



CSODAVÁR
ALAPÍTVÁNY

ROBOTASSZISZTÁLT TERÁPIÁK
A FOGYATÉKOSSÁGGAL ÉLŐ
GYERMEKEK FEJLESZTÉSÉBEN



A KOMMUNIKÁCIÓS KÉPESSÉGEK FEJLESZTÉSE PADLÓROBOTTAL

- Szókincsfejlesztés



ROBOOKS



Erasmus+

A projektet az Európai Bizottság támogatta. A kiadványban megjelentek nem szükségszerűen tükrözik az Európai Bizottság nézeteit.

Készítette: Csodavár Alapítvány 2022.

www.robooks.hu | www.robooks.sk | www.robooks.ro | www.roboos.eu



CSODAVÁR
ALAPÍTVÁNY



Erasmus+

**Robotasszisztált terápiaák
a fogyatékossgággal élő gyermekek fejlesztésében
című
ERASMUS+ projekt
2020-1-HU01-KA201-078731**

O2 - MÓDSZERTANI FÜZET

A KOMMUNIKÁCIÓS KÉPESSÉGEK FEJLESZTÉSE PADLÓROBOTTAL

Szókincsfejlesztés

TARTALOM:

1. Bevezető
2. A módszertani füzet célja
3. A szókincsfejlesztés módszertanának alapjai
 - a. A beszédfejlődés
 - b. A szókincsfejlesztés módszertana
4. A robotasszisztált szókincsfejlesztés lehetőségei
5. Gyakorlatgyűjtemény

1. BEVEZETŐ

A modern technológiák, az informatikai rendszerek, a számítástechnika egyre nagyobb teret kap az életünkben, szinte napi rendszerességgel hallunk olyan találmányokról, eszközökről, számítógépes programokról, amelyek megkönnyítik vagy akár meg is mentik az emberek életét. Az informatikai rendszerek és programok szerves részévé válnak a mindennapjainknak, otthon és a munkahelyen egyaránt. Lassan nem lesz módunk rá, hogy kizárjuk életünkéből a sok „kütyüt”. És ha már a felnőttek is oly nagy érdeklődéssel vannak ezek iránt, miért lenne ez másként gyermekeinkkel, akik már teljesen természetesnek veszik, hogy mindent gombokkal, akár egy érintéssel is irányítani lehet.

A mai gyerekek által kedvelt játékok sokban eltérnek szüleik gyerekkorának jellegzetes játékaitól: a tologatható autók, a fakockák, a labdák és a rongybabák helyét átvették a távirányítós, éneklő, világító, beszélő, interaktív elektronikus játékok. A gyerekek érdeklődését az kelti fel és a figyelmüket az köti le, ami irányítható, programozható, látszólag magától mozog és sok mindent tud csinálni.

Nekünk szakembereknek az a feladatunk, hogy ezt a sok „kütyüt” megpróbáljuk hasznossá tenni a gyerekeink számára, hogy azok elősegítsék a harmonikus fejlődést.

2. A MÓDSZERTANI FÜZET CÉLJA

A kommunikáció kialakulása és fejlődése születéstől kezdve szorosan összefügg a nyelvfejlődéssel és a szociális képességek fejlődésével. Az, hogy milyen kommunikációs rendszert fog megtanulni a gyermek, elsősorban a család határozza meg, de befolyásolja ezt a társas és kulturális környezet is. A kommunikáció magában foglalja nemcsak a beszélt nyelvet, hanem a szemkontaktust, a testbeszédet, a gesztusokat, valamint az olvasást és írást is.

Módszertani füzetünk célja, hogy bemutassuk a robotasszisztált terápia lehetőségeit, előnyeit és sokszínű alkalmazási formáit a beszédfejlődés segítésében, a gyerekek passzív és aktív szókincsének fejlesztésében. Ugyanakkor szeretnénk felkelteni más szakemberek érdeklődését is e módszer iránt, és teret adni ötleteik megvalósítására vagy szerzett tapasztalataik megosztására.

Bár e módszertanban bemutatott és leírt gyakorlatok a szókincsfejlődés és a szókincs fejlesztésének elméleti és gyakorlati szakaszait követik, a hangsúlyt a padlórobotok használatára fektettük.

Gyakorlatainkon keresztül azt szeretnénk szemléltetni, hogy hogyan és mennyire változatosan kamatoztathatjuk ennek az eszköznek a tulajdonságait, az általa biztosított motivációt és figyelmet a gyerekek szókincsének bővítése érdekében. A padlórobotos foglalkozások révén nem csak a gyerekek szókincsének fejlődését érhetjük el, hanem egyéb készségek és képességek fejlődését is: fejlődik az auditív és vizuális emlékezet, a térben és időben való tájékozódás, a szem-kéz koordináció, a figyelem-összpontosítás, a gondolkodás, a viselkedés és a társas készségek.

Célunk egy olyan útmutató és játékgyűjtemény összeállítása, amely hasznos eszköze lehet szakembereknek (pedagógusok, gyógypedagógusok, fejlesztő pedagógusok, logopédusok, pszichológusok stb.) de szülőknek is, akik tudatosan meghatározott fejlesztési céllal vagy csak hasznosan szeretnék minőségi időt eltölteni a gyermekükkel. Erre jó lehetőséget kínál a padlórobot, amely felkelti a gyerek érdeklődését és leköti a figyelmét, így észrevétlenül, játszva fejleszti őt.

3. A SZÓKINCSEJLESZTÉS MÓDSZERTANÁNAK ALAPJAI

a. A beszédfejlődés

A beszédfejlődés elméleti alapjai és a szókincsfejlesztés módszertana számos tanulmányban, szakkönyben részletesen megtalálható, ezért nem célunk ennek részletes bemutatása. Elismert szakemberek aprólékosan leírják, hogyan fejlődnek és alakulnak azok a készségek, amelyek hozzájárulnak a gyermek anyanyelvének elsajátításához, beszédének fejlődéséhez. Anyagunk összeállításában leginkább a szókincsfejlődés hálóelméletére támaszkodtunk, amelynek értelmében annál hatékonyabb az új szavak elsajátítása, minél több meglévő ismerethez tudnak kapcsolódni. A szókincs gyarapodásához ugyanakkor számos más terület működése is hozzájárul: a motoros, a kognitív, a kommunikációs, a szocializációs, az emocionális és a szenzomotoros képességek fejlődése szoros és kölcsönös összefüggésben áll a beszéd alakulásával. Mindehhez hozzájárulnak a szűkebb és tágabb szociális környezet hatásai.

Módszertani füzetünkben a szókincsfejlődésnek egy rövid változatát mutatjuk be, kiemelve azokat a fontos és jellegzetes szakaszokat, melyek segítenek eligazodni a leírt gyakorlatok között. Segítséget szeretnénk nyújtani abban, hogy néhány alapvető szabály betartásával a szakember (vagy a szülő) ki

tudja választani a gyermek számára megfelelő feladatot, meg tudja tervezni a fejlesztő foglalkozást, és el tudja készíteni a meghatározott célhoz és feladathoz szükséges eszközöket.

Egy gyermek szókincsének fejlődési szintje egészen pontosan meghatározható különböző vizsgálati eszközök minőségi és mennyiségi mutatóival. Ezek a tesztek vagy skálák többnyire azt mutatják, hogy harmonikus fejlődés során milyen életkorban alakulnak ki bizonyos képességek és fogalmak a beszédértésben és/vagy a beszédhasználatban, például mikor jelennek meg az első szavak, az első mondatok, mikor várható el, hogy a gyerek megértse egyszerű mellékneveket, mikor kezd el használni névmásokat, többes számot, stb. Mivel a szókincs egy adott nyelven megértett, illetve használt szavak összessége, ennek a szókészletnek a gyarapodása a beszédfejlődés egyik mutatója. A tesztek, skálák által megadott korhatárok természetesen változhatnak bizonyos határok között, mivel minden gyermek fejlődése egyedi. A szakembernek kell eldöntenie, hogy adott esetben az átlagtól való eltérés még elfogadható-e vagy sem.

Az első életév fejlődési jellemzői

A gyermek első tapasztalatai az anyanyelvéről a magzati korból származnak. Bizonyított tény, hogy azoknak a képességeknek a fejlődése, amelyek meghatározzák a beszéd fejlődését, már a magzati korban elkezdődik.

Születése után, a gyermek gondozása számos olyan tapasztalást és interakciót jelent számára a külvilággal, amelyekre a gyermek többé vagy kevésbé reagál: kifejezi igényeit, jelzi tetszését vagy nemtetszését. Ha ezáltal képes befolyásolni a környezetét, az megerősítést ad a gyermeknek, készítetést a további kezdeményezésekre, közlésekre. 3 hónapos kor körül elkezdi gőgicsélni, 6 hónaposan már az anyanyelvének hangkészletére jellemző hangokat használ. 7-8 hónaposan szótagokat ismétel, gagyog, majd megjelennek az első szavak, és ezután elindul a szókincs gazdagodása, színesedése. Megjegyzendő hogy a gyerek passzív szókincsében már ekkorra elég sok szó van amit megért, amelyek jelentésére helyzetnek megfelelően következtet, ezek a napi rendszerességgel a körülötte lévő személyek által gyakran ismételt szavak.

A gyerekek nagy többségénél:

- Ha hallja a saját nevét, magára vonatkoztatja – 6hó
- Gagyog (pl.: „*ma-ma-ma-, ba-ba-ba-*”) – 7hó
- Megérti az „*anya, apa*” szavakat – 11hó

Az 1-2 év közötti fejlődés jellemzői

Az első szavak megjelenésétől a gyermek 18 hónapos koráig többnyire főnevekkel gazdagszik az aktív szókincs, de egyszerű felkérések során a cselekvéseket is egyre jobban és nagyobb számban megérti. A szókincs ugrásszerű fejlődése akkor következik be, amikor a gyermeknél kialakul a tárgyállandóság: ekkor tudatosul benne, hogy a tárgyak akkor sem tűnnek el, amikor nem látja őket. Ekkor kapcsolódnak össze egy adott tárgyra vonatkozó ismeretei és tapasztalásai, ami segíti a tárgyak nevének megjegyzését is. Ugyanakkor a tapasztalások összekapcsolása lehetővé teszi a szavak összekapcsolását is, így 2 éves kor körül megjelennek az első kezdetleges mondatok.

- Megérti az „Add ide a labdát!” típusú kéréseket, megkeresi a megnevezett tárgyat - 14hó
- Használja az „*apa, anya*” szavakat - 15hó
- Megmutatja legalább az egyik testrészét – 16hó
- Megérti a „Zárd be! Nyisd ki!” kéréseket – 18hó
- Megért két lépésből álló kéréseket, például „Vedd fel a babát és tedd az asztalra!” – 21hó
- Kérésre megnevez 3-4 tárgyat a közeli környezetéből – 22hó
- Megjelennek az első mondatok – 24hó

A 2-3 év közötti fejlődés jellemzői

Ebben az életkorban a gyermek egyre jobban megfigyeli környezetének beszédét, és ennek elemei, fogalmai megjelennek előbb a beszédértésben, majd a használatában is. A főnevekhez hozzákapcsolódnak a különböző toldalékok, amelyek a tárgyra, a hely- és birtokviszonyra vonatkoznak, és eszerint módosítják a főnév értelmét. A főnevek és igék mellett a gyermek szókincsében megjelennek a melléknévek is, amelyek kifejezik a tárgyak azonos vagy egymástól különböző tulajdonságait, megjelenik a többes szám, a személyes névmások és az igeragok.

- Képeken megnevez két cselekvést – 25hó
- Válaszol a „Hogy hívnak?” kérdésre a keresztnévvel – 26hó
- Megérti a „*hideg*”, „*nagy*”, „*nehéz*” fogalmakat – 28-32hó
- Amikor önmagáról beszél, a keresztnévét használja – 31hó

- Megérti a „*rajta, alatta, mellette / rá, alá, mellé*” fogalmakat – 33hó
- Három szavas mondatokat kezd használni – 33hó
- Használja az „*én, enyém*” névmásokat – 34hó
- Használja a „*Miért?*” kérdést – 36hó

A 3-4 év közötti fejlődés jellemzői

A gyerekek nagy többsége 3 éves kora körül kezdi meg a közösségi életet, ez az óvodába kerülés időszaka, ami a kommunikációs kapcsolatok számának és ezek jelentőségének megnövekedésével jár. Óvodába járó gyermeknél megnő az érdeklődés a társak iránt, az összehasonlítás lehetősége akár a viselkedés, akár a beszéd területén, de a környezet megváltozása is fokozza a kíváncsiságát, változatosabbá teszi a tevékenységét és ezáltal a beszédét is. Az óvodai tevékenységek strukturált programja segíti rendszerezni a környező világ információs áradatát. Óvodás korban a beszéd már egy eszköz az információk megszerzésére és a gondolkodásra.

- Használja a „*két/kettő*” szót több tárgy mennyiségének meghatározására – 38hó
- *Használja a „nekem, neked”* névmásokat – 39hó
- Felismeri és megnevezi a fiút illetve lányt – 43hó
- 4 szavas mondatokat használ – 44hó
- Megérti a „*hosszú*” fogalmát – 45hó
- Megnevez legalább két ellentétes értelmű melléknevet (pl.: „*hideg-meleg, könnyű – nehéz*”) – 47hó

A 4 – 5 év közötti fejlődés jellemzői

A 4 éves gyermek már érthetően beszél, 4 szavas mondatokat használ hogy magát megértesse, gondolatait kifejezze, célját elérje, akár csoportban is érvényesítse akaratát, szándékát. A 4 éves gyermek használ ragokat és múlt időt, 5 évesen már jövő időt is, és nyelvtanilag többnyire helyesen alkot mondatokat.

- Hármas felkérést elvégez a megfelelő sorrendben – 52hó
- Megnevez 6 színt – 53hó

- Meghatározza legalább két tárgy használati módját, funkcióját – 55hó
- 5 szavas mondatokat használ – 57hó
- Fantáziadús történeteket mesél – 60hó

b. A szókincsfejlesztés módszertana

A szókincsfejlesztési folyamat előkészítő szakasza a beszédindítás. Ennek a szakasznak a célja a kommunikációs késztetés erősítése, az alapkészségek kialakítása, a beszédszervek mozgásának javítása, a passzív és az aktív szóképzlet feltérképezése és egy, a fejlesztés szempontjából optimális kapcsolat kialakítása. Ebből kiindulva tervezhetjük meg a szókincsbővítést célzó foglalkozásainkat. Ebben az előkészítő szakaszban nagyon fontos egy bizalmi légkör kialakítása, amely oldja a gyerek beszéddel kapcsolatos gátlásait, kialakítja a közös tanulás és játék feltételeit, és a beszédet a közös öröm megszerzésének eszközévé teszi.

A foglalkozások tervezésénél figyelniünk kell arra, hogy összhangot tudjunk teremteni a már gyakran használt, az éppen elsajátított és gyakorolt, az értett (de még nem használt) és az új szavak között, fenntartva mindvégig a gyermek motivációját az együttműködésre.

A szókincsfejlesztésnek (mivel többnyire követi a normál beszédfejlődés menetét) a főnevek tanulásával kell kezdődnie. Ez minden egyes szó esetében először a szó megértését (passzív szókincs), majd ezután a használatát (aktív szókincs) jelenti. A gyakorlási eszköztárnak is vannak fokozatai: míg az elején tárgyakat, a gyerek által kedvelt játékokat használunk, később már csak képeket teszünk a gyerek elé. Kiválasztásukban lényeges szempont a gyerek viszonyulása ezekhez (ismerje, kedvelje, szívesen gyakoroljon velük), valamint a megnevezések artikulációs nehézségi foka (egyszerű, könnyen artikulálható szavakat kell választani).

Akár a tárgyas, akár a képes tanulási és gyakorlási helyzetekben, a szakember vagy a szülő helyes modellt nyújt a gyermek számára: megnevezi, kontextusba helyezi, magyarázatokkal látja el, mondatokba építi a szavakat. A gyerektől elvárható reakciók/válaszok különbözőek lehetnek:

- megkeresi és megmutatja;
- megkeresi, megmutatja, utánmondja;
- utánmondja, majd kérdésre használja is a szót (gyakorolja);

- kérdésre az adott szót minta nélkül mondja;
- a szóval mondatot/mondatokat alkot.

Egy szót akkor tekintünk a szókincshez tartozónak, ha azt a gyerek már használja a mindennapokban, a játécai során, vagy mondatot tud vele alkotni. Ezt sok gyakorlással lehet elérni, amiben a fokozatosság elvének kell érvényesülnie.

A szókincsfejlesztés fokozatai a következők:

- a szakember megnevezésével társított tárgy/kép egyeztetése a tárgy/kép párjával;
- a gyerek által kiválasztott és megnevezett tárgy/kép egyeztetése a tárgy/kép párjával;
- analógiás oszlopok – hasonló tárgyak vagy képek csoportosítása vagy oszlopokba helyezése;
- a szakember megnevezésére a tárgy vagy kép megtalálása;
- „sor olvasása” – sorba kirakott tárgyak vagy képek megnevezése felváltva, egyenként vagy soronként;
- kettő, illetve több tárgy/ kép keresése szimultán felkérésre (egyszerre kérjük a gyerektől kettő, illetve több tárgy vagy kép megkeresését), a hallási emlékezetet is fejlesztve
- „sorolvasás” kép/képek lefordításával, a gyerek vizuális emlékezetére építve.

Amikor a gyerek aktív szókincsé elérte már legalább a 40 főnevet, elkezdhetjük az igék tanítását is. Ezek esetében is, mint a főneveknél, figyelembe kell vennünk a következő lépéseket: megértés, megnevezés, majd a spontán beszédben való megjelenés.

A főnevek és igék után következik a birtokos személyjel tanítása, a melléknevek, a számnevek, a tárgyeset elsajátítása.

A színek tanulásának folyamata:

- színek egyeztetése – 2 szín megkülönböztetése egyeztetéssel (piros-sárga)
- színek nevének megértése – 1 szín (piros)
- színek megnevezése – 1 szín nevének ismétlése
- 2 szín felismerése és megmutatása
- szín nevének egyeztetése tárggyal vagy képpel

A számnevek, mennyiségek tanulásának folyamata:

- „egy – semmi” megkülönböztetése, megértése, megnevezése

- „egy – sok” megkülönböztetése, megértése, megnevezése
- „egy – kettő” megkülönböztetése, megértése, megnevezése
- „egy – kettő, három,” megkülönböztetése, megértése, megnevezése

A szókincsfejlesztés ezekkel nem zárul le, de a fejlesztési folyamat során eddig elért szint már feltételezi, hogy a gyerek mondatokat is képes használni a beszédében. A további, a szókincshez is tartozó elemek már a mondatalkotás módszertanába tartozó tartalmakat jelentik: többszám, helyhatározók, részeshatározók. Ezek használatának kialakítását a beszédben már mondatokba ágyazva gyakoroltatjuk, a gyakorlási lehetőségek hasonlóak az előbbiekhöz, és a fejlesztés során többnyire már csak képeket használunk.

Az új szavak elsajátításának menete:

- **Beszédészlelés:** a kommunikációs kapcsolat során a gyereknek fel kell ismernie, hogy a hallott hangok sorozata az anyanyelvére jellemző hangsor, amelynek jelentéstartalma van.
- **Beszédértés:** a hangsor ismétlése a megfelelő kontextusban és a tárggyal való manipuláció segít megérteni a gyermeknek, hogy a hallott hangsor az adott tárgy neve.
- **Beszédhasználat:** a gyereknek a hangsort (szót) el kell raktároznia az emlékezetében, fel kell ismernie, ha újra hallja, és meg kell ismételnie.

4. A ROBOTASSZISZTÁLT SZÓKINCSFEJLESZTÉS LEHETŐSÉGEI

Bár ez a módszertan a szókincsfejlesztésről szól, mégis tartalmazza a gyerek beszéd- és nyelvi fejlesztését is, nyelvlexikai szempontú megközelítésben. A szakirodalomban a szókincsfejlesztést megelőzi a beszédindítás, amelyben nagy jelentőséggel bír a játék, az együttműködésre való motiválás, a pozitív megerősítés és a beszédhez kapcsolódó esetleges gátlások, félelmek leépítése. Ezért úgy gondoljuk, hogy egy olyan eszköz használata, mint a padlórobot, hasznos és hatékony segítőtje lehet fejlesztő szakembernek, pedagógusnak és szülőnek egyaránt. A padlórobot segítségével kialakított játékhelyzetek teret és lehetőséget adnak arra, hogy a gyerek megértsen és használjon új szavakat, hogy folyamatosan bővüljön a szókincs és fejlődjön a kifejezőkészsége.

Szükséges eszközök a padlórobotos fejlesztő játékokhoz:

- padlórobot,
- egy tetszőleges felosztású **pálya** (1x8, 3x5, 4x6 vagy nagyobb - annak függvényében, hogy a gyerekek milyen a beszédértése, milyen szintű a padlórobot-kezelési és programozási készsége, milyen a motivációja, valamint a figyelem-összpontosítási képessége és ennek időtartama),
- toll-tartó, tolólap – mindkettő pontosan ráilleszthető a robotjainkra, legyen az Bee-Bot vagy Blue-Bot, segítségével rajzolhatunk vagy képet/tárgyat szállíthatunk,
- tetszőleges számú képpár vagy képsorozat (ezeket a fejlesztési cél és a kiválasztott feladat függvényében készítjük el),
- játéktárgyak a gyerek preferenciái szerint,
- játékelemek, amelyek pályák, útvonalak építéséhez, kialakításához használhatóak.

Eszközök, képek kiválasztásának kritériumai a gyerek képességi szintjének megfelelően:

Elvonatkoztatási képessége szerint:

- tárgy
- színes fénykép
- színes rajz
- fekete-fehér fénykép
- fekete-fehér rajz
- csak körvonal
- írott szavak

A szókincs, a tanulási képesség és a figyelem tartóssága szerinti kritériumok:

- A gyerek által ismert, illetve az új szavak aránya az elején 70-30% legyen (például ha csak 6 képpel játszuk a padlórobotos játékot, akkor ebből 4 kép olyan tárgyat ábrázoljon, amit a gyerek már könnyen felismer, és csak maximum kettő legyen az új szó).
- Ha a gyerek kedveli és kéri, újra lehet játszani a játékot ugyanazokkal a képekkel. Egy tanulási alkalommal csak egy képsorozatot használunk, esetleg kiegészíthetjük olyan képekkel, amelyeket a gyerek már ismer.

- Figyeljünk arra, hogy a gyerek figyelme megmaradjon. Az elején mérhetjük az időt, ameddig a gyerek összpontosítani képes, és a következő alkalmakat már eszerint tervezzük.

A gyakorlatok megkezdése előtt ismerkedjünk meg a következő leírásokkal, tartalmakkal:

- Robot-asszisztált terápiai alapjai - Kézikönyv robot asszisztált terápiai végzéséhez - <https://www.robooks.hu/robot-asszisztalt-terapiak-alapjai/>

és ezen belül is a következőkkel:

- **Technikai útmutató** - a padlórobotok használatáról
- **Robot kezelésének elsajátítása** - a padlórobotok programozásának tanulása
- **A tartalmak felépítésének tervezése** - a pályák kiválasztása
- **A képek** – a képek kiválasztásának kritériumai
- **A pálya** – a pályák méret és forma szerinti kiválasztása
- leölthető képek, képcsomagok: linkje.....
- letölthető pályák: linkje....

5. GYAKORLATGYŰJTEMÉNY

A gyakorlatgyűjtemény struktúrája és a játékok számozása:

- FŐNEVEK: **1, 2, 3**

- IGÉK: **4, 5**

- MELLÉKNEVEK: **6, 7, 8**

- SZÁMNEVEK: **9, 10**

- FŐNEVEK TOLDALÉKAI
 - TÁRGYESET: **11, 12**

 - BIRTOKOS SZEMÉLYJEL: **13**

 - FŐNEVEK TÖBBES SZÁMA: **14, 15**

 - HELYHATÁROZÓK: **16, 17, 18, 19**

A FŐNEVEK ÉRTÉSÉNEK ÉS HASZNÁLATÁNAK ELSAJÁTÍTÁSA

** A gyakorlatokban szereplő pályák és képek csak illusztrációk, amelyek a feladatok jobb megértését szolgálják. A fejlesztő foglalkozáson használt pályát és képeket minden esetben a foglalkozás céljának és a gyermek fejlettségi szintjének megfelelően kell kiválasztani vagy elkészíteni.*

1-es számú játék

A padlórobotos játék típusa: PÁROSÍTÓ

Célja:

Ennek a játéknak a célja, hogy a gyermek megtanuljon számára ismeretlen, új szavakat, ezek képét kérésre felismerje és a padlórobot segítségével megkeresse.

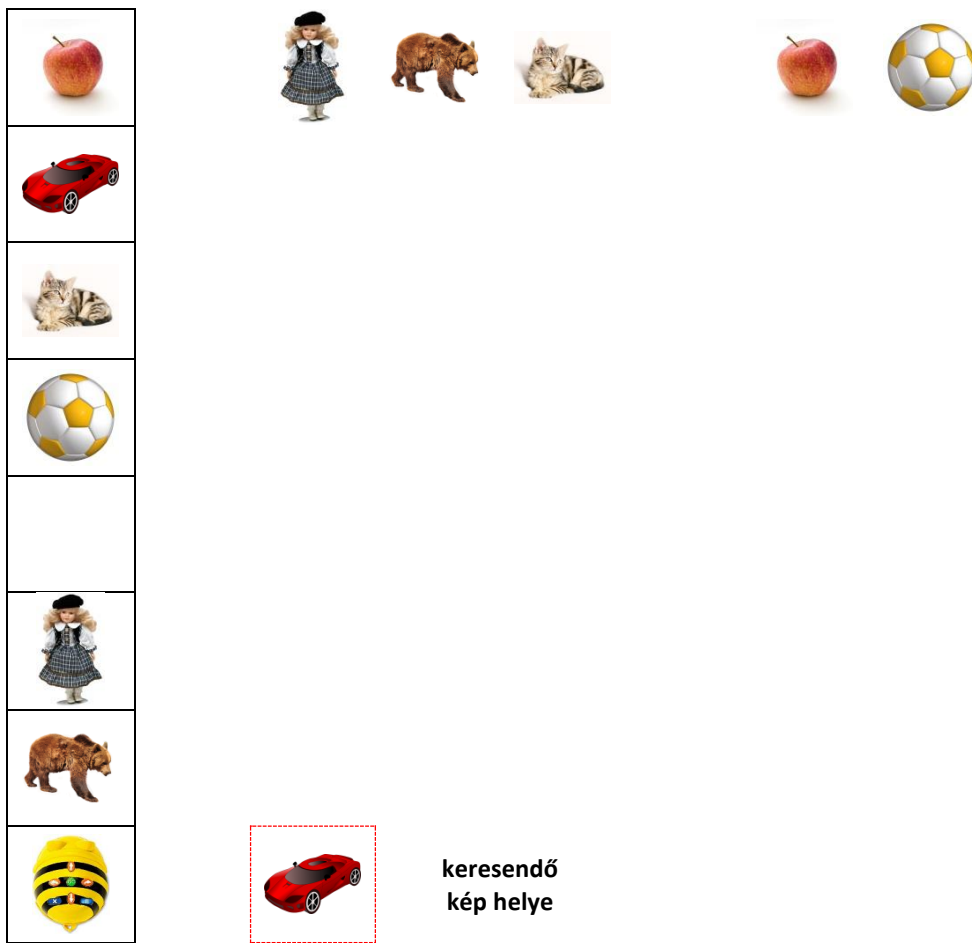
Szükséges eszközök:

- padlórobot
- egy tetszőleges felosztású pálya
- tetszőleges számú képpár, 70%/30%-os arányban a gyermek számára ismert, illetve ismeretlen tárgyakat ábrázolva (minimum 3 képpár)








Feladat leírása:

A padlórobotos pályán tetszőlegesen elhelyezzük a kiválasztott képeket. Minden kép párja a pálya mellett sorakozik egy vonalban, jól láthatóan a gyermek számára.

Például egy 1x8-as pálya használata esetén:

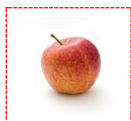


vagy egy 3x8-as pálya használata esetén:



X



keresendő
kép helye

A gyerek az általunk megnevezett képet kiválasztja a sorból, és a robot mellé helyezi (ez elősegíti a kép párjának azonosítását, megkeresését és a robot programozását). A gyerek megmutatja az általunk kért kép párját a pályán, ezután beprogramozza a robotot a kép helyének megfelelően, majd elindítja. Ha a robot megtalálta a helyes képet, annak párját visszahelyezzük a sorba, de már lefordítva (lásd az ábrán: X). Figyeljünk arra, hogy a játék elején olyan képek megkeresését kérjük a gyerektől, amelyeket már ismer, biztosítva ezáltal a sikerélményt és a motivációt a további játéokra.

A játékot addig folytatjuk, amíg minden kép párja lefordításra kerül a sorban.

Instrukció: „Kérlek, add ide/mutasd meg az autót (almát, labdát, stb.). Mutassuk meg most a méhecskének, hogy hol van ennek az autónak (almának, labdának, stb.) a párja a pályán.”

2-es számú játék

A padlórobotos játék típusa: PÁROSÍTÓ

Célja:

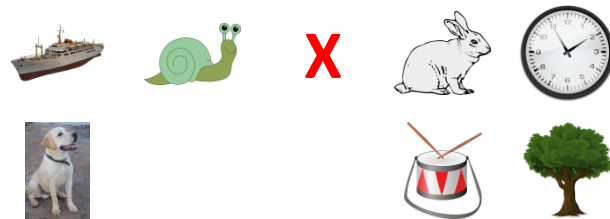
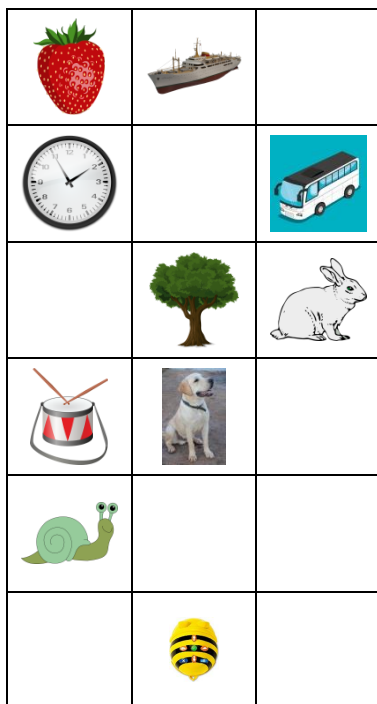
Ennek a játéknak a célja, hogy a gyermek számára már ismert tárgyak nevét próbálja ki is mondani, biztosítva ezáltal a gyakorlás lehetőségét, valamint azt, hogy ezeket a szavakat a mindennapokban is folyamatosan egyre gyakrabban használja. A szavak kiejtését nem javítjuk, mindössze annyit teszünk, hogy helyes kiejtési és összehasonlítási modellt biztosítunk számára.

Szükséges eszközök:

- padlórobot
- tetszőleges felosztású pálya
- azonos képpárok

Feladat leírása:

A padlórobotos pályán tetszőlegesen elhelyezzük a kiválasztott képeket. Minden kép párja a pálya mellett sorakozik egy vagy két vonalban.



A gyerektől megkérdezzük illetve elvárjuk, hogy a már ismert és megnevezett tárgyak nevét kimondja. Amennyiben a gyerek nem hajlandó megnevezni egy képet sem, mi fogjuk segíteni azzal, hogy egy képet kiválasztunk, arcunk mellé helyezzük, hogy kövesse a szájmozgásunkat, és megnevezzük a rajta található tárgyat. Ezt megismételjük, mindig időt hagyva a gyerek számára is az ismétlésre. Ezután a képet átnyújtjuk a gyerekeknek, megkérjük, hogy helyezze a robot mellé, és programozza is be a méhecskét a kép párjának megkeresésére. Ha a robot eljut a helyes képig, ezt ismételtelen megnevezzük, megkérdezzük a gyerektől, hogy mit is talált a robot, majd a kép párját visszahelyezzük a sorba, de már lefordítva.

Figyelünk arra, hogy a játék elején olyan képek megnevezését kérjük a gyerektől, amelyek nevét már kimondja, használja.

Instrukció: „Válassz egy képet ezek közül (rámutatunk a pálya mellé elhelyezett képekre)! / Válaszd ki, melyiket szeretnéd megkeresetni a méhecskével? Mi az? Gyere keressük meg a párját!”

A játékot addig folytatjuk, amíg minden kép párja a sorban lefordításra kerül. A végén minden képet visszafordítunk és újra megnevezünk, hangsúlyozva azon képek nevét, amit még nem használt eddig. Mindig dicsérjük meg a gyerek próbálkozásait, függetlenül a kiejtés minőségétől. A hangsúly nem a megnevezés helyességén van, hanem a beszéd készítésén és örömen. A játék végén újra elismételjük a képek nevét, sorban visszafordítva azokat.

Gyakorlási alternatívák:

A padlórobotos játék típusa: PÁROSÍTÓ

Célja: a verbális memória fejlesztése, hogy a gyerek egyre több szót legyen képes egymás után megjegyezni, ezeket megmutatni vagy megismételni a hallot sorrendnek megfelelően.

Szükséges eszközök:

- padlórobot
- tetszőleges felosztású pálya
- tetszőleges számú képpár

Feladat leírása:

A képpárok egyik fele a pályán van tetszőlegesen elhelyezve, a másik fele pedig a pálya mellett egy, két vagy három sorban. Megkérjük a gyereket, hogy keressen meg eleinte két képet, abban a sorrendben, amelyben hallja őket. A kért és megkeresett két képet elhelyezzük a pálya alsó részén, és megkérjük a gyereket hogy, keresse meg a méhecskével ezek párjait, természetesen abban a sorrendben, amelyikben eredetileg kértük tőle.

Instrukció: „Most a méhecske keresse meg a babát és a nyuszt! Ezt a két képet fogjuk ide kitenni egy sorba.”

A játékot addig folytatjuk, amíg össze nem szedtük a pályáról a képeket. Ezeket a végén párosával megnevezzük, természetesen balról jobbra haladva. A kért képek mennyisége lassan növelhető, és mint általános verbális memóriát fejlesztő játék minden szókincsfejlesztési lépcsőnél gyakorlási játékként használható.

A fenti gyakorlat úgy is végezhető, hogy a gyerek elé helyezzük a keresendő képek párjait, ezeket a gyerek megnevezi segítséggel vagy anélkül, majd egy-egy képet lefordítunk, de a megnevezéseket ismétljük, függetlenül attól hogy egy-egy képet már nem látunk, mivel lefordítottuk.

A fenti gyakorlatok hasonló módon végezhetőek folyamatosan növelve a képek/képpárok számát, a gyerek figyelmének, motivációjának, illetve szókincs mértékének függvényében.

3-as számú játék

A padlórobotos játék típusa: GYÚJTÖGETŐ

Célja:

A játék célja az analógiás gondolkodás kialakítása, hogy a gyermek képes legyen megérteni, hogy egy szó több hasonló, de ugyanazt a szerepet betöltő tárgyra érvényes. Ezért többféle hasonló megjelenésű, de valamelyest eltérő tárgy képét gyűjtjük össze (bögrék, labdák, autók, házak, stb.), és ezekkel végezzük a gyűjtögető játékot.

Szükséges eszközök:

- padlórobot
- tetszőleges felosztású pálya
- képpárok vagy képsorozatok

Feladat leírása:

A játékhoz választott pálya mérete a képek menysége szerint lehet kisebb vagy nagyobb. A pályán elhelyezendő képek bárhová kerülhetnek. A pálya mellé egy sorban elhelyezzük azokat a képeket, amelyek mutatják, hogy milyen tárgy melyik oszlopba kerüljön majd. A játékot játszhatjuk úgy is, hogy először csak egy tárgy összes hasonló képét gyűjtjük össze (például az összes almát), vagy úgy, hogy a gyerek választja ki, melyik képet szeretné, és ennek begyűjtése után a megfelelő oszlopba kell azt helyezni.

Instrukció: „Látod, ide kiraktam 4 képet, van közöttük egy alma, labda, autó és egy cica. Gyere, segítsünk a méhecskének, hogy megtalálja a többi cicát, labdát, autót és almát. Azokat is ide tesszük majd egymás alá.”



A játék végén elismételjük oszloponként vagy soronként a tárgyak nevét. Ez a feladat is végezhető úgy, hogy a pedagógus nevezi meg a keresendő tárgyat, de úgy is, hogy a gyerek választja ki és nevezi is meg.

Gyakorlási alternatívák: a gyerek gyűjti az almákat és a cicákat, a pedagógus a labdákat és az autókat.

AZ IGÉK ÉRTÉSÉNEK ÉS HASZNÁLATÁNAK ELSAJÁTÍTÁSA

4-es számú játék

A padlórobotos játék típusa: PÁROSÍTÓ

Célja:

Ennek a játéknak a célja, hogy a gyermek megértse és a passzív szókincsébe beépítsen számára még ismeretlen, új szavakat, ezek képét kérésre felismerje és a padlórobot segítségével megkeresse.

Szükséges eszközök:

- egy tetszőleges felosztású pálya
- padlórobot
- azonos képpárok, amelyek cselekvéseket ábrázolnak

Feladat leírása:

A padlórobotos pályán tetszőlegesen elhelyezzük a kiválasztott képeket. Minden kép párja a pálya mellett sorakozik egy vonalban.



keresendő
kép helye

A gyerek az általunk megnevezett cselekvést ábrázoló képet kiválasztja a sorból, és a robot mellé helyezi. Ezután megkeresi és megmutatja a pályán a kép párját, majd beprogramozza a robotot és elindítja.

Instrukció: „Vedd el innen (a sorból) azt a gyereket, aki fürdik! Tegyük le ide a méhecske mellé! Most keresd meg a másik gyereket, aki fürdik! Vigyük el hozzá a méhecskét!”

Ha a robot eljutott a helyes képig, annak párját visszahelyezzük a sorba, lefordítva. A pedagógus megnevezi az adott cselekvést, de a gyerektől még nem várjuk el, hogy ő is megnevezzék. Figyelünk arra, hogy a játék elején olyan képek megkeresését kérjük a gyerektől, amelyeket ismer. A játékot addig folytatjuk, amíg minden kép párja lefordításra kerül a sorban.

A játék növekvő nehézségű szintjei:

- I. teljesen egyforma képpárokat használunk
- II. olyan képpárokkal játszunk, amelyeken ugyanaz a főnév és az ige is, de a két kép nem teljesen egyforma (például az egyikén egy fiú almát eszik, a kép párján egy másik fiú banánt eszik)
- III. olyan képpárokkal játszunk, amelyeken az ige ugyanaz, de a főnév változik (például az egyikén a fiú eszik, a kép párján a kutya eszik)

Ez a játék az aktív szókinccs bővítésére is alkalmas, amennyiben a cselekvéseket a gyerekekkel önállóan vagy utánmondással mindig meg is neveztetjük.

Gyakorlási alternatívák:

A játék kereső játék formájában is játszható, ez esetben a gyerekeknek a pedagógus által megnevezett cselekvést ábrázoló képet kell megkeresnie, a hallott szót kell társítani a megfelelő képpel, nem támaszkodhat a kép párja által biztosított vizuális segítségre.

5-ös számú játék

A padlórobotos játék típusa: GYÚJTÖGETŐ

Célja:

Ennek a játéknak a célja, hogy a gyermek többféle szituációban felismerjen egy adott cselekvést, és összegyűjtse az ezt ábrázoló képeket a padlórobot segítségével.

Szükséges eszközök:

- egy tetszőleges felosztású pálya
- padlórobot
- képsorozatok, amelyek igéket ábrázolnak (egy képsorozat 4-8 képből áll, amelyek ugyanazt a cselekvést ábrázolják, de különböző módokon)



Feladat leírása:

A padlórobotos pályán elhelyezünk többféle cselekvést ábrázoló képet úgy, hogy a megtanulandó igét tartalmazó képből többet teszünk le (ebben a példában az „*eszik*” ige több képen látható). A gyermek feladata, hogy a padlórobot segítségével egyenként összegyűjtse valamennyi képet, amely a meghatározott cselekvést ábrázolja.

Instrukció: „*Keress egy olyan képet, ahol valaki eszik! Vigyük el hozzá a méhecskét! Van még olyan kép, ahol eszik valaki? Találjuk meg mindet, tegyük őket ebbe a sorba!*”

A megtalált képet a jobb felső sorba helyezzük, itt gyűjtjük össze őket. A gyerek, fejlettségi szintjétől függően utánmondással, segítséggel vagy önállóan elmondja a kép által megjelenített igét vagy az igéből és főnévből álló mondatot. A játék addig folytatódik, ameddig minden kép, amely a megadott cselekvést ábrázolja, átkerül a jobb felső sorba.

A MELLÉKNEVEK ÉRTÉSÉNEK ÉS HASZNÁLATÁNAK ELSAJÁTÍTÁSA

6-os számú játék

A padlórobotos játék típusa: KERESŐ / GYŰJTÖGETŐ

Célja:

A játék célja az, hogy a gyermek értse meg az utasítást, azonosítsa a megnevezett színt, majd keresse ezt meg a padlórobot segítségével.

Ezt megelőzően színegyeztető játékokat, feladatokat végzünk a gyerekekkel, először két-két színt differenciálva, majd a négyet együtt.

Szükséges eszközök:

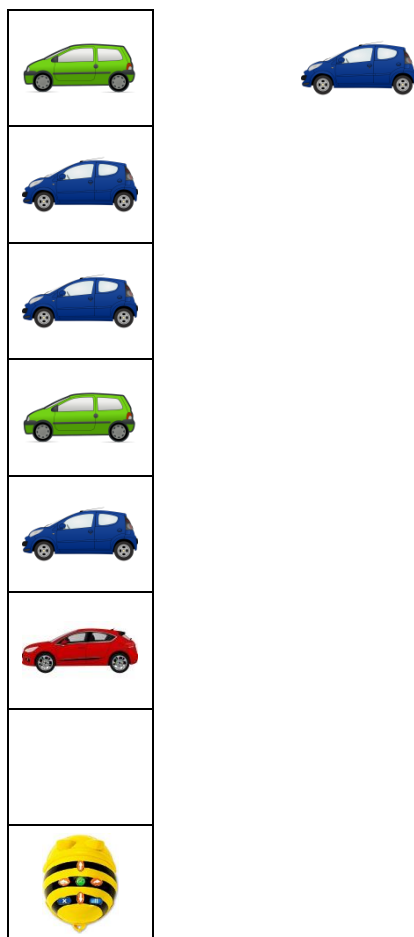
- egy tetszőleges felosztású pálya
- egy padlórobot
- színes tárgyakat ábrázoló képek

Feladat leírása:

A padlórobotos pályán tetszőlegesen elhelyezzük a kiválasztott képeket (például piros, kék és zöld autók). A pedagógus megnevezi a kért autó színét, a gyermek pedig megmutatja, melyik az, és közösen vagy egyedül beprogramozza a robotot, hogy eljusson a megfelelő képhez.

Instrukció: *“Keress meg a pályán a kék autót, mutasd meg, hol van! Most vigyük oda a méhecskét a kék autóhoz, és tegyük át a képet ebbe a sorba! Van még kék autó? Gyűjtsük össze mindet!”*

Lehet ugyanolyan színű autókat gyűjteni az elején, majd szortírozni is lehet a többféle színű autót ábrázoló képeket úgy, hogy egymásra tesszük az azonos színű autók képeit. Az ugyanolyan színű autók lehetnek azonos formájúak, vagy különbözhetnek egymástól, ez esetben a feladat megoldása már kis mértékű absztrakciót kíván.



Gyakorlási alternatívák:

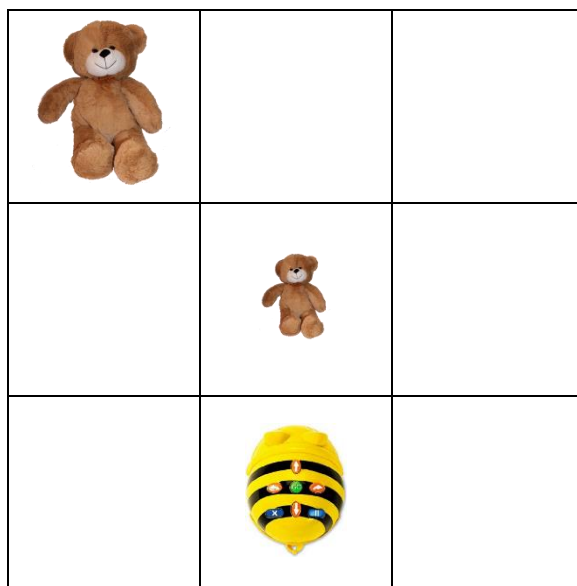
Használhatunk olyan képsorozatokat, amelyek azonos színű, de különböző tárgyakat vagy élőlényeket ábrázolnak, ez esetben a megnevezett színhez tartozó képek összegyűjtéséhez már nagyobb fokú absztrakció szükséges.

7-es számú játék

A padlórobotos játék típusa: KERESŐ

Célja:

A játék célja az ellentétes jelentésű melléknévpárok megértése, ebben a példában a *nagy-kicsi* ellentétpár fogalmának kialakítása. Ezt megelőzően egyeztetős játékokat, feladatokat végzünk a gyerekkel, amelyekben kicsi illetve nagy tárgyakat és képeket differenciálunk.



Szükséges eszközök:

- egy tetszőleges felosztású pálya
- padlórobot
- képpárok, amelyek ellentétes jelentésű mellékneveket ábrázolnak (ebben a példában *nagy* és *kicsi*)

Feladat leírása:

A pályán elhelyezzük a kiválasztott képpárt vagy képpárokat. A pedagógus elmondja, hogy melyik mackóhoz kell a gyerekek eljuttatnia a padlórobotot.

Instrukció: *“Hol van a nagy maci? Vigyük a méhecskét a nagy macihoz!”*

A gyermek előbb megmutatja a helyes képet, így megtudhatjuk, hogy biztosan megértette a kérést, majd egyedül vagy segítséggel beprogramozza a robotot, hogy eljusson a megnevezett képhez.

Ez a feladat a nagy-kicsi ellentétpár begyakorlását segíti, de ennek mintájára a többi ellentétpárt is lehet gyakorolni (hideg-meleg, üres-teli stb).

Ez a játék az aktív szókincs bővítésére is alkalmas, amennyiben a mellékneveket a gyerekekkel önállóan vagy utánmondással mindig meg is neveztetjük.

Gyakorlási alternatívák:

KAKUKKTOJÁS JÁTÉK – sok nagy és egy kicsi tárgyat vagy élőlényt ábrázoló képet használunk, a gyerekek meg kell találnia azt, amelyik nem illik a többi közé. Ennek mintájára gyakorolhatunk más ellentétes értelmű mellékneveket is.

GYÚJTÖGETŐ JÁTÉK - a nagy babának nagy ruhákat kell összegyűjteni, a kicsi babának pedig kicsiket.

8-as számú játék

A padlórobotos játék típusa: TÁRSASJÁTÉK



















Célja:

A játék célja az ellentétes értelmű melléknév – párok begyakorlása.

Szükséges eszközök:

- egy tetszőleges méretű pálya, amelyen a kiválasztott képekből kirakunk egy társasjáték-útvonalat kiindulási ponttal és célponttal
- melléknéveket ábrázoló képek
- egy vagy több padlórobot
- dobókocka

Példa a pálya kirakására:

					CÉL
					
					
					
					
					
					

Feladat leírása:

A játékot 2-4 játékos játszhatja, ez csoportos tevékenység esetén lehet 2-4 gyermek, egyéni foglalkozás esetén a pedagógus és a gyermek. Játsható egy közös padlórobottal, ez esetben ugyanazt a robotot kell közösen továbbjuttatni egészen a célmezőig, illetve játszható több robottal is, ez esetben minden játékosnak saját robotja van (mint a bábuk a hagyományos társasjátékban), és mindenkinek a saját robotját kell végigvezetnie a pályán.

A pályán a mellékneveket ábrázoló képekből kirakunk egy útvonalat, a rajtmezőre tesszük a robotot vagy a robotokat. A játékosok felváltva dobnak a dobókockával, majd a robottal annyi lépést tesznek a pályán, amennyit mutat a dobókocka, és meg kell mondaniuk a képen látható melléknevet és annak ellentétpárját. Ha ez nem sikerül, a pedagógus megmondja a helyes választ, a gyerekek pedig vissza kell mennie arra a mezőre, ahol volt. A játék addig tart, amíg a robot a célba nem ér.

Gyakorlási alternatívák:**PÁROSÍTÓ JÁTÉK**

Olyan képpárokat használunk, amelyek ellentétes értelmű mellékneveket ábrázolnak. A gyerekek meg kell találnia a pálya melletti képcsomagból elvett kép ellentétes jelentésű párját a pályán.

Olvasni tudó gyerekekkel mindkét fenti játék játszható oly módon, hogy nem képeket, hanem szavakat tartalmazó kártyákat használunk. A társasjáték komplexitása tovább növelhető azzal, hogy a dobókocka mennyiségeihez különböző feladatokat társítunk, például ha egyest dob, akkor meg kell neveznie az adott melléknév ellentétét, ha kettést dob, akkor mondatot kell alkotnia az adott melléknévvel, stb.

SZÁMNEVEK ÉRTÉSÉNEK ÉS HASZNÁLATÁNAK ELSAJÁTÍTÁSA

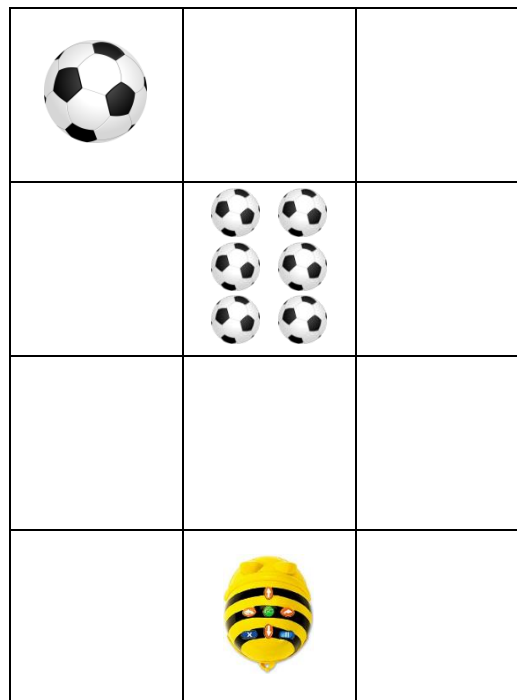
9-es számú játék

A padlórobotos játék típusa: PÁROSÍTÓ

Célja: a játék célja az 1 és a „sok” fogalmának kialakítása.

Szükséges eszközök:

- egy tetszőleges felosztású pálya
- padlórobot
- képpárok, amelyek 1 illetve sok tárgyat vagy élőlényt ábrázolnak



Feladat leírása:

A pedagógus felmutatja vagy a méhecske mellé helyezi az 1 (vagy sok) labdát ábrázoló képet, és megkéri a gyereket, hogy juttassa el a robotot oda, ahol ugyancsak 1 (vagy sok) labdát lát.

Instrukció: „Nézd, itt **egy** labda van. Keresd meg a másik képet, ahol csak **egy** labda van! Most vigyük oda a méhecskét!”

A feladat végrehajtásánál figyelniük kell arra, hogy először egyforma képekkel gyakoroljunk, azután hasonlókkal (a két képen látható labda/labdák eltérő színűek vagy mintájúak), végül teljesen különböző képeket kell a gyerekek egyeztetnie a mennyiségi kritérium szerint.

Ha a gyerek már differenciál az 1 és a sok között, elkezdhetjük az 1 és 2, majd a többi mennyiségfogalom és számfogalom kialakítását, ezek elsajátítása és gyakorlása is a fent leírt módon történik. Először

mennyiséget mennyiséggel egyeztetünk, ezután számjegyet számjeggyel, majd mennyiséget a megfelelő számjeggyel.

Gyakorlási alternatívák:

GYÚJTÓGETŐ JÁTÉK - a pályára leteszünk két dobozt, ezekre tépőzárral ráteszünk két különböző mennyiséget ábrázoló kártyát, a gyermeknek az a feladata, hogy a hívóképeknek megfelelő mennyiségű képeket gyűjtsön a dobozokba. Ha ez a szint már megy, akkor számjeggyel is elvégeztethetjük ugyanezt, a számjegyeknek megfelelő mennyiséget kell gyűjtenie a méhecske segítségével.

10-es számú játék

A padlórobotos játék típusa: KAKUKKTOJÁS

Célja:

A játék célja az 1 és a 2 mennyiségfogalmak kialakítása, e mennyiségek egyeztetése és az azokhoz kapcsolódó számnevek megértése illetve használata.

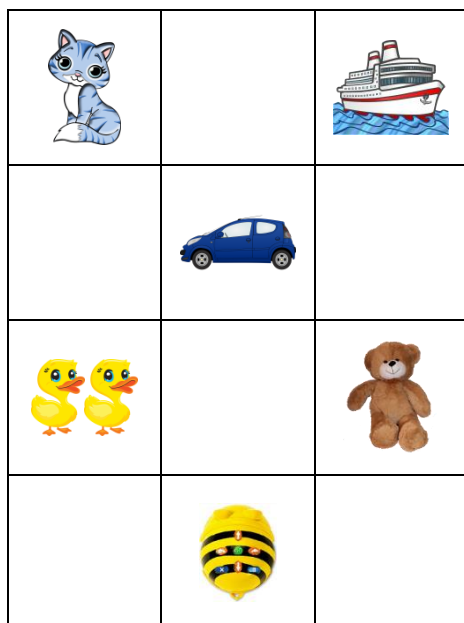
Szükséges eszközök:

- egy tetszőleges felosztású pálya
- padlórobot
- képek, amelyek 1 illetve 2 tárgyat / élőlényt ábrázolnak

Feladat leírása:

A padlórobotos pályán tetszőlegesen elhelyezünk több, ugyanazt a mennyiséget ábrázoló képet és egy olyat, amely azoktól eltérő mennyiséget ábrázol. Ezt a kakukktojást kell a gyerekek megtalálnia.

Instrukció: „Melyik az a kép, amelyiken valamiből több van, mint amennyi a többi képen? Keresd meg, és vidd oda a robotot!”



11-es számú játék

A padlórobotos játék típusa: GYÚJTÖGETŐ

Célja: a gyermek passzív és aktív szókincsének bővítése, a tárgyrag helyes használata

Szükséges eszközök:

- műanyag állatok (medve, ló, tehén, kakas, mókus)
- 5x4-es pálya
- képkártyacsomag az állatok eledeleivel
- padlórobot

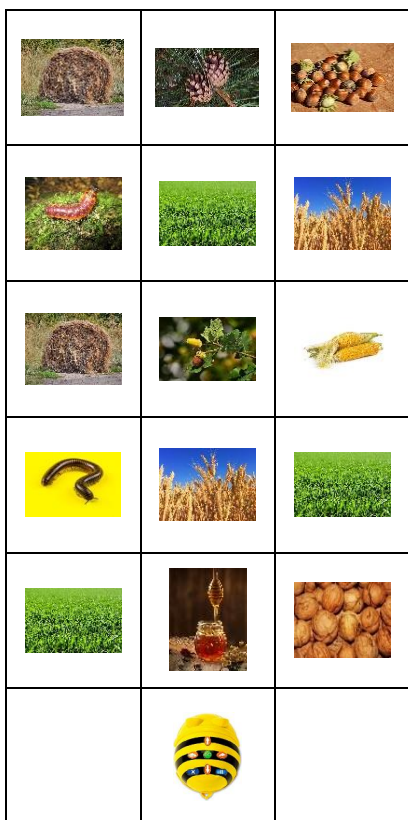
Feladat leírása:

Az állateledeles képkártyákat a pályára tesszük. A pálya mellé felsorakoztatjuk az állatokat. Miután megneveztük közösen az állatokat és az eledeleket, a gyermeknek ki kell választania, hogy melyik állat mit eszik.

Helytelen tárgyraghasználat esetén a pedagógus mintát ad, majd megismételteti a gyermekkel a helyes formát.

Instrukció: „Adj enni az állatoknak! Ki mit eszik? Tedd a képet az állat elé!”

Megjegyzés: A gyermek képességi szintjének és a foglalkozás típusának megfelelően várjuk el tőle, hogy csak tárgyraggal ellátott főnévvel, tárgyragos főnév és ige kombinációval vagy egész mondatban válaszoljon, például: „Málnát./Málnát eszik/A medve málnát eszik.”



12-es számú játék

A padlórobotos játék típusa: GYÚJTÖGETŐ

Célja: a gyermek passzív és aktív szókincsének bővítése, taktilis ingerek elfogadása, tárgyrag helyes használata

Szükséges eszközök:



- padlórobot, tolólap
- tetszőleges méretű üres pálya
- 6-8 elem (különböző taktilis ingereket képviselő elemek)

Feladat leírása:

Az üres pálya mellé 6-8 elemet teszünk, amit a padlórobot a toló részével el tud tolni. A gyermek megtapogatja és megnevezi ezeket az elemeket (homok, kavics, kukorica, szivacs, tüskés labda, fakocka, tészta stb.). Amit nem tud a gyerek, azt a pedagógus megnevezi, és várja, hogy a gyermek is utánmondja. Feladata az, hogy a robottal eljuttassa a "raktárba" az összes anyagot. Raktárként használhatunk például egy lego-elemekből összerakott épületet vagy egy fényképet, aminek a helyét változtathatjuk a pályán, így a gyerekeknek minden szállításnál különböző útvonalakat kell megterveznie és megvalósítania.

Instrukció: „Sorold fel, hogy mit fog vinni a méhecske! Tedd a méhecske kocsijába, és vidd a raktárba!”

Megjegyzés: A gyermek képességi szintjének és a foglalkozás típusának megfelelően várjuk el tőle, hogy csak tárggyal ellátott főnévvel, főnév és ige kombinációval vagy egész mondatban válaszoljon, például: „Mit hozott a méhecske? Homokot. / Homokot hozott. / A méhecske homokot hozott.”



Gyakorlási alternatívák:

KERESŐ / KATEGORIZÁLÓ JÁTÉK: *Piaci vásárlás.* A tetszőleges méretű pályára zöldségek és gyümölcsök képeit helyezük. A pálya mellé tesszük a bevásárló listát, amelyen szerepel a pályán található gyümölcsök és zöldségek egy része. A pedagógus a lista alapján kér valamit, amit a gyermeknek a robot segítségével kell megtalálnia, majd „megvásárolnia a piacon” (a pályán). Amikor minden megvan a listáról, ellenőrizzük a listát és képeket, közösen elismételve a gyümölcsök és zöldségek nevét.

13-as számú játék

A padlórobotos játék típusa: PÁROSÍTÓ

Célja: a gyermek passzív és aktív szókincsének bővítése, a birtokjel és a birtokos személyjel helyes használata.

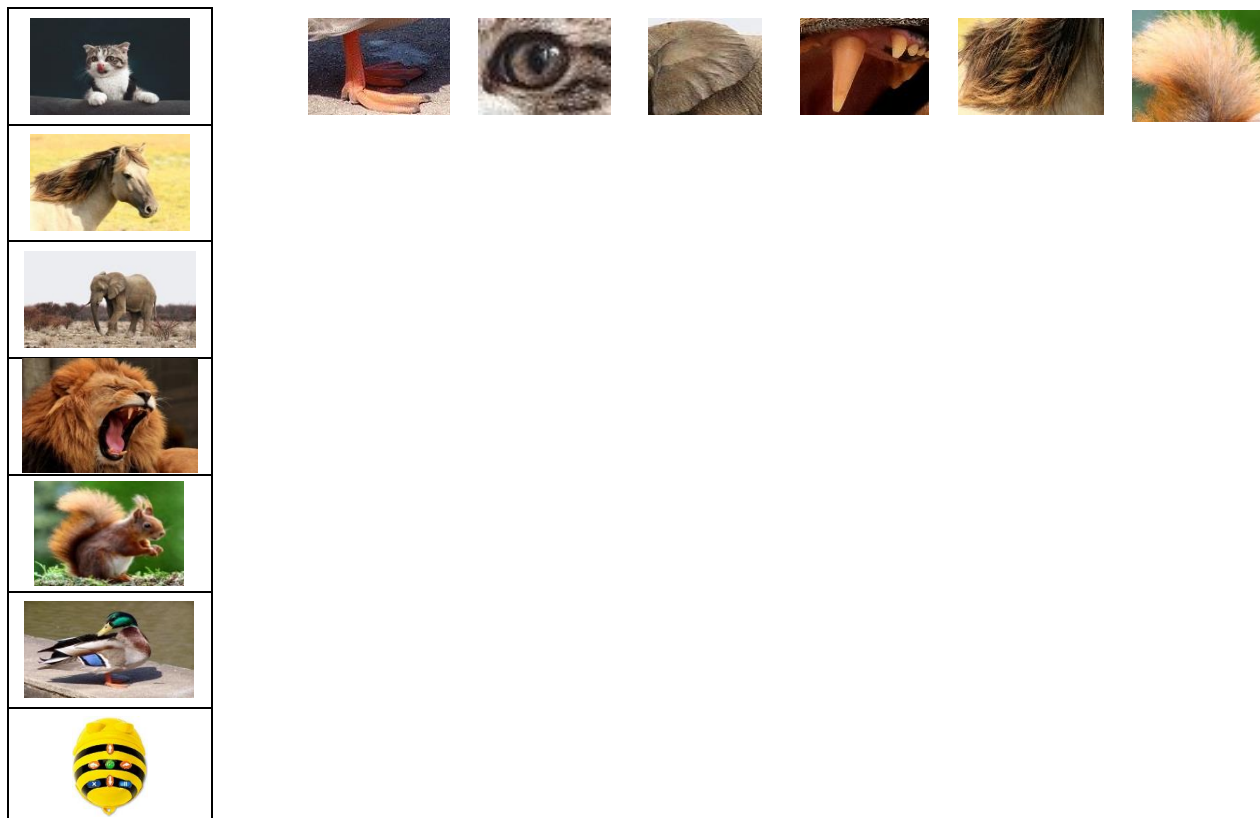
Szükséges eszközök:

- tetszőleges méretű pálya
- képpárok, amelyek egyike valamilyen állatot ábrázol, a másik pedig ennek az állatnak egy testrészét

Feladat leírása:

A pályán elhelyezzük az állatokat ábrázoló képeket, a testrészeiket pedig kirakjuk a pálya mellé egy sorban. A gyerek választ egy képet a pálya mellől, majd meg kell keresnie a párját (a hozzá tartozó állatot), elhozni a méhecskével és rátenni a megfelelő képre a pálya melletti sorban. Minden esetben megnevezzük az adott testrészt és annak birtokosát, majd miután valamennyi képnek megvan a párja, újra elismételjük ezeket.

Instrukció: "Válassz ki egy képet ebből a sorból! Kié ez a láb? A cicáé. Akkor ez a cica lába. Keresd meg a pályán a cicát, és hozd el a méhecskével! Tedd ide a sorba a kép párjára!"



Gyakorlási alternatívák:

KERESŐ JÁTÉK: „Keresd meg a gazdáját!”

Tetszőleges méretű pályára olyan tárgyakat ábrázoló képkártyákat teszünk, amelyek mindegyike valakihez / valamihez tartozik. A padlórobot toló részével szállítjuk a „tulajdonosokat” ábrázoló képkártyákat / figurákat / műanyag állatkákat a megfelelő helyre (például: néni-körömcipő, bácsi-aktatáska, gyerek-játék, nagymama-szemüveg, autó-kerék, tyúk-tojás, stb.). A birtokjelet a „Kivé a ...?” kérdés alapján dolgozzuk fel.

PUZZLE JÁTÉK: “Rakd ki a fiút és a lányt!”

A pályán puzzledarabok vannak egy fiú és egy lányfigura részeivel. A darabokat a pedagógus kérésének megfelelően a gyerek a méhecske segítségével összeszedi a pályáról, ő is megnevezi a testrészeket és azok birtokosát a “Kivé a ...?” kérdés alapján, ezután a pálya mellett összerakja a két figurát (fej, nyak, törzs, jobb kéz, bal kéz, jobb láb, bal láb).

KAKUKKTOJÁS JÁTÉK: „Mi nem a nénié?”

A tetszőleges pályán női ruhaneműk vannak, köztük egy férfikalap vagy egy ing. A gyermeknek meg kell neveznie a ruhaneműket és azt is, hogy kié, így megtalálja a kakukktojást.

FŐNEVEK TÖBBES SZÁMA

14-es számú játék

A padlórobotos játék típusa: KERESŐ

Célja:

A játék célja, hogy a gyermek megkülönböztesse a főnevek egyes és többes számát, hogy összekapcsolja a hallott szóalakot a megfelelő képpel.

Szükséges eszközök:

- padlórobot
- egy tetszőleges felosztású pálya
- tetszőleges számú képpár - a képpárok ugyanazt a főnevet ábrázolják, az egyikén csak **egy** van az adott főnévből, a másikon pedig **több**

Feladat leírása:

A padlórobotos pályán elhelyezzük a kiválasztott képeket. A pedagógus megnevezi valamelyik főnév egyes vagy többes számát, a gyerekeknek társítani kell a hallott szóalakot a megfelelő képpel, és oda kell vezetnie a robotot.

Instrukció: „Figyeld, hogy mit mondok: autó. Keresd meg a pályán, és vidd oda a méhecskét!”



15-ös számú játék

A padlórobotos játék típusa: PÁROSÍTÓ

Célja:

A játék célja, hogy a gyermek begyakorolja és megfelelően használja a főnevek egyes és többes számát.








Szükséges eszközök:

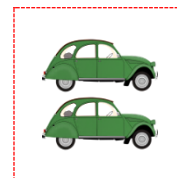
- padlórobot
- egy tetszőleges felosztású pálya
- tetszőleges számú képpár, mindegyik két példányban (a képpárok ugyanazt a főnevet ábrázolják, az egyikken csak **egy** van az adott főnévből, a másikon pedig **több**)

Feladat leírása:

A padlórobotos pályán tetszőlegesen elhelyezzük az egyik képcsomag képeit, az egyes és a többes számot ábrázolókat egyaránt. A másik, ugyanolyan képcsomag képeit összekeverve, képes oldalukkal lefelé fordítva a pálya mellé tesszük. A gyerek elvesz egy képet a pálya mellé tett csomagból, megnevezi a rajta lévő tárgyat vagy tárgyakat, majd megkeresi a pályán az **ugyanolyan** képet, odavezeti a méhecskét, és begyűjti a kép párját.

Instrukció: "Vegyél egy képet! Mit/Miket látsz rajta? Keresd meg a pályán is, és mutasd meg. Vidd oda a méhecskét!"

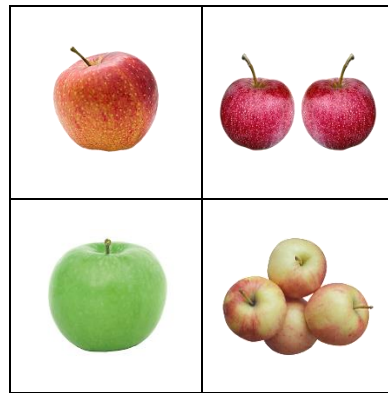
		
		
		
		
		



**A letett
képcsomag
helye**

Gyakorlási alternatívák:

A képpárokat úgy is összeállíthatjuk, hogy azok nem pontosan ugyanolyanok, csak **hasonló** tárgyakat, élőlényeket vagy személyeket ábrázolnak, például:



**Ez a képpár
kerül a
pályára.**

**Ez a képpár
kerül a pálya
mellé tett
csoomagba.**

FŐNEVEK TOLDALÉKAI: HELYHATÁROZÓK

A helyhatározókat egyenként tanítjuk a gyermeknek, a következő javasolt sorrendben:

- ban**, -**ben** ragos helyhatározók
- on**, -**en**, -**ön** ragos helyhatározók
- **alatt** névutós helyhatározók
- **mellett** névutós helyhatározók
- **előtt** névutós helyhatározók
- **mögött** névutós helyhatározók
- **között** névutós helyhatározók

Az újonnan megtanult helyhatározókat mindig hozzáépítjük a már elsajátítottakhoz, vegyesen is gyakoroljuk, hogy a gyermek jobban rögzítse és differenciálja őket.

16-os számú játék

A padlórobotos játék típusa: KERESŐ

Célja:

A játék célja, hogy a gyermek megértse és differenciálja a téri relációkat kifejező szavakat és toldalékokat.

Ezzel a játékkal gyakorolhatunk akár egy adott helyhatározót, akár több, már elsajátított helyhatározót is - attól függően, hogy a gyermek hol tart ezek megtanulásának folyamatában.

Szükséges eszközök:

- padlórobot
- egy tetszőleges felosztású pálya
- képsorozatok, amelyeken ugyanaz a tárgy különböző téri pozíciókban található (minden képsorozatban más-más tárgy szerepel)

Példa egy képsorozatra:



Feladat leírása:

A padlórobotos pályán elhelyezzük a kiválasztott képeket, annak függvényében, hogy melyik helyhatározót gyakoroljuk, és hogy melyeket érti már meg a gyermek. Például a legegyszerűbb szinten, ha még nem ismeri egyik téri fogalmat sem, és a *-ban/-ben* ragos helyhatározókat akarjuk gyakorolni, akkor csak két képet teszünk a pályára (például az egyikben a labda a *dobozban* van, a másikon pedig a doboz *mellett*).



A gyermek feladata, hogy a robotot arra a mezőre vezesse, ahol a pedagógus által megnevezett pozícióban található az adott tárgy, ebben az esetben oda, ahol a labda a *dobozban* van.

Instrukció: *“Vidd oda a méhecskét, ahol a labda a dobozban van!”*

Ha a gyermek teljesíti a feladatot, akkor azt a képet, ahol a labda a doboz mellett van, kicseréljük egy másikra, például arra, amelyiken a labda a *dobozon* van, és megismételjük a feladatot. Ha a gyermek valamennyi képpárnál jó helyre viszi a robotot, akkor három, majd négy képet helyezünk a pályára ugyanabból a sorozatból, végül pedig az összeset (ebben az esetben természetesen nagyobb pályát használunk).

A leírt módon valamennyi helyhatározót megértését gyakorolhatjuk.

Gyakorlási alternatívák:

Ha a gyermek már mindegyik helyhatározót megérti, akkor az instrukciókat felváltva adjuk, azaz minden utasításban más-más téri pozíciót nevezünk meg, de még mindig csak egy képsorozat képeit használjuk.

A következő lépésben már két képsorozat képei kerülnek a pályára, ezeken két különböző tárgy van ugyanazon a helyen.

Például:

labda a dobozban	autó a dobozban
labda a dobozon	autó a dobozon
labda a doboz mellett	autó a doboz mellett
labda a doboz előtt	autó a doboz előtt
labda a doboz mögött	autó a doboz mögött
labda a dobozok között	autó a dobozok között

Tovább nehezíthetjük a feladatot, ha olyan képeket is használunk, amelyeken ugyanaz a két tárgy van, de fordított pozícióban, például *a labda a dobozok között* illetve *a doboz a labdák között*, vagy *az autó a dobozban* illetve *a doboz az autóban*.

17-es számú játék

A padlórobotos játék típusa: PÁROSÍTÓ

Célja:

A játék célja, hogy a gyermek begyakorolja a *-ban*, *-ben* ragos helyhatározók használatát, és hogy ezekkel helyes mondatokat alkosson a képek alapján.

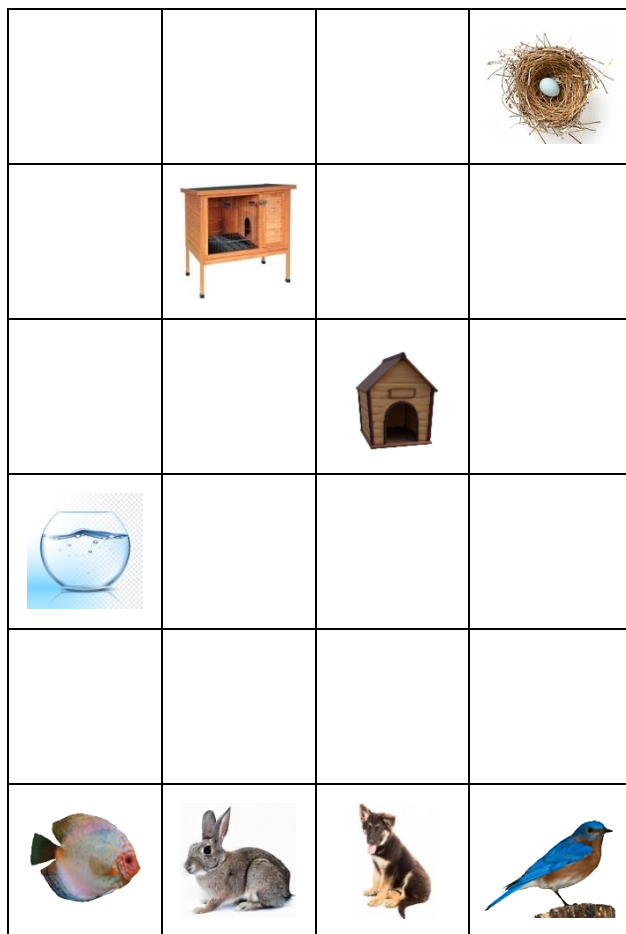
Szükséges eszközök:

- padlórobot
- egy tetszőleges felosztású pálya (annyi oszlopa legyen, ahány képpárt használunk)
- tetszőleges számú képpár – a párok egyik tagja egy állatot ábrázol, másik tagja ennek az állatnak a lakhelyét vagy élőhelyét (például: nyúl – nyúlketrec, hal – akvárium, kutya – kutyaház, madár – fészek)

Feladat leírása:

A képpárokat úgy helyezzük el, hogy a pálya alsó sorának mezőire tesszük az állatok képeit, a lakhelyüket/élőhelyüket ábrázoló képeket pedig ugyanazon oszlop egy másik mezőjére tesszük.

Példa a képek elhelyezésére egy 4x6-os pálya használata esetén:













A gyermek feladata, hogy eljuttassa az állatokat a lakhelyükig. Ezt megvalósíthatjuk úgy, hogy ceruzával vonalat húzunk egyik képtől a másikig, vagy úgy, hogy az állat képét a robothoz rögzítve odavisszük a lakhelyéhez, vagy csak egyszerűen egyik képtől a másikig juttatjuk a robotot, és szóban mondjuk el, hogy hol lakik.

Instrukció: “Mi ez? (hal) Hol lakik? / Hol él? Vidd oda a halat a robottal!”

A “Hol lakik?/Hol él?” kérdésre a gyermeknek először a helyhatározóraggal ellátott főnévvel kell válaszolnia (vízben, akváriumban). Ezután utánmondással vagy önállóan elmondatjuk vele a helyhatározóval bővített mondatot (A hal a vízben lakik/él.)

Gyakorlási alternatívák:

A képpárokat úgy helyezzük el, hogy a pálya felső sorának mezőire tesszük az állatok élőhelyeit ábrázoló képeket, a pálya alsó sorának mezőire pedig az állatok képeit, úgy, hogy az összetartozó képek ne legyenek ugyanabban az oszlopban. Ennek a feladatnak a megoldása magasabb szintű robot – programozási készséget igényel, másrészt ismereteket feltételez az állatokra vonatkozóan.

18-as számú játék

A padlórobotos játék típusa: PÁROSÍTÓ

Célja:


A játék célja, hogy a gyermek begyakorolja a helyhatározók használatát, és hogy ezekkel helyes mondatokat alkosson a képek alapján.

Szükséges eszközök:

- padlórobot
- egy tetszőleges felosztású pálya
- tetszőleges számú képpár - ezek két különböző tárgyat, élőlényt vagy személyt ábrázolnak ugyanolyan téri pozícióban (például: *a kakas az autó előtt van – a labda a szék előtt van*)

Feladat leírása:

A pályán elhelyezzük a képpárok egyik tagját, a többit kártyacsomóként a pálya mellé tesszük, képes oldalukkal lefelé fordítva.

A letett képcsomag helye



A gyerek elvesz egy képet a pálya mellé tett csomagból, és megmondja, hogy az azon lévő tárgy/ élőlény / személy hol helyezkedik el. Ezután meg kell keresnie a pályán azt a képet, amelyiken ugyanolyan téri pozícióban látható egy tárgy / élőlény / személy, és oda kell vinnie a robotot.

Instrukció: “Vegyél egy kártyát! Mi van rajta? Hol van a...? Keresd meg a pályán a kép párját, és vidd oda a méhecskét!” - Ha a gyermek nem jön rá, hogy melyik a húzott kép párja, akkor rávezető kérdésekkel vagy információkkal segítjük.

Gyakorlási alternatívák:

GYÚJTÖGETŐ JÁTÉK

A pályán több, ugyanazt a téri pozíciót ábrázoló képet helyezünk el, kiegészítve olyan képekkel is, amelyek más helyhatározókat ábrázolnak. A gyermek feladata, hogy a robottal összegyűjtse, egyikről a másikig haladva, a pedagógus által megnevezett helyhatározós képeket.

KAKUKKTOJÁS JÁTÉK

A pályán több, ugyanazt a téri pozíciót ábrázoló képet helyezünk el, de leteszünk egy olyat is, amely azoktól eltérő pozíciót ábrázol. A gyermek feladata, hogy megtalálja a kakukktojást - azt a képet, amelyik

nem illik a többi közé, mert más helyzetben van rajta az adott tárgy, élőlény vagy személy. Ebben a játékban a robotot a kakukktójáshoz kell vezetnie.

19-es számú játék

A padlórobotos játék típusa: TÁRSASJÁTÉK

Célja:

A játék célja, hogy a gyermek begyakorolja a helyhatározók használatát, és hogy ezekkel helyes mondatokat alkosson a képek alapján.

Szükséges eszközök:

- padlórobot
- egy tetszőleges méretű pálya, amelyen színes négyzetekből kirakunk egy társasjáték-útvonalat kiindulási ponttal és célponttal
- annyi kép, ahány mezőből áll a társasjáték útvonala – a képek kisebbek legyenek, mint a színes mezők (hogy látható maradjon a mező színe), és különböző téri pozíciókban lévő tárgyakat, élőlényeket vagy személyeket ábrázoljanak
- színes dobókocka

Példa a pálya kirakására:



Feladat leírása:

A játékot 2-4 játékos játszhatja, ez csoportos tevékenység esetén lehet 2-4 gyermek, egyéni foglalkozás esetén a pedagógus és a gyermek.

A pálya színes mezőin elhelyezzük a képeket, úgy, hogy minden mezőre teszünk egy-egy képet. A játékosok felváltva dobnak a színes dobókockával, majd a robottal a megfelelő színű, legközelebbi mezőre lépnek, és elmondják, hogy mi van a képen (a gyermektől helyhatározóval bővített mondatot várunk). A játékot az nyeri, aki hamarabb ér a célba.

Gyakorlási alternatívák:

Olyan képeket használunk, amelyeken helyhatározós kérdések szerepelnek, például: *Hol alszunk? Hová tesszük a piszkos ruhát? Honnan vesszük ki a tejet?*, de a kép csak a kérdés egyik elemét ábrázolja vizuálisan, magát a választ nem. Például a *Hová tesszük a piszkos ruhát?* kérdéskártyán van egy piszkos ruha, de mosógép nincs. Ez a játék tehát olyan gyerekekkel játszható, akiknek vannak ismereteik a különböző tárgyakhoz, személyekhez vagy cselekvésekhez kapcsolódó helyekről. A kártyákon szereplő kép arra szolgál, hogy a nem olvasó gyerekek társítsák hozzájuk a kérdést, így többszöri ismétlés után már tudni fogják, hogy az adott kártyán milyen kérdés van.

További lehetőség, hogy a pályára nem csak helyhatározós kérdéseket tartalmazó kártyákat teszünk, hanem más, úgynevezett *wh* kérdéseket is (*who?*, *what?*, *when?*, *why?*).