

Differenciált feladatbank

Vizuális intermodalitás



Szerkesztette: Balogh-Egri Judit

Borítóterv: Bodor Klára Sarolta

Bevezető

A világot, a körülöttünk lévő életteret érzékszerveink segítségével ismerjük meg. Általuk szerezzük meg azokat a tapasztalatokat, melyek elengedhetetlenek az élethez, hiszen ezeket felidézve fogunk tudni alkalmazkodni a környezet változásaihoz. A külvilág ingereit az érzékszervek és a receptorok (érzékelő sejtek) segítségével fogjuk fel. Ez magában foglalja a látást, a hallást, a szaglást, az ízelést, és a bőrérzékelést (tapintás, fájdalom, hőmérséklet, testérzet) is. A látás a legfontosabb érzékelésünk, az információk 83%-át vizuális, látható módon szerezzük meg. A vizualitás, a látható világ és környezetünk minden eleme számunkra természetesnek tűnik, bár ezek az egyértelmű dolgok igen sok mindentől függnék. Az érzékszervek működése fizikai, ám az észlelés már pszichikai természetű. Az érzékszervek felveszik a környezetből érkező információt, és továbbítják az idegrendszer felé. A folyamat során az információ átalakul ingerületté (elektromos impulzussá), amit az idegrendszer már képes feldolgozni. Míg az érzékelés feladata az ingerek felfogása, addig az észlelés fő funkciója a felismerés. A megismerő képességek két külön formájáról van szó, azonban egyik sem tud a másik nélkül hatékony lenni.

Vizuális észlelés

Vizuális észleléskor nemcsak jól működő szemekre van szükség, hanem az agy segítségével történő feldolgozásra, értelmezésre is. Ez a kép feldolgozását, egyéb észleletekhez és a mozgáshoz való kapcsolását célozza meg. Az információk nagy része vizuális úton jut el hozzánk, így kiemelten fontos, vizuális érzékelés és észlelés folyamata. Segítségével észlelhetünk különbségeket, hasonlóságokat. A különféle dolgok alakját, formáját elkülöníthetjük, kiemelhetjük a háttérükből. Megállapíthatjuk a térbeli helyzetüket, azaz információkat kapunk a téri elrendezésükről. Azt, amikor az összetartozókat értelmes egésként fogjuk fel, Gestalt-látásnak hívjuk. A formák, méretek, színek állandóságát is felismerjük, valamint a tárgyakat, képeket időrendi sorrendbe tudjuk rendezni.¹

A tanulási helyzetek többségében a vizuális észlelés összekapcsolódik valamilyen nyelvi (auditív) és motoros tevékenységgel.

¹ Forrás: <https://www.jatekliget.hu/erzekeles-eszleles-fejlesztese-jatekosan-178>

Intermodális

Egy adott bemeneti csatornán érkező inger megválaszolása eltérő kimeneti csatornán.

Intermodális integráció

Ha ez a képesség nem megfelelő, a gyermek nehezen tud összekapcsolni kétféle észlelési csatornán érkező információt, pl. a hallott beszédhangot (fonémát) a látott betűvel (grafémával). A probléma írásnál és olvasásnál egyaránt jelentkezik.

I., Auditív - vizuális intermodalitás - szavak / hangok felidézése képekkel/betűkkel:

A rövid idejű emlékezetben tárolt szó sor, hang sor kiválasztása képek ill. betűk közül.

Jellemzően előforduló hibák a tanulás folyamatában:

- hangalakot nehezen köti össze betűképpel
- számot számképpel
- szöveges feladatot hibásan jegyez le
- hallott információt jeltáblázatba nehezen illeszt

II., Vizuális - auditív (verbális) intermodalitás - képek/betűk felidézése szavakkal/hangokból: A rövid idejű emlékezetben tárolt kép ill. betűsor kiválasztása hallott szavak ill. hangok közül.

Jellemzően előforduló hibák a tanulás folyamatában:

- a betűtanulásnál nehezen köti össze a betűképet a hanggal
- matematikában a számkép, számjegy, globális mennyiség-felismerés problémái (ujjkép, dominókép), műveleti jelhez nehezen kapcsolja magát a műveletet, sokszor annak ellenére, hogy fejben jól számol
- képek, ábrák alapján nehezen tanul (pl.: környezet, grafikon) ²

² Forrás: <https://bakaiskola.n4.hu/tamop/project/innovacio-sni.pdf>

Fejlesztő gyakorlatok logikai készlettel:



1. gyakorlat: Mutasd a formát!

Kettő logikai készletre van szükség, az egyiket egy nem átlátszó zsákba öntjük, a másik készlet elemeit kiterítjük az asztalra! A gyermeknek ki kell keresnie a zsákból tapintás alapján, ugyanazt az elemet, amelyre az asztalon rámutatunk! Többen is játszhatják, helyes megoldásért jár a pont, akinek a legtöbbet sikerül gyűjteni, az nyer!

2. gyakorlat: Telefonos játék

„Két játékos egy-egy készlettel játssza. Az egyik játékos kirak egy alakzatot a saját készletéből úgy, hogy a másik játékos ne lássa. Ezután sorban minden elemre elmondja, hogy mely elemet rakta le, és meghatározza a többi elemhez viszonyított helyét, például leraktam a nagy zöld lyukas négyzetet, ennek a jobb oldalára a nagy sárga teli kört, stb. A másik játékosnak ki kell választania a saját készletéből a megfelelő elemet, és a meghatározott helyre kell raknia. Ha ehhez nem elegendő a kapott információ, akkor kérdezhet. Így a játékosok gyakorolhatják az elemek megnevezését, a megnevezések alapján azok kiválasztását, valamint a megadott téri viszonyok alapján való elhelyezést.” A sikeres kirakás után a játékosok szerepet cserélnek. (Ha páronként csak egy készletünk van, játszhatjuk úgy is, hogy az alakzatot kirakó játékos lefényképezi az általa kirakott alakzatot, és a kép alapján mondja el a társának, hogy melyik elemet hova kell elhelyeznie.)

3. gyakorlat: Rontó játék

Kirakunk néhány elemet a logikai készletből, és mondunk róluk egy igaz állítást. Ezután a következő játékosnak hozzá kell tennie egy elemet a halmazhoz úgy, hogy a korábbi igaz állítást elrontsa, azaz hamis legyen az állítás, és mondania kell egy új igaz állítást, és így tovább.

4. gyakorlat: Rakosgatós barkochba

A gyerekek egy-egy kérdés után mindig szétválogatják a logikai lapokat, és visszateszik a dobozba azokat, amelyek biztosan nem lehetnek a játékvezetőnél. A rakosgatás addig ismétlődik, míg csak egy lap marad elől, és ez lesz a megoldás.³

5. gyakorlat: Állati jó névtanulós csapkodós



Összecsavarunk egy újságpapírt, így olyan lesz, mint egy hosszúkás tekercs. Körbe ülünk, mindenki választ magának egy állatot, majd ezt az állatot ábrázoló képkártyát a pólójára tűzi. Egy játékos középre áll. Valaki elkezdi a játékot: mondja a saját állatát, majd hív egy másik játékost. Például: Méhecske hívja Kakast. A középen álló csapkodós feladata, hogy gyorsan a hívott játékos térdére csapjon, míg mielőtt ő hívna valaki mást. A játékban addig ő marad középen, míg rá nem tud csapni valaki térdére. Ha ez sikerült, leülhet, és ő hív elsőként valakit.

³ Forrás: https://www.komplexalapprogram.hu/tankonyv/online_la/lecke_04_005

6. gyakorlat: Érints meg valami „kék” a jobb könyököddel!

A játékvezető felmutat egy színkártyát, amelyet a gyerekeknek adott testrészükkel kell megérinteniük – méghozzá egyik társukon! Pl. Ha kék kártyát mutat, akkor valami kékkel kell megérinteni a könyökükkel! Mindenki keres valami kék színű holmit a társán (pulóvert, nadrágot, cipőfűzőt), megérinti a könyökével, majd szoborra merevedve várja a következő instrukciót. Mókás és hasznos feladat, idegennyelv-oktatásban, hangulatélénkítésben is remek.

7. gyakorlat: Több tárgy helyzete

Négy piros korongot helyezünk el egy 8x8 négyzetből álló táblázatban. A táblázatot rajzolhatjuk a táblára vagy írásvetítő fóliára. 10 másodpercre megmutatjuk a gyerekeknek, majd letakarjuk. A gyerekek saját táblájukon vagy a füzetükbe rajzolt táblázaton ugyanazt az elrendezést hozzák létre. A korongok számát fokozatosan emeljük. Másféle színű korongot is bevonunk a játékba.

8. gyakorlat: ZSIPP-ZSUPP Játék

Körben ülünk. Mindenki megfigyeli a két szomszédja pólójára tűzött állatos képkártyát. Ha a játékvezető a kör közepéről rámutat valakire, és azt mondja, hogy zsipp, akkor annak azonnal meg kell mondania a jobb oldali szomszédja „állatnevét”. Ha azt mondja, hogy zsupp, akkor a bal oldali szomszéd nevét kell mondani. Ha azt mondja, hogy zsipp-zsupp, akkor mindenki helyet cserél valakivel, és kezdődik a játék előlről. Aki eltéveszti, nem tudja a szomszéd nevét, vagy túl sokat gondolkodik rajta, maga áll be a körbe játékvezetőnek.

9. gyakorlat: Ilyennek látlak

Egy általunk kiválasztott játékostárs meg-személyesítése a feladat. Két, egyenlő létszámú csapatot alakítunk. Az első csapat tagjai felosztják maguk között, hogy ki kit fog megszemélyesíteni a második csapat tagjai közül, és fordítva. Ezután próbálnak

valamennyien valami személyeset eljátszani a másiktól. (Egyszerre csak egy ember játszik.) A játék során lehet utalni a másik természetére, nemére, járására, gesztusaira. Ha az első csapat valamelyik tagja játszik, akkor a második csapatnak kell kitalálni, hogy a csapatukból éppen kit személyesítenek meg. Váltakozva játszanak az egyes csapatok.

Megjegyzés: Ügyeljünk arra, hogy véletlenül se sértsük meg játékosársainkat!

10. gyakorlat: Szituációmásolás

Két-három vagy négy gyermeket kiválasztunk és kiküldünk a helységből. A többiek közösen kitalálnak egy szituációt, amit majd a párok fognak elmutogatni. Az első embernek odaadjuk a papírra leírt szituációt, a feladata, hogy a második embernek mutogassa el úgy, hogy lehetőleg megértse az alaptörténetet. A második embernek az így megértettek alapján kell továbbmutogatni a történetet a következő embernek, és így tovább. Az utolsótól megkérdezzük, hogy szerinte miről szólt az általuk mutogatott jelenet. Általában addigra alaposan megváltozik a történet. A sztorik kitalálásakor engedjük szabadon a fantáziánkat!

11. gyakorlat: Mi volt a képen?

A csoport 4-5 tagját kiküldjük. A maradóknak egy képet mutatunk, és megbeszéljük, hogy miképp lehet szóban leírni. Az első visszajövőnek ezt elmondjuk, ha kell, megismételjük, de kérdezgetnie nem szabad. A másodiknak az első ad leírást, végül az utolsó lerajzolja képet, s közben magyarázatot fűz hozzá. Hasonlítsuk össze a rajzot az eredetivel!

12. gyakorlat: Sport eszköz nélkül

A játék pantomimszerű. Labdát vagy léggömböt dobálunk egymásnak (kislabdát, kosárlabdát, kézilabdát, medicinlabdát), ping-pongozunk, teniszezünk, mindezt tárgyak nélkül. A vezető fotózza a játékot. (Fényképezőgép nélkül, természetesen.)

Amikor kattint, a játékosok belemerevednek a mozdulatba. A következő kattintáskor tovább folytatódik a mimes játék. A játékvezető egy másik jelére a cselekvést lassítottnan végezzük. Ha megfelelően koncentrál a társaság, játékunk olyanná válik, mint a lassított filmfelvétel.

13. gyakorlat: „Amerikából jöttem, másképp”

A gyerekek foglalkozásokat jelenítenek meg, azok jellemző mozdulatait, helyzetét alapján. Csak akkor válhatnak a játszóknak a következő foglalkozás bemutatására, ha az előzőt már felismerte a két csapat. Törekedni kell a jellemző jegyek sűrítésére.

14. gyakorlat: Néma kiáltás

A csoport egyik tagja kiált valamit, de hang nélkül. Igyekszik olyan benyomást kelteni, olyan gesztusokkal, arckifejezésekkel kísérni "néma kiáltását", hogy a többiek rájöjjenek, mi volt a kiáltása: biztatás, segélykérés, felszólítás, üvöltés, stb. Ha a csoport nem tudja megfejteni, akkor utána hangosan is kiabálhat a játékos. Ezután másik résztvevő következik.

15. gyakorlat: Milyen ajándékot kaptál?

Kört alkotunk. Feladatunk egy társunk megajándékozása úgy, hogy csak mutogathatjuk, mit adunk neki. Nagyobb létszám esetén, érdemes valamilyen rendszer szerint „ajándékozni” (pl. mindenki a bal szomszédjának), hogy ne kelljen megjegyezni, kinek nincs még semmije. Szóban összegezzük, ki kitől mit kapott.

16. gyakorlat: Hogy csináljuk?

Valaki a társaságból kimegy a szobából, és ezalatt a többiek kigondolnak egy határozószót (pl.: szelíden, ügyetlenül, mérgesen, stb.) A játékos visszatérése után ad egy utasítást a csoport egy másik tagjának (pl.: Töröld le az asztalt!, stb.) Az utasítást a határozószónak megfelelően kell végrehajtani. A kitaláló feladata, hogy a

cselekvés stílusából kitalálja, milyen határozószóban állapodtak meg a többiek. Ha elsőre nem tudja, akkor új embert szólít fel, neki is ad egy utasítást, és így tovább, amíg rá nem jön a megoldásra.

17. gyakorlat: Megtévesztő

Körben állunk. Egyikünk megérinti valamelyik testrészét vagy ruhadarabját, de mást mond hozzá. Például megérinti a cipősarkát és azt mondja: ez az orrom. A mellette állónak hirtelen az ellenkezőjét kell csinálnia: az orrát fogja meg, és azt mondja hozzá: sarkam. Aki elhibázza, zálogot ad. A játék ezután folytatódik, a harmadik mond a negyediknek, és így tovább. Ha végigért a kör, akkor kezdjük el még egyszer fordítva, hogy azok is kezdeményezők lehessenek, akiknek az első körben válaszolniuk kellett.

18. gyakorlat: Cowboy játék

A játékosok körben állnak, a játékvezető a kör közepén. A játékvezető hirtelen "rálő" valakire. Az illető leguggol, és a két szomszédja egymásra lö. A két szomszéd közül aki később lött, az kiesik (ezt a játékvezető dönti el, esetleg döntetlent is hirdethet). Akire a játékvezető rálőtt az ezután újra feláll. A kiesett játékos nem áll ki a körből, hanem leguggol (és úgy is marad a játék végéig). Ha már csak két játékos van életben, akkor a párbaj következik. Egymásnak háttal kb. 10 méterre állnak egymástól, és a játékvezető tapsára egymásra lönek. A gyorsabb lövő lesz a bajnok. Ezután új játékvezető választásával új kör kezdődhet. A játékvezető legyen gyors és határozott. Figyeljünk arra is, hogy "töltött fegyverrel" (pisztoly alakra formált előre tartott kéz) ne játsszon senki, a kezek a test mellett lógjanak.

19. gyakorlat: Szamárfül játék

Valaki két kezét a füle mellé téve szamárfület formáz, majd a csoport egy másik tagja felé fordulva egy egyértelmű mozdulattal átdobja neki a szamárfület. Most aki megkapta, az teszi fel mindkét kezét a füléhez, és emellett még a tőle balra ülő a

jobb kezével, a tőle jobbra ülő pedig a bal kezével is formáz magának egy fél szárfület. Ezután közösen dobják tovább a füleket a csoport egy másik tagjának.

20. gyakorlat: Állatkert

Mindenki választ magának egy állatot, és egy jelet, amely az adott állatot jelképezi. (Ez a jel ne hang, hanem valamilyen mozdulat legyen!) Miután mindenki bemutatta saját állatának a jelét, kezdődhet a játék. Az indító játékos először bemutatja a saját jelét, aztán valaki másét a csoportból. Ezután az következik, akinek a jelét bemutatták, ő is előadja a sajátját, majd mutat egy újat, és így tovább...

21. gyakorlat: Párkereső játék

Mindenkinek kiosztunk egy-egy cetlit, amelyen egy-egy állat neve szerepel. Minden állatnév két cetlin szerepel. Miután mindenki megkapta a maga céduláját, a játékvezető jelt ad. A jelre mindenki az adott állat jellegzetes mozgását utánozva kezd haladni a teremben, a párok, akik ugyanazt az állatot személyesítik meg, így próbálnak egymásra lelteni. Az állatoknak csak a mozgását utánozhatjuk, hangot sem szabad kiadni. Az állatok mellett más lényeket (pl.: zombi, terminátor, stb.) is bevonhatunk a buliba.

22. gyakorlat: Asztaltáncoltatás

Egy nagy asztalt körbeülünk, és mindenki tenyérrel lefelé fordítva az asztalra helyezi mindkét kezét. Az egymás mellett ülők keresztezzék is a kezeket! (Tehát az asztalon a kezek sorrendje: én bal kezem, bal szomszéd jobb keze, jobb szomszéd bal keze, én jobb kezem). Egyikünk kezdésképpen ráüt egyet az asztalra, eztán a tőle jobbra lévő kéznek kell ütni, és így tovább. Ha valaki egyet üt, akkor továbbhalad, ha kettőt, akkor megfordul az irány. Aki elrontja (nem üt, vagy akkor üt, amikor nem kéne), leveszi a hibázó kezét az asztalról. Győztes, akinek mindkét keze legtávolabb az asztalon marad.

23. gyakorlat: Fenék-fül

Előzetesen kis cetliket gyártunk, amelyekre testrészek nevei kerülnek. Kört alkotunk, majd mindenki húz kettőt a cetlik közül: egyet a bal, egyet a jobb kezébe.

A játék lényege: Úgy kell összekapcsolódnunk, hogy mindenki a bal kezében lévő cetlin szereplő testrészét bal oldali szomszédjának jobb cetlijén lévő testrészéhez, a jobb kezében lévő cetlin szereplő testrészét pedig jobb oldali szomszédjának bal cetlijén lévő testrészéhez érintse.

24. gyakorlat: Kis színdarab

Minden csapatnak felírunk egy papírra 5-6 sehogyan sem összeillő szót. 10 percük van arra, hogy egy kis jelenetbe beépítsék ezeket a szavakat, de hang nélkül kell a történetet előadniuk. A többi csapatnak ki kell találni, mi lehetett az a bizonyos 5-6 kulcsszó.

25. gyakorlat: Fura alakok

A csoportvezető rámutat egy testrészre, de rosszul nevezi meg, a csoport a megnevezett testrészét mutatja, és a mutatottat nevezi meg. Pl. „Ez a szájam“, és a térdére mutat, a gyerekek a szájukra mutatnak, és azt mondják: „ez a mi térdünk“ gúnyosan.

26. gyakorlat: Alszik a baba vagy játszik?

Körbeülünk és az egyik gyermek összekulcsolja a kezét úgy, hogy a gyűrűs ujját belül hagyja. Ez a baba. Ha mozgatja játszik, ha nem akkor alszik. A gyerekek figyelik a társuk kezét, hogy vajon mozgatja-e belül az ujját. Amikor a „baba“ alszik, keresztbe kell tenni a lábat, ha pedig játszik, tapsolni kell. Az a gyermek, aki utoljára reagál kiesik a játékból.

27. gyakorlat: Hajótörés

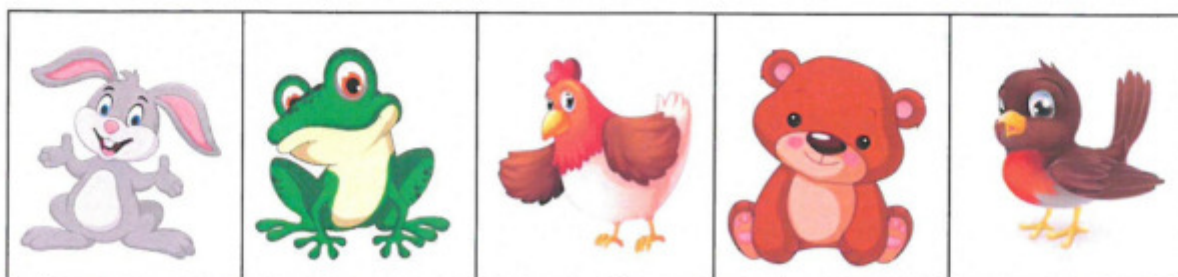
Egy padon állnak a gyerekek, a csoportvezető hátat fordítva áll a nekik. A gyerekek egy jól ismert mondókát mondanak, vagy egy dalt énekelnek. Amikor a csoportvezető váratlanul szembe fordul velük, az azt jelenti, hogy süllyed a hajó, menekülni kell. A gyerekeknek a pad körüli szigetekre kell ugrani – rajzolt vagy letett karikákba.

28. gyakorlat: Mit rejt a kendő?

Összeválogatunk 8-10 db különféle tárgyat (játékok, használati tárgyak, stb.), és mindegyiknek a nevét leírjuk egy-egy papírlapra. Az eszközöket a gyermek nem láthatja. A tárgyakat letakarjuk egy nagy kendővel és kezdődhet a játék! A gyermek választ egyet az írással lefelé fordított papírok közül, elolvassa és tapintás alapján megkeresi az adott tárgyat.

29. gyakorlat: Kottázás mozgással

A gyermeknek az állatok mozgását kell utánoznia, „lekottáznia” a megadott sorrendben. Előzetesen 5 db nagyméretű képkártyát kell elkészíteni, melyeken egy-egy állat képe szerepel. (nyuszi, béka, tyúk, medve, madár) Be kell mutatni, megbeszélni a gyermekkel a mozdulatokat. Az egyeztetés után indulhat a móka! Kirakjuk a képeket egymás mellé, majd a gyermek „lekottázza”, bemutatja a mozdulatsort, az adott sorrendben. A játékot többen is lehet játszani, aki hibátlanul végrehajtja a feladatot, az valamilyen jutalmat (matricát, piros pontot, stb.) kap és a játék végén az nyer, aki a legtöbb jutalmat gyűjtötte. A játék folyamán, úgy nehezíthetünk, hogy változtatjuk a sorrendet, valamint ha már nagyon jól megy, érdemes bővíteni az állatok sorát!



30. gyakorlat: Kottázás hangokkal

A gyermeknek az állatok hangját kell utánoznia, „lekottáznia” a megadott sorrendben. Előzetesen 5 db nagyméretű képkártyát kell elkészíteni, melyeken egy-egy állat képe szerepel. (malac, kakas, ló, tehén, bárány) Be kell mutatni a gyermeknek a feladatot, hangoztatni mindegyik állat hangját. Az egyeztetés után indulhat a móka! Kirakjuk a képeket egymás mellé, majd a gyermek „lekottázza”, bemutatja az állatok hangját, az adott sorrendben.

A játékot többen is lehet játszani, aki hibátlanul végrehajtja a feladatot, az valamilyen jutalmat (matricát, piros pontot, stb.) kap és a játék végén az nyer, aki a legtöbb jutalmat gyűjtötte. A játék folyamán, úgy nehezíthetünk, hogy változtatjuk a sorrendet, valamint ha már nagyon jól megy, érdemes bővíteni az állatok sorát!



31. gyakorlat: Figuraalakítás

Egyszerű formákat rajzolunk fel a táblára, ezeket kell a gyerekeknek a testükkel képezni. Meg lehet próbálni a nagybetűk közül az egyszerűbbeket kialakítani a testükkel.⁴

32. gyakorlat: Figurajárás

A táblára rajzolt figurát kell eljárnia a gyerekeknek - nyolcas, kör, csigavonal, "s" betű, "s" csigavonallal, négyzet, háromszög, stb. Lehet kitalálós játék, egy megnézi az ábrát és eljárnja, a többi kitalálja, lerajzolja, stb.⁴

⁴ Forrás: Dr. Gyamathy Éva: BUKFENC - Játékkatalógus a tanulási zavarok megelőzéséhez

A vizuális intermodalitás fejlesztésére is remek feladatokat ajánl a Sindelar program, néhány típusfeladat leírásával igyekszem bemutatni e terület, fejlesztési lehetőségeit. A feladatgyűjtemény ezután következő gyakorlófeladatai Brigitte Sindelar elvei alapján készültek, a program típusfeladatait felhasználva, de általam kitalált fogalmakkal, alakzatokkal és hozzá tartozó mozdulatsorokkal.⁵

33. gyakorlat: Figyeld a mozdulatot! I.

A gyertya fogalom jelének lerajzolása a levegőben a következő mozdulatsorral: karjainkat kinyújtjuk magas tartásba és két tenyerünket összeérintjük.

A Hold jele: a két kéz egyidejű mozgása egy-egy félkört ír le.

Törpe ábrázolása: leguggolunk.

Először be kell mutatni a gyermeknek a 3 mozgássort, jelentésüket megnevezni!

Ezután a gyermek utánozza a mozdulatsorokat és elmondja, mi mit jelent. Ha már biztosan érti, akkor indulhat a játék!

Instrukció: „Figyelj nagyon! Mutatok valamit és te megmondod, hogy mi is az!”

Nehezítési lehetőség:

Ha már zökkenőmentesen megy az előző, akkor bővíthetjük a három fogalmat, mozgást!

Az ablak jele: a függöny elhúzása és az ablak kinyitását utánzó mozdulat.

A baba jele: a két kéz ujjait összekulcsoljuk, és ringató mozdulatot végzünk jobbra-balra.

A bemutatás után most már az öt fogalmat használva mehet a játék!

34. gyakorlat: Figyeld a mozdulatot! II.

Ennél a gyakorlatnál a szóhoz kapcsolódó mozdulat már nem magától értetődő, több időre van szükség!

⁵Forrás: Brigitte Sindelar: Intermodalitás (1, 3)

Szavak és jelük:

csillag = a bal kéz megérinti a hasat

hajó = jobb kézzel integetés

alma = taps

Először be kell mutatni a gyermeknek a 3 mozgássort, jelentésüket megnevezni! Ezután a gyermek utánozza a mozdulatsorokat és elmondja, mi mit jelent. Ha már biztosan érti, akkor indulhat a játék!

Instrukció: „Figyelj nagyon! Mutatok valamit és te megmondod, hogy mi is az!”

35. gyakorlat: Figyeld a mozdulatot! III.

A következő gyakorlatnál értelmetlen szavakat kell összekapcsolni mozdulatokkal.

Értelmetlen szavak és jelek:

sop = páros lábbal ugrás

kic = törzshajlítás, lábak nyújtva és mindkét tenyérrel megérintjük a padlót

bar = taps a fejünk felett nyújtott karral

Először be kell mutatni a gyermeknek a 3 mozgássort, jelentésüket megnevezni! Ezután a gyermek utánozza a mozdulatsorokat és elmondja, mi mit jelent. Ha már biztosan érti, akkor indulhat a játék!

Instrukció: „Figyelj nagyon! Mutatok valamit és te megmondod, hogy mi is az!”

Az értelmetlen szótagok esetében a Sindelar program a korábbiaknál többszöri bemutatást, ismétlést javasol!

Nehezítési lehetőség:

Ha már zökkenőmentesen megy az előző, akkor bővíthetjük a három fogalmat, mozgást! Mivel ez a gyakorlat igen nehéz, ezért először csak egy értelmetlen szóval bővül a feladat.

lum = egy lábra állunk

További nehezítés:

Ha gyermek hiba nélkül megoldja a feladatot, akkor bővítsük a gyakorlatot még egy szótaggal!

táf = terpeszbe állunk

36. gyakorlat: Figyeld a rajzot! I.

Eszköz: Előzetesen kell készíteni 3 egyforma méretű, jól látható (pl. 10x10 cm nagyságú) kártyát, amelyekre három különböző alakzatot rajzolunk (háromszög, kör, négyzet). A kártya hátoldalára egy-egy állat nevét írjuk rá.



- tyúk



- medve



- kecske

Letesszük a gyermek elé az asztalra egymás mellé a három kártyát, majd egyenként rámutatunk és elmondjuk, hogy „Ezt a tyúk rajzolta. Ezt a medve rajzolta. Ezt pedig a kecske rajzolta.” Ha gyermek alaposan megfigyelte, akkor indulhat a játék! Váltakozó sorrendben mutatunk rá az egyes rajzokra, neki pedig szóban válaszolnia kell, hogy melyiket ki rajzolta!

37. gyakorlat: Figyeld a rajzot! II.

Ha az előző feladatot, már nagyon jól begyakorolta, akkor következhet az újabb! Ugyanúgy járunk el, mint az előző feladatnál.



- zsiráf



- mókus



- borz

38. gyakorlat: Figyeld a rajzot haladó!

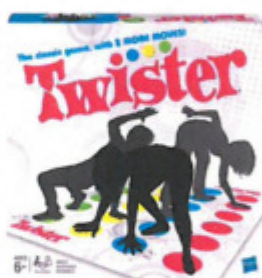
Ha a megelőző 2 gyakorlat feladatmegoldása már hibátlanul megy, akkor játszhatunk a két feladat elemeivel egyszerre! (6 db kártya)

Nehezítési lehetőség:

A sorrend megváltoztatásával nehezíthetjük a játékot.

A továbbiakban szeretnék bemutatni néhányat az érintett terület fejlesztésére alkalmas, kereskedelemben kapható játékok közül.

Twister társasjáték:



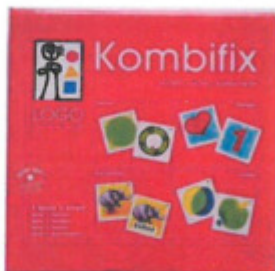
Az győz, aki utoljára marad állva! A szabály egyszerű: Te magad vagy a bábu! Feladatod pedig nem más, mint körönként egy kezéd vagy lábad a játéktábla adott színű korongjára helyezni. Maradj egyensúlyban és vigyázz, nehogy lekönyökölj, letérdelj vagy eless, mert akkor kiesel a partiból!

Foglalkozások – 3D fa építőjáték:



A gyakori foglalkozásokat vicces figurákkal mutatja be ez a szórakoztató kirakójáték. A játék lényege, hogy logikai kapcsolatot találjon a gyermek a munka végzője, eszköze és eredménye között.

NIKITIN Kombifix - Dobj, keress, kombinálj! Társasjáték:



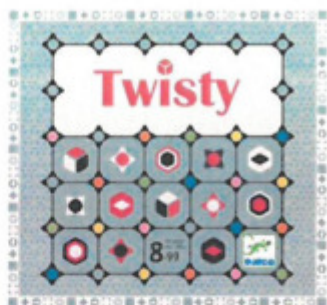
Óvodásoknak, kisiskolásoknak ajánlott. Iskolába készülő gyerkőcök fejlesztésére is alkalmas. A Kombifix játéknál rakjátok ki a kártyákat az asztalra és már indulhat is a játék. Az első játékos dobjon egyszerre mind a két fakockával. A kockákon látható szimbólumot és színt villámgyorsan kell kombinálni és megkeresni a megfelelő kártyát! Például: Az egyik kocka nagy E betűt, a másik kocka a piros színt mutatja, tehát egy piros kártyát, rajta eperrel kell keresni. Ki találja meg először? Kinek lesz a legtöbb kártyája?

Lépésről-lépésre: ARTHUR AND CO. (DJECO Játék):



A rajzolni tanító játék 24 kártyája segítségével, megtanulhat gyermekünk (és Mi is) 24 csodajárgányt, kincses szigetet, minden fiú álmát, stb. lerajzolni lépésről - lépésre. És külön nagyszerű, hogy a táblák letörölhetőek, így ha véletlenül elrontunk valamit nem hagy nyomot, letöröljük, újból kezdjük!

Színkígyó stratégiai társasjáték – TWISTY (DJECO):



A társasjáték szabálya egyszerű, cselekedjen a játékos a játékmezőn megkapott szimbólumok utasítása szerint. Nincs dobókocka, a lépések száma és módja mindig, vagy majdnem mindig ugyanaz, lólépés, a játékos által választott irányban. A mezőn lévő szimbólum szerint folytathatja a játékos a küzdelmet a meghatározott színsorrendben felépítendő színkígyó következő színes korongjáért. Rabolni ér és ezzel késleltetni az ellenfél győzelmét! Persze csak akkor, ha az ellenfél a már megszerezett korongjaihoz nem szerzett védelmet is!

A szimbólumok jelentése, a különböző védelmi és támadó szabályok észben tartása, jó emlékezet fejlesztő és jó szabálytudatot fejlesztő játékká teszi ezt a társasjátékot. Átlátni a táblán lévő lehetőségeket jó stratégiai készséget kíván!

Írás előkészítő szett – AKROS fejlesztő játék:



Az Akros fejlesztő játék szett megismerteti a gyerekekkel az írás előkészítéssel kapcsolatos folyamatokat, a helyes és helytelen ceruzafogást.

SZÁMBINGÓ 1-10-ig – AKROS fejlesztő játék:



A felmutatott szám és kép kombinációját kell megkeresni és koronggal jelölni a feladatkártyán. "BINGÓ!"

Tapintásérzékelő formakereső játék zsákban Janod 5318:



Okajáték



Okajáték

Többféleképpen játszhatjuk:

1. Egyszerűbb játékszabálymód kisebbeknek: Párosítania kell a formákat a hozzájuk tartozó formákhoz
2. Nehezebb játékmód nagyobbaknak: A gyermek a zsákban található fa formákat, tapintással keresi meg és ráhelyezi a hozzá tartozó lapra.
3. Társasjátékként is használhatjuk. Aki legelőször kitalálja a formákat és ráhelyezi a táblájára, az nyer. Vigyázz a csontra! Ha azt húzod ki a zsákból, vissza kell tenned az addig szerzett darabokat! A részletes játékszabály a játékban.

Források, felhasznált irodalom:

http://www.unp.hu/sites/default/files/imuk/pdf/jatektar_a_nemformalis_pedagogia_modszertanara_epulo_gyakorlatok_jatekok_fiataloknak_es_veluk_foglalkozo_szakembereknek.pdf

<http://diszlexia.hu/kptest/KPT5-7eveseknek/Bukfenc.pdf>

<https://www.jatekfarm.hu/>

<https://www.jatekliget.hu/>

<https://www.okosjatek.hu/>

Köteteink:

Vizuális differenciálás, tagolás

Vizuomotoros koordináció

Vizuális emlékezet

Vizuális intermodalitás

Vizuális szerialitás

Auditív differenciálás, tagolás

Mozgás és beszédritmus

Auditív emlékezet

Auditív intermodalitás

Auditív szerialitás

Téri tájékozódás



