

JÁTÉKRA NEVELÉS

A tantárgy célja elérni, hogy a tanuló egyre jobban ismerje meg a játék folyamán környezetét, a tárgyakat, jelenségeket, építsen kapcsolatot társaival és a felnőttekkel, fejlessze kommunikációs készségét.

Használja adekvátan, az érzékszervek intenzív fejlesztésével a játéktárgyakat (vigyázzon rájuk és tartsa rendben azokat).

A pedagógusnak meg kell teremteni annak lehetőségét, hogy a középsúlyos értelmi fogyatékos tanuló tanuljon meg alkalmazkodni az osztályközösséghez, elfogadja a közösség szabályait, egyre tudatosabban és pontosabban tartsa be a szabályjátékokban a szabályokat.

Kellő motivációval kell kialakítani érdeklődését a játszóeszközök iránt, fejleszteni kreativitását, ízlését, esztétikai érzékét, fantáziáját, törekedve arra, hogy fejlődjön téri orientációs képessége és a környezetben való tájékozódása. Segítséggel tájékozódjon a játékok és játékszerek között, tudjon hosszabb ideig rendeltetésszerűen foglalkozni egy-egy játékeszközzel.

Didaktikus játékok segítségével fejlődjenek kognitív funkciói, beszédképessége és a szókinccse.

Az elemi konstrukciós játék során fejlődjön figyelme, képzelete, emlékezete, gondolkodása, finommotorikája, manuális készsége. Aktívan és szívesen vegyen részt a mozgásos játékokban, próbálja az egyenletes lüktetést követni.

A játéktevékenységek feladatai játéktípusonként:

Gyakorló játék: az a játéktevékenység, amelyen keresztül a tanuló különböző képességeit gyakorolja. Ebben a tevékenységben a szerzett tapasztalatok nagymértékben fejlesztik a szenzomotoros funkciókat.

Feladata:

- hang és beszéd játékos gyakorlása,
- mozgást gyakorló játékok alkalmazása,
- játékszerek, eszközök rakosgatásával történő tevékenykedtetés,
- játéktevékenység különböző anyagokkal,
- adott tárgyakkal (pl. kockák, labda) való közvetlen tevékenységen keresztül a tárgyak rendeltetésének (pl. kockából építeni lehet), tulajdonságainak megismerése.

Konstrukciós játék: a manipulációs gyakorlójátékok spontán folytatása, a szerepjáték egyik fajtája. Az egyik olyan játéktevékenységi forma, amelyben a gyerek a felnőttek szerepét, tevékenységét sajátos játékkörülmények között, általánosított formában, képzelete segítségével, felnőttek által használt tárgyak helyettesítésére szolgáló játékeszközökkel újra alkotja.

Feladata:

- a tárgyak használata közben tovább fejlődjenek érzékszervei,
- minél pontosabban figyeli meg a környező világot, annál pontosabb a „konstruálás”, fontos feladat tehát a lehető legpontosabb megfigyeltetés,
- képzelet fejlesztése,
- gondolkodás fejlesztése,
- manuális készség fejlesztése.

Szerepjáték: a témát különböző életszakaszokban más és más hordozza. Első életszakasz: a cselekvés, később a tárgy, legkifejlettebb formájában pedig a szerep.

Feladata:

- a különböző élmények legösszetettebb formában való lejátszása,
- képzelet fejlesztése,
- közösségi kapcsolatok fejlődése /együttjátás/,
- megfigyelések pontosítása,
- gondolkodás fejlesztése,
- beszédkészség fejlesztése,
- érzelmek egészséges elrendezése,
- játékokkal való adekvát bánásmód,
- esztétikai érzékek fejlesztése.

Didaktikus játék: módszer az ismeretek, tapasztalatok bővítésére. Oktatási célok szolgálatába állítható. Sérült gyerekek nevelését ellátó iskolában a didaktikus játék a különböző tantárgyak tanításában a játékosságot segíti elő (pl. számolás-mérés tárgyban páratlan-páros tanításánál játékos párosítások).

Feladata:

- a tárgyak kapcsolatba hozása egymással,
- ismeretek pontosítása, bővítése,
- gondolkodás fejlesztése,
- térbeli elhelyezkedés megismertetése,
- időfogalom fejlesztése,
- szocializációs készség fejlesztése.

Spontán játék: szabadon választott játékkal való játék, szünetekben, délután.

Feladata: ugyanaz, ami a többi játékfajtánál, de mindent a gyerek határoz meg, ő kezdeményez, választ játékot stb.

Szabályjáték: különböző szabályok betartásán alapuló játék. A szabály meghatározza a játék kezdetét, befolyását, befejezését. Kifejezetten közösségi játékforma.

Feladata:

- figyelemfejlesztés,
- fegyelmezettségre nevelés,
- testi fejlesztés, nagy mozgások koordinálása,
- szocializáció fejlődésének segítése,
- értelmi fejlesztés (gondolkodás, figyelem, emlékezet),
- ismeretek, felidézések készsége (pl. Mi változott meg?).

Szabadban játszható játékok: minden játékfajta játszható a szabadban, a mozgásos játékok esetében különösen indokolt a külső helyszín választása.

Feladata: a külső környezet megismerése a játékon keresztül.

Játékra nevelés –

1. évfolyam

Témakör	1. Gyakorló játék	Óraszám:
		10

A témakör nevelési-fejlesztési céljai	Testmozgások megfigyelése, utánzása, mozgáskoordináció fejlesztése különféle tevékenységekkel.	
Fejlesztési feladatok	Fejlesztési ismeretek és tevékenységek	
Felismerni a különböző tárgyak hangját, majd a hangot adó tárgyat megmutatni. Bekapcsolódni a játékos utánzó gyakorlatokba. Együttműködés, odafigyelés különböző járások közben a társakra. Bekapcsolódni kéz- és ujj-játékokba. A labdát gurítgatni, eldobni. Nagyobb gyöngyöt felfűzni bórszalagra, damilra (hüvelyk-és mutatóujj együttes mozgásának differenciáltsága) Felismerni különböző tárgyak hangját bekötött szemmel, majd megmutatni, illetve megnevezni azokat.	<i>Fejlesztési Ismeretek</i> - Hallásfejlesztés, hang és beszéd játékos gyakorlása: hangforrások megfigyelése. - Beszédfejlesztés, artikulációs gyakorlatok. - Játékos utánzási gyakorlatok, énekes, játékos mondókák utánzó mozgással. - Kéz- és ujj-játékok. - Húzások, labdagyakorlatok. - Kúszás, mászás, ugrálás, Segítséggel feltérdelés, felülés. <i>Fejlesztési tevékenységek</i> Ajak-, arc-, nyelvjátékok. Hangfelismerés, hallásfejlesztés kockákkal, csörgőkkel, haranggal, a gyerek kelt hangot. Hangok gyakorlása (állathangok, harang) utánzása, játékokkal való ismerkedéskor (autó hangjának utánzása tologatás közben). Hintáztatás (eleinte felnőtt térdén), integetés, kéz-és ujjgyakorlatok (mondókákkal kísérvé) Húzogatások, tologatások gördeszken. Tárgyak rakosgatása. Kockák egymás mellé, egymásra rakása. Gyöngyfűzés szabadon, nagyobb méretű gyönggyel. Homokozás, homok töltése egyik vödörből a másikba, kavicsok rakosgatása.	
Fogalmak	A tevékenységek, tárgyak megnevezése.	

Témakör	2. Konstruktív játék, manipulációs gyakorlójáték	Óraszám: 10
A témakör nevelési-fejlesztési céljai	Húzó, dugó, csavaró, toló mozdulatok tudatos alkalmazása.	
Fejlesztési feladatok	Fejlesztési ismeretek és tevékenységek	
Elfoglalni magát fakockával rövidebb ideig Összeilleszthető síkidomokból kisebb építményeket készíteni, 2-3 elemet használva.	<i>Fejlesztési ismeretek</i> - Építőkockából egyszerű konstrukció készítése. - Összeilleszthető síkidomok használata. - Golyók, pálcák használata. - Előre gyártott elemekből konstruálás (a rendelkezésre álló építőjátékkal)	

Golyókat, pálcikákat használni.	<i>Fejlesztési tevékenységek</i> Fakocka rakosgatása, építkezés vízszintes irányban – egyenes vonal végigrakása kockával a szőnyegen. Összeilleszthető síkidomokból térbeli konstrukció építése 2-3 elem felhasználásával. Játékszerszámok próbálgatása, pl. kalapács, seprű. Spontán építés tetszés szerint, az építmény utólagos megnevezése.
Fogalmak	Ház, kalapács, seprű, torony, vár, híd, vonat, golyó.

Témakör	3. Szerepjáték	Óraszám: 10
A témakör nevelési-fejlesztési céljai	Azonosulás a választott szereppel.	
Fejlesztési feladatok	Fejlesztési ismeretek és tevékenységek	
Szabadidőben a rendelkezésre álló eszközöket felhasználva eljátszani a környezetében zajló eseményeket, kezdetleges szinten.	<i>Fejlesztési ismeretek</i> Gyerekhez közel álló felnőttek munkája, tevékenységei, környezetben történő váratlan események eljátszása. <i>Fejlesztési tevékenységek</i> Napi tevékenységek eljátszása.	
Fogalmak	Otthon, iskola, reggel, dél, este, reggeli, ebéd, vacsora, anya, apa, Kanál, pohár, fésű, autó, baba, telefon, szappan, törülköző, 2-3 gyümölcs, illetve zöldség neve	

Témakör	4. Didaktikus játék	Óraszám: 10
A témakör nevelési-fejlesztési céljai	Fogalom – tárgy – tárgykép asszociáció gyakorlása.	
Fejlesztési feladatok	Fejlesztési ismeretek és tevékenységek	
Differenciálni 2-3 féle anyagot, hangot, ízt, szagot. 2-3 formát egyeztetni, feltűnőbb azonosságokat és különbségeket észrevenni.	<i>Fejlesztési ismeretek</i> A megismerő tevékenység fejlesztését szolgáló didaktikai játékok: ÉRZÉKELÉST fejlesztő játékok: tapintás fejlesztése. Hallási figyelem, diszkrimináció fejlesztése. Ízlelés, szaglás fejlesztése.	

2 részből álló képet szétszedni, később összerakni. Színeket egyeztetni. 2 elemből ritmikus sort alkotni.	• FIGYELEM, EMLÉKEZET fejlesztése: figyelem tartósságának, terjedelmének fejlesztése. A gondolkodás fejlesztését szolgáló didaktikai játékok. • ANALIZÁLÓ-SZINTETIZÁLÓ képesség. • LOGIKAI MŰVELETEK játékos formái. • IDŐFOGALOM fejlesztése. • BESZÉDMEGÉRTÉST fejlesztő játékok. Beszédfejlesztő didaktikai játékok. • Játékos ARTIKULÁCIÓS gyakorlatok. • SZÓKINCS fejlesztés. Kultúrtechnikák tanításával kapcsolatos didaktikai játékok: • SZÁMOLÁS-MÉRÉS és OLVASÁS-ÍRÁS körében használatos didaktikai játékok. <i>Fejlesztési tevékenységek</i> Tapintás-párosítások tapintással, lekötött szemmel ízlelése, szaglása, majd megmutatása, melyik volt, amit értékelték. Saját hang felismerése magnóról. Egy információt tartalmazó kérések végrehajtására utaló játékok játszása. Kirakott tárgyakból egy adott tárgy kiválasztása /szókincs bővítés/. Játékos színegyeztetések, párosítások, válogatások, játékos összehasonlítások. Ritmikus sorok alkotása 2 elemből.
Fogalmak	Különböző játékok során használt tárgyak, ízek, szagok. Környezetünkben lévő hangok közül néhány. Alapvető formák.

Témakör	5. Szabályjáték	Óraszám
A témakör nevelési-fejlesztési céljai	Egyszerű szabályok felismerése, megértése és betartása.	5
Fejlesztési feladatok	Fejlesztési ismeretek és tevékenységek	
Betartani a szabályt egyszerűbb értelemfejlesztő szabályjátékokban.	<i>Fejlesztési ismeretek</i> - Mozgásos szabályjátékok - Értelemfejlesztő szabályjátékok <i>Fejlesztési tevékenységek</i> Páros játékok játszása először felnőttel, majd egy társsal Érzékelést fejlesztő játékok játszása.	

Fogalmak	Sor, kör, vonal, pár, labda.
-----------------	------------------------------

Témakör	6. Spontán játék	Óraszám: 10
A témakör nevelési-fejlesztési céljai	Társak megkeresése és elfogadása a játék során.	

Fejlesztési feladatok	Fejlesztési ismeretek és tevékenységek
Segítséggel választás a felkínált játéklehetőségek közül, adekvát játék a játéktárgyakkal.	<i>Fejlesztési ismeretek</i> Spontán játék szabadon választott játéktárgyakkal és szabadon választott társakkal, segítségnyújtás mellett. <i>Fejlesztési tevékenységek</i> A felkínált lehetőségek (a már megismert játéktárgyak szabadpolcos elhelyezésével) közül választás segítséggel.
Fogalmak	Elérhető játéktárgyak neve.

Témakör	7. Szabadban játszható játékok	Óraszám 17
A témakör nevelési-fejlesztési céljai	Eszközök figyelmes használata, testi épség megővására törekvés.	
Fejlesztési feladatok	Fejlesztési ismeretek és tevékenységek	
A tanuló tudja elfoglalni magát a szabadban, játékot találni magának.	<i>Fejlesztési ismeretek</i> - Játék a szabadtéri foglalkozási eszközökkel. - Minden említett játékforma, ami a szabadban is játszható <i>Fejlesztési tevékenységek</i> Hintázás, mászókázás, csúszdázás segítséggel. Homokozóban építkezés, egyszerűbb, nagyobb formák megtöltése, kiborítása. Kavicsok rakosgatása. Segítség mellett futó- és fogójátékok játszása.	
Fogalmak	Hinta, mászóka, homok, „torta”, „süti”, „vár”, kő, sár, gödör, csúszda, fogó, futás.	

Tanulási eredmények az első évfolyam végén	A tanuló képes együttműködni felnőttel, játékeszközt a gyakorló játékok szintjén adekvátan használni. Képes különböző építőjátékokkal, konstrukciós játékok elemeivel elmélyülten elfoglalni magát, Képes bekapcsolódni a mozgásos játékba, Képes segítséggel választani a felkínált játéklehetőségek közül.
---	---