsákot tartanak közösen és mozognak (sétálnak, leülnek, felállnak).
- *Tárgyátadás*: akár párban, akár csoportosan is lehet játszani. Lábujjunkat, kézhátunkat, vállunkat stb. használva kell tárgyakat továbbadni egymásnak.

2. A finommotorika fejlesztése

- Gyurmázás.
- Gyöngyfűzés.
- Terméskép készítése.
- Hampupipóke játék: termékek válogatása.
- Lisztbe, homokba, krémbe rajzolás.
- Számítógép egerének használata.
- Ujj-, kéztorna (pl. "malmozás", azaz a hüvelykujjak "körzése", vagy ujjtánc, azaz az ujjak összeérintése)
- Vágás, ragasztás.
- Csipesszel apró dolgok megfogása, áthelyezése.
- Apró tárgyak pakolása dobozba és dobozból.

TANULÁSIRÁNYÍTÓ

1. Az oktató segítségével tekintsék át az alábbi fejlesztési és foglalkozási terv mintákat. Vegyék számba az egyes típusok erősségeit, gyengeségeit. Vessék össze már elkészült fejlesztési és foglalkozási tervekkel (ha az oktató rendelkezik ilyenekkel).

FEJLESZTENDŐ TERÜLETEK	HÓNAPOK		
	JANUÁR	FEBRUÁR	MÁRCIUS
Finommotorika	E	E	K
Auditív észlelés	K	K	GY
Önkontroll	GY	GY	GY

E: előkészítő szakasz

K: kiemelt fejlesztési terület

Gy: Gyakorló szakasz

Órai tevékenységek	Január		
	Finommotorika	Auditív észlelés	Önkontroll
1. óra	Gyöngyfűzés, gyöngyből kép készítése		
2. óra	...		
3. óra	...		
4. óra			

HÓNAPOK

FEJLESZTENDŐ
TERÜLETEK

E: előkészítő szakasz

K: kiemelt fejlesztési terület

Gy: Gyakorló szakasz

Hónap:

Órai
tevékenységek

1. óra

2. óra

3. óra

4. óra

A gyermek neve:.....

Osztály:.....

Dátum:.....

Eddigi vizsgálatok legfontosabb eredményei	Saját vizsgálat eredményei fontos tapasztalatok

Erősségek, már kialakult képességek	Fejlesztendő területek, képességek

A fejlesztendő képességek közül

A FEJLESZTŐJÁTÉKOK ÉS ALKALMAZÁSUK A FEJLESZTŐMUNKA SORÁN

Előkészítendő terület	Kiemelt, fő fejlesztési terület	Folyamatos igényel	fejlesztést

Hónapok:			
A fejlesztés részterületei, feladattípusok, célok:			

Fejlesztő foglalkozás tervezete

Gyermek neve: _____

Időpont: _____

FELADATOK	FEJLESZTENDŐ	ESZKÖZÖK	IDŐ
-----------	--------------	----------	-----

	TERÜLETEK		
1.feladat			
2.feladat			
3.feladat			
4.feladat			
5.feladat			

FEJLESZTÉSI IRÁNYVONALAK

(az alábbi táblázat abban nyújt segítséget, hogy az itt kiemelt képességek fejlesztéséhez milyen típusú tevékenységek járulnak hozzá)

Szociabilitás fejlesztése	Finommotorika fejlesztése	Percepciófejlesztés	Téri és síkbeli tájékozódás fejlesztése
<p>önkifejezés képességének kialakítása</p> <p>empátia és tolerancia „gyakorlása”</p> <p>csoportszellem kialakítása és megerősítése</p> <p>szabálytudat kialakítása és megerősítése</p> <p>önálló munkavégzés kialakítása</p>	<p>ujjak mozgásának, ujjal való fogás fejlesztése</p> <p>helyes ceruzafogás és nyomaték kialakítása és megerősítése</p> <p>szem-kéz koordináció fejlesztése</p> <p>határvonalak, illetve vonalközök betartásának kialakítása</p> <p>betűelem írásának gyakorlása</p>	<p>érezkszervi finomítás</p> <p>formaállandóság kialakítása</p> <p>rész-egész viszonyok felismerésének kialakítása</p> <p>alak-háttér megkülönböztetésének kialakítása</p> <p>téri irányok, téri viszonyok felismerésének fejlesztése</p> <p>szenzomotoros koordináció</p> <p>vizuális elemzőképesség fejlesztése</p> <p>auditív elemzőképesség fejlesztése</p>	<p>lefelé-felfelé irányok megkülönböztetése</p> <p>eleje, közepe, vége fogalmának kialakítása és megerősítése</p> <p>fenn, közepén és lenn fogalmának kialakítása és megerősítése</p> <p>bevezetés a hármas vonalközbe</p> <p>bal-jobb irány kialakítása és megkülönböztetése</p> <p>térbeli tájékozódás fejlesztése</p> <p>balról jobbra haladás irányának kialakítása és fejlesztése</p> <p>komplex iránydifferenciálás</p>

			kialakítása
Figyelemfejlesztése	Emlékezetfejlesztés	Gondolkodásfejlesztése	Beszédfejlesztés
koncentráció képesség kialakítása és megerősítése figyelem tartóságának fejlesztése figyelem megosztására való képesség kialakítása és megerősítése figyelem terjedelmének növelése vizuális figyelem fejlesztése auditív figyelem fejlesztése	bevésési technikák kialakítása és megerősítése motoros emlékezet fejlesztése motoros-szeriális emlékezet fejlesztése vizuális emlékezet fejlesztése vizuális-szeriális emlékezet fejlesztése auditív emlékezet fejlesztése auditív-szeriális emlékezet fejlesztése formaemlékezet fejlesztése verbális emlékezet fejlesztése intermodális integráció fejlesztése	szerialitás (soralkotás, sorbarendezés) fejlesztése több, kevesebb, ugyanannyi fogalmának kialakítása számfogalom kialakítása mennyiségállandóság kialakítása és megerősítése azonosságok, különbségek, összefüggések felismerésének kialakítása és megerősítése rendezés, válogatás, csoportosítás képességének fejlesztése analógiák, illetve ok-okozati összefüggések felismerésének kialakítása	mozgáskoordináció beszédmozgással beszéd alaki részének fejlesztése beszédészlelés, beszédértés fejlesztése hangoztatás, hallásfejlesztés szókincsbővítés nyelvi kifejezőképesség fejlesztése
Analizáló-szintetizáló képesség fejlesztése	Auditív figyelem, differenciálás, tagolás fejlesztése	Vizuális figyelem, differenciálás, tagolás fejlesztése	Intermodális integráció fejlesztése
rész-egész viszony felismerésének megerősítése részletekből kép összerakása kép részleteinek analízálása betűkből szavak szótagokból szavak szavakból mondatok mondatok tagolása szavakra mondatokból szöveg összerakása szöveg tagolása mondatokra	szavak megkülönböztetése (egyforma-különböző) értelmetlen hangsorok megkülönböztetése hangok kihallása szótagok kihallása mgh-msh-ók időtartamának kihallása szavak csoportosítása	alakzatok felismerése és kiválogatása alakzatok tulajdonságainak megnevezése és összehasonlítása egyforma-különböző-hasonló különbségek keresése azonosságok keresése	szavak és mozdulatok párosítása szavak és képek párosítása értelmetlen hangsor és mozdulat párosítása képek és nevek párosítása értelmetlen hangsor és mozdulat, vagy szám párosítása kódfejtés

2. feladat

A munkafüzet gyakorlati része és a fenti szempontokat figyelembe véve gyűjtsenek további fejlesztő gyakorlatokat, játékokat a megoldási részben megjelölt képességterületekhez!

Észlelés:

Figyelem:

Emlékezet:

Gondolkodás: _____

Beszéd: _____

Mozgás: _____

Társas kapcsolatok (szociabilitás): _____

Analizáló-szintetizáló képesség: _____

Kreativitás: _____

3. feladat

Az oktatóval közösen gondolják végig, hogy milyen típusú problémára utalnak az alábbi problémák!

- a) általában a fiatalabb gyermekekre jellemző módon játszik;
- b) nem tud elmélyedni a játékban;
- c) inadekvát vagy sztereotip, esetleg bizarr módon használja a tárgyakat, vagy tevékenykedik;
- d) agresszíven bánik a tárgyakkal, rombol, társaival szemben támadó viselkedést mutat;
- e) mozdulatai bizonytalanok, félénk, szorongó;
- f) kényszeresen tapad egy-egy játékhoz, játéktémái szegényesek, hiányzik a kezdeményezés.

MUNKANYELV

ÖNELLENŐRZŐ FELADATOK

1. feladat

Sorolja fel az egyéni fejlesztési terv használatának előnyeit!

2. feladat

Igaz vagy hamis? Írja a megfelelő betűjelet (I vagy H) a mondat végére!

A játék a gyermek által *szabadon választott*, külső kényszertől mentes tevékenysége.

A játék *örömforrás*.

A játék a külső késztetések kiélése.

A játék a gyermek számára *megterhelő* tevékenység.

Jellemzője a *valóságtudat*, mert a játék végén visszalép a valóságba.

Velejárója a fejlődés.

3. feladat

Kösse össze a játék típusait a hozzájuk tartozó leírásokkal!

1. Játék saját testtel	a) Feltétele a "mintha" szituációk értelmezésének képessége.
2. Gyakorló játék	b) Ennek révén alakul ki a testtudata, majd a későbbiekben a testsémája.
3. Szerepjáték	c) Erre a játékra a győzelem öröme jellemző.
4. Szabályjáték	d) Erre a típusú játékra jellemző az ún. funkcióöröm.

4. feladat

Húzza alá az alábbi jellemzők közül azokat, amelyek a 7–8 éves gyermekek szabályjátékára utalnak!

- kezdetben maga a cselekvés a lényeg, a szabályok betartása elsősorban az egyéni örömszerzést szolgálja
- felnőtt segítség nélkül is tud szabályjátékokat szervezni és irányítani
- a fiúk különösen a személytelenebb, versengő jellegű csapatjátékokat helyezik előtérbe
- a veszteség nagy érzelmi terhet jelenthet
- többnyire igénylik a felnőtt irányítását
- képesek viselkedésüket alárendelni a megegyezésen alapuló szabályrendszernek
- a viszonylag kötött szabályokban sem hagyatkoznak mindig a véletlenre, érvényesítik ügyességüket

5. feladat

Egészítse ki értelemszerűen az alábbi mondatokat!

A korai társas játékok a kisgyermek számára a _____ lehetőségei: alkalmat adnak _____ megtapasztalására; a feszült helyzetek átélésével és feloldódásával _____ gyakorlására; a pozícióváltás gyakorlására; az intimitás és _____ megtapasztalására.

Nem sokkal később (szintén 0–2 éves kor között) megjelenik a _____, amelyben szintén a mozgásnak és a _____ van kiemelkedő szerepe.

A beszéd megjelenésével folyamatosan csökken a _____ szerepe, azonban nyomokban még sokáig fennmarad. _____ éves kor táján kezd megjelenni a szerepjáték (vagy _____ játék), amelynek feltétele a " _____ " szituációk értelmezésének képessége.

A szabályjátékok során a gyermekek már nem csak saját elképzeléseiket valósítják meg, hanem alkalmazkodnak _____ is. Ebben az esetben a gyermekek szembesítik vágyaikat a _____ is.

6. feladat

Sorolja fel a Peter Smith által leírt játéktípusokat!

7. feladat

Kösse össze a játék típusait a hozzájuk tartozó leírásokkal!

- | | |
|-------------------------|--|
| 1) spontán játék | a) ebben az esetben a pedagógus szerepe erősebb |
| | b) ez típus gyakoribb a fejlesztőfoglalkozásokon |
| 2) kezdeményezett játék | c) a pedagógus segítőként van jelen |
| | d) a gyermek szabadon dönt |

8. feladat

Az alábbi jelzéseket használva jelölje, hogy melyik játéktípus milyen képességeket fejleszt!
M = mozgásos játékok, GY = gyakorló játék, SZE = szerepjáték, SZA = szabályjáték

1. Fejleszti az egyensúlyérzékét. _____
2. Gyakoroltatja a szociális szerepeket. _____
3. Erősíti az önkontrollt. _____
4. Segít a szem és a kéz mozgásainak összehangolásában. _____
5. Tanulmányozza az elemek tulajdonságait, az egész és a részek viszonyát. _____
6. Elősegíti az elemi mozgások összerendezését. _____
7. Elindítja a fantázia működését. _____
8. Erősíti a szabálytudatot. _____

9. feladat

Sorolja fel a gyermeki érdeklődés szakaszait!

10. feladat

Soroljon fel legalább öt, a motiváció erősítését szolgáló lehetőséget!

11. feladat

Az alábbi jelzéseket használva jelölje, hogy a magatartási problémák háttérében álló okok mely ok-csoporthoz tartoznak! T = társadalmi okok, I = iskolai okok, CS = családi okok, GY = tanulói okok

1. A gyermek hiperaktivitása miatt szinte folyamatosan izeg-mozog.
2. A szülők válnak, ezért gyakoriak a konfliktusok.
3. A túl szigorú pedagógus nem veszi figyelembe a gyermek szükségleteit.
4. Már a gyermekrajzfilmekben is igen sok az agresszív, erőszakos jelenet.
5. A számítógépes játékok miatt a gyermekek alig vannak friss levegőn.
6. A tanár túl gyorsan halad a tananyaggal, a lemaradók nem tudnak felzárkózni.
7. Kistestvér született, az iskolás gyermekre kevesebb idő marad.
8. A gyermek iskola-éretlen.

MEGOLDÁSOK

1. feladat

A pedagógus számára előny, mert:

- Segíti a napi felkészülést, megkönnyíti a differenciált feladatok választását.
- Rugalmas személetet alakít ki, növeli az elfogadás képességét.
- Módszertani szabadságot ad, de tudatossá teszi a napi tervezést.
- Alkotómunkára ösztönöz, motiválja a pedagógust.

A tanuló számára előny, mert:

- Az egyéniségének és személyiségének megfelelően kap segítséget.
- A sikerek révén növeli a gyermek motivációját.
- Növeli a tanuló egyéni felelősségét, emellett érdekeltté válik a terv megvalósulásában.
- Növeli a gyermek esélyeit a tanulási sikerek elérésében és a beilleszkedésben.
- Megerősödik a tanuló biztonságérzete, mert tapasztalja a törődést.

2. feladat

igaz, igaz, hamis, hamis, hamis, igaz

3. feladat

1 – b, 2 – d, 3 – a, 4 – c

4. feladat

- kezdetben maga a cselekvés a lényeg, a szabályok betartása elsősorban az egyéni örömszerzést szolgálja
- felnőtt segítség nélkül is tud szabályjátékokat szervezni és irányítani
- a fiúk különösen a személytelenebb, versengő jellegű csapatjátékokat helyezik előtérbe
- a veszteség nagy érzelmi terhet jelenthet
- többnyire igénylik a felnőtt irányítását
- képesek viselkedésüket alárendelni a megegyezésen alapuló szabályrendszernek
- a viszonylag kötött szabályokban sem hagyatkoznak mindig a véletlenre, érvényesítik ügyességüket

5. feladat

A korai társas játékok a kisgyermek számára a **szociális tanulás** lehetőségei: alkalmat adnak a **saját határainak** megtapasztalására; a feszült helyzetek átélésével és feloldódásával a **feszültségtűrés** gyakorlására; a pozícióváltás gyakorlására; az intimitás és a **saját hatóképesség** megtapasztalására.

Nem sokkal később (szintén 0–2 éves kor között) megjelenik a **gyakorlójáték (vagy explorációs játék)**, amelyben szintén a mozgásnak és a **környezet megismerésének** van kiemelkedő szerepe.

A beszéd megjelenésével folyamatosan csökken a **gyakorló játék** szerepe, azonban nyomokban még sokáig fennmarad. **Három éves** kor táján kezd megjelenni a szerepjáték (vagy **szimbolikus játék**), amelynek feltétele a **"mintha"** szituációk értelmezésének képessége.

A szabályjátékok során a gyermekek már nem csak saját elképzeléseiket valósítják meg, hanem alkalmazkodnak **egymáshoz és a szabályokhoz** is. Ebben az esetben a gyermekek szembesítik vágyaikat a **(társadalmi) elvárásokkal** is.

6. feladat

- Helyváltoztató játékok (futás, ugrás, szökdelés)
- Tárgyjátékok (tárgyak rázása, pakolása)
- Társas játékok
- Fantáziajátékok (a játéktevékenység egy elképzelt helyzetben zajlik, a tárgyakat jelentése is eltérhet a valóságostól)

7. feladat

1 – c, d 2 – a, b

8. feladat

1 – M	5 – GY
2 – SZE	6 – M
3 – SZA	7 – SZE
4 – GY	8 – SZA

9. feladat

- 0–3 év: tárgyi érdeklődés
- 3–9 év: funkciók, események dominálnak

- 9 év felett: szociális érdeklődés
- 11-13 év: későbbi pályaválasztás első jelei
- 13-15 év: intellektuális érdeklődés
- 15-20 év: egész életre ható individuális érdeklődés

10. feladat

Megoldás: lásd a munkafüzet 9. oldalán

11. feladat

- | | |
|--------|--------|
| 1 - T | 5 - GY |
| 2 - I | 6 - CS |
| 3 - CS | 7 - I |
| 4 - GY | 8 - T |

MUNKKANYAG

IRODALOMJEGYZÉK

FELHASZNÁLT IRODALOM

Aszalai – Horváth – Horváthné – Rónáné: Amit az óvónőnek észre kell venni. Tájékoztató vizsgálat a nagycsoportos óvodások képesség- és készség szintjéről. Flaccus Kiadó. Budapest. 2007.

Cole – Cole: Fejlődéslélektan. Osiris Kiadó. Budapest. 1998.

Englbrecht – Weigert: Hogyan akadályozzuk meg a tanulási akadályok kialakulását? Avagy Nem jelent akadályt a tanulási akadály! ELTE BGGYFK. Budapest. 1999.

Dr. F. Földi Rita: Hiperaktivitás és tanulási zavarok. Comenius Bt. Pécs. 2004.

Kovács – Bakosi: Játék az óvodában (szerzői kiadás). Debrecen. 1995.

Pinczésiné dr. Palásthy Ildikó: Tanulási zavarok, fejlesztő gyakorlatok. Pedellus Tankönyvkiadó. Debrecen. 2005.

Vargáné Mező Lilla (szerk.): Fókuszban az egyén. Hogyan készítsünk egyéni fejlesztési tervet? Fogyatékos Személyek Esélyegyenlőségéért Közalapítvány. Budapest. 2008.

AJÁNLOTT IRODALOM

Adorján Katalin: Gyakorlóanyag az olvasás fejlesztéséhez. Meixner Kiadó. 2004.

Általános Iskolai Gyakorlófüzetek – Nemzeti Alaptanterv szerint készült munkafüzetek. Totem Kiadó. Budapest.

Besztercei Enikő: Másképp. Logopédiai Kiadó. 2000.

Csonkáné Polgárdi veronika – Tálás Józsefné: Számolás 1–3. Logopédiai Kiadó. Budapest.

Grániczné – Ligetfalviné: Gyakoroljuk a helyesírást! 1–4. nemzeti Tankönyvkiadó. 2003.

Kárpáti – Tasnádyné – Vajdáné: Betűről betűre. Olvasásfejlesztő füzetek. Krónika Nova Kiadó.

Kengyelne Tusor Magdolna: Írni, olvasni jó! Gonda Könyvkiadó. 2006.

Kurdiné Varga Erika: Mini matek 1–2. Candy Kiadó. Veszprém. 2005.

Olvasóka 1–3. Tessloff Babilon Kiadó. 2007.

Schwalmné Navratil Katalin: Szóbarát. Krónika Nova Kiadó. 2005.

Szabó Ottilia: Számtól számig 1–2. Meixner Alapítvány. 2001.

Székely Balázné: Észképességek. Gyakorló feladatok 8 éves kortól. Műszaki Könyvkiadó. 2000.

Szendreiné Petrik Katalin: Szó-játék 1–2. Diansztika Tankönyvkiadó. 2007.

Ványi Ágnes: Fülhegyező. Krónika Nova Kiadó. 2000.

Ványi Ágnes – Schwalmné Navratil Katalin: Írd füllel! Calibra Kiadó.

MUNKANYAG

A(z) 1283-06 modul 022-es szakmai tankönyvi tartalomeleme felhasználható az alábbi szakképesítésekhez:

A szakképesítés OKJ azonosító száma:	A szakképesítés megnevezése
54 140 01 0000 00 00	Gyógypedagógiai asszisztens
52 140 01 0000 00 00	Pedagógiai asszisztens

A szakmai tankönyvi tartalomelem feldolgozásához ajánlott óraszám:
20 óra

MUNKANYELV

MUNKANYAG

A kiadvány az Új Magyarország Fejlesztési Terv
TÁMOP 2.2.1 08/1-2008-0002 „A képzés minőségének és tartalmának
fejlesztése” keretében készült.

A projekt az Európai Unió támogatásával, az Európai Szociális Alap
társfinanszírozásával valósul meg.

Kiadja a Nemzeti Szakképzési és Felnőttképzési Intézet
1085 Budapest, Baross u. 52.

Telefon: (1) 210-1065, Fax: (1) 210-1063

Felelős kiadó:
Nagy László főigazgató