

Anexa nr. la Ordinul Ministrului Educației Naționale nr. /.....2019
MINISTERUL EDUCAȚIEI NAȚIONALE

..... numărul de ordine a Ministerului Educației Naționale nr. /.....2019 numărul de ordine
NEMZETI OKTATÁSI MINISZTERIUM

KOMPLEX ÉS INTEGRÁLT TERÁPIÁS TEVÉKENYSÉGEK TANTERVE JÁTÉKTERÁPIA

**Speciális oktatás
Előkészítő - IV. Osztály
Súlyos, igen súlyos intellektuális képességzavarral élő és/vagy halmozottan sérült
tanulók számára**

Programa școlară pentru aria curriculară

TERAPIE EDUCAȚIONALĂ COMPLEXĂ ȘI INTEGRATĂ

Disciplina LUDOTERAPIE

**Învățămint special
Clasa pregătitoare – clasa a IV-a
Dizabilități intelectuale grave, severe și/sau asociate**

2019

Általános ismertető

Tanterv – Játékterápia- Gimnáziumi osztályok V.-X.- Súlyos, igen súlyos intellektuális képességzavarral élő és/vagy halmozottan sérült tanulók számára

A komplex és integrált terápiás tevékenységek a nevelő tanár feladatköréhez tartoznak, és a következő tevékenységeket foglalják magukba: önkiszolgálás fejlesztése, szociális készségek fejlesztése, kognitív fejlesztés, gyakorlati készségek fejlesztése és játékterápia. A fent említett nevelő tanár által megvalósuló tevékenységek kiegészítik, valamint segítik a gyógypedagógus tanár oktató-nevelői tevékenységét. A terápiás órák száma a gyermek egyéni fejlődésének és életkori sajátosságainak megfelelően vannak meghatározva.

A komplex és integrált terápiás tevékenységek tantervét a kompetencia alapú tervezés jellemzi. A tanterv biztosítja az intellektuális képességzavarral élő tanulók esetében az alapvető önellátási és szociális készségek fejlődését.

A mediált (irányított) tanulási helyzetekben megvalósuló, különböző kompetenciák kialakítását célzó didaktikai tevékenységek végcélja a sikeres társadalmi beilleszkedés.

A tanterv szerkezetileg a következőképpen épül fel:

- Általános ismertető
- Alapkompetenciák
- Sajátos kompetenciák és tanulási tevékenységekre adott példák
- Tanulási tartalmak
- Módszertani javaslatok.

A kompetenciák, a tanulás által szerzett ismeretek, készségek, képességek, és attitűdök együttesét jelentik, melyek lehetővé teszik az egyén számára az adott területen való specifikus problémák vagy általános problémahelyzetek megoldását különféle sajátos helyzetekben.

A specifikus kompetenciák az alapkompetenciákból származnak, ezek egy iskolai ciklus alatt történő formálódását, elsajátítási fázisait jelenítik meg. A specifikus kompetenciák megvalósítása, fejlesztése érdekében a tantervben **tanulási tevékenységekre** adunk példát, melyek a tanulók konkrét tapasztalatára épülnek, és amelyek különféle tanulási kontextusoknak megfelelő didaktikai stratégiákat foglalnak magukba.

A tanulási tartalmat az alapkompetenciák elsajátításához szükséges ismeretek, készségek, képességek együttese alkotja.

A fentnevezett tanterv rugalmas, szabad mozgásteret biztosít a tanárnak a különböző tanítási területek megvalósításában, ezáltal biztosítva, a didaktikai tevékenység személyre szabottságát.

A programban előírt különböző kompetenciák fejlesztése az osztályközösség és az egyén egyéni képességeihez igazodik.

A speciális oktatás didaktikai tevékenységeinek sajátossága a különböző didaktikai játékok és feladatok általi rehabilitáció. A tanterv középpontjában a gyermekre összpontosító aktív és irányított tanulás áll. Ebben a szemléletben a tanulás nem egy passzív folyamat, hanem egy – a tanuló által megtapasztalt- személyes élmény.

Az empirikus (spontán) tanulás, mely az aktuális értelmi fejlődés területén teszi próbára a tanulót, nem bír fejlesztő jelleggel. Jelentős fejlődést azok a rehabilitációs tanítási helyzetek biztosítanak, amelyekben a gyermeket körülvevő támogató környezet egy lépéssel éppen az aktuális fejlettségi szint előtt jár. A „legközelebbi fejlődési zóna” olyan sáv, amelyben a gyermek a környezet biztonságos védettségét élvezve próbálgathat, és ez által fejlettebb szinten tud teljesíteni, mint amilyenre egyedül képes lenne. A fejlődés legközelebbi zónájára vonatkozó elmélet szerint, a helyesen megtervezett tanulási folyamat mindig kicsivel magasabb rendű feladatokat kell kitűzzön a gyermek számára, mint amit az adott pillanatban önállóan el tud végezni. Ily módon a tanulónak éppen olyan mértékű intellektuális erőfeszítéseket kell tennie, amelyek fejlődésének leghatékonyabb kiváltói és optimális mozgatói.

A pedagógus által irányított és segített terápiás jellegű oktató-nevelő tevékenységben a gyermek mindig nagyobb mentális teljesítményre lesz alkalmas, mint amilyenre önállóan képes lenne. A legközelebbi fejlődési zóna jótékony segítségét használja a pedagógus, aki elfogadja és irányítja diákjainak próbálgatásait, így támogatva, hogy a válaszkeresés révén a diákok saját felismerésekhez jussanak.

A komplex és integrált terápiás tevékenységek négy alapvető fejlesztési területre osztható tanterven alapulnak:

- testi fejlődés
- észlelés fejlődése
- értelmi fejlődés
- személyiség fejlődése és szociális készségek fejlődése.

A fejlesztési területek céljai és alkotóelemei a tanuló sajátosságainak és iskolázottsági szintjének megfelelően alkalmazandók.

A komplex és integrált terápiás tevékenységek területei:

1. kognitív fejlesztés

- a gyógypedagógus tanító oktató-nevelő tevékenységét kiegészítő és megerősítő tanulási tevékenységek

2. gyakorlati készségek fejlesztése
 - a környezeti elvárások és az önellátási szükségletek betöltéséhez szükséges készségek kialakítását célozza (kollázs, gyurma, képeslapok, dekorációk), magába foglalva a zeneterápiát
3. önkiszolgálási készségek
 - az önálló életvitelhez szükséges készségek kialakítása; személyes higiénia, társadalmilag elfogadott magatartási formák elsajátítása
4. szociális készségek
 - a családi és szociális beilleszkedés elősegítése, viselkedési szabályok elsajátítása, szűkebb és tágabb környezetben való biztonságos tájékozódás (osztályteremben, iskolában, kirándulások, látogatások alkalmával)
5. játékterápia
 - a szociális készségek fejlesztését támogatja, célja a csapatszellem, kommunikációs készség, alkotó készség, felelősségtudat erősítése.

Az intellektuális képességzavarral élő tanulók esetében a saját test ismerete és a külső környezet megtapasztalása elengedhetetlen feltétele az önkiszolgálási-, szociális-, és alkalmazkodási készségek megfelelő fejlődésének, valamint azon képesség kialakulásának, hogy a világot helyesen megismerje és megértse.

A környezet tudományos megismerése (direkt megtapasztalás, kutatás, megfigyelés) a világ különböző vetületeinek, a gondolkodás, tanulás és érdeklődés általi felismerését eredményezi.

A komplex és integrált terápiás tevékenységi területek által az iskola biztosítja a tapasztalati megismerés tudományos jellegét, az elsajátított ismeretek funkcionális ismeretökké váló alakulását, elősegítve ez által az eredményes alkalmazkodást.

A súlyos intellektuális képességzavarral élő tanulók által elsajátított tudományos fogalmak alapjául a konkrét, érzékszervek által megtapasztalt tudás szolgál. A megismerés aktív tapasztalati sajátossága segíti a tanulót az olyan összefüggések megértésében, mint szerv és annak működése (fül-hallás, szem-látás), szervezet és környezet kapcsolata.

A megismerési folyamatok strukturálódása egy komplex lépés, amelyet az értelmi fejlődés és az instrumentális tanulás (próba-szerencse tanulás) követ. Az intellektuális képességzavarral élő gyermek esetében az értelmi fejlesztés eltérő, sajátos jelleget ölt. A szenzomotoros fejlesztés (sajátos

gyógypedagógiai tevékenység) által, befolyásolhatjuk a főbb területeket, mint a kommunikáció, értelmi képességek, önellátás, szociális készségek fejlődését.

A szenzomotoros és nagymozgások fejlesztését célzó terápiás tevékenységek elősegítik azon jártasságok, készségek kialakulását, amelyek az értelmi-, a kommunikációs- és a nyelvi képességek fejlődésében, valamint az alapvető matematikai fogalmak gyakorlatba ültetésében kiinduló pontot képeznek. A tér, idő és mennyiség észlelésével kapcsolatos ismeretek elsajátítása a matematikai ismertek megalapozását szolgálják, elősegítik a számfogalom kialakulását, valamint annak a mindennapi életben való helyes használatát (pénzhasználat, tömegközlekedési eszköz helyes kiválasztása).

A tantervi differenciálás a feladatokban, a segítségnyújtásban és az erőforrásokban valósul meg, így a tanulók képesek lesznek:

- érdeklődést kifejteni a saját személyük és a környezetük iránt
- felhasználni érzékelésüket a környezetük felismerésére és megismerésére
- tágítani a konkrét megtapasztalás mezejét
- megérteni ok –okozati összefüggéseket
- gyakorlatba ültetni a tanult ismereteket
- megismerni az egészséges életmód törvényeit
- használni az alapvető mérőeszközöket és mértékegységeket
- kísérletezni a különböző anyagok állapotváltoztatásaival
- tudatosítani a nappal-éjszaka, valamint az évszakok váltakozásait

Az intellektuális képességzavarral élő tanulók fejlesztése esetében számottevő eredmények érhetőek el a mindennapi életbe való alkalmazkodás és a társadalmi beilleszkedés területén.

A tanterv megvalósításához feltétlenül szükséges a nevelő tanár kreativitása, amely az oktatási tartalmak optimális kínálatának megválasztásában, a fejlesztő tevékenység folyamatos értékelésében és korrekciójában jut kifejezésre.

ALAPKOMPETENCIÁK

1. A verbális, nonverbális és önálló beszéd készségének kialakítása és fejlesztése
2. A szociális és erkölcsi készségek kialakítása és fejlesztése
3. A tanulási készségek kialakítása és fejlesztése

Előkészítő osztály

Sajátos kompetenciák és tanulási tevékenységek

1. A verbális, nonverbális és önálló beszéd készségének alakítása és fejlesztése

Előkészítő osztály
1.1 A verbális üzenet meghallgatása és megértése - Különböző hangok felismerését célzó játékok: zajok, zörejek, hangutánzó szavak - A környezetből érkező hangok megnevezése, lokalizálása: a zajforrás beazonosítása, családtagok hangjainak felismerése, (Kinek a hangja?, Minek a hangját, mit hallottál?) stb.
1.2 Kommunikáció tanítása és serkentése nonverbális didaktikai eszközök által - Játékos feladatok a tanár rövid, szóbeli üzeneteinek meghallgatására és megértésére - Társító játékok, vizuális megerősítéssel: Válaszd ki, mit szeretnél!, Társítsd a tárgyat egy képhez!, Társítsd a képet a tárgyhoz! - Hangutánzó játékok: Told az autót- tü-tü-tüt!, Így csinál a kígyó-sz-sz-sz-sz!, Jön a vonat- si-hu-si-hu!, Repül a méhecske- z-z-z-z-züm!, Ugrik a nyuszi- hop-hop-hop!
1.3 Játékos gyakorlatok tárgyak, képek megnevezésére: - Családtagok, állatok, környezet tárgyai, öltözködés, kedvenc ételek, napszakok
1.5 Egyszerű, rövid verbális üzenetek és szóbeli kifejezések használatának gyakorlása - Add tovább! – játékok, Mi tetszik rajtam? Tedd... (téri irányok megnevezése)!, Hová bújta a maci?, hideg-meleg játék, keresős-, mutatós-, kérdezőgetős- játékok

2. A szociális és erkölcsi készségek kialakítása és fejlesztése

Előkészítő osztály

2.1. Feladatok önmaga, mások és a környezet tárgyai, élőlényei megismerésére

Játékos feladatok az élőlények, tárgyak felfedezésére, az érzékszervek által (poliszenzoriális megismerés)

- Vizuális észlelés-érzékelés feladatai: Keresd a tárgyat!, Fedezd fel a különbséget!, Társíts!, Milyen színe van?, Ma így nézek ki (fizikai tulajdonságok, öltözet, hangulat...!)
- Auditív észlelés-érzékelés feladatai: Milyen irányból hallod?, Utánozd az állat hangját!, Suttogjunk!, Mit hallasz?
- Ízlelés észlelés-érzékelés feladatai: Nevezd meg, milyen íze van!, Kóstold meg, mit éreztél?, Mit kóstoltál bekötött szemmel?, Mihez hasonlít az íze?
- Szaglás észlelés-érzékelés feladatai: Milyen szaga / illata van?, Minek a szagát/illatát érzed?
- Tapintás észlelés-érzékelés feladatai: Varázsdoboz, Mit tapintottál?, Tapintsd ki a..., Milyen formát tapintottál?, Mit adtam a kezedbe?

Pszichés és motoros funkciók együttes működését (pszichomotricitás) fejlesztő játéakai:

- Szem-kéz koordináció feladatai: bábuk elhelyezése egy táblán, gyöngyfüzés, ujjak vezetése vonalon, zsinegen, színezés, célbadobás, Okos boci- formaillesztő játék, stb.
- Saját test ismerete -lateralizáció (oldalosság) feladatai: Mutasd a tükörben, amit mondom!, Nevezd meg: egy baba testrészeit, egy társadét, saját testrészedet!, Tedd a tárgyat az... (asztal elé, asztalra, asztal alá, stb.), Testrészekkel kapcsolatos mondókák tanítása, puzzle-ék
- Modellező, gyurmázó játékok: házika, napocska, emberke formázása gyurmából, agyagból
- Ritmizáló-mozgásos gyakorlatok: tapsolós ritmusjátékok, ütőhangszerek használatával (Üsd a ritmust utánam!, Tapsolj velem!, Kopogtatsd vissza, amit hallottál!)
- Oktató szoftverek az érzékszervek összerendezésének (együttes működtetésének) fejlesztésére, perceptuo-motoros készségek fejlesztése: tárgy-kép azonosítása, megkülönböztetése egy- két majd több szempont szerint (szín, forma, méret, anyag, stb.), Válogasd ki!, Csoportosítsd!, Keresd meg a...!
- Építő játékok: építés síkban, térben, kép alapján, utasítás alapján, adott vagy szabadon választott elemekből, különböző kritériumok szerint (szín, forma, méret, darabszám, stb.), formaillesztős játékok
- Analitikus-szintetikus gondolkodást fejlesztő játékok: lottójáték, memória játékok, árnykép

társítása valós képhez, formakiegészítők, részletek kiegészítése, puzzle-ek

- Színezők, rajzkészséget fejlesztő játékok
- M.Frostig-DTVP (Developmental Test of Visual Perception), a vizuális percepció vizsgálatára kidolgozott teszt alapján a szem-kéz koordináció, alak-háttér percepció, alak konstancia, térbeli helyzet, térbeli viszony fejlesztését célzó játékok
- Téri tájékozódást, a tárgyak térben való elhelyezését fejlesztő perceptuo-motoros gyakorlatok: Hol a labda?, Tedd a szék mögé/ alá/ fölé/ mellé! stb.
- A saját test és egy tárgy viszonyának megértését, meghatározását célzó gyakorlatok:
Fuss a székhez!, Szaladd körbe a ...!, Öltöztess fel a babát!, Célozd meg a ...!, Helyezd a piros mezőre!, Lépj a pirosról a zöldre!, Tedd a sálat, a zoknit, a sisakot a dobozba!

Szituációs- és szerepjátékok gyakorlása a közvetlen környezet ismeretei alapján:

- Utánzós játékok: Anyukásdi, Sofőrösdi, Boltosdi, Doktorosdi...
- Játékok konkrét tárgyakkal, eszközökkel: rakosgatós játékok, Labdák a kosárba!, babaöltöztető
- Mozgásutánzó szimbolikus játék: „Fújja a szél a fákat!”, „Nyuszi ül a fűben”, „Hüvelykujjam almafa” stb.
- Szimbolikus-reprezentatív játékok: Csináld utánam!, Mondjuk ez egy...!, Utánozz engem!, Most ez lesz a ... !, Építsünk kockából tűzhelyet!, Legyenek hengerek az edények! stb.
- Illesztős játékok 2-3 darabból: Puzzle, Illeszd be!
- Hanguutánzó játékok: Állatok beszéde (Hogy csinál?, Milyen hangot ad ki?, Minek a hangját hallod?)
- Dramatizálás-és szerepjátékok: versmondás, egyszerű dialógusok pl. telefonosdi, meseszereplők eljátszása, utánzása
- Szabályjátékok

Különböző szituációkban, kontextusokban az ismerősökkel, családtagokkal való kommunikáció kezdeményezését gyakorló szerepjátékok, különböző magatartásformák gyakorlását célzó szerepjátékok.

2.2.Társas kapcsolatok és a kommunikáció kezdeményezése, fenntartása

Szociális kapcsolatok kialakítását célzó fejlesztő játékok:

- Játékok a kommunikációs formulák fejlesztésére: kit, hogyan kell megszólítani, köszönési, megszólítási formák

- Játékok a kommunikációs stílusok megfelelő verbális kifejezésére (helyzetfüggő verbális megnyilvánulások: empátikus, asszertív, dühös-agresszív kommunikáció felismerése, adekvát alkalmazása)
- A testbeszéd fejlesztését célzó utánzásos játékok, hangutánzó gyakorlatok
- Szókincsbővítő és a helyes kiejtést célzó játékos feladatok: Nevezd meg!, Utánozd a hangját! (főfogalom alá rendelés, megnevezés, fogalmak csoportosítása)
- Hanganyagok, audio-vizuális eszközök használata: filmnézés, mesenézés, hangoskönyvek, gyerekdalok, szimfonikus zeneművek hallgatása

Játékok a társas kapcsolatokban való aktív részvétel gyakorlására:

- Szimbolikus játékok, szerepjátékok: Anyukásdi, Boltosdi, Óvodásdi, Iskolásdi stb., Társasjátékok
- Játékok az udvariassági formulák elsajátításának gyakorlására: megfelelő köszönési formák elsajátítása, dramatizálása (gyerek, felnőtt, rokon, ismerős, szomszéd, ismeretlen), varázsszavak (kérem, köszönöm, szívesen, bocsánat, stb.) különböző kontextusnak megfelelő alkalmazása

Személyes, saját élményű tapasztalat érvényesítése különböző helyzetekben:

- Intézménylátogatások, kirándulások, tanulmányi séták
- Szórakoztató, csoportos játékok: Kelj fel Jancsi!, Kötélhúzás, Hány az óra Róka Úr?
- Szerepjátékok, utánzós játékok
- Egyszerű szabályjátékok: Add tovább a labdát!, Dobd X-nek!, Mondd a nevét!, Megy a gyűrű vándorútra, Babzsákadogató, Bújócska, Fogó játékok, Fagyasztó fogó, Szoborjáték, Kidobó

3. A tanulási készségek kialakítása és fejlesztése

Előkészítő osztály

3.1. Pszichoindividuális képességek bevonásával való alkalmazkodás a közvetlen környezethez

Poliszenzoriális fejlesztő játékok az összes érzékszerv bevonásával:

- Játékok a vizuális, auditív, taktilis-kinesztetikus észlelet fejlesztésére, mint: Melyik a párja? (képek, tárgyak azonosítása más érzékszervhez társítható észlelettel), Mit hallottál? (csengő, sziréna, riasztó, állathangok), Miből készült? (fa, papír, üveg, műanyag, textília, stb.), Melyik tárgy tűnt el?, Játék az ujjakkal (eső imitálása, zongorázás, stb.)

Figyelem, memória, gondolkodás, képzelet nyelvi készségeket/képességeket fejlesztő játékok:

- Találd meg a helyét!, Hol volt a párja?, Melyik kép következik?, Hová tartozik?, Hogy nevezzük?, Keress azonos képeket!, Társítsd szín, forma, méret szerint!
- Analízis-szintézis játécai: puzzle-darabok illesztése, kép, minta alapján való építés, egyre növekvő darabszámmal, Lego-játék, összeilleszthető baba, játékok vázainak kiegészítése teljes egészé, emberke ábrázolása gyufaszálakból, dobozkákból, mértani formákból, Mi a különbség?, Rejtett képek, Hasonlítsd össze!, Csoportosítsd!
- Absztrakció és általánosítás képességeit feltételező, játékok: Hibakereső, Mi/ki nem illik a képbe?, Mi/ki hiányzik a képről?, stb.
- Játékos feladatok tárgyi és/vagy képi szinten: Építő játékok, Labirintusjátékok, Útvesztő, Útkereső játék, 3D-s pályán vagy papíron, ujjak vezetése egy útvonalon, ceruzavezetés a vonalon, kijelölt pontok között
- Vizuális és auditív memória játécai: Találd ki, mi hiányzik a képről? (előző megfigyelés alapján mondja meg mi tűnt el a képről, asztalról, stb.), Melyik hangot nem hallod? (egy korábbi elhangzott hangsorhoz képest), Memóriakártyák, Vizuális memória fejlesztését célzó softwerek
- Figyelem fejlesztését célzó játékok: Utánozz!, Kövesd az útvonalat!, Tedd sorrendbe!
- Mimikai és pantomimes játékok (szerepek, karakterek elmutogatása)
- Mozgásos-ritmusos játékok (mondókák, versek elmutogatása), énekes-mozgásos játékok körjátékok, énekes játékok)
- Dramatizálás, párbeszédhelyzetek megteremtése, szituációs gyakorlatok, versmondás
- Szenzomotoros fejlesztés játécai, konkrét tárgyakkal való játék: Hideg-meleg, Céltábla, Varázsszák
- Érzékelés-észlelés fejlesztésének játécai: Mi édes/sós/savanyú/keserű?, Milyen a színe,

formája, mérete?

- Verbális készségek játéakai: a beszédszervek, beszédmotoros képességek, beszédprodukció és artikuláció fejlesztésének játéakai, hangutánzó játékok, a természet zörejeinek, zajainak megfigyelése, duruzsolás, dúdolás, hangulatfestő szavak reprodukálása, cselekvések megnevezése, ünnepélyekre való készülődés
- Utánzó játékok, nonverbális- és verbális gyakorlatok: mozgásutánzás (Csináld utánam!, Tedd azt, amit én!), sétáltatjuk a babát, öltöztetős játék

3.2. A környezethez való alkalmazkodás képességének fejlesztése

- Helyes magatartás kialakulását megalapozó készségek játékos feladatai: gyakorlati készségek formálása az egyéni szükségletek kifejezésére
- Hétköznapi események történéseivel kapcsolatos helyzetek megértésének játéakai, szituációs gyakorlatok, dramatizálás: A piacon, Telefonálok, Ebéd közben, Az iskolában, stb.
- Autonóm, önálló viselkedés készségeit fejlesztő játékok, gyakorlatok: Hogyan öltözködünk?, Terítsünk asztalt!, Köszönési formulák, A játszótéren, Óvom a környezetete!, stb.

3.3 Gyakorlati-alkalmazási készségek

Motoros készségek/képességek játékos fejlesztése:

- Változatos mozgásos gyakorlatok: páros-és egy lábon ugrálás, törpe-, nyuszi-, medvejárás, cicahát, indiánjárás, stb.
- Egyensúlygyakorlatok: padlóra kihúzott kötélén járás, gerendán járás, cikk-cakk ugrás, csukott szemmel járás
- Önkifejezést fejlesztő játékok gesztusnyelv segítségével: Utánozz engem!, Mit mutattam?, Mit látsz az arcomon, mit érezhetek?, Mit intettem?
- Mozgásutánzás: Dobolás, Zongorázás, Tapsolások, Öleld a macit!, Ints búcsút!

Játékos gyakorlati tevékenységek a kézügyesség fejlesztésére és a pontos kivitelezésre:

- Játékok a fogás és kézmozgás ügyesítésére: Gyűjts, minél többet!, Csipeszeld a zsinagregre, kartonra, dobozra! stb.
- Kézügyességet, finommotorikát fejlesztő játékok: gyöngyfűzés, cipőfűzés, pálcikák válogatása, szortírozó játékok, stb.
- Szem-kéz koordinációt fejlesztő játékok: célbadobás egy kézzel, két kézzel, kártyák kiosztása, válogatása, szűrőkás játék, stb.
- Illesztős játékok: Lego, összeilleszthető játékok, babák, autók, különböző elemek

- Építőjátékok: Kis építőmester, Torony, Kockapiramis
- Íráselőkészítő gyakorlatok: gyurmázás, modellezés, színezés, rajzolás, vonalak átmásolása

TARTALMAK

Fejlesztési területek és tartalmak	Előkészítő osztály
1.Beszéd és kifejezőképesség	Tájékozódás és alkalmazkodás Cselekvések Érzelmi állapotok Tárgyak Jelenségek
2. Érzékelés és észlelés	Tárgyak

Tanterv – Játékterápia- Gimnáziumi osztályok V.-X.- Súlyos, igen súlyos intellektuális képességzavarral élő és/vagy halmozottan sérült tanulók számára

	Állatok Öltözködés Jelenségek
3. Testséma és téri irányok	Az emberi test Elemi mozgások
4. Tájékozódás térben és időben	Tárgyak hekyzete Tárgyak és jelenségek közötti kapcsolatok Cselekvések sorrendje, folyamata
5. Otthon és iskola	Helyiségek és rendeltetésük Bútorzat Sajátos tevékenységek
6. Önállóságra való nevelés	Illemhely eszközei Öltözködés eszközei Asztalterítés, tálalás
7. Család és társas kapcsolatok	Személyi adatok Rokoni viszonyok Helyes viselkedés Barátok Közlekedési eszközök

I.

osztály

Sajátos kompetenciák és tanulási tevékenységek

1. A verbális, nonverbális és önálló beszéd készségének kialakítása és fejlesztése

I. osztály
1.1. A verbális üzenet meghallgatása és megértése Különböző hangok felismerését célzó játékok (zajok, zörejek, hangutánzó szavak) A környezetből érkező hangok megnevezése, lokalizálása: - Kinek a hangja?, Minek a hangját, mit hallottál? (a zajforrás beazonosítása, családtagok hangjainak felismerése, stb.) Játékos feladatok a tanár rövid, szóbeli üzeneteinek meghallgatására és megértésére: - Fonémahallás és hallásdifferenciálás fejlesztése: különböző zajok, hangutánzó szavak, hangforrás azonosítása, Egyszerű utasítások végrehajtása: Gyere ide!, Ül a székre!, Pihen a kezed!, Hozd ide!, Mutasd meg!, stb.
1.2. Kommunikációs készség fejlesztése nonverbális didaktikai eszközök segítségével Társító játékok, vizuális megerősítéssel: - Válaszd ki, mit szeretnél!, Társítsd a tárgyat képhez!, Társítsd a képet a tárgyhoz!, Mutasd a képen látott tárgyat az ujjaddal!, Mutasd, mit szeretnél! - a nonverbális tanulók esetében alkalmazható az Andrew Bondy și Lori Frost-féle PECS-kommunikációs képanyag (kártyacsomag) Tárgy irányítását feltételező játékok: Okos boci játék, dobolás, Montessori-torony, Told az autót!, Dobd a labdát!, különböző hangszerek használata
1.3. Beszéduitánczás kialakítása és fejlesztése Játékos feladatok a hangok, a gesztusnyelv, arckifejezések, érzelmek, cselekvések utánzására:

- Mondd utánam!, Fújd a sípot, trombitát!, Énekeld velem: „Ha jó a kedved, tapsolj nagyokat!”, „Erdő szélén házikó...”

Játékos gyakorlatok, verbális utasítások, mozgássorok utánzására:

- Csináld utánam!, Érintsd meg: a fejed, a lábad, a másik kezed (jobb-bal), a szád!, Mosolyogj!, Pislogj!, Tátsd ki a szád!, Bólints igent-nemet!, Fújd fel az arcod, utánozd az indiánokat!

Hangutánzó játékok:

- Told az autót: tü-tü-tüt!, Így csinál a kígyó: sz-sz-sz-sz!, Jön a vonat: si-hu-si-hu!, Repül a méhecske: z-z-z-z-züm!, Ugrik a nyuszi: hop-hop-hop!

1.4. A közvetlen környezet tárgyait és élőlényeit felismerése és megnevezése

Játékos gyakorlatok tárgyak, képek megnevezésére: családtagok, állatok, az otthon használati tárgyai, ruházat, bútorzat, kedvenc ételek, stb.

1.5. Nyelvi kifejezőképesség, egyszerű üzenet átadásának helyes alkalmazása

Saját maga és a közvetlen környezetben lévő személyek (osztálytárs/pedagógus) megismerését segítő játékok: Mondd, hogy hívnak?, Dobd ide a labdát és mond a nevem!, Ki vagyok én?

2. A szociális és erkölcsi készségek kialakítása és fejlesztése

I. osztály

2.1. Feladatok önmaga, mások és a környezet tárgyai, élőlényei megismerésére

Játékos feladatok az élőlények, tárgyak felfedezésére, az érzékszervek által (poliszenzoriális megismerés):

- Vizuális észlelés-érzékelés feladatai: Keresd a tárgyat!, Fedezd fel a különbséget!, Társíts!, Milyen színe van?, Ma így nézek ki! (fizikai tulajdonságok, öltözet, hangulat...)
- Auditív észlelés-érzékelés feladatai: Milyen irányból hallod?, Utánozd az állat hangját!, Suttogjunk!, Mit hallasz?
- Ízlelés észlelés-érzékelés feladatai: Nevezd meg, milyen íze van!, Kóstold meg, mit éreztél?, Mit kóstoltál, bekötött szemmel?, Mihez hasonlít az íze?

- Szaglás észlelés-érzékelés feladatai: Milyen szaga / illata van?, Minek a szagát / illatát érzed?
- Tapintás észlelés-érzékelés feladatai: Varázsdoboz, Mit tapintottál?, Tapintsd ki a..! Milyen formát tapintottál?, Mit adtam a kezébe?

Pszichés és motoros funkciók együttes működését (pszichomotricitás) fejlesztő játékok:

- Szem – kéz koordináció feladatai: bábuk elhelyezése egy táblán, gyöngyfűzés, ujjak vezetése vonalon, zsinegen, színezés, célbadobás, Okos boci- formaillesztő játék, stb.
- Saját test ismerete-lateralizáció (oldalosság) feladatai: Mutasd a tükörben, amit mondom!, Nevezd meg: egy baba testrészeit, egy társadét, saját testrészedet!, Tedd a tárgyat az... (asztal elé, asztalra, asztal alá, stb.), Testrészekkel kapcsolatos mondókák tanítása, puzzle-ék
- Modellező, gyurmázó játékok: házikó, napocska, emberke formázása gyurmából, agyagból
- Ritmizáló-mozgásos gyakorlatok: tapsolós ritmusjátékok, ütőhangszerek használatával (Üsd a ritmust utánam!, Tapsolj velem!, Kopogtatsd vissza, amit hallottál!)
- Oktató szoftverek az érzékszervek összerendezésének (együttes működtetésének) fejlesztésére
- Perceptuo-motoros készségek fejlesztése: tárgy-kép azonosítása, megkülönböztetése egy- két majd több szempont szerint (szín, forma, méret, anyag, stb.), Válogasd ki!, Csoportosítsd!, Keresd meg a...!
- Építő játékok: építés síkban, térben, kép alapján, utasítás alapján, adott vagy szabadon választott elemekből, különböző kritériumok szerint (szín, forma, méret, darabszám, stb.), formaillesztős játékok
- Szeriális észlelést fejlesztő játékok: sorbarendezés, nagyság szerint rendezés
- Színezők, rajzkészséget fejlesztő játékok
- Építő játékok: építés síkban, térben, kép alapján, utasítás alapján, adott vagy szabadon választott elemekből, különböző kritériumok szerint (szín, forma, darabszám...), formaillesztős játékok
- Analitikus-szintetikus gondolkodást fejlesztő játékok: Lottójáték, Memória-játékok, árnykép társítása valós képhez, formakiegészítők, részletek kiegészítése, puzzle-ek
- M.Frostig-DTVP (Developmental Test of Visual Perception), a vizuális percepció vizsgálatára kidolgozott teszt alapján a szem-kéz koordináció, alak-háttér percepció, alak konstancia, térbeli helyzet, térbeli viszony fejlesztését célzó játékok
- Téri tájékozódást, a tárgyak térben való elhelyezését fejlesztő perceptuo-motoros gyakorlatok:

Hol a labda?, Tedd a szék mögé, alá, fölé, mellé!, stb.

- A saját test és egy tárgy viszonyának megértését, meghatározását célzó gyakorlatok: Fuss a székhez!, Szaladd körbe a...!, Öltöztess fel a babát!, Célozd meg a...!, Helyezd a piros mezőre!, Lépj a pirosról a zöldre!, Tedd a sálat, a zoknit, a sisakot a dobozba!
- Játékok konkrét tárgyakkal, eszközökkel: rakosgató játékok, Labdák a kosárba!, babaöltöztető
- -Szabályjátékok: 1-2 szabály betartásával
- Illesztős játékok 2-3 darabból: Puzzle, Illeszd oda!
- Szabadtéri építő játékok-vízszintes, függőleges síkban: Torony, Kastély
- Hangutánzó játékok: Állatok beszéde (Hogy csinál?, Milyen hangot ad ki?, Minek a hangját hallod?)

Társas kapcsolatok kezdeményezése és fenntartása a közvetlen környezetben élő személyekkel:

- Játékok az udvariassági formulák elsajátításának gyakorlására: megfelelő köszönési formák elsajátítása, Varázsszavak: kérem, köszönöm, szívesen, bocsánat!
- Viselkedésformák utánzása, követése: Nézz rám!, Köszönj!, Ül le!, Maradj a helyeden!, Énekeljünk együtt!, Csináld a társaiddal!
- Kézügyességet fejlesztő iskolai játékok
- Egyszerű szabályjátékok

2.2.Társas kapcsolatok és a kommunikáció kezdeményezése, fenntartása

Szociális kapcsolatok kialakítását célzó fejlesztő játékok:

- Játékok a kommunikációs stílusok megfelelő kifejezésére (arc kifejezés, gesztusok, verbális kommunikáció)
- A testbeszéd fejlesztését célzó utánzós játékok: Csináld te is!, Gyere utánam!
- Hangutánzó játékok: Állatok hangja (Milyen hangot ad ki?, Milyen hangot hallottál?)
- Szókincsbővítő és a helyes kiejtés fejlődését célzó játékos feladatok: Én mondok egyet, te mondj többet!, Ha nem ilyen, akkor milyen?, Játék a hangokkal
- Viszonyszók és relációs szókincset bővítő játékok: Mondd, mit látsz a képen?, Nevezd meg, hol a tárgy?
- Hanganyagok, audio-vizuális eszközök használata: filmnézés, mesenézés, hangoskönyvek

Játékok a társas kapcsolatokban való aktív részvétel gyakorlására:

- Szimbolikus játékok, szerepjátékok: Anyukásdi, Boltosdi, Óvodásdi, Iskolásdi, Doktorosdi

- Szociális készséget fejlesztő játékok: megszólítási, köszönési és udvariassági formulák különböző helyzeteknek/személyeknek megfelelően

Személyes, saját élményű tapasztalat érvényesítése különböző helyzetekben:

- Intézménylátogatások, kirándulások, tanulmányi séták
- Szórakoztató játékok: Öltöztess fel a széket!, Varázsszineg, labdajátékok
- Utánzó játékok: Sofőrösdi, Doktorosdi, Játsszuk el, hogy...!
- Interakció kezdeményezését serkentő játékok: Kérdezgetős játék, csapatjátékok
- Egyszerű szabályjátékok

3. A tanulási készségek kialakítása és fejlesztése

I. osztály

3.1. A Pszichoindividuális képességek bevonásával való alkalmazkodás a közvetlen környezetbe

Poliszenzoriális fejlesztő játékok az összes érzékszerv bevonásával:

- Játékok a vizuális, auditív, taktilis- kinezetikus észlelet fejlesztésére, mint: Melyik a párja? (képek, tárgyak azonosítása más érzékszervhez társítható észlelettel), Mit hallottál? (csengő, sziréna, riasztó, állathangok), Miből készült? (fa, papír, üveg, műanyag, textília, stb.), Melyik tárgy tűnt el?, Játék az ujjakkal (eső imitálása, zongorázás, stb.)
- A figyelem, memória, gondolkodás, képzelet nyelvi készségeket/képességeket fejlesztő játékok: Találd meg a helyét!, Hol volt a párja?, Melyik kép következik?, Hová tartozik?, Hogy nevezzük?, Kapd el a labdát!, Csináld utánam!
- Analitikus-szintetikus gondolkodás fejlesztése tárgyi és/vagy képi szinten: puzzle-darabok illesztése, kép, minta alapján való építés, formaillesztő játékok, ismerős formák kirakása apró darabokból egyre növekvő darabszámmal, Lego-játék, összeilleszthető baba, játékok vázainak kiegészítése teljes egészé, emberke ábrázolása gyufaszálakból, dobozkákból, mértani formákból, Mi a különbség?, Rejtett képek, Hasonlítsd össze!, Csoportosítsd!

Analízis-szintézis játékokai:

- Párkereső játék: Keresd a párját!, Keresd szín szerint a társát!, Keresd forma szerint a társát!, Lottójáték

- Színek szerinti válogatás készségét fejlesztő játékok: A zöldségesnél, Válogasd csak a piros színű gyümölcsöket!
- Árnykeresők: kép társítása árnyképével, Keresd az árnyékát!, Keresd a különbséget!
- Absztrakció és általánosítás képességeit feltételező, játékok: Hibakereső, Mi/ki nem illik a képbe?, Mi/ki hiányzik a képről?, stb.
- Főfogalom alá rendelés játécai: Hová tartozik?, Állatcsalád, Zöldség/gyümölcssaláta, Melyik eszköz/szerszám mire való?
- Játékos feladatok: Építő játékok, Labirintusjátékok, Útvesztő, Útkereső –játék 3D-s pályán vagy papíron, ujjak vezetése egy útvonalon, ceruzavezetés a vonalon, kijelölt pontok között
- Vizuális és auditív memória játécai: Találd ki, mi hiányzik a képről? (előző megfigyelés alapján mondja meg mi tűnt el a képről, asztalról, stb), Melyik hangot nem hallod? (egy korábbi elhangzott hangsorhoz képest), memóriakártyák, vizuális memória fejlesztését célzó szoftverek
- Figyelemfejlesztő játékok: Utánozz!, Kövesd az útvonalat!, Tedd sorrendbe!
- Kommunikációs készséget fejlesztő játékok
- Mimikai és pantomimes játékok (szerepek, karakterek elmutogatása)
- Mozgásos-ritmusos játékok: Utánozd a mozdulatom! (mondókák, versek elmutogatása)
- Énekes-mozgásos játékok: „Ha jó a kedved...”, „Fújja a szél a fákat!”

3.2. Gyakorlati-alkalmazási készségek fejlesztése

Általános motoros készségek/képességek játékos fejlesztése

- Változatos mozgásos gyakorlatok: páros-és egy lábon ugrálás, törpe-, nyuszi-, medvejárás, cicahát
- Egyensúlygyakorlatok: padlóra kihúzott kötélén járás, gerendán járás, cikk-cakkugrás, csukott szemmel járás
- Önkifejezést fejlesztő játékok: Utánozz engem!, Mit mutattam?, Mit látsz az arcomon, mit érezhetek?, Mit intettem?
- Mozgásutánzás: Dobolás, Zongorázás, Tapsolások, Öleld a macit!, Ints búcsút!

Játékos gyakorlati tevékenységek a kézügyesség fejlesztésére

- Játékok a fogás és kézmozgás ügyesítésére: Gyűjts, minél többet!, Csipeszeld a zsinegre, kartonra, dobozra!, Labdafogó
- Kézügyességet fejlesztő játékok: gyöngyök válogatása, nagyméretű gyöngyök fűzése

- Szem-kéz koordinációt fejlesztő játékok: célbadobás egy kézzel, két kézzel, könyvek, újságok lapozgatása
- Illesztős játékok
- Építőjátékok: Kis építőmester, Torony, Kockapiramis
- Összerakó játékok: Legó, összerakható baba, összeilleszthető játékok
- Íráselőkészítő gyakorlatok: gyurmázás, modellezés, színezés, rajzolás, vonalak átmásolása

TARTALMAK

Fejlesztési területek és tartalmak	I. osztály
1. Beszéd és kifejezőkészség	Tájékozódás és alkalmazkodás Cselekvések Érzelmi állapotok Tárgyak Jelenségek
2. Érzékelés és észlelés	Tárgyak Állatok Öltözködés Jelenségek
3. Testséma és téri irányok	Az emberi test Elemi mozgások

Tanterv – Játékterápia- Gimnáziumi osztályok V.-X.- Súlyos, igen súlyos intellektuális képességzavarral élő és/vagy halmozottan sérült tanulók számára

2. Tájékozódás térben - és időben	Tárgyak hekyzete Tárgyak és jelenségek közötti kapcsolatok Cselekvések sorrendje, folyamata
3. Otthon és iskola	Helyiségek és rendeltetésük Bútorzat Sajátos tevékenységek
4. Önállóságra való nevelés	Illemhely eszközei Öltözködés eszközei Asztalterítés, tálalás
5. Család és társas kapcsolatok	Személyi adatok Rokoni viszonyok Helyes viselkedés Barátok Közlekedési eszközök

II.OSZTÁLY

Sajátos kompetenciák és tanulási tevékenységek

1. A verbális, nonverbális és önálló beszéd készségének kialakítása és fejlesztése

II. osztály
1.1 A verbális üzenet meghallgatása és megértése Különböző hangok felismerését célzó játékok (zajok, zörejek, hangutánzó szavak) A környezetből érkező hangok megnevezése, lokalizálása: Kinek a hangja?, Minek a hangját, mit hallottál? (a zajforrás beazonosítása, családtagok hangjainak felismerése, stb.) Játékos feladatok a tanár rövid, szóbeli üzeneteinek meghallgatására és megértésére Fonémahallást fejlesztő, auditív differenciálás játécai: zajok, hangutánzó szavak, különböző hangforrásból érkező zajok lokalizálása Egyszerű verbális utasítások: Gyere hozzám!, Ül a széken!, Szófogadó kezecskék, Gyűjtsd össze!, Mutasd meg!, Menj az ajtóhoz/ablakhoz!
1.2. Kommunikáció tanítása és serkentése nonverbális didaktikai eszközök által Társító játékok, vizuális megerősítéssel: - Válaszd ki, mit szeretnél!, Társítsd a tárgyat képhez! Társítsd a képet a tárgyhoz!, Mutasd meg a tárgy képét!, Mutasd meg a tárgyat, amit a képen láttál!, Mutasd, mit szeretnél! - a nonverbális tanulók esetében alkalmazható az Andrew Bondy și Lori Frost-féle PECS-kommunikációs képanyag (kártyacsomag) Tárgyak irányítását feltételező játékok: Okos boci, Dobolás, Zongorázás, Montessori torony, Autókázás, Célba dobás Nagymozgásokat fejlesztő játékok: Csináld utánam!, Vedd el/add a poharat!, Kopogj az ajtón!, Nyisd ki/csukd be az ajtót!, Kapcsold fel/ le a villanyt!, Tedd a polcra a ...!
1.3. A beszédutánzás kialakítása és fejlesztése Játékos feladatok a hangok, a gesztusnyelv, arckifejezések, érzelmek, cselekvések utánzására: - Mondd utánam!, Fújd a sípot, trombitát!, Énekeld velem: „Ha jó a kedved, tapsolj nagyokat!”,

„Erdő szélén házikó...” Beszédszervi mozgásgyakorlatok: Csináld utánam! Különböző hangokat kibocsájtó játékok, eszközök használata Hangképzését, szavak helyes artikulációját fejlesztő játékok: Mondd ki te is!, Játék a szótagokkal!, Mondd ki, mit hallottál!, Halandzsázás Szótagtársítás
I.4 A közvetlen környezet élőlényeinek, tárgyainak felismerése és megnevezése Társító játékok értelmes/értelmetlen szótagokkal: élőlények, tárgyak, ismerős állatok, öltözködés, ételek, bútorzat megnevezésére
1.5. Egyszerű verbális kifejezések használata Saját magáról való ismeretek (Mondd, hogy hívnak!) és a közvetlen környezetben lévő személyek (osztálytárs/pedagógus) megismerését segítő játékok: Dobd ide a labdát és mond a nevem!, Ki vagyok én?, Kinél van a labda? , Jöjjön ide, jöjjön ide....! Megszólítási formulák és a beszélgetés fenntartását, befejezését gyakoroltató játékok

2 A szociális és erkölcsi készségek kialakítása és fejlesztése

II. osztály
2.1. Saját maga, mások és a közvetlen környezet ismerete 2.1.1. Játékos feladatok a környezet tárgyai, élőlényei felfedezésére, megismerésére az érzékszervek által (poliszenzoriális megismerés) - Vizuális észlelés-érzékelés feladatai: Keresd a tárgyat!, Fedezd fel a különbséget!, Társíts!, Milyen színe van a ...? - Auditív észlelés-érzékelés feladatai: Milyen irányból hallod?, Utánozd az állat hangát!, Suttogjunk!, Mit hallasz? - Ízlelés észlelés-érzékelés feladatai: Nevezd meg, milyen íze van!, Kóstold meg, mit éreztél?, Mit kóstoltál, bekötött szemmel? - Szaglás észlelés-érzékelés feladatai: Milyen szaga/illata van?, Minek a szagát/illatát érzed? - Tapintás észlelés-érzékelés feladatai: Varázsdoboz, Mit tapintottál?, Tapintsd ki!, Milyen formát tapintottál? 2.1. Pszichés és motoros funkciók együttes működését (pszichomotricitás) fejlesztő játékok

Tanterv – Játékterápia- Gimnáziumi osztályok V.-X.- Súlyos, igen súlyos intellektuális képességzavarral élő és/vagy halmozottan sérült tanulók számára

- Szem-kéz koordináció feladatai: bábuk elhelyezése táblán, gyöngyfüzés, ujjak vezetése vonalon, zsinegen, színezés, célbadobás, „Okos boci”- formaillesztő játékok
- Saját test ismerete-lateralizáció (oldaliság) feladatai: Mutasd, amit kérek!, észlelést fejlesztő játékok, puzzle a testrészekel, gyurmázás, emberke formázása, téri irányok játécai, Tedd a tárgyat az asztal elé, asztalra, asztal alá!, stb.
- Perceptuo-motoros készségek fejlesztése: szín, forma, méret felismerése, meghatározása, Válogasd nagyság szerint!, Milyen színe van?, Vedd el a legnagyobbat!, Csoportosítsd forma szerint!
- Ritmizáló-mozgásos gyakorlatok: tapsolós ritmusjátékok, ütőhangszerek használatával (Üsd a ritmust utánam!, Tapsolj velem!, Kopogtatsd vissza, amit hallottál!)
- Oktató szoftverek az érzékszervek összerendezésének (együttes működtetésének) fejlesztésére
- Építő játékok: építés síkban, térben, kép alapján, megadott vagy szabadon választott elemekből, különböző kritériumok szerint: szín, forma, méret, darabszám stb., formaillesztős játékok
- A közvetlen környezet elemeinek megismerését, alkalmazását gyakorló játékok: viselkedésminták utánzása (Énekes, Sofőr, Orvos, Anyukásdi)
- Egyszerű játékok, 1-2 szabállyal: Vásárlás, A piacon
- Verbális készséget fejlesztő játékok: versmondás, rövid, párbeszédes helyzetgyakorlatok, kapcsolatteremtés, kezdeményezés a környezetben lévőkkel, kommunikációs minták tanulása
- Viselkedésminták utánzása

2.2. Társas kapcsolatok és a kommunikáció kezdeményezése, fenntartása

Szociális kapcsolatok kialakítását célzó fejlesztő játékok

Játékok a kommunikációs stílusok megfelelő kifejezésére (arc kifejezés, gesztusok, verbális kommunikáció):

- A testbeszéd fejlesztését célzó utánzásos játékok: Csináld te is!, Gyere utánam!
- Hangutánzó játékok: Állatok hangja (Milyen hangot ad ki?, Milyen hangot hallottál?)
- Szókincsbővítő és a helyes kiejtés fejlődését célzó játékos feladatok: Én mondok egyet, te mondj többet!, Ha nem ilyen, akkor milyen?, Játék a hangokkal
- Hanganyagok, audio-vizuális eszközök használata: filmnézés, mesenézés, hangoskönyvek

Játékok a társas kapcsolatokban való aktív részvétel gyakorlására:

- Szimbolikus játékok, szerepjátékok: Anyukásdi, Boltosdi, Óvodásdi, Iskolásdi, Doktorosdi

- Szociális készséget fejlesztő játékok: megszólítási, köszönési és udvariassági formulák különböző helyzeteknek/személyeknek megfelelően

Saját élményű tapasztalat érvényesítése különböző helyzetekben: intézménylátogatások, kirándulások, tanulmányi séták

.3. A tanulási készségek kialakítása és fejlesztése

II. osztály

3.1. A Pszichoindividuális képességek bevonásával való alkalmazkodás a közvetlen környezetbe

Poliszenzoriális fejlesztő játékok az összes érzékszerv bevonásával:

- Játékok a vizuális, auditív, taktilis- kinezetikus diszkrimináció fejlesztésére: Melyik a párja?, Mit hallottál?, Miből készült?, Mi tűnt el?, Drót nélküli telefon, ujjak játéka, eső imitálása, zongorázás, stb.

A figyelem, memória, gondolkodás, képzelet nyelvi készségeket/képességeket fejlesztő játékok:

- Tárgy-kép társítása: Találd meg a helyét!, Hol volt a párja?, Melyik kép következik?, Hová tartozik?, Hogyan nevezzük?
- Illesztős játékok: puzzle-darabok illesztése, kép, minta alapján való építés, formaillesztő játékok, ismerős formák kirakása apró darabokból egyre növekvő darabszámmal
- Játékok vázainak kiegészítése teljes egészé, emberke ábrázolása gyufaszálakból, dobozkákból, mértani formákból, összeilleszthető baba, Lego-játék, Mi a különbség?, Rejtett képek, Hasonlítsd össze!, Csoportosítsd!
- Párkereső játék: Keresd a párját!, Keresd szín szerint a társát!, Keresd forma szerint a társát, Lottójáték
- Színek szerinti válogatás készségét fejlesztő játékok: A zöldségesnél, Válogasd csak a piros színű gyümölcsöket!
- Árnykeresők: kép társítása árnyképével (Keresd az árnyékát!, Keresd a különbséget!)
- Absztrakció és általánosítás képességeit feltételező játékok: Hibakereső, Mi/ki nem illik a képbe?, Mi/ki hiányzik a képről?, stb.
- Főfogalom alá rendelés játécai: Hová tartozik?, Állatcsalád, Zöldség/gyümölcssaláta, Melyik eszköz/szerszám mire való?

- Játékos feladatok: építő játékok, labirintusjátékok, Útvesztő, Útkereső játék, 3D-s pályán vagy papíron, ujjak vezetése egy útvonalon, ceruzavezetés a vonalon, kijelölt pontok között
- Vizuális és auditív memória játécai: Találd ki, mi hiányzik a képről? (előző megfigyelés alapján mondja meg mi tűnt el a képről, asztalról, stb.), Melyik hangot nem hallod? (egy korábbi elhangzott hangsorhoz képest), Memóriakártyák, Vizuális memória fejlesztését célzó szoftverek

Készségek beépítése az egyéni viselkedésbe:

- Egyéni szükségleteknek megfelelő kielégítést célzó játékok
- Hétköznapi tevékenységeket megelevenítő játékok: asztalterítés, étkezés, A piacon, fürdetés, séta a parkban
- Önálló életre való nevelés játécai: Az iskolában, hogyan öltözködjünk?, Közlekedési szabályok, Asztalterítés- Étkezés
- A környezet tárgyait alkalmazása: A játszótéren, Vásárlósdí, Az én szobám

3.2. Gyakorlati-alkalmazási készségek fejlesztése

Általános motoros készségek/képességek játékos fejlesztése

- Változatos mozgásos gyakorlatok: Páros- és egy lábon ugrálás, törpe,-nyuszi,-medvejárás, cicahát, indiánjárás, stb.
- Egyensúlygyakorlatok: Padlóra kihúzott kötélén járás, gerendánjárás, cikk-cakkugrás, csukott szemmel járás
- Önkifejezést fejlesztő játékok gesztusnyelv segítségével: Utánozz engem!, Mit mutattam?, Mit látsz az arcomon, mit érezhetek?, Mit intettem?
- Mozgásutánzás: Dobolás, Zongorázás, Tapsolások, Öleld a macit!, Ints búcsút!

Játékos gyakorlati tevékenységek a kézügyesség fejlesztésére és a pontos kivitelezésre

- Játékok a fogás és kézmozgás ügyesítésére: Gyűjts, minél többet!, Csipeszeld a zsinagreg, kartonra, dobozra! stb.
- Kézügyességet, finommotorikát fejlesztő játékok: gyöngyfűzés, cipőfűzés, pálcikák válogatása, szortírozó játékok, stb.
- Szem-kéz koordinációt fejlesztő játékok: célbadobás egy kézzel, két kézzel, kártyák kiosztása, válogatása, szűrőkás játék, stb.
- Illesztős játékok: Lego, összeilleszthető játékok, babák, autók, különböző elemek
- Építőjátékok: Kis építőmester, Torony, Kockapiramis

- Íráselőkészítő gyakorlatok: gyurmázás, modellezés, színezés, rajzolás, vonalak átmásolása

TARTALMAK

Fejlesztési területek és tartalmak	II.osztály
1. Beszéd és kifejezőkészség	Tájékozódás és alkalmazkodás Cselekvések Érzelmi állapotok Tárgyak Jelenségek
2. Érzékelés és észlelés	Tárgyak

Tanterv – Játékterápia- Gimnáziumi osztályok V.-X.- Súlyos, igen súlyos intellektuális képességzavarral élő és/vagy halmozottan sérült tanulók számára

	Állatok Öltözködés Jelenségek
3.Testséma és téri irányok	Az emberi test Elemi mozgások
4.Tájékozódás térben és időben	Tárgyak hekyzete Tárgyak és jelenségek közötti kapcsolatok Cselekvések sorrendje, folyamata
5.Otthon és iskola	Helyiségek és rendeltetésük Bútorzat Sajátos tevékenységek
6.Önállóságra való nevelés	Illemhely eszközei Öltözködés eszközei Asztalterítés, tálalás
7.Család és társas kapcsolatok	Személyi adatok Rokoni viszonyok Helyes viselkedés Barátok Közlekedési eszközök

III.OSZTÁLY

Sajátos kompetenciák és tanulási tevékenységek

1. A verbális, nonverbális és önálló beszéd készségének alakítása és fejlesztése

III. osztály
1.1. A verbális üzenet meghallgatása és megértése Különböző hangok felismerését célzó játékok: zajok, zörejek, hangutánzó szavak A környezetből érkező hangok megnevezése, lokalizálása: Kinek a hangja?, Minek a hangját, mit

Tanterv – Játékterápia- Gimnáziumi osztályok V.-X.- Súlyos, igen súlyos intellektuális képességgazavarral élő és/vagy halmozottan sérült tanulók számára

hallottál? (zajforrás beazonosítása, családtagok hangjainak felismerése, stb.)

Játékos feladatok a tanár rövid, szóbeli üzeneteinek meghallgatására és megértésére

Fonémahallást fejlesztő, auditív differenciálás játéakai: zajok, hangutánzó szavak, különböző hangforrásból érkező zajok lokalizálása

Egyszerű verbális utasítások: Gyere hozzám!, Ül a széken!, Szófogadó kezeccskék, Gyűjtsd össze!, Mutasd meg!, Menj az ajtóhoz/ablakhoz

Felszólítások, felhívások megértését célzó játékos feladatok: Hallgassuk együtt!, Nézzük meg!, Szagoljuk meg!, Tapogassuk meg!, Fogjuk meg!, Hozzuk ide!

1.2. Kommunikáció fejlesztése nonverbális didaktikai eszközök által

- Társító játékok, vizuális megerősítéssel: Válaszd ki, mit szeretnél!, Társítsd a tárgyat képhez!, Társítsd a képet a tárgyhoz!, Mutasd meg a tárgy képét!, Mutasd meg a tárgyat, amit a képen láttál!, Mutasd, mit szeretnél!
- a nonverbális tanulók esetében alkalmazható az Andrew Bondy și Lori Frost-féle PECS-kommunikációs képanyag (kártyacsomag)
- Tárgyak irányítását feltételező játékok
- Nagymozgásokat fejlesztő játékok: Csináld utánam! , Vedd el/add tovább!
- Utánzó játékok: más személyek utánzása (Csináld azt, amit ő!, Csinálj így!, stb.)
- Finommotorikát fejlesztő játékok: Gyurmázzunk!, Sodorj a gyurmából!, Érintsd meg a szemed / állad / füled!, Tedd a golyókat a dobozba!
- Beszédszervi mozgásgyakorlatok: Csináld utánam!

1.3. Beszéduitánzás fejlesztése

- Játékos feladatok a hangok, a gesztusnyelv, arckifejezések, érzelmek, cselekvések utánzására:
- Mondd utánam!, Fújd a sípot, trombitát!, Énekeld velem: „Ha jó a kedved, tapsolj nagyokat!”, „Erdő szélén házikó...”
- Beszédszervi mozgásgyakorlatok: Csináld utánam!, Érintsd meg a szád, az ajkaidat!, Forgasd a fejed!, Pislogj!, Nyisd ki a szád!, Érintsd meg a nyelveddel az ajkaidat!, Fújd fel az arcodat!, Mosolyogj!, Cuppants!
- Különböző hangokat kibocsájtó játékok, eszközök használata
- Hangképzését, szavak helyes artikulációját fejlesztő játékok: Mondd ki te is!, Mondd ki, mit hallottál!, játék a szótagokkal, halandzsázás, szótagtársítás
- Különböző szavak helyes kiejtésének gyakorlása válaszadáskor és a független, önálló beszédben

- Ritmusgyakorlatok: szótagismétlések, játék a szótagokkal, játék a rímekkel - Szerepcserés gyakorlatok: a gyerekek cserélnek egymás között vagy a tanárral
1.4. Beszéduitánzás fejlesztése - Játékos feladatok a hangok, a gesztusnyelv, arc kifejezések, érzelmek, cselekvések utánzására: Mondd utánam!, Fújd a sípot, trombitát!, Énekeld velem: „Ha jó a kedved, tapsolj nagyokat!”, „Erdő szélén házikó...” - Beszédszervi mozgásgyakorlatok: Csináld utánam!, Érintsd meg a szád, az ajkaidat!, Forgasd a fejed!, Pislogj!, Nyisd ki a szád!, Érintsd meg a nyelveddel az ajkaidat!, Fújd fel az arcodat!, Mosolyogj!, Cuppants! - Különböző hangokat kibocsájtó játékok, eszközök használata - Hangképzését, szavak helyes artikulációját fejlesztő játékok: Mondd ki te is!, Játék a szótagokkal!, Mondd ki, mit hallottál!, Halandzsázás - Szótagtársítás - Különböző szavak helyes kiejtésének gyakorlása válaszadáskor és a független, önálló beszédben - Ritmusgyakorlatok: szótagismétlések, játék a szótagokkal, játék a rímekkel - Szerepcserés gyakorlatok: a gyerekek cserélnek egymás között vagy a tanárral
1.4. A közvetlen környezet élőlényének, tárgyainak felismerése és megnevezése - Tárgyak, képek megnevezése: élőlények, tárgyak, állatok, öltözet elemei, ételek, háztartási eszközök, szerszámok, bútorzat, cselekvések, személyek, mértani formák, méretek, színek megnevezése
1.5. Egyszerű kifejezések gyakorlása, üzenetek közvetítése - Saját magáról való ismeretek és a közvetlen környezetben lévő személyek (osztálytárs/pedagógus) megismerését segítő játékok - Megszólítási formulák és a beszélgetés fenntartását, befejezését gyakoroltató játékok
1.6. Egyszerű képek bemutatása, reprodukálása szóban - Egy-két elemet illusztráló képek bemutatása: Mondd el mit látsz a képen? - Három-négy illusztráció tartalomnak megfelelő sorbarendeze időrendben: Rakd a képeket sorrendbe!, Hogyan következnek egymás után?, Meséld el a történetet a képek alapján! - Zenés játékok: zenehallgatás, oktatóprogramok használata, Énekeld te is!, Te vagy az előadó!, - Megkezdett mondatok befejezése: Azt szeretném, hogy/ha...!, Van egy...!, Látok egy....!,

Voltam a, Tudom a, Keresek egy....,

- Állító/tagadó mondatok gyakorlása: Ízlik-e vagy sem?, Tetszik neked a...?, Mit szeretsz ebben?, Igen vagy nem?, Hamis vagy Igaz?

1.7. Hang, szótag, szó és mondat felismerése

- Hangok felismerése a szavak elején
- kép-szó társítása
- Egy-két szótagos szavak kiejtése, olvasása globális olvasással
- Képek, cselekvések szóbeli bemutatása
- Szavak elhatárolása egy mondaton belül

2. A szociális és erkölcsi készségek kialakítása és fejlesztése

III. osztály

2.1. A közvetlen környezetben lévő tárgyak, személyek ismerete, önismeret

Játékos feladatok a környezet tárgyai, élőlényei felfedezésére, megismerésére az érzékszervek által (poliszenzoriális megismerés)

- Vizuális észlelés-érzékelés feladatai: Keresd a tárgyat!, Fedezd fel a különbséget!, Társíts!, Milyen színe van a ...?
- Auditív észlelés-érzékelés feladatai: Milyen irányból hallod?, Utánozd az állat hangát!, Suttogjunk!, Mit hallasz?
- Ízlelés észlelés-érzékelés feladatai: Nevezd meg, milyen íze van!, Kóstold meg, mit éreztél?, Mit kóstoltál, bekötött szemmel?
- Szaglás észlelés-érzékelés feladatai: Milyen szaga / illata van?, Minek a szagát / illatát érzed?
- Tapintás észlelés-érzékelés feladatai: Varázsdoboz, Mit tapintottál?, Tapintsd ki!, Milyen formát tapintottál?

Pszichés és motoros funkciók együttes működését (pszichomotricitás) fejlesztő játékok:

- Szem-kéz koordináció feladatai: bábuk elhelyezése egy táblán, gyöngyfűzés, ujjak vezetése vonalon, zsinagon, színezés, célbadobás, Okos boci- formaillesztő játék, stb.
- Saját test ismerete- lateralizáció (oldalosság) feladatai: Mutasd a tükörben, amit mondok!, Nevezd meg: egy baba testrészeit, egy társadét, saját testrészeket!, Tedd a tárgyat a...! (asztal elé, asztalra, asztal alá, stb.), testrészekkel kapcsolatos mondókák tanítása, puzzle-ék

- Ritmizáló-mozgásos gyakorlatok: tapsolós ritmusjátékok, ütőhangszerek használatával: Üsd a ritmust utánam!, Tapsolj velem!, Kopogtatsd vissza, amit hallottál!
- Oktató szoftverek az érzékszervek összerendezésének (együttes működtetésének) fejlesztésére
- Perceptuo-motoros készségek fejlesztése: szín, forma, méret felismerése, Válogasd nagyság szerint!, Milyen színe van?, Vedd el a legnagyobbat!, Csoportosítsd forma szerint!
- perceptuo-motoros készségek fejlesztése: -tárgy-kép azonosítása, megkülönböztetése egy- két majd több szempont szerint (szín, forma, méret, anyag, stb.): Válogasd ki!, Csoportosítsd!, Keresd meg!
- Játékos feladatok/gyakorlatok tárgyak és képek szintjén, az azonosság és különbözőség észlelésére több szempont figyelembevételével (szín, forma, nagyság, mennyiség, stb)
- Építő játékok: megadott forma kirakása tárgyi és képi szinten, egy illetve több kritérium szerint (szín, forma, méret, stb.), 3-4 darabból álló formaillesztős játékok (gyümölcsök, virágok, mértani formák)
- Szabadtéri építőjátékok, síkban, vízszintesen, függőlegesen: Autóparkoló, Farm, Gyerekek városa, Falusi ház
- 2-3 darabból álló összeillesztős játékok : puzzle, Legó
- Egyszerű szabályjátékok: Az üzletben, A piacon Telefonbeszélgetés!, stb.

Játékos feladatok a konkrét gondolkodási műveletek gyakorlására: szortírozás, rendezés- csoportosítás, összehasonlítás, analízis-szintézis, absztrakció és általánosítás feladatai: Szedd szét, majd rakd össze!, puzzle, Melyik a nagy- közepes-kicsi?, Keresd a hozzá tartozót és társítsd! (megfelelő szín társítása egy ismert tárgyhoz)

Közvetlen környezettel való kapcsolat kezdeményezése és fenntartása

Kommunikációs formák gyakorlása a közvetlen környezetben

Szabályjátékok: Az asztalnál, A parkban.

2.2.Társas kapcsolatok és a kommunikáció kezdeményezése, fenntartása

Szociális kapcsolatokhoz szükséges készségek kialakítása és fejlesztése

Különböző kommunikációs formák kifejezésére:

- mimika- gesztusnyelv kifejezésére,verbális kommunikáció
- testbeszéd - mozgással és ritmussal: tánc egy ismerős dal ritmusára, páros tánc, körjátékok, páros és egyéni játékok, csapatjátékok
- Hangutánzó játékok: Kis színész, A szél hangja, Találd ki, hogy ki vagyok!
- Játékos feladatok/gyakorlatok a helyes kiejtés fejlesztésére és szókincs bővítésre: Húzd alá a

megadott szavakat!, Javítsd ki a hibát!, Melyik betű hiányzik?

- Játékok hiányos mondatok kiegészítésére képi megerősítéssel: Melyik szereplőről beszélek?
- Hanganyagok, audio-vizuális eszközök használata: filmnézés, mesenézés, hangoskönyvek, gyerekdalok, komolyzenei művek hallgatása

Játékok a társas kapcsolatokban való aktív részvétel gyakorlására:

- Szimbolikus játékok, szerepjátékok: Anyukásdi, Boltosdi, Óvodásdi, Iskolásdi, Társasjátékok
- Játékok az udvariassági formulák elsajátításának gyakorlására: megfelelő köszönési formák elsajátítása, dramatizálása (gyerek, felnőtt, rokon, ismerős, szomszéd, ismeretlen),
Varázsszavak: kérem, köszönöm, szívesen, bocsánat, stb. kontextusnak megfelelő alkalmazása

Személyes, saját élményű tapasztalat érvényesítése helyzetekben:

- Intézménylátogatások, kirándulások, tanulmányi séták
- Ünnepek, évfordulók, megemlékezések: Oktatás napja, Szüreti bál, Advent, Karácsonyi műsor, Betlehemezés, Újévi szokások, Farsang, Nemzeti ünnepek, Locsolkodás, Anyák napja, Születésnapok, Gyereknapi
- Vallási ünnepek és hagyományörző foglalkozások, szavalással, énekléssel, modern - és néptáncal

Szociális kapcsolatokhoz szükséges készségek kialakítása és fejlesztése

3. A tanulási készségek kialakítása és fejlesztése

III. osztály

3.1. A pszichoindividuális képességek bevonásával való alkalmazkodás a közvetlen környezetben

Poliszenzoriális fejlesztő játékok az összes érzékszerv bevonásával

- Játékok a vizuális, auditív, taktilis- kineztetikus észlelet fejlesztésére: Melyik a párja? (képek, tárgyak azonosítása más érzékszervhez társítható észlelettel), Mit hallottál? (csengő, sziréna, riasztó, állathangok), Miből készült? (fa, papír, üveg, műanyag, textília, stb.), Melyik tárgy tűnt el?, Játék az ujjakkal (eső imitálása, zongorázás, stb.)
- A figyelem, memória, gondolkodás, képzelet nyelvi készségeket/képességeket fejlesztő játékok: Találd meg a helyét!, Hol volt a párja?, Melyik kép következik?, Hová tartozik?, Hogy nevezzük?, Keress azonos képeket!, Társítsd szín, forma, méret szerint!
- Megadott minta alapján való építés: összeilleszthető baba, játékok vázainak kiegészítése teljes egészé, emberke ábrázolása gyufaszálakból, dobozkákból, mértani formákból

- Megadott szempont szerinti válogatás készségének játékos fejlesztése: szín, forma, nagyság
- Absztrakció és általánosítás képességeit feltételező, játékok: Hibakereső, Mi/ki nem illik a képbe?, Mi/ki hiányzik a képről, stb.
- Társító játékok: játék a témakörökkel, gyümölcssaláta készítése, stb.
- Építő játékok, Labirintusjátékok, Útvesztő, Útkereső –játék 3D-s pályán vagy papíron, ujjak vezetése egy útvonalon, ceruzavezetés a vonalon, kijelölt pontok között
- Vizuális és auditív memória játécai: Találd ki, mi hiányzik a képről? (előző megfigyelés alapján mondja meg mi tűnt el a képről, asztalról, stb.), Melyik hangot nem hallod? (egy korábbi elhangzott hangsorhoz képest), memóriakártyák, vizuális memória fejlesztését célzó szoftverek
- Figyelem fejlesztését célzó játékok: Utánozz!, Kövesd az útvonalat, Tedd sorrendbe!

Kommunikációs készséget fejlesztő gyakorló játékok

Gyakorlati képességeket fejlesztő játékok

- Szenzomotoros fejlesztés játécai: konkrét tárgyakkal való játék, Hideg-meleg, Céltábla, Varázsszák
- Érzékelés-észlelés fejlesztésének játécai: Mi édes/sós/savanyú/keserű?, Milyen a színe, formája, mérete?
- Verbális készségek játécai: a beszédszervek, beszédmotoros képességek, beszédprodukció és artikuláció fejlesztésének játécai, hangutánzó játékok, a természet zörejeinek, zajainak megfigyelése, duruzsolás, dúdolás, hangulatfestő szavak reprodukálása, cselekvések megnevezése, ünnepélyekre való készülődés, dramatizálás, párbeszédhelyzetek megteremtése, szituációs gyakorlatok
- Utánzáson alapuló játékok: nonverbális (mutogatás vagy pantomim) és verbális (szerepjáték vagy szituációs párbeszéd): Múzeumlátogatás, A gyógyszerertárban, Meglepetésbuli szervezése, stb.

A kialakult készségek, képességek beépítése az egyéni viselkedésbe

- Egyéni igények és szükségletek megfelelő kielégítését célzó cselekvéses játékok
- Játékok a mindennapi élet eseményeivel: A piacon, Üzletben, Az asztalnál stb.
- személyes autonómiát fejlesztő játékok (évszakoknak megfelelő öltözködés, kiránduláshoz szükséges tárgyak előkészítése, születésnap asztal megterítése stb.)
- Cselekvéses játékok konkrét környezeti elemekkel (szemétgyűjtés, virágültetés, osztály kidíszítése)

3.2 Gyakorlati-alkalmazási készségek

Tanterv – Játékterápia- Gimnáziumi osztályok V.-X.- Súlyos, igen súlyos intellektuális képességzavarral élő és/vagy halmozottan sérült tanulók számára

Általános motoros készségek/képességek játékos fejlesztése

Változatos mozgásos gyakorlatok: páros- és egy lábon ugrálás, törpe-, nyuszi-, medvejárás, cicahát, indiánjárás, stb.

Egyensúlygyakorlatok: padlóra kihúzott kötélén járás, gerendán járás, cikk-cakkugrás, csukott szemmel járás

Önkifejezést fejlesztő játékok gesztusnyelv segítségével: Utánozz engem!, Mit mutattam?, Mit látsz az arcomon, mit érezhetek?, Mit intettem?

Mozgásutánzás: Dobolás, Zongorázás, Tapsolások, Öleld a macit!, Ints búcsút!

Játékok a fogás és kézmozgás ügyesítésére: Gyűjts, minél többet!, Csipeszeld a zsinagregát, kartonra, dobozra! stb...

Kézügyességet, finommotorikát fejlesztő játékok: gyöngyfűzés, cipőfűzés, pálcikák válogatása, szortírozó játékok, stb.

Szem-kéz koordinációt fejlesztő játékok: célbadobás egy kézzel, két kézzel, kártyák kiosztása, válogatása, szűrőkás játék, stb.

Játékos, alkotó tevékenység szervezése, a kialakult készségek gyakorlására és hasznosítására: Kis építész, A torony, Lego, Színezés-rajzolás, stb.

TARTALMAK

Fejlesztési területek és tartalmak	III.osztály
1. Beszéd és kifejezőkészség	Tájékozódás és alkalmazkodás Cselekvések Érzelmi állapotok Tárgyak Jelenségek
2. Érzékelés és észlelés	Tárgyak Állatok Öltözködés Jelenségek
3. Testséma és téri irányok	Az emberi test Elemi mozgások
4. Tájékozódás térben és időben	Tárgyak hekyzete Tárgyak és jelenségek közötti kapcsolatok Cselekvések sorrendje, folyamata
5. Otthon és iskola	Helyiségek és rendeltetésük Bútorzat Sajátos tevékenységek
6. Önállóságra való nevelés	Illemhely eszközei Öltözködés eszközei Asztalterítés, tálalás
7. Család és társas kapcsolatok	Személyi adatok Rokoni viszonyok

Tanterv – Játékterápia- Gimnáziumi osztályok V.-X.- Súlyos, igen súlyos intellektuális képességzavarral élő és/vagy halmozottan sérült tanulók számára

	Helyes viselkedés Barátok Közlekedési eszközök
--	--

IV.OSZTÁLY

Sajátos kompetenciák és tanulási tevékenységek

1. A verbális, nonverbális és önálló beszéd készségének alakítása és fejlesztése

IV. osztály

1.1 A verbális üzenet meghallgatása és megértése

- Különböző hangok felismerését célzó játékok: zajok, zörejek, hangutánzó szavak
- A környezetből érkező hangok megnevezése, lokalizálása: a zajforrás beazonosítása, családtagok hangjainak felismerése, stb., Kinek a hangja?, Minek a hangját, mit hallottál?
- Játékos feladatok a tanár rövid, szóbeli üzeneteinek meghallgatására és megértésére
- Fonémahallást gyakorló játékok- hangok megkülönböztetése: zajok, hangutánzó szavak, különböző forrásból jövő hangok differenciálása
- Egyszerű, verbális utasítások végrehajtását segítő játékos gyakorlatok
- Játékos gyakorlatok az események értelmezésére a hallgató/néző szerepből

1.2 Kommunikáció tanítása és serkentése nonverbális didaktikai eszközök által

- Társító játékok, vizuális megerősítéssel: Válaszd ki, mit szeretnél!, Társítsd a tárgyat képhez!, Társítsd a képet a tárgyhoz!, Mutasd meg a tárgy képét!, Mutasd meg a tárgyat, amit a képen láttál!, Mutasd, mit szeretnél!
- a nonverbális tanulók esetében alkalmazható az Andrew Bondy și Lori Frost-féle PECS-kommunikációs képanyag (kártyacsomag)
- Tárgy irányítását feltételező játékok: Okos boci játék, dobolás, Montessori-torony, Told az autót!, Dobd a labdát!, Különböző hangszerek használata
- Nagymozgásokat fejlesztő játékok: Tegyé! úgy, ahogy én!

- Utánzásra alapuló játékok: egy személy utánzása: Utánozd a társadat!
- Finommotorikát fejlesztő játékok/gyakorlatok: játék gyurmával, gyönggyel, stb.
- Érzelmekhez társuló arckifejezéseket gyakorló játékok
- Bábjátékok: A baba azt mondja..
- Szerepjátékok

1.3 A beszéd utánzásának kialakítása és fejlesztése

- Játékos feladatok a hangok, a gesztusnyelv, arckifejezések, érzelmek, cselekvések utánzására: Mondd utánam!, Fújd a sípot, trombitát!, Énekeld velem: „Ha jó a kedved, tapsolj nagyokat!” „Erdő szélén házikó”
- Beszédszervi mozgásgyakorlatok: Csináld utánam!
- Különböző hangokat kibocsájtó játékok, eszközök használata
- Hangképzését, szavak helyes artikulációját fejlesztő játékok
- Asszociációs játékok - értelmes/értelmetlen szótagokkal
- Helyes artikuláció gyakorlása a szavakban, a független- és kötött beszéd fejlesztése céljából
- Beszédritmust fejlesztő gyakorlatok: szótagismétlés, ismerős szavak összecsengése, nyelvtörők
- Szerepcserés játékok: a pedagógus utánozza a tanuló viselkedését: mosolyog, kacag, stb.
- Csoportjátékok: bújócska, labdajátékok, stb.
- Nonverbális, tematikus szerepjátékok/pantomimjátékok különböző viselkedésminták gyakorlására
- Ünnepekre való készülődés, osztálytársak köszöntése

1.4 A közvetlen környezet tárgyainak és élőlényeinek felismerése és megnevezése

Játékos gyakorlatok tárgyak, képek felismerésére - családtagok, állatok, környezet tárgyai, öltözködés, kedvenc ételek - és helyes megnevezésére: Mi ez?, Mond el, mit látsz a képen!, Ki van a képen, nevezd meg!

1.5 Egyszerű szóbeli kifejezések helyes használata, üzenetek átadása, továbbítása

- Önismereti játékok
- Beszélgetések kezdeményezésének, fenntartásának és lezárásának képességét segítő játékok/gyakorlatok

1.6. Összefüggő tartalmak megértése, visszamesélése

- Egy vagy két elemet tartalmazó illusztrációk felelevenítése, visszamesélése: Meséld el, mit láttál!
- 4-5 kép időrendi sorrendbe helyezése
- 4- 5 kép időrendi sorrendbe helyezése a tartalomnak megfelelően

- Zenes játékok: - zenehallgatás/oktató szoftverek
- Megkezdett mondatok befejezése
- A kijelentő/állító és tagadó mondatok helyes használatát segítő játékok/gyakorlatok
- Helyzetnek megfelelő egyszerű mondatok gyakorlása

1.7. Hang, szótag, szó és a mondat egymásra épülésének megértése, elsajátítása

- Játékos gyakorlatok a hangok felismerésére és helyük meghatározására a szóban (szó elején /szó végén)
 - Szó – kép társítása
 - Játékos gyakorlatok egy vagy két szótagú szavakkal (globális olvasás)
 - Képek, cselekvések, történetek mesélése
 - Mondatok szavakra tagolását célzó fejlesztő gyakorlatok

Hang-betűkép-írott betű/kis- és nagy nyomtatott betű megfeleltetését célzó játékos gyakorlatok

2 A szociális és erkölcsi készségek kialakítása és fejlesztése

IV. osztály

2.1 A közvetlen környezetben lévő tárgyak, személyek ismerete, önismeret

- Játékos feladatok a környezet tárgyai, élőlényei felfedezésére, megismerésére az érzékszervek által (poliszenzoriális megismerés)
- Vizuális észlelés-érzékelés feladatai: Keresd a tárgyat!, Fedezd fel a különbséget!, Társíts!, Milyen színe van?
- Auditív észlelés-érzékelés feladatai: Milyen irányból hallod?, Utánozd az állat hangát!, Suttogjunk!, Mit hallasz?
- Ízlelés észlelés-érzékelés feladatai: Nevezd meg, milyen íze van!, Kóstold meg, mit éreztél?, Mit kóstoltál, bekötött szemmel?
- Szaglás észlelés-érzékelés feladatai: Milyen szaga / illata van?, Minek a szagát / illatát érzed?
- Tapintás észlelés-érzékelés feladatai: Varázsdoboz, Mit tapintottál?, Tapintsd ki a..!, Milyen formát tapintottál?

Pszichés–és motoros funkciók együttes működését (pszichomotricitás) fejlesztő játékok

- Szem–kéz koordináció feladatai: bábuk elhelyezése egy táblán, gyöngyfüzés, ujjak vezetése vonalon, zsinegen, színezés, célbadobás, Okos boci- formaillesztő játék, stb.
- Saját test ismerete-lateralizáció (oldalosság) feladatai: Mutasd a tükörben, amit mondom!,

Nevezd meg:- egy baba testrészeit, egy társadét, saját testrészeket!, Tedd a tárgyat a ...! (asztal elé, asztalra, asztal alá, stb.)

- Játékos feladatok/gyakorlatok hiányos formák kitöltésére
- Testrészek felismerése és megnevezése: tárgyi szinten, mozgásban és képi szinten
- Modellező, gyurmázó játékok: házikó, napocska, emberke formázása gyurmából, agyagból, oktató szoftverek
- A saját test és egy tárgy viszonyának megértését, meghatározását célzó gyakorlatok: Fuss a székhez!, Szaladd körbe!, Öltöztess fel a babát!, Célozd meg!, Helyezd a piros mezőre!, Lépj a pirosról a zöldre!, Tedd a sálat, a zoknit, a sisakot!
- Feladatok a tárgy elhelyezésére a közvetlen környezetben: fent, lent, alatt, fölött, mellett, mögött, előtt, közel, távol, itt, ott fogalmak ismeretével
- Feladatok a térbeli helyzet felismerésére és megnevezésére képi szinten (rajzolás mértani formákkal: autó, tömbház, virág, stb.)
- Időérzékelés fejlődését szolgáló perceptuomotoros feladatok/játékok
- Játékos feladatok/gyakorlatok a hét napjainak elsajátítására
- Játékos feladatok/gyakorlatok a napi program megfelelő tevékenységhez való társítására
- évszakok jellemzőinek elsajátítását célzó játékok
- Szituációs- és szerepjátékok gyakorlása a közvetlen környezet ismeretei alapján
- Játékok konkrét iskolai tárgyakkal, eszközökkel: Rakosgató játékok, Labdák a kosárba! Babaöltöztető
- Egyszerű játékok, 1-2 szabállyal: Vásárlás, A piacon
- Játékos feladatok a konkrét gondolkodási műveletek gyakorlására: -szortírozás, rendezés-csoportosítás, összehasonlítás, analízis-szintézis, absztrakció és általánosítás feladatai: Szedd szét, majd rakd össze!, Puzzle, Melyik a nagy- közepes-kicsi?, Keresd a hozzá tartozót és társítsd!, Mássz fel, majd le!, Sorozatok kirakása
- Szabadtéri építőjátékok, síkban, vízszintesen, függőlegesen: piramis kockákból
- Verbális készséget fejlesztő játékok: rövid szavakat, párbeszédet helyzetgyakorlatok, dramatizálás, rajzfilmek szereplőinek utánzása

2.2.Társas kapcsolatok és a kommunikáció kezdeményezése, fenntartása

- Szociális kapcsolatok kialakítását célzó fejlesztő játékok
- Különböző kommunikációs formák kifejezésére: verbális kommunikáció, mimika,

gesztusnyelv kifejezésére

- Önkifejezést fejlesztő játékok: Utánozz engem!, Mit mutattam?, Mit látsz az arcomon, mit érezhetek?, Mit intettem?, mozgásos-ritmusos játékok (mondókák, versek elmutogatása)
- Szókincsbővítő és a helyes kiejtést célzó játékos feladatok: Nevezd meg!, Utánozd a hangját!, főfogalom alá rendelés, megnevezés, fogalmak csoportosítása
- Játékok hiányos mondatok kiegészítésére képi megerősítéssel: Melyik szereplőről beszélek?
- Hanganyagok, audio-vizuális eszközök használata: filmnézés, mesenézés, hangoskönyvek, gyerekdalok, komolyzenei művek hallgatása
- Játékok a társas kapcsolatokban való aktív részvétel gyakorlására
- Szimbolikus játékok
- Affektivitás játécai- érzelmeket kifejező játékok: Szomorú arc és vidám arc, Bohóc, Manók tánca, különböző érzelmi állapotokat imitáló játékok: örömet, szomorúságot, közömbösséget érzékeltető játékok stb;
- Érzelmi asszociációkon alapuló játékok: Anyukásdi, Apukásdi, Nagymamáéknál, A kórházban
- Modellértékű személlyel való érzelmi azonosulás játécai: Jó gazda!, A mesterek, Rendőrörsdi
- Saját élményű tapasztalat érvényesítése helyzetekben:
 - o Köszönési módok és udvariassági formulák gyakorlása: Így igen, így nem!, Lehetséges ez?, Varázsszavak: köszönöm, kérem, légy szíves, engedje meg, hogy...!, Üdvözlöm, én vagyok...!,
 - o Szerep és szituációs játékok: Barátokkal, Látogatóban, Pikniken, Előadáson, A templomban, Színházban, Kiránduláson, Boltosdi, A postás, Az iskolában...

Saját élményű tapasztalat érvényesítése, különböző élethelyzetekben:

- Intézménylátogatások, kirándulások, tanulmányi séták
- Vallási ünnepek és hagyományörző foglalkozások, szavalással, énekléssel, modern - és néptáncsal
- Vetélkedők: Táncverseny, Jelmezverseny, Sportvetélkedők

3.A tanulási készségek kialakítása és fejlesztése

IV. osztály

3.1. A Pszichoindividuális képességek bevonásával való alkalmazkodás a közvetlen környezetbe

Poliszenzoriális fejlesztő játékok az összes érzékszerv bevonásával:

- Játékok a vizuális, auditív, taktilis- kinezetikus észlelet fejlesztésére: Melyik a párja?, (képek, tárgyak azonosítása más érzékszervhez társítható észlelettel), Mit hallottál? (csengő, sziréna, riasztó, állathangok), Miből készült? (fa, papír, üveg, műanyag, textília, stb.), Melyik tárgy tűnt el? Játék az ujjakkal (eső imitálása, zongorázás, stb...)
- A figyelem, memória, gondolkodás, képzelet nyelvi készségeket/képességeket fejlesztő játékok: Találd meg a helyét!, Hol volt a párja?, Melyik kép következik?, Hová tartozik?, Hogy nevezzük?, Keress azonos képeket!, Társítsd szín, forma, méret szerint!
- Analitikus-szintetikus gondolkodás fejlesztése tárgyi és/vagy képi szinten: puzzle-darabok illesztése, kép, minta alapján való építés, formaillesztő játékok, ismerős formák kirakása apró darabokból egyre növekvő darabszámmal, Lego-játék, összeilleszthető baba, játékok vázainak kiegészítése teljes egésszé, emberke ábrázolása gyufaszálakból, dobozkákból, mértani formákból, Mi a különbség?, Rejtett képek, Hasonlítsd össze!, Csoportosítsd!

Játékok a válogatás készségének fejlesztésére megadott szempontok szerint (forma,szín,méret,stb...)

Analízis-szintézis játéka

Vizuális és auditív emlékezetet fejlesztő játékok

Gyakorlati készségeket fejlesztő játékok:

- Szenzomotoros készségeket fejlesztő játékok (konkrét tárgyakkal való játék)
- Érzékszervi készségeket fejlesztő játékok (alapélelmiszerek, zöldségek, gyümölcsök felismerése ízlelés után, a négy alapíz felismerése és megnevezése)
- Verbális készségeket fejlesztő játékok (beszédszervi torna, hangutánzók, nyelvtörők, ritmusjátékok, mondatok társítása képekhez, ünnepségre való gyakorlás, egyéni vagy csoportos dúdolás)
- Utánzásra alapuló játékok: nonverbális (mutogatás vagy pantomim) és verbális (szerepjáték vagy szituációs párbeszéd (A piacon, Az üzletben)

A kialakult készségek, képességek beépítése az egyéni viselkedésbe játékok által:

- Cselekvéses játékok tárgyi szinten az egyéni szükségletek megfelelő kielégítésére, a mindennapi életből merített témákkal
- Személyes autonómiát fejlesztő játékok (évszakoknak megfelelő öltözködés, kiránduláshoz

szükséges tárgyak előkészítése, születésnap asztal megterítése stb.)

- Cselekvéses játékok konkrét környezeti elemekkel (szemétgyűjtés, virágültetés, osztály kidíszítése)

3.2 Gyakorlati-alkalmazási készségek

Általános motoros készségek/képességek játékos fejlesztése

Változatos mozgásos gyakorlatok: páros és egy lábon ugrálás, törpe-, nyuszi-, medvejárás, cicahát, indiánjárás, stb.

Egyensúlygyakorlatok: padlóra kihúzott kötélén járás, gerendán járás, cikk-cakkugrás, csukott szemmel járás

Önkifejezést fejlesztő játékok gesztusnyelv segítségével: Utánozz engem!, Mit mutattam?, Mit látsz az arcomon, mit érezhetek?, Mit intettem?

Mozgásutánzás: Dobolás, Zongorázás, Tapsolások, Öleld a macit!, Ints búcsút!

Játékos, alkotó tevékenység szervezése a kialakult készségek gyakorlása és hasznosítására: Kis építész, A torony, Lego, stb.

- Játékok a fogás és kézmozgás ügyesítésére: Gyűjts, minél többet!, Csipeszeld a zsinagregát, kártyára, dobozra!, Labdafogó.
- Kézügyességet fejlesztő játékok: gyöngyök válogatása, nagyméretű gyöngyök fűzése
- Szem-kéz koordinációt fejlesztő játékok és kétkezes játékok: célbadobás egy kézzel, két kézzel, könyvek, újságok lapozgatása
- Illesztős játékok: puzzle
- Építő játékok: kockákból híd építése, tömbház építése
- Összeillesztős játékok: Legó, Geomag stb.
- Rajz és művészi kifejezést segítő játékok: festés kövekre, pecsételés levelekkel stb.

TARTALMAK

Fejlesztési területek és tartalmak	IV.osztály
1.Beszéd és kifejezőképesség	Tájékozódás és alkalmazkodás Cselekvések Érzelmi állapotok Tárgyak Jelenségek
2. Érzékelés és észlelés	Tárgyak Állatok Öltözködés Jelenségek
3.Testséma és téri irányok	Az emberi test Elemi mozgások
4.Tájékozódás térben és időben	Tárgyak hekyzete Tárgyak és jelenségek közötti kapcsolatok Cselekvések sorrendje, folyamata
5.Otthon és iskola	Helyiségek és rendeltetésük Bútorzat Sajátos tevékenységek
6.Önállóságra való nevelés	Illemhely eszközei Öltözködés eszközei Asztalterítés, tálalás
7. Család és társas kapcsolatok	Személyi adatok Rokoni viszonyok Helyes viselkedés Barátok Közlekedési eszközök

Módszertani ajánlás

A játékterápia fejezetben bemutatott tevékenységek hozzájárulnak az intellektuális képességzavarral élő tanulók fejlődéséhez és elősegítik az iskolai és társadalmi beilleszkedésükhöz szükséges pozitív társas kapcsolatok kialakulását.

Ajánlatos a didaktikai eljárások egyénre szabása. A nevelő tanárnak lehetősége van változatos tanulási helyzetek megteremtésére – didaktikai játék, szerepjáték, dramatizálás vagy olyan alkalmazott –gyakorlati tevékenységek szervezésével, amelyek lehetővé teszik, hogy a tanulók fokozatosan képesek legyenek:

- tekintetüket /figyelmüket a nevelő tanárra irányítani
- ellenőrizetlen, sztereotip kézmozdulataik szabályozására, leépítésére
- magányosság, visszahúzódás oldására
- egyéni útmutatások végrehajtására
- az osztály szabályainak betartására
- rutinfeladatok elvégzésére előzetes felszólítás, bemutatás nélkül
- kommunikációra
- kiosztott feladatok elvégzésére

A játék, terápiás-kompenzáló jellegénél fogva, fejleszti az intellektuális képességzavarral élő tanulók pszichomotoros ügyességét, a kommunikációs - és érzelmi viszonyulásukat, készségeiket.

A játékterápia alkalmazásának célkitűzése, olyan kívánatos magatartásformákkal gazdagítani az intellektuális képességzavarral élő tanulók teljesítményét, amelyek lehetővé teszik a tanulók alkalmazkodását, valamint iskolai - és szakmai beilleszkedését.

FELHASZNÁLT IRODALOM

- Albu, C. 2006 Psihomotricitate, Ed. Institutul European;
- Alois, Gherguț 2013 Sinteze de psihopedagogie speciala. Ghid pentru concursuri si examene de obtinere a gradelor didactice, Ed. Polirom;
- Asociația RENINCO România, 2002 Curriculum pentru copii cu deficiențe (dizabilități) severe și profunde;
- Asociația RENINCO România, 1998 Educația integrată a copiilor cu handicap;
- Asociația RENINCO România, 2000 Ghid de predare-învățare pentru copiii cu CES;
- Ausubel, P.D. 1986 Învățarea în școală, E.D.P. București;
- Barbu, Petruț 2012 Copilul și motricitatea, Ed. Nomina;
- Beniuc. M, Chircev A. 1980 Probleme fundamentale ale psihopedagogiei, Ed. ASSP;
- Crețu E. 1999 Psihopedagogia școlară pentru învățământul primar, Ed. Aramis București;
- Păunescu C., Mușu I. 1990 Recuperarea medico-pedagogică a copilului handicapat mintal, Ed. Medicală București;
- Mușu I. 1997 Terapia educațională integrată, Ed. PROHUMANITATE.

Grupul de lucru

Liana Maria MITRAN, Coordonator Ministerul Educației Naționale
Vasilica COMIȘEL, Inspectoratul Școlar Județean Prahova

Nume, prenume	Instituție de apartenență
Rîncioagă Aurora	CSEI Breaza Prahova
Marin Simona	CSEI Breaza Prahova
Gociu Claudia	Centrul Școlar de Educație Incluzivă Nr.1 Ploiești

Fordítás:

Név	Intézmény neve
Tatiana-Ana Pescari	CSEI Nr. 2 Tg. Mureș
Fülöp Ágota	CSEI Nr. 2 Tg. Mureș
Rencsik Réka Andrea	CSEI Nr. 2 Tg. Mureș
Takács Zsuzsa	CSEI Nr. 2 Tg. Mureș

Tanterv – Játékterápia- Gimnáziumi osztályok V.-X.- Súlyos, igen súlyos intellektuális képességzavarral élő és/vagy halmozottan sérült tanulók számára