

JÁTÉKOS FEJLESZTŐ FELADATOK DISZGRÁFIA KEZELÉSÉRE

A diszgráfia komoly oka lehet a tanulási zavaroknak és iskolai kudarcoknak. Megléte más tanulási területekre is hatással van. Szerencsére következetes és kitartó, előre átgondolt célirányos fejlesztő munkával jól korrigálható. A csúnyán író kisgyerek mennyiségi gyakoroltatása nem hoz jelentős javulást, amíg nem tudjuk, hogy mi okozza a problémát. Ez a diszgráfiánál lehet a nagymozgások koordinálatlansága, a téri tájékozódás bizonytalansága a szem-kéz koordináció fejletlensége, a formaállandóság, alak-háttér differenciáló képesség gyengesége illetve majdnem minden esetben a finommotorikus mozgás ügyetlensége.

Szerencsére minden percepció összefügg. Ha az egyik képességet fejlesztjük a többi képesség is fejlődik az összekötő idegpályákon keresztül. Ezért fontos a mozgásfejlesztés, mert általa a többi tanuláshoz szükséges részképesség is fejleszthető. (Ezt alkalmazza az *Alapozó terápia*)

A nagymozgások és a finommotorika fejlesztésekor például fejlődik a beszédközpont is. Hasznos ha a feladatokat kiegészítjük, hangoztatást, figyelmet, emlékezetet igénylő részfeladatokkal. Minél több csatornán, érzékszerven keresztül történik a fejlesztés annál intenzívebb, és a gyerekek is különböző tanulási típusba sorolhatóak. Mindegyikükre érvényes viszont, hogy szívesen végeznek játékos feladatokat, szívesen versengenek és ez jó motivációs háttérrel biztosít számunkra.

A fejlesztéseket végezhetjük tanórákon, egyéni fejlesztőfoglalkozásokon, szabadidőben a feladat típusától függően. Igen kedvelt a páros munkavégzés.

A JÁTÉKOK LEÍRÁSA:

Nagymozgások fejlesztése:

1. *Használd a lábad!*

A talp stimulálása, labda, lufi görgetéssel, henger alakú tárgyon hengergetéssel.

Lábujj gyakorlatok: szétszórt lego kockák, összetépett papírdarabkák felcsípegetése a lábujjakkal. Jó móka a lábujjak közé tett zsírkrétával rajzolni is.

2. *Fessünk vízzel!*

Lapos ecsettel laza csukló és vállmozdulatokkal függőleges, vízszintes irányba fessük át a táblát.

3. *Kommandós játék:*

Élénk színű fonalat feszítsünk ki a székek, berendezési tárgyak között keresztben-kasul. Lehet csupán boka magasságban, de derékméretig is. Feladat a „háló”

közepében elhelyezett tárgy megszerzése úgy, hogy közben nem szabad az akadályozó

Készítette: Berkiné Táncsics Judit
Szent Lőrinc Katolikus Általános Iskola tanítója
Budapest. 2014. március 10. KPSZTI Továbbképzésére

„lézersugárhoz” / „faágakhoz” érni. Párosával még érdekesebb. Nehezíthetjük úgy, hogy a kimentendő tárgyat lépésenként adogatni kell egymásnak.

4. *Fektetett nyolcas:*

A bal és jobb agyfélteke összehangolását szolgálja. Fektetett nyolcast írunk a levegőbe többször egymás után nyújtott karral, lábbal, fejjel, orral. Rajzolt, fektetett nyolcas pályán tologathatunk kisautókat, stb. Mondjunk verset, mondókát közben, hogy legyen ritmusa a mozgásnak.

5. *Stretching:*

Lycra anyagból készült kb. 2 méteres hurokból formákat képzünk a testünkkel. A formákat kártyáról húzzuk ki. Utána elmondjuk mire hasonlít.
Például: ház vagyok, kötél vagyok, ablak vagyok, stb.

6. *Betűelemek vázolása nagyban:*

Függőlegesen és vízszintesen elhelyezett csomagolópapírra vázoltatjuk a betűelemeket. Utasítás: Csússzon a kréta! Legalább tízszer járassuk végig az elemet a krétát. A végén csoportmunkában készítsenek rajzot a betűelem felhasználásával.
Például: kapuvonalból várkaput csinálhatnak, kalapot, stb.

7. *Betűelemek a földön:*

Földre rajzolt betűelemek lejárása, lemászása. Mindkét feladatnál (6,7.) nagyon fontos az irányok, írásmód verbális hangoztatása.
Például: Egyenesen fel, kerekítem jobbra, egyenesen le.

Szem-kéz koordináció fejlesztése:

Ezt a részképességet nagyon jól fejleszti mindenféle labdával végezhető feladat. Labdavezetés, pattogtatás, kézzel és különböző tárgyakkal való elkapás. Tárgyak egyensúlyozása is jól összehangolja a szem és a kéz működését.

1. *Mozgáskövetés:*

Elemlámpa vagy lézermutató fényének szemmel, ugyanakkor kézzel követése.

2. *Pontra mutató:*

A táblára rajzolt formák, vonalak közé kell a kisgyermeknek irányítani a lézermutatót, elemlámpát. A táblára készített rajz hasonlíthat térképre, útvesztőre, absztrakt képre illetve háromszögből, négyzetből, körből, téglalapból összeállított rajzra is. Ilyenkor a formaismeretet is gyakoroltathatjuk.

Például: Mutass a háromszög felső sarkára!

Lehet a fantáziát is fejleszteni. Sokkal érdekesebb a játék, ha mondjuk kincskeresők vagyunk és a titkos térképen az útvonalat vizsgáljuk.

3. *Atlaszkalandok:*

Egy régi Magyarország térképen jelöljük ki két pontot pl. két nagyvárost. Feladat: Filctollal vagy zsírkrétával végigmenni az őket összekötő piros illetve sárga utakon anélkül, hogy felemelné az íróeszközt! Közben elmondhatjuk az útbaeső nagyvárosok nevét, melyik megyéből hova érkezünk, megkereshetjük a legrövidebb és a leghosszabb útvonalat is.

4. *Lanovkázás:*

Székek között feszítünk ki ferdén zsinórpályát, a ráhúzott wc papír guriga lesz a lanovka kocsija. Belehelyezhetünk lego-t, ők az utasok. A papírhengert úgy kell fel és le húzgálni, hogy ne érjen a zsinórhoz. Az „utazás” ideje alatt hangoztathatunk betűket, felsorolhatjuk pl. a magánhangzókat vagy adhatunk olyan feladatot a tanulónak, amit neki kell kitalálnia ez idő alatt.
Például: Szállítson letről a lanovka olyan betűket amelyek kétszintesek és a padlás szinten laknak.

5. *Árnyjáték:*

Az írásvetítő fényét irányítsuk a táblára. Tegyük elé különböző tárgyakat, illetve üljön elé valaki. Feladat: Körberajzolni a kivetülő árnyékot a táblán. Maradandóvá tehetjük az alkotást ha a táblára csomagolópapírt ragasztunk és azon rajzoljuk körbe a kontúrokat, amit aztán ki is festhetünk.

6. *Kézfogócska:*

A tükörjáték változata. Ketten játszá. Nyissuk ki az ablakot, egyik játékos az egyik, másik játékos az ablak másik oldalára álljon! A tanulónak követni kell minél precízebben a pedagógus kézmozgását az ablaküvegen. Utasítás: Csússzon a kezed! Nehezíthetjük a feladatot ha a gyerekek az irányokat is meg kell neveznie.

7. *Pontösszekötős feladatok:*

Feladatlapok melyeken apró részleteket kötöttünk össze. Például: A fagyit a gyerek szájához, a fülbevalót a fülcimpához, stb.

8. *Lufis játékok:*

Lufitenisz: fakanálra ragasztott papírtálcával ütögetjük egymásnak a lufit. Ugyanezzel az eszközzel egyensúlyozva egyik helyről a másikra visszük, hogy le ne essen.

Formaállandóság és alak-háttér differenciálás:

Nagyon hasznos a füzetekben a díszítősor készítése. A rajzórán készült rajzok kereteztetése sormintával történő díszítése is ezt a célt erősíti meg.

1. *Egymásra rajzolt formák felismerése:*
Az egymásra rajzolt formák differenciálása, egymás mellé lerajzolása
2. *Alak-háttér differenciálása színezéssel:*
Egyszerű formák csíkozása, színezése pl. vízszintes irányban, ugyanakkor a háttér csíkozása, színezése eltérő színnel függőleges irányban. A feladat annál nehezebb, minél sűrűbb a vonalazás és bonyolultabb a forma.
3. *Csirkekaparás:*
Titkosírás, amely a különböző irányú egyenesekből felépülő formákat gyakoroltatja. Remek figyelemfejlesztő feladat, ugyanakkor szeretik a gyerekek mivel izgalmas, szórakoztató. Az ABC-t kell kódolniuk, dekódolniuk különböző formák segítségével.
4. *Bűvös négyzet:*
A jól ismert bűvös négyzetbe betűelemeket, kötéseket írunk. Két tanuló különböző színű korongokat helyez utasítás szerint a négyzetháló megfelelő részére felváltva. Például: Tedd a korongod oda, ahol a fecskévonalat és a csészevonalat látod! A korongok a tanár ellenőrző munkáját segítik csupán. A játék bővíthető, a korongok utasításra történő levételével. Vedd le azt a korongot, ahol a következő írásirány érvényes: fentről egyenesen le, kerekítem jobbra, egyenesen fel. Ez a feladat formaanalízist és szintézist igényel.
5. *Szabadulj a korongtól!*
Páros játék. Mindegyik játékosnak 3-3 különböző színű korongja van. A tudás és a gyorsaság is számít. A játéktér két mező. Az egyik neve: pl. van benne kétszintes betű, a másik mező neve: nincs benne kétszintes betű. A tanár szavakat mond pl. sas, a játékosnak minél gyorsabban a megfelelő mezőbe kell tenni a korongját. Aki a lassabb vagy rossz megoldásra teszi a korongját az viszi a másik gyerek korongját is. Egy játékrész 3 szóból áll.
6. *Fekete Péter:*
Az ismert kártyajáték szabályait felhasználva kártyázunk speciális kártyalapokkal. 12 pár kártyalapot készítünk a tanult betűket vagy betűelemeket felhasználva és eldugva „füstös” kesze-kusza háttérben.

Finommotorika- kézügyesítés- ujjak tudatosítása:

A szepírás meghatározója lehet a helyes ceruzafogás. A boltban kapható ceruzafogók jó szolgálatot tesznek, ha következetesen használtatjuk. Nagyon fontos a ceruzafogás tanítása. Ezt különböző ábrák, az ujjak elnevezése is könnyíti. Pl. a hüvelykujjat cumisnak, mutatót kormányosnak, középsőt súlyemelőnek hívjuk. Versikékkal gyakoroltathatjuk a ceruza jó kézbevételét, papírra helyezését. A rádiózást is tanítani kell.

Figyelni kell a görcsösség, erőteljes nyomás kilazítására. Sok mondókéval kísért kéztornát, csuklólazító gyakorlatot kell beiktatni az írásórákba. A kezeket, ujjakat rendkívüli módon ügyesíti mindenféle sodró, csippentő, görgető kézmozdulat. Gyöngyfüzés, gyurmázás, papírtépés, apró lyukba beletalálás, csipesszel tárgyak átadása-átvétele, legozás, építés, gombfocizás, pöckölés, varrás, körmöcskésés mind fejleszti a kezek, ujjak mozgását.

1. *Fazékgyakorlat:*

Ez a feladat rádöbbsenti a kisgyereket, hogy nyomja a ceruzát. Egy nagyobb karimájú fazék tetejére pauszpapírt feszítünk ki. Erre a gyenge alapra rajzoltatjuk, íratatjuk a nehéz kezű gyermeket. Ha görcsösen rányomja a ceruzáját a lap be fog szakadni. Cél: Egyre gyengébben, lazábban használja a kezeit.

2. *Mintás lufi:*

Díszítsünk ki egy lufit filccel. Ugyanazt a célt szolgálja, mint a fazekas feladat. Lazán lehet csak a lufira írni különben kidurran.

3. *Ujjal festés*

4. *Színezés:*

A nagyobb felületeket osszuk föl kisebb területekre. Így szebben képesek kitölteni egy rajzlapnyi felületet. Gyakran tegyék le a ceruzát, tornáztassák ujjukat, mert az ujjpercek csontosodása még nem alakult ki.

5. *Ujjak tudatosítása:*

Páros játék. 10 ujjuknál összeérintett ujjak visszamozgatása, visszamondása az ujj nevével illetve elnevezésével. Pl. Elnevezhetem az ujjakat a hét napjairól is. Látom- érzem, csukott szemmel- érzem és mondom, hallom és teszem.

6. *Mutasd amit hallasz!*

Az auditív figyelem, memória és a kézmozgás összehangolása. Mozgassa meg mindkét kezén illetve jobb-bal kezein az ujjait a következő jelekre: tapsra- hüvelyujjait, koppintásra- jobb mutatóujját, dobbantásra- bal kisujját, csettintésre- gyűrűsujjait. Nehezíthetjük a feladatot nagyobb gyereknél pl. tapsra a következő mozgássort végezze: ujjrúgózás, csippentés, ökölbeszorítás...

7. *Beszélő kezek:*

Élvezik a gyerekek ha kézzel mutogatható titkos jeleket találunk ki. Pl. Bonyolult

Készítette: Berkiné Táncsics Judit
Szent Lőrinc Katolikus Általános Iskola tanítója
Budapest. 2014. március 10. KPSZTI Továbbképzésére

kézfogás, az ABC betűit különböző kézjelekhez köthetjük. Tanulja meg kibetűzni a saját illetve a barátja nevét.

8. *Számoló kezek: Csizánbop*

Különböző kézjelekkel számokat mutathatunk. A behajlított ujjak jelentik a számokat. Nagyon figyelni kell, mert fordított, tudatos mozgást és gondolkodást igényel. Balkéz hüvelykujj= 50, a többi behajlított ujj: 10-10 ér. Jobb kéz hüvelykujj= 5 a többi behajlított ujj: 1-1 ér.

Téri tájékozódás:

Ide sorolható a téri szókincs fejlesztése is, mivel az csak térben való mozgással hozható létre. Írás szempontjából nagyon fontos a vonalrendszerben való tájékozódás, és a sor és oszlop megkülönböztetése.

1. *Tükörjáték:*

Két játékos szemben egymással követik először egyik majd a másik mozdulatait. Akkor jó a játék, ha szinte egyszerre mozognak. Szerencsés meghatározni egy kiinduló és egy befejező mozdulatot. Lehet történet, pantomim, amit eljátszanak. Utána szóban is elmesélhetik, amit játszottak.

2. *Vonalrendszer vakon:*

A különböző sorokat más-más anyagból készítjük el egy nagyméretű vonalrendszerben. Ez alkalmas az ujjak felébredésére, és a taktilis csatornán keresztül történő bevésésre. Tárgyakat helyezünk a különböző sorokba, a kisgyerekeknek bekötött szemmel az ujjai segítségével kell megtalálnia őket és megneveznie tapintás alapján, hogy melyik sorban, szinten találta. Utána mondjon egy betűt is, amit odalehetne tenni a tárgy helyére. A feladatot tetszőlegesen bővíthetjük: mi helyeztetjük el a tárgyakat jobbra-balra, alá-fölé, elé-mögé, stb. fogalmakkal.

3. *Komplex rácsos játék:*

Ez a játék alkalmas a nagymozgások, a szem-kéz koordináció, a sor-oszlop és egyéb téri elhelyezkedés fejlesztésére. Beszéd és gondolkodás, fantázia fejlesztésére is használható. A játéklehetőségek folyamatosan bővíthetők.

Alapjáték: Ragasszunk a földre ragasztószalaggal egy 3x3 négyzetből álló mezőt! Bele rajzlapokat is tehetünk. Elnevezzük az oszlopokat és a sorokat pl. kerek, szögletes, fényes/ puha, kemény, recés.

A gyerekeknek babzsákkal dobni kell pl. a második oszlop harmadik helyére. Beleugrani és egy szögletes, recés tárgyat kell mondania. Ha színes rajzlapokat ragasztunk a négyzetekbe akár twistert is játszhatunk.

A játékos feladatok kipróbálásához jó munkát, tanítói hivatásodhoz sok sikert kívánok!

A	B	C
D	E	F
G	H	I

~~J K
L M~~



N'	O'	P'
Q'	R'	S'
T	U'	V'

Csirkekaparás ABC-je

~~W X
Y Z~~

(Az ékezetes betűknél az ékezetet a forma tetejére tesszük! /