

A ZSEBLÁMPAFÉNY- FOGÓCSKA



AKADÁLY NÉLKÜL

modul adaptációja
látássérült tanulók
együttneveléséhez

SZÖVEGÉRTÉS- SZÖVEGALKOTÁS

Alap-III.5-AdGY

A modult készítette:
Sósné Pintye Mária

Az adaptációt készítette:
Parasz kay Sára

SULI NOVA
Köznevelési, Fejlesztési és Pedagógus-továbbképzési Központ

Magyarország célba ér



A modul célja	Testséma megerősítése, folyamatos szemmel követés kialakítása, vizuális figyelem fejlesztése, a kezek szemmel kísérésének kialakítása, mozgáskoordináció-fejlesztés
Időkeret	10 perc
Ajánlott korosztály	6–9 évesek
Modulkapcsolódási pontok	<p><i>Tágabb környezetben</i> Énkép, önismeret Írás-olvasás előkészítése</p> <p><i>Szűkebb környezetben</i> Testtudatfejlesztés Nagymozgásfejlesztés Finommotorika</p> <p><i>Ajánlott megelőző tevékenységek</i> Nagymozgás modulok Indirekt testtudatfejlesztő gyakorlatok Szemmel követést elősegítő gyakorlatok</p> <p><i>Ajánlott követő tevékenységek</i> Direkt testtudatfejlesztő modulok Finommotorika modulok</p>
A képességfejlesztés fókuszai	Finommotorika-fejlesztés, vizuomotoros koordináció fejlesztése, testtudatfejlesztés, sajátmozgás-érzékelés fejlesztése, tapintásérzék fejlesztése, szem-kéz koordináció fejlesztése

AJÁNLÁS

Mindaz, ami az ajánlásban és a megfigyelési szempontok között szerepel – első látásra – gyakran komplikáltabb, mint maguk a gyakorlatok. Azt a munkamódszert ajánljuk, hogy mielőtt az ajánlást és a megfigyelési szempontokat elolvasná, és esetleg megijedne attól, mi mindenre fontos figyelnie, a gyakorlatokat próbálja ki gyerekek nélkül, otthon (ha van, a javasolt verssel együtt). Amikor már gördülékeny a mozgás és szöveg összhangja, valamint úgy érzi, hogy a gyerekeknek is be tudja mutatni, olvassa el a módszertani ajánlást. Nem kell törekednie arra, hogy annak minden részletét megjegyezze, csak egyszerűen próbálja ki a gyerekekkel. Az első kipróbálások után is csak arra keressen választ a megfigyelési szempontok között és az ajánlásban, amilyen problémával saját osztályában találkozott. Ezt szükség szerint megteheti minden gyakorlás után, így egy idő után a legtöbb javaslat „életre kel”, és világosan fogja látni, mikor mire fontos figyelnie tanítványai között.

Ez a játék a gyermekek által igen kedvelt, a szabadidőben is gyakran végzett tevékenység. Az óra menetében egyaránt alkalmas előkészítésre (a vizuális figyelem koncentrálására) vagy levezető játékként.

A játékhoz minden gyermek számára egy működő, normál méretű zseblámpa szükséges, amelyet célszerű otthonról, névvel ellátva egy korábbi időpontban bekérni. Valamint szükséges még az osztály létszámától függően egy-két, esetleg három színes celofán, amelynek mérete és formája megegyezik a lámpák fényszóró felületének nagyságával.

A játékhoz viszonylag elsötétíthető teremre van szükség, ahol a villany leoltása után a zseblámpák fénye meglátszik a plafonon. Erre a célra alkalomadtán az iskola kevésbé használt közösségi termét is igénybe lehet venni.

Ha túl nagy a létszám, és úgy ítéljük meg, hogy a plafonon követhetetlenül sok fény jelenne meg egyszerre, akkor az osztályt két csoportra oszthatjuk, az egyik fele zseblámpafény-fogócskázik, a másik fele párokat alkotva, szintén zseblámpával a kézben az oldalfalak mentén ül le. A párosan ülő gyermekek feladata az lesz, hogy a falra az egyikük betűket (nyomtatott, vagy írott, az aktuális tananyagtól függően) rajzol a zseblámpa fényével, a másik igyekszik kitalálni, melyik betű fénycsíkja jelent meg, majd szerepet cserélnek. Differenciált óravezetéssel az ügyesebbek később rövid, majd hosszabb szavakat, sőt mondatokat is megjeleníthetnek a fényvel. A gyakorlás következő napján az előző nap fényvel író csoport fényfogózik, és fordítva.

Már a tervezés szakaszában gondoljunk arra, hogy a fogócskában részt vevő gyermekek a földön fognak feküdni, ezért a szülők az adott napokon olyan ruhába öltöztessék a gyermekeket, amelyet nem sajnálnak, valamint hogy a tiszta tanterembe a gyermekek ne utcai cipővel, hanem benti cipővel lépjenek be reggel. Célszerű hetente két gyermeket megbízni azzal, hogy reggel korábban érkezve erre figyelmeztessék társaikat.

A gyakorlatokat ideális esetben 3-4 héten át mindennap rövid ideig végezzük. A fejlesztés hatékonysága úgy növelhető, hogy a 3-4 hét elteltével újabb, szemmel követést fejlesztő gyakorlási sort választunk, a folyamatot pl. négyszer-ötször 4 hétre tervezve.

Itt is, mint más alapozó gyakorlatoknál a tanító hagyja, hogy a gyermekek a gyakorlás által „dolgozzák ki” önmaguk számára a legkoordináltabb, leggazdaságosabb végrehajtási módot, s csak akkor, általában egyénileg segítsen, ha látja, hogy a gyermek koordinációja 1 hét után sem javul.

Gyengénlátó tanuló számára a zseblámpa fényével való játék értékes, hasznos és fejlesztő hatású lehet, ha biztosítjuk annak megfelelő feltételeit. Csak a jól elsötétített helyiségben válik számára láthatóvá a zseblámpa fénye. Ha a mennyezeten fénycsőarmatúrák vannak, nem alkalmas a játékra. Gyengénlátó tanulótl csak viszonylag kis térben való mozgás követését várhatjuk el. Egymás közelében lévő több fényfolt, azok fényudvara és mozgása nagyon megnehezíti a feladatot számára. Azt sem várhatjuk el, hogy a lámpa üvegére ragasztott formát felismerje, ha annak foltja nem rajzolódik ki élesen a falon. A színes fólia csökkenti a fény kontrasztját, tompítja a lámpa fényét, és csak gyenge színhatást ad. Mindezek ellenére – ideális feltételek között – kis létszámú csoportban alkalmazva a gyengénlátó gyermek számára is igen hasznosak a feladatok.

TÁMOGATÓ RENDSZER

A feladat hatásmechanizmusának jobb megértéséhez a tanítói kézikönyv mozgásról és finommozgásokról, a testtudatról és térérzékelésről szóló fejezeteinek tanulmányozása nyújt segítséget.

MEGFIGYELÉSI SZEMPONTOK

A szemmel követés biztos és hosszan tartó működése az olvasás és az írás elengedhetetlen előfeltétele, ezért nagy jelentősége van a tanulási folyamatban. Sok sikertelenség forrása lehet, és általában kevésbé venni rögtön észre, ha nem jól működik. A helyes szemmozgások kialakulását gátolja, ha a gyermek túl sokat néz tévét vagy monitort, mivel a sík felület nem készíti különböző térbeli pontokra való fókuszálásra a szemet. A készségfejlesztés megtervezésénél tehát tekintettel kell lennünk a családok szokásaira is. A szemmel követést fejlesztő gyakorlatok első csoportját azok a feladatok alkotják,

ahol valamilyen testi érzet figyelmezteti a gyermeket, hogy vizuális figyelme elterelődött a megfelelő tárgyról. Így segíthetünk a gyermeknek, hogy egyre inkább tudatosan irányítsa vizuális figyelmét. Ez a feladat a szemmel követés modulok utolsó eleme, mert itt már egyáltalán nem segíti a testi visszajelzés a gyermeket.

A feladatok jó jelzést szolgáltatnak a tanárnak ahhoz, hogy van-e már olyan szinten az egyes gyermekek vizuális követőképessége, hogy elkezdhetjük az olvasás- vagy írástanítást. Eleinte csak figyeljük a gyermekek tevékenységét, jegyezzük meg, hogy kik azok, akiknek mozgása több figyelmet érdemel, akár ügyességük, akár ügyetlenségük miatt. Csak később, néhány gyakorlónap után segítsünk egyénileg is azoknak a nehezen mozgóknak, ahol nem tapasztalunk pozitív változást.

Ennél a játéknál csak az aktuálisan a fogó szerepében lévő gyermek(ek)et figyeljük meg alaposabban:

- Mennyire biztos kézzel irányítja színes fénykörüket a többi fénykör eltakarására?
- Egyformán ügyes-e a tőle jobbra illetve balra lévő fénykörök elkapásában, vagy az egyik oldalt preferálja?
- Csak a domináns kezével dolgozik, vagy az oldaltól függően váltogatja kezeit?
- Egyformán ügyes-e a közeli és a távoli fénykörök becserkészésében?

Amennyiben bármely gyakorlat végzésében nem tapasztalunk számottevő javulást a 3-4. hét végére, akkor legalább ugyanennyi „pihenőre” tegyük el, majd később emeljük vissza a gyakorlás menetébe. Ha még a második gyakorlási fázis után sem tapasztalunk számottevő változást, koordinációnövekedést, és ez az adott gyermek esetében több gyakorlatnál is előfordul, akkor kérjük szakember segítségét!

Gyengénlátó gyermeknél csak több gyakorlással érhetünk el számottevő fejlődést. A gyermek teljesítményét azonban csak önmagához viszonyítva szabad mérni.

Saját adaptációs kiegészítem:

A FELDOLGOZÁS MENETE

Az alábbi részletes leírás célja elsősorban egyféle minta bemutatása. Nem lehet és nem szabad kötelező jellegű előírásnak tekinteni. A pedagógus legjobb belátása szerint dönthet a részletek felhasználásáról, módosításáról vagy újabb variációk kidolgozásáról.

A) ZSEBLÁMPAFÉNY-FOGÓCSKA

Lehetőség szerint sötétítsünk el a teremben, és úgy rendezzük át a padokat, hogy mindenki, vagy az ajánlásnak megfelelően differenciált csoport minden tagja zseblámpával a kezében a földön hanyatt tudjon feküdni. A létszámtól függően 10-15 gyermekenként egy fogó szükséges, akit kiszámolással, vagy egyéb módon választunk ki. A fogók zseblámpájára a reflektor tetejére kívülről (a fény útjába), színes celofánt, vagy átlátszó műanyagot (pl. színes műanyag dosszié egy darabját) ragasztunk celluxszal, vagy más módon odaerősítünk. Az így keletkező színes fény különbözteti meg a fogót a többi játékostól.

- *Amikor mindenki hanyatt feküdt, a zseblámpák fényét a plafon különböző pontjaira irányítsátok, de később ne mozgassátok! A fogó által mozgatott színes fény igyekszik egyenként a többi fényt letakarni, vagy ha a fehér fény nagyobb, akkor benne színes foltot hagyni. Akinek a fehér fényét ilyen módon*

megfogták, az lekapcsolja a lámpáját. Az nyer, akit utoljára fogtak meg. Az lesz a következő fogó, akit először fogtak meg. Ha több fogó is van, akkor ez utóbbi szabályt fogónként számítjuk.

A játékot a csoport nagyságától függően egy nap kétszer-háromszor ismétljük meg egymás után. Ügyeljünk arra, hogy a gyakorlási folyamatban mindenki többször is legyen fogó. (Ha nem is játékszabály szerint, hanem kijelöléssel.)

Saját adaptációs kiegészítem:

B) NEHEZÍTETT VÁLTOZAT

Ha már az alapjátékot begyakoroltuk, azzal nehezíthetünk, hogy a fehér fények bizonyos alakzatokban mozoghatnak a plafonon, pl. saroktól sarokig átlóban, így nehezítve a megfogást. Ezt a változatot úgy is játszhatjuk, hogy a megfogott játékos nem kapcsolja ki a lámpáját, hanem a fogóval lámpát cserél, így ő lesz a fogó. Ez a változat több gyermeknek teremt lehetőséget arra, hogy fogó legyen.

Saját adaptációs kiegészítem:

C) JÁTÉK IDŐRE

Az eddig leírt változatok mindegyikét egyaránt játszhatjuk úgy is, hogy a lámpák csak bizonyos ideig, pl. két percig világítanak, majd mindenki kikapcsolja a sajátját. Több játék, vagy talán az egész osztály eredményeit összehasonlítva az győz, aki adott idő alatt a legtöbb fehér fényt fogta be. Ebben az esetben készíthetünk tabellát, ahová mindig felírjuk az aznapi eredményeket.

Saját adaptációs kiegészítem:

D) JÁTÉK PROFIKNAK

Ha a fehér fények korlátlan gyorsasággal és korlátlan formában mozoghatnak a plafonon, már nehéz dolga van a fogónak, de annak is, aki figyeli a megfogottakat. Ilyenkor is célszerű időhatárt szabni a játéknak. Ezt a változatot úgy is játszhatjuk, hogy párokat alakítunk, a pár egyik tagja színes, a másik fehér fényt kap, és bármennyi fénypászma van a falon, a színes csak a saját párját üldözi. Itt már az alak-háttér felismerésnek is óriási szerepe van. Ebben a változatban a jobb megkülönböztetés érdekében különböző alakzatokat ragaszthatunk a fény útjába (esetleg hasonló alakzatokat, különböző színekben).

Saját adaptációs kiegészítem: