


A kiadványt összeállították:

 Vida Erika (koordinátor)

 Murvai Cristina Irina

 Grec Claudia Doina

 Simon Gyöngyvér

 Moldovan Mihaela Alexandrina

A kiadványt fordította:

 Vida Erika

 Simon Gyöngyvér

Lektorálta:

 Balla Emőke

JÁTÉKOS ÉS KREATÍV ELJÁRÁSOK A LOGOPÉDIAI BEAVATKOZÁSBAN

Ez a kiadvány Erasmus+ program keretében jelent meg.

Az Európai Unió
Erasmus+ programjának
társfinanszírozásával



Partnerek:



© **Vida Erika (koordinátor), Murvai Cristina Irina, Grec Claudia Doina, Simon Gyöngyvér, Moldovan Mihaela Alexandrina, 2022**

A kiadvány megjelenését az Erasmus+ program támogatta, Ka1. Pályázati kategória: Egyének tanulási célú mobilitása, referenciaszám 2019-1-RO01-KA101-062007.

A kiadvány ingyen letölthető a Maros Megyei Tanfelügyelőség honlapjáról: www.edums.ro, a Nyílt Oktatási Források kategóriából

Szerkesztő: Vida Erika
Grafika: Moldovan Nicolae Lucian
Lektorálta: Balla Emőke
Fedőlap: Vida Erika
ISBN 978-973-0-40276-6.

TARTALOMJEGYZÉK

Érvelés.....	5
A beszédhibák terápiájában használt didaktikai játékok formatív-nevelői szerepe.....	6
A beszédfejlesztő játékok osztályozása	7
I. Logopédiai didaktikai játékok	8
A kezdőbetűk játéka.....	8
Az én nevem története.....	8
Táncmozgások a nevedre	9
A jelképed kiválasztása.....	9
Édességek gyerekeknek!	10
Óvatosan hajtogass meg!.....	10
20 kérdés	11
Anna Amerikában akrobata.....	12
Lottójáték hangokkal.....	12
Adj hangot az érzelmeidnek!.....	13
Gyakorlat a hangerő szabályozására	13
Szívógyakorlat.....	15
Nyakizom fejlesztő gyakorlat.....	15
Szófordulatok (Szótalálás bizonyos kategórián belül).....	15
„Én kémkedek” változatai.....	17
A vásárlási lista.....	18
Mit lehet csinálni?.....	18
VIII. Henrik.....	19
Szó szerint	19
Térkép egy szóra (<i>pókábra</i>).....	20
Mi tudná kiváltani, hogy azt érezd, hogy ...?	21
Szóasszociációk.....	22
Ötsoros vers írása	22
Az olvasás és a Fatorony játék.....	23
A „Prrrr” și „Pukutu” játék	23
<i>Super Duo</i> sau <i>Dobble</i> társasjáték.....	24
Írd körül!	24
Analógiák	25
Szavak, szavak, szavak... ..	26
Találj ki egy történetet	27

“Nincsen ... - ... nélkül” játék	27
Tanárok számára javasolt tevékenységek	28
Oszd meg a problémát, használd a készségeidet!	28
A kerék	28
Szülők számára javasolt tevékenységek	29
Ugróiskola szavakkal	29
ÁBÉCé játék	29
Bújócska szavakkal/tárgyakkal	29
Nevezd meg tízet!	30
Hangokra összpontosító játék	30
Zene és szó	30
II. Bevált gyakorlatok	31
III. A Jóga szerepe a logopédiai gyakorlatban	33
IV. Tanácsok/tippek szelektív mutizmussal élő gyerek szülei és tanárai számára	35
V. Beszédhibák terápiájában felhasználható Android-alkalmazások és játékok	42
Könyvészet	45

Érvelés

Ez a kiadvány az Erasmus+ program Ka1. Pályázati kategóriáján belül elvégzett „Beszédterápia: lépj ki a csendből” („Speech Therapy: Stop the Silence”) képzési anyagára alapozva íródott, amely a Marosvásárhelyi 1-es Számú Inkluzív Oktatási Központ Erasmus+ 2019-1-RO01-KA101-062007-es számú „Esélyem, hogy helyesen beszéljek” („Şansa mea de a vorbi corect”) oktatást támogató program keretén belül valósult meg.

Az „Esélyem, hogy helyesen beszéljek” Erasmus+ projekt célja a sajátos nevelési igényű gyerekek esetében alkalmazott logopédiai terápia eredményességének javítása, az iskolai és szociális inklúzió megvalósítása érdekében.

A projekt kedvezményezettjei a marosvásárhelyi 1-es Számú Inkluzív Oktatási Központ hat tanárnője volt, akik közül négyen a „Beszédterápia: lépj ki a csendből” képzést végezték el Prágában, Csehországban, 2021 október 4-13 között és két tanárnő 2022 március 7-11 között Párizsban, Franciaországban vett részt a „Az osztályterem, mint színpad: a drámaterápia használata a tanítási folyamatban” tematikájú képzésen.

Partnereink a projekt során Oktatási és Szakképzési Programok Országos Hivatala (ANPCDEFP) és az „iTeach International Training & Learning Institute” Törökországból, Ankarából.

A leggyakrabban előforduló beszédhibák (akadályozott beszédfejlődés, pöszesség, dadogás, diszlexia-diszgráfia, kommunikációs zavarok) terapeutikus megközelítése mellett érintve voltak a hang- és nyelési zavarok, apraxia, szociális kommunikáció, szelektív mutizmus kezelésének terápiai javaslatai is.

A képzőnk hangsúlyt fektetett az európai iskolák bevált gyakorlataira, a szülők logopédiai terápiájába való bevonására és az otthoni stimuláló tevékenységekre.

A brosúrának az a célja, hogy játékos, kreatív, kiegészítő logopédiai gyakorlatokat ajánljon az olvasó figyelmébe, amelyek a specifikus, ismert logopédiai beavatkozásokban használhatók például a pöszesség terápiájában a hangok automatizálásának szakaszában, a diszlexia-diszgráfia és a dadogás kezelésében, de a többi beszédhiba javítása során is.

A logopédiai beavatkozásban használható kreatív, innovatív ötletek mellett, a szakemberek által kevésbé ismert beszédhibák bemutatását is célozzuk.

Megközelítésünk nem szakirodalmi leírás, hanem a prágai mobilitási képzésen elsajátított, bevált, jó gyakorlatokon, játékokon, technikákon alapuló gyakorlati jellegű összeállítás, segítség.

A didaktikai játékok gyűjteménye az inkluzív oktatásban dolgozó tanároknak, a Nevelési Tanácsadó és Erőforrás Központokban dolgozó logopédusoknak, a különböző beszédhibákkal rendelkező gyerekek szüleinek és minden olyan személynek ajánlott, akik a gyerekek beszédét egyéni vagy csoportos keretek közötti fejlesztéséhez szeretne hozzájárulni.

Örömmel tájékoztatjuk önöket, hogy a kiadvány ingyenesen letölthető a Maros Megyei Tanfelügyelőség honlapjáról, a Nyílt Oktatási Források kategóriából.

Turcu Simona Elena
Szaktanfelügyelő

Megjegyzés:

A célzott kompetenciák feltüntetése mellett, a játékok terapeutikus jellegű használatának az ajánlása a következő jelzésben található meg.



A beszédhibák terápiájában használt didaktikai játékok formatív-nevelői szerepe

1. Az óvodás és iskoláskorú gyerekek beszédének fejlesztése kellemes, aktivizáló, érdekes formában

2. A kognitív funkciók fejlesztése: figyelem, emlékezet, divergens, konvergens gondolkodás, rugalmasság, gondolkodás folyékonyága, megfigyelőkészség

- A verbális és nonverbális kommunikáció megtanulása
- Helyes verbális szokások kialakítása
- Helyes és pontos kiejtés kialakítása, automatizálása
- A nyelv fonetikai oldalának fejlesztése
- Nyelvtani szempontból helyes beszéd kialakítása
- A fogalmak rögzítése, alakítása és differenciálása
- A szókincs bővítése, árnyalása és aktivizálása
- A gondolatok logikus, pontos, helyes megfogalmazása
- A mozgásos játékok elősegítik a szem-kéz koordinációt, a beszédszervek mozgását, a beszédhez szükséges észlelési, auditív és vizuális képességeket
- A verbális és nonverbális kommunikáció megtanulása

3. A szociális készségek fejlesztése, ezáltal önmaguk képességeikben egyre magabiztosabbakká válnak (az együttműködési kedv fejlesztése, a munkához való pozitív hozzáállás kialakítása)

4. A kreativitás aktivizálása és stimulálása

5. A hatékony és kellemes terápiás tevékenység céljának eléréséhez szükséges testi-lelki komfort biztosítása (A gyermek feszültségének csökkentése)

6. Kitartás, türelem, helyesség, fegyelem, önuralom

7. Csoportterápia esetén, a gyerekesoport összetartásának formálása, a függetlenség szellemének kialakítása

8. Szociálisan megfelelő viselkedés kialakítása

9. Az oktató-nevelő és a csökkentő-kompenzáló tevékenység optimalizálása, minőségének és hatásának az emelése

A beszédfejlesztő játékok osztályozása (Corniță, 1993)



I. Logopédiai didaktikai játékok



A kezdőbetűk játéka

Célzott kompetenciák: - Önmagára és/vagy a közeli környezetre vonatkozó információk közvetítése

Szükséges eszközök: műanyag betűk, betűkártyák

A játék menete: Megkérjük a gyereket, hogy mondja meg a nevét, majd találja meg a nevét alkotó műanyag betűket/kártyákat. A betűket/ kártyákat függőlegesen, oszlopban helyezzük el az asztalon. Mindegyik betű egy új szó kezdőbetűjét fogja képezni és a gyermek egy jellemző tulajdonságát kell, hogy kifejezze.

Más alkalmazási ötletek: 1. Lehet kérni a szavak leírását.

2. A kért szavak tartozhatnak különböző főfogalmi kategóriákba. A feladat nehézségi foka növekedhet a gyerek szintjének megfelelően.

Például:

Zabolátlan
Okos
Nagyvonalú
Gerinces
Agyafűrt

Önzetlen
Rokonszenves
Sikeres
Igazságos



Az én nevem története

Célzott kompetenciák:

- Információk közvetítése logikusan egymáshoz kapcsolódó kijelentések segítségével
- Egyszerű párbeszédekben való részvétel, különböző kommunikációs összefüggésekben
- Ismert helyzetekre vonatkozóan saját gondolataik kifejezése, érdeklődés és önbizalom kifejezése révén.
- Interperszonális- és a szociális környezettel való kapcsolatok fenntartása

A játék menete: A gyerekeknek pár kérdést teszünk fel a nevével kapcsolatban. Például:

- Ki választotta ki a nevedet és miért?
- Van valami jelentése a nevednek?
- Mindig így hívtak vagy időközben másképp becéznek?
- Előfordult, hogy valaki helytelenül írta le vagy mondta ki a nevedet?
- Szereted a nevedet?
- Hogy szeretnéd, hogy szólítsanak?
- Hogy szólítanak a családtagok és a barátaid?
- Más nyelven hogy neveznének meg?
- Fűződik a nevedhez egy mese?

Más alkalmazási ötletek: 1. Saját névhez kapcsolódó párbeszéd két gyermek között hangzik el.

2. Mondjon egy mesét/történetet a nevéhez fűződően, kisegítő kérdések nélkül.



Táncmozgások a nevedre

Célzott kompetenciák:

- Érdeklődés kifejezése a szóbeli interakciókban való részvétel során
- A szóbeli üzenetek összekötése mozgással és nonverbális, paraverbális elemekkel
- Adekvát szociális magatartás tanúsítása a játékos tevékenységek során

Szükséges eszközöket: nem igényel

A játék menete: A csoport körbe áll. Az első csoporttag megmondja a nevét és társít a nevéhez egy mozdulatot. Ez lehet kézmozdulat, lábbal kivitelezett mozdulat, lépés, pördülés, fejmozgás stb.

A következő résztvevő megismétli az első nevét és mozdulatát, majd hozzáteszi a saját nevét és az általa kitalált mozdulatot. A csoport együtt megismétli a neveket és a mozgásokat. A játék az utolsó résztvevőig tart.

Más alkalmazási ötletek:

- Ha a csoport súlyos értelmileg sérült tanulókból áll, a gyakorlatot maximum négy gyerek hajtsa végre.
- 1. Alkalmazhatunk mozgásokat csak bizonyos testrészekkel (karokkal) vagy használhatunk csak táncmozgást.
- 2. A név helyett állatokat, virágokat, színeket vagy más kategóriájú főneveket vezethetünk be.



A jelképed kiválasztása

Célzott kompetenciák:

- Alapvető személyes tulajdonságok bemutatása különféle összefüggésekben
- Hasonlóságok és különbségek megállapítása önmaga és mások között, egyszerű szempontok alapján

Szükséges eszközök: papír, ollók, színes ceruzák, ragasztó, plasztelin, szalag stb.

A játék menete: Megkérjük a tanulókat, hogy mindenki találjon ki saját magának egy szimbólumot, amit színes ceruzával, gyurmával vagy más rendelkezésre bocsájtott anyagok használatával elkészít. Az adott jelkép saját kedvenc tevékenységüket kell kifejezze. Miután elkészítették a jelképeket, a tanulók bemutatják azt, és szóban indokolják a választást.



Más alkalmazási ötletek:

- A kisebb osztályokban ez a gyakorlat végrehajtható a “Hogy érzed ma magad?” kérdés témakörén belül is (a jelképeket ábrázolhatják érzelmekkel).

- Súlyos értelmileg akadályozott gyerekek esetén szimbólumként lehet használni különböző színű köröket.
- Időhatárokat lehet bevezetni a résztvevő tanulók sérültségének függvényében.



5. Édességek gyerekeknek!

Célzott kompetenciák:

- Világosan és artikuláltan ejtett rövid üzenetből változatos információk azonosítása
- Ismert kommunikációs kontextusokban érdeklődés kifejezése a szóbeli üzenetek iránt
- Adekvát szociális magatartás tanúsítása a játékos tevékenységek során

Szükséges eszközök: székek, cukorkák, kérdéslista

A játék menete: A résztvevők körben elhelyezett székekre ülnek. A játékvezető rendelkezik egy utasítás listával, ahonnan szerre felolvassa az utasításokat a résztvevőknek. A résztvevők meghallgatják és az utasítás függvényében cselekszenek!

Az utasítások, amelyeket követni kell:

- Hogyha sokat utaztál ezen a nyáron, állj fel!
- Ha van testvéred, kérlek ülj le!
- Ha a legkisebb vagy a csoportból, állj fel!
- Ha van háziállatod, ülj le!
- Ha van egy nővéred, állj fel!
- Ha a családod rendelkezik egy csónakkal, állj fel!
- Ha falun laksz, állj fel!
- Ha ez az első tanéved, ülj le!
- Ha valaki megpuszilt ma reggel, állj fel!

Más alkalmazási ötletek:

- Ez a játék más utasításlista alapján is játszható:
 1. Ha zöld blúz van rajtad, emeld fel a középső ujjad!
 2. Ha piros színt látsz magad körül valahol, emeld fel a kisujjad!
 3. Ha a kedvenc nadrágod kék színű, emeld fel a hüvelykujjad!
 4. Ha a szobád fala narancssárga, mutasd a tenyered!
 5. Ha a papucsod sárga színű, szorítsd össze az öklödet!
 6. Ha szereted a nap sárgás-narancssárgás színét, megérdemelsz egy ölelést!

Mindenkinek szüksége van egy ölelésre naponta! Most van valamim ölelés helyett. Remélhetőleg ez a cukorka felvidít egy picit (a cukorka helyettesíthető más jutalommal).



6. Óvatosan hajtogass meg!

Célzott kompetenciák:

- Hajlandóság kifejezése írott gondolatok kifejezésére
- Önmagukkal és a közeli környezettel kapcsolatos információk közvetítése, egyszerű mondatokban
- Ismert helyzetekre vonatkozóan saját gondolataik kifejezése, érdeklődés és önbizalom kifejezése révén.

Szükséges eszközök: színes kartonlapok, színes filctoll, cérna, ragasztó, olló, ragasztószalag.

A játék menete: Minden résztvevő kap egy darab papírt, amelyet harmonikaszerűen meg kell hajtogasson. A tanulók feladata az, hogy a meghajtogatott részekre olyan szavakat kell írjanak, amelyek saját magukat jellemzik. A következő szakaszban papírból el kell készíteni a papír gyerekek fejét, karjait és lábait, amelyeket odaragasztva ember formákat kapunk. Miután mindenki befejezte a hajtogatást, ragasztást és a fej megrajzolását, bemutatják a csoportnak az önjellemzésüket.



Más alkalmazási ötletek:

- Magyarórán gyakorolható a szereplők jellemzésekor.
- A játék adaptálható és használható integrált tevékenységekben, más szimbólumokat használva az ember forma helyett (kategóriák: virágok, színek, geometriai formák, állatok, évszakok stb.).
- Súlyos értelmileg sérült gyermekek esetében, az összehajtogatott papírra színeket (formákat, különböző vonalakat, színes csillagokat, különböző érzelmeket kifejező arcokat stb. rajzolhatunk)



20 kérdés



Célzott kompetenciák:

- Egy közeli környezetben levő tárgy/élőlény leírása egy egyszerű terv alapján
- Közreműködésben való részvétel problémamegoldási céllal
- Közreműködésben való részvétel kezdeményezése és fenntartása egyéni és csoportos problémák megoldásának érdekében

Szükséges eszközök: papír, golyóstoll

A játék menete: A résztvevőket két csoportba osszuk. Az első csoport egyik tagja kezdi mondani az ábécét, egy másik tag egy adott ponton megállítja. Az ábécé adott hangjával pl. a “b” zöngés hanggal a csoport kitalál egy szót. Kiválasztanak egy képviselőt a csoportból, aki a kérdésekre “igen”, “nem” és “lehetséges” válaszokat adhat. A második csoport tagjai 20 kérdés megfogalmazása alapján ki kell találják, hogy milyen szóra gondoltak az első csoport tagjai.

A játék folytatásaként a két csoport feladatai felcserélődnek, a második csoport tagjai most az előző hang zöngétlen formájával kell kitaláljanak egy szót.

A következő játékok során más hangokkal alkotnak szót, majd találja ki a másik csapat a feltett kérdések alapján.

Más alkalmazási ötletek:

- Ki lehet választani egy kategóriát, amelybe az adott szavak tartozzanak.



Anna Amerikában akrobata

Célzott kompetenciák:

- A hangok és szavak helyes kiejtése egyszerű mondatokban
- Különböző kommunikációs helyzetekben saját mondatok megfogalmazása
- Logikusan összefüggő mondatok által információk közvetítése

Szükséges eszközök: nem igényel

A játék menete: Kérjünk meg egy tanulót, hogy mondjon az ábécéből egy hangot, majd kérjük, hogy mindegyik gyerek találjon ki az adott hanggal egy nevet, egy helyet és egy foglalkozást.

Például "a" hanggal: Anna Amerikában akrobata, "p" hanggal: Pali Portugáliában postás.

Más alkalmazási ötletek:

- Lehet kérni, hogy adott hanggal alkossanak a tanulók minél több szót.
- Kérhetünk minél több szót egy adott főfogalmon belül.



Lottójáték hangokkal



Célzott kompetenciák: A közeli környezet hangjainak észlelése, felismerése és megkülönböztetése, valamint a hangforrás helyének meghatározása, szükség esetén alternatív és augmentatív kommunikáció használata.

Szükséges eszközök: papír, színes filctollak, hanganyag a különböző hangok vagy tárgyak által kibocsájtott hangokkal.

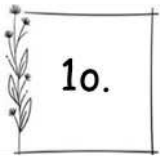
A játék menete: A feladat első részében azt kérjük a tanulóktól, hogy egy vízszintesen elhelyezett papírlapot osszanak fel 6 egyenlő részre, mindegyik rész felső bal sarkába rajzoljanak egy pontot a következő színekkel:

- 1 – rózsaszín, 2 – sárga, 3 – zöld,
- 4 – kék, 5 – piros, 6 – barna.

A második szakaszban, a tanulók ismét hallhatnak egy tárgy által kibocsájtott hangot (csengő, madáracsicsergés), amelyet a tanulók felismernek és berajzolják a hozzá köthető tárgyat, élőlényt a felosztott lap első részébe, majd kiszínezik az ott levő pont színével (például az első tárgy színe rózsaszín lesz). A játék addig folytatódik, amíg a hat tárgy berajzolódik a megfelelő helyekre.

Más alkalmazási ötletek:

- A súlyos értelmileg akadályozott gyerekektől kérhetjük, hogy mutassák meg, melyik tárgy/élőlény bocsájtja ki az adott hangot és a tárgy/élőlény képét helyezték a megfelelő helyre.



10.

Adj hangot az érzelmeidnek!



Célzott kompetenciák:

- Az alapérzelmek felismerése és kifejezése egyszerű, ismerős helyzetekben
- Az alapérzelmek megnevezése, nonverbális és paraverbális elemekhez való kötése
- Verbális és nonverbális egyszerű üzenetek átadása a saját élettapasztalatból

Szükséges eszközök: olvasandó anyag

A játék menete: Megkérjük a tanulókat, hogy olvassák fel a mondatokat/verset/szöveget úgy, hogy az aláhúzott szavakat értelemszerűleg hangszínükkel hangsúlyozzák.

Olvasandó anyag:

Az én nevem

A hangom **bizakodóbban** szól, mint valaha, főképp most, hogy hallottam a nagy hírt.

Ha figyelmesen hallgatsz, észre fogod venni hangom **szomorú** tónusát.

Agresszív tónust használok, hogy megfélemlítsek másokat.

Minden egyes alkalommal, amikor találkozok egy barátommal, **barátságos** a hozzáállásom.

A hírek bemutatása **dinamikus és átlátható** kell legyen, másképp nem lesz sikered egy ilyen szakmában.

Gyengéden súgom minden hozzád intézett szavam, mert tudom milyen fontos ez az értelmezés.

Gyorsan beszélek, mert sok közölnivalóm van, az idő gyorsabban telik, mint ahogy hittem, nem késhetek.

Más alkalmazási ötletek:

- Súlyos értelmi akadályozott gyermekek esetén hangulatjeleket használunk, amelyeket a tanulók megmutatnak, a tanár által felolvasott mondat függvényében (használjuk a szomorú, vidám, mérges hangulatjeleket).



11.

Gyakorlat a hangerő szabályozására

Célzott kompetenciák:

- A beszéd adaptálása a különböző kommunikációs helyzetekhez a követelménytől, a kontextustól és/vagy a beszédpartnertől függően
- Érdeklődés mutatása a szóbeli interakciókban való részvétel iránt

Szükséges eszközök: rövid szövegrészeket tartalmazó lapok

A játék menete: Rövid párbeszédet, analóg mondatokat vagy szövegrészeket: verseket, meséket választunk ki majd felkérjük a tanulókat, hogy mondják el a szöveget úgy, hogy suttogva kezdik, majd egyre jobban növelik a hangerőt.

Példa rövid párbeszédre:

Nem! De igen!

Mondd meg! Nem mondom!

Te voltál! Nem én voltam!

Vállald el! Nem vállalom!

Példa analóg mondatokra:

Nem hétfőn.	De hétfőn!
Nem kedden.	De kedden!
Nem szerdán.	De szerdán!
Nem csütörtökön.	De csütörtökön!
Nem pénteken.	De pénteken!
Nem szombaton.	De szombaton!
Nem vasárnap.	De vasárnap!

Hétfőből kedd lesz.
Keddből szerda lesz.
Szerdából csütörtök lesz.
Csütörtökből péntek lesz.
Péntekből szombat lesz.
szombatból vasárnap lesz.
Vasárnapból hétfő lesz.

Példa versre/énekre:

Gazdag Erzsi: Hej danárom ...

Hej, danárom, danárom,
férjhez megyek a nyáron!
Ha ezen nem, jövő nyáron,
elkelek majd a vásáron.
hej, danárom, danárom,
ezt a táncot eljárom.

Weöres Sándor: Tavaszköszöntő

Sándor napján megszakad a tél,
József napján megszűnik a szél,
zsákban Benedek
hoz majd meleget,
nincs több fázás, boldog, aki él.

Már közhírré szétdoboltatik:
minden kislány férjhez adatik,
szőkék legelőbb,
aztán feketék,
végül barnák és a maradék.



Szívógyakorlat



Célzott kompetenciák:

- gesztusok, erő, szem-kéz koordináció alkalmazása az adott feladat megfelelő elvégzéséhez
- a nyelésért felelős izmok mozdulatainak ellenőrzött végrehajtása, erősítése

Szükséges eszközök: kis papírdarabok (1-1,5 cm), széles szájú pohár vagy csésze, kis átmérőjű szívószál

A játék menete: A gyermek hosszasan belélegzik a szívószálon keresztül úgy, hogy egy papírlap tapadjon a szívószál másik végéhez. Megtartva a szívószálra tapadt papírdarabot a pohár fölé visszük, többé nem szívjuk be a levegőt. A papírdarab leválik a szívószálról és a pohárba esik. A gyerek nyomon követheti a papírdarabok sikeres behelyezését a pohárba. Kezdheti néhány darabbal (2-3), majd növelheti a számukat 10-ig.

Más alkalmazási ötletek:

1. Kezdhetjük szélesebb átmérőjű szívószállal.
2. Kisméretű színes golyócskák használata, osztályozása színek szerint úgy, hogy mindegyik színű golyót az ugyanolyan színű pohárba kell helyezni. A golyócskákat hosszas belégzés segítségével szállítjuk a szívószál segítségével.
3. A papírdarabkák kicserélhetők kis színes golyócskákra, majd a végén hosszú fújással összekeverhetők egy nagyobb dobozban/edényben.



Nyakizom fejlesztő gyakorlat

Célzott kompetenciák:

- gesztusok, erő, szem-kéz koordináció alkalmazása az adott feladat megfelelő elvégzéséhez
- a nyelésért felelős izmok mozdulatainak ellenőrzött végrehajtása, erősítése

Szükséges eszközök: szivacsos sport matrac (120 x 60 x 5 cm)

A játék menete: A gyerek hátra fekszik és a fejét annyira felemeli, hogy a tekintetét a lábujjaira fixálja. megtartja ezt a pozíciót pár másodpercig, aztán leengedi a fejét a matracra. Ezt a mozgást megismétli párszor. Annak érdekében, hogy eredményeket érjünk el, a gyakorlatot 3 - 6 közötti alkalommal kell naponta megismételni. Idővel, lehet növelni a fejemelési időtartamának hosszát és az ismétlések számát.



Szófordulatok (Szótalálás bizonyos kategórián belül)

Célzott kompetenciák:

- A hangok, szavak helyes kiejtése egyszerű mondatokban
- Mondatok megfogalmazása különböző kommunikációs helyzetekben

Szükséges eszközök: időmérő, szólista

A játék menete: Azt kérjük a gyerektől, hogy mondjon egy számot. A táblázatból kiolvassuk az adott szám által jelzett kategóriát. A gyerek az adott kategóriához tartozó minél több szót kell felsoroljon, egy perc leforgása alatt.

Más alkalmazási ötletek:

1. Ha két gyerek van, lehet szervezni versenyt. Az nyer, aki több szót hívott elő a passzív szókincséből.
2. Ha több gyerek van, két vagy több csoportot alkothatunk, az a csapat nyer, akinek tagjai több szót tudnak felsorolni.

Szókatagóriák:

1. Állatok	13. Ruhák	25. Bútorok	37. Ételek	49. Közlekedési eszközök
2. Sportok	14. Országok	26. Üzletek	38. Testrészek	50. Számítógépes játékok
3. Filmek	15. Hely, ahová mehetsz vakációzni	27. Cipők	39. Vékony tárgyak	51. Kerek/négyzet alakú tárgyak
4. TV programok	16. Valami, ami az állatkertben látható	28. Hideg tárgyak	40. Tárgyak, amelyek elromolnak	52. Tárgyak, amik tudnak repülni
5. Híres emberek	17. Tárgyak, amiket használunk vagy viselünk sportolás közben	29. Bogarak	41. Tárgyak, amelyeknek kerejük van	53. Játékok
6. Valami, ami összefügg a karácsonnyal	18. Mit tehetsz egy darab papírral?	30. Olyan valami, ami megnő	42. Feltölthető tárgyak	54. Érzelmek
7. Könyvek	19. Egy piros/zöld/kék tárgy	31. Hangszerek	43. Háziállatok	55. Munkahelyek
8. Valami, amit felvaghatsz	20. Mondatok, amelyek „P” hanggal kezdődnek	32. Lány/fiú nevek	44. Valami, ami megnevettet	56. Gyors dolgok

9. Valami, amit megszagolhatsz	21. Valami lábbal	33. Rajzfilmfigurák	45. Reggelire ehető ételek	57. Érdekes dolgok, amik felvidítanak
10. Valami, amit akkor hordasz, ha nagyon meleg van	22. Valami, ami egy táskában megtalálható	34. Híres sportolók	46. Tárgyak, amelyeket ki lehet nyitni	58. Unalmas dolgok
11. Valami, amit a tengerparton láthatsz	23. Tárgyak egy osztályteremben	35. Igék	47. Folyadékok	59. Szavak, amik a szia, macska, világ szavakkal rímelenek.
12. Énekek	24. Tárgyak, amiket megvásárolhatsz, egy olyan áruházban, ahol nem árulnak ételt	36. Melléknevek	48. Italok	60. Könnyű dolgok



„Én kémkedek” változatai

Célzott kompetenciák:

- Különböző szókinckategóriákból származó szavak aktív használata
- Egy közeli környezetben levő tárgy/élőlény leírása támpontok alapján
- Információk továbbítása logikailag összefüggő mondatok sorozatán keresztül
- Változatos információk azonosítása rövid üzenetből, amely tisztán és megfelelő ritmusban kiejtve
- Érdeklődés kimutatása a szóbeli interakciókban való részvétel iránt

Szükséges eszközök: szóképek, képek

A játék menete:

Az egyik résztvevő azt mondja: „A kicsi szememmel kémkedek valami után, ami ... (... színű, ... alakú..., aminek...)”. A többi résztvevő megpróbálja kitalálni a leírt tárgyat, és aki kitalálja, az lesz az új kém.

Más alkalmazási ötletek:

1. Mindegyik résztvevő választ egy szóképet (képek is használhatók), majd mondunk róla egy, a szóra vonatkozó jellemzőt: „Valami olyansmire gondolok, ami része lehet egy fának és “r” hanggal kezdődik”.

2. „A gondolkodó kalap”: Utalásként szavak vannak megadva, a tárgy, amelyre gondolunk, nem lehet a szemünk előtt. Utasítás: "Felveszem a gondolkodó kalapomat, és gondolok valamire, ami... (verbálisan utalunk arra, amire gondoltunk)." Ha a másik személy válasza rossz, azt mondjuk: „Nem az. Felveszem a gondolkodó kalapomat, és arra gondolok, ami...” (ismét megadjuk az eredeti utalást és még adunk egy második utalást is). Így folytatjuk, amíg a résztvevők ki nem találják a szót.

3. „Nagy agy”: Ebben a játékban a játékosok a keresett szó első hangját adják meg egy kulcsszóval együtt. Az “Én kémlelek” játékkal ellentétben a játékosoknak nem kell látniuk a tárgyat. Például: "Nagy agyammal azon gondolkodom, ami egy fa része lehet és “r” hanggal kezdődik."



A vásárlási lista

Célzott kompetenciák:

- A figyelem összpontosítása, pontos és gyors memorizálás/reprodukálás, a szeriális sorrend betartása, a kihívásokra illő válaszok/megoldások megtalálása, gyors megfogalmazása
- Információk továbbítása logikailag összefüggő mondatok sorozatán keresztül

Szükséges eszközök: különféle szuggesztív tárgyak a javasolt konkrét helyzetekre

A játék menete:

- Párban vagy csoportban az egyik résztvevő a következő mondatot mondja: "Tegnap elmentem a piacra és vásároltam halat."
- A következő résztvevő megismétli az első mondatot, és hozzátesz még egy dolgot, amit vásárolt. Például: "Tegnap elmentem a piacra, és vásároltam halat és banánt."
- Minden résztvevő megismétli az előző mondatot, és hozzáad egy további elemet. A tanulónak figyelniük kell, hogy minden dologra a megfelelő sorrendben emlékezzenek.

Más alkalmazási ötletek: különféle helyszínek, helyzetek mutathatók be a hozzájuk igazított válaszokkal
Pl.: "Játszótéren", "Kiránduláson a hegyen/tengeren", "Látogatáson ...", "Találkozáson ...", "Állatkertben" stb.



Mit lehet csinálni?



Célzott kompetenciák:

- Különböző szókinckategóriákból származó szavak aktív használata
- Önálló mondatalkotás különböző kommunikációs helyzetekben

Szükséges eszközök: post-it feljegyzések szavakkal

A játék menete:

- Írj szavakat szókérttyákra. Kérd meg a gyermeket, hogy válasszon egyet a szókérttyák közül, és nevezzen meg 5 dolgot, amit megtehet az adott tárgy vagy meg lehet tenni a választott szó által megnevezett tárggyal/dologgal. Például a "fa" szó esetén: fát vágni, növelni, fáról leesni, a fa elnyeli a szén-dioxidot.

Más alkalmazási ötletek:

- Szavak helyett lehetnek valós formájú tárgyak, játékok vagy rajzok/képek.
- A gyermek mímelheti az 5 cselekvést, megkérve a többi résztvevőt, hogy nevezzék meg azokat.



18.

VIII. Henrik

Célzott kompetenciák:

- Egy könyvben/filmben szereplő vagy egy képzeletbeli karakter jellemzése kérdések támpontok alapján
- Saját gondolatok, érzelmek felismerése és pontos kifejezése
- Ötletek, érzelmek, vélemények kifejezése szokványos vagy nem konvencionális kommunikációs eszközökkel

Szükséges eszközök: papírlapok, színes ceruzák

A játék menete:

- A résztvevőket két csoportba osszuk.
- Mindegyik csoport választ magának egy történelmi figurát vagy egy kitalált személyt, pl. Pókember. Mindegyik kiválasztott személyre egy listát kell a csoporttagok összeállítsanak, amely tulajdonságok a legjobban jellemzik az adott személyt. Pl. A "Piroska és a farkas" meséből Piroska: jószívű, boldog, segítőkész, ártatlan, fiatal stb.
- A felsorolt jellemzők alapján a személyt megjeleníti minden csoport valamilyen művészi kifejezés révén (írásban, utánczás, kollázs készítése révén, rajzolás, gyurma használata által stb.), a másik csoport pedig kell azonosítsa.

Más alkalmazási ötletek:

- A résztvevőket felkérhetjük, hogy mímeljék a kiválasztott személyeket és a másik csoport találja ki, hogy kiről van szó.
- A résztvevők felírhatják a jellemzők kezdőbetűit, a másik csoport pedig találja ki próba-szerencse alapon, még mielőtt felismerhetné a csoport által kiválasztott személyt a művészi megjelenítésben.



19.

Szó szerint ...

Célzott kompetenciák:

- Az alapérzelmek társítása egyszerű mozdulatokhoz, gesztusokhoz, nonverbális és paraverbális jelzéshez.
- Az alapérzelmek felismerése és kifejezése egyszerű, ismert helyzetekben

Szükséges eszközök: Különbözőféle mellékneveket tartalmazó lapok (például: boldog, fájdalmas, örömteli, gyors, rendetlen, csendes és szomorú)

A játék menete: Először ellenőrizzük, hogy a tanulók ismerik-e a megadott melléknevek jelentését, majd egy tanuló kimegy a teremből, amíg a többiek kiválasztanak egy melléknevet. Az a feladat, hogy a csoport egyik tagja gesztusok és mimika használata által mímelve el a terembe visszajött társuknak a kiválasztott melléknevet, jellemzőt, amit a bejött személy ki kell találjon. pl. Zoli, készülj asztalt teríteni!

Ha nem ismeri fel a bemutatott melléknevet, akkor a csoportjából egy másik személy kap egy másik utasítást, ami ugyanerre a melléknévre vonatkozik.

Ha az első gyerek helyesen találta ki, akkor a második kimegy a szobából és egy új melléknevet választanak ki.

Más alkalmazási ötletek: 1. Párhuzamosan több gyereket is kiválaszthatunk.

• **Példák melléknevekre:** lassú, fájdalmas, vidám, gyors, rendetlen, csendes, szomorú, energikus, keresztezett, kemény, drámai, boldog, csendes, ünnepélyes, kecses.

• **Példák feladatokra** (egy gyermekre vagy több gyermekre vonatkozóan) a művelet végrehajtásához, mimeléséhez:

- Írd a táblára: "A macska leült a matracra".
- Menj át a tantermen!
- Táncolj!
- Készíts egy csésze teát!
- Igyál meg egy italt a kávézóban!
- Öltözz fel!
- Fésüld meg a hajad! /Mosd meg a fogad!
- Szedj virágot és add valakinek oda!
- Mosakodj meg!
- Beszélgessetek telefonon!



Térkép egy szóra (pókábra)

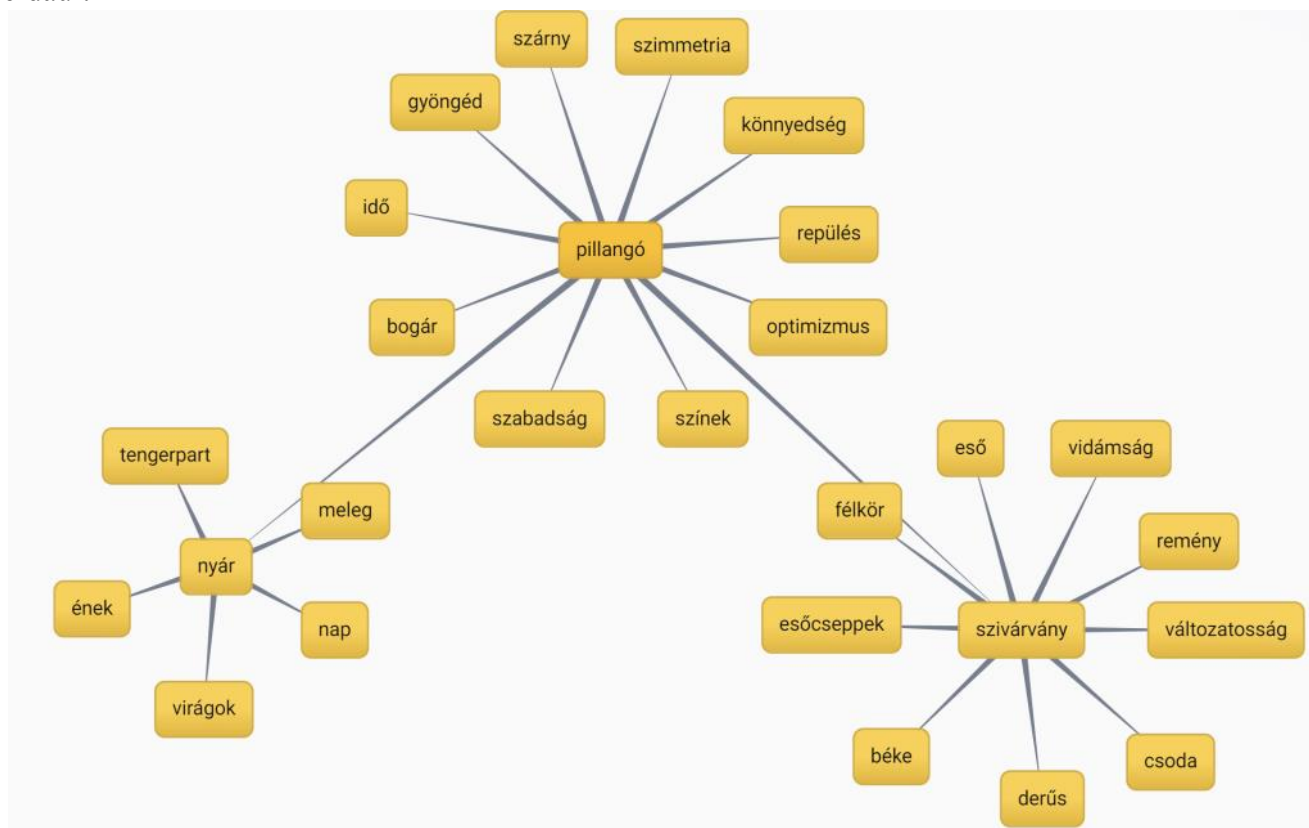
Célzott kompetenciák:

- szavak más szavakhoz való társítása
- szókinccs aktivizálása

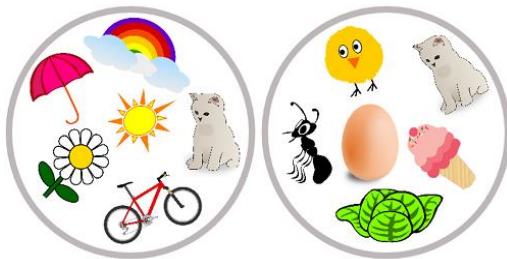
Szükséges eszközök: különböző kategóriákba tartozó képek

A játék menete: Azt kérjük, hogy a csoport egyik tagja húzzon egy képet. A csoport mindegyik tagja kell készítsen egy szemantikai térképet erre az adott szóra.

Például:



Más alkalmazási ötletek: Lehet használni a Dobble vagy Super Duo játékot. Egy tanuló meg kell mondja, hogy mi a közös az adott két kártyán és azzal a szóval kell egy szemantikai térképet kitaláljon.



Mi tudná kiváltani, hogy azt érezd, hogy ...?



Célzott kompetenciák:

- Egy esemény elbeszélése kérdések alapján
- Gondolatok és érzelmek írásban történő azonosítása, felismerése és egyértelmű kifejezése
- Egyszerű verbális és nonverbális üzenetek továbbítása a saját élettapasztalatokról

Szükséges eszközök: papírlapok, ceruzák

A játék menete:

- A tanulónak a következő a feladata: „Válassz ki véletlenszerűen egy érzelmet, és nevezd meg! Írd le egy rövid szövegben, hogy pontosan mi vált ki benned ilyen érzéseket! Gondolj azokra az időkre, amikor így éreztél! Mi történt? Mik voltak a körülmények? Egyedül voltál vagy valakivel? Gondolj át minél több szempontot!”
- A társak javaslatokat tehetnek olyan helyzetekre, amelyekben megtapasztalható az említett érzelem.

Más alkalmazási ötletek:

- Kérd meg a gyerekeket, hogy gondoljanak egy érzelemre, és írjanak róla egy rövid szöveget.
- Ezután felolvassák a szöveget a többieknek. A többi gyereknek ki kell találnia az érzelmet.



<https://hu.pinterest.com/pin/565131453234809611/>



22.

Szóasszociációk

Célzott kompetenciák:

- Érdeklődés kimutatása a szóbeli interakciókban való részvétel iránt
- Saját gondolatok kifejezése ismerős helyzetben, érdeklődést és önbizalmat kifejezve

Szükséges eszközök: képek

A játék menete: A tanuló kiválaszt egy képet, megnevezi, majd folytatja egy másik szó kimondásával, amely a képet megnevező szóhoz kapcsolódik. A soron következő diák vagy a terapeuta mond egy másik szót, amely kapcsolódik az előzőhöz, és így folytatódhat a játék. Ha olyan szót mondanak, amelynek kapcsolata nem azonosítható, azt meg kell magyarázni.

Például: Egyiptom – múmia – apa – szakáll – Mikulás – karácsony – fa – levél – lehull....

Más alkalmazási ötletek: 1. Lehet kérni szavakat egy adott témán vagy szókörön belül, például “A farm”



23.

Ötsoros vers írása

Célzott kompetenciák:

- Tudatos és kreatív kifejezőmód, változatos szókinccs használata
- Saját gondolatok kifejezése ismerős helyzetben, érdeklődést és önbizalmat kifejezve

Szükséges eszközök: ceruzák, papír, golyóstoll

A játék menete:

Fogalmazzatok meg egy verset!

A vers “szabályai”:

Az első sorban egy szónak kell szerepelnie, ennek főnévnek kell lennie.

A második sornak két melléknevet kell tartalmaznia, az első szó jellemzését.

A harmadik sorban három igének vagy melléknévnek kell lennie.

A negyedik sor négy szóból álló mondat, ami érzelmeket, gondolatokat fejezhet ki.

Az ötödik sornak egy szót kell tartalmaznia, ami az első szó szinonimája vagy összefoglalása.

Például:

Forgalom
Zajos, zsúfolt
Dudál, gyorsajtó, megáll
Én nem megyek sehova.
Autók

Más alkalmazási ötletek:

- Megadható a főfogalom, amelyhez a főnév tartozik (pl. állatok, környezeti tárgyak, kellékek stb.)
- Meghatározható a főnév kezdőbetűje vagy szótagjainak száma

Célzott kompetenciák:

- Az elvégzendő feladatok sorrendjének betartása
- Különféle írásos üzenetek fogadása ismert kommunikációs helyzetekben



Szükséges eszközök: a „Jenga” társasjáték fa elemei

A játék menete:

- Használjátok a torony fahasáb elemeit! Először építsétek fel a tornyot három sorba rakott elemeként, keresztbe tett boronásan!
- Miután felépítettük, kiválasztunk egy gyereket, aki kihúzza az első hasábot, így bővítve a torony magasságát.
- Utasítás: -Húzz ki óvatosan egy hasábot bármelyik színtről, kivéve a felső rakást! Azt az elemet húzd ki, amelyiket a legkönnyebb eltávolítani vagy amelyik a legkevésbé fogja a torony stabilitását megzavarni! (Ki lehet tolni vagy ki lehet húzni azt az elemet, a helyzetének vagy szögének a függvényében. Nem szabad elfelejteni, hogy a tornyot csak egy kézzel lehet megérinteni.) A faelem eltávolítása után a gyerek az előkészített papírokból választ egyet és felolvassa a rajta található rövid szöveget.

A felhasznált szövegek lehetnek rövid meserészletek, rövid leírások (például állatokról, növényekről), versek stb.

Más alkalmazási ötletek:

- a felhasznált szövegek motivációs célú üzenetek is lehetnek vagy meglepetéseket tartalmazó információk.

**Célzott kompetenciák:**

- Információk kivonása verbális utasításokból és összekapcsolásuk különféle helyzetekben

A játék menete: Azt kérjük a gyerektől, hogy képzeljen el két madarat: az egyik azt mondja PRRRRR, a másik meg azt, hogy PUKUTU. A kiválasztott gyermek helyesen kell reagáljon az utasításokra, amelyeket hall. Ha azt hallja PRRRRR, feláll és a karjaival úgy csinál, mintha repülne, mint egy madár és ha a PUKUTU-t hallja, akkor csendben marad, anélkül, hogy mozogna.

Más alkalmazási ötletek: Lehet nehezíteni a játékot még egy hangutánzó utasítás bevezetése által, például a PSSZ hangokra a gyermek le kell guggoljon (a madárka ilyenkor pihen).



26. *Super Duo sau Dobble társasjáték*

Érintett kompetenciák:

- Az információk befogadása, azonosítása és továbbítása a figyelem és emlékezeti képességek alapján.
- A szókincs tudatos használata, világos és gördülékeny szóbeli kifejezőkészség
- Saját kijelentések megfogalmazása különböző kommunikációs helyzetekben

Szükséges eszközök: a Super Duo játék kártyái



A játék menete:

Használjon különböző tárgyak képeit/szimbólumait tartalmazó kártyákat.

1. változat: Kérjük meg a gyermeket, hogy nevezzen meg tárgyakat az egyik kártyáról.
2. változat: Használjon két különböző kártyát és kérdezze meg a gyermeket, hogy melyik a közös tárgy a két lapon.
3. változat: Kérje meg a gyermeket, hogy alapos megfigyelés után jegyezze meg milyen tárgyakat látott egy kártyán. Azután hunyja be a szemét 20 másodpercre. Fordítsa az adott kártyát fejjel lefelé. A gyermek sorolja fel emlékezetből a kártyán látottakat, a többiek pedig számolják meg, hány tárgyat sikerült beazonosítani.
4. változat: Kérje meg a gyermeket, hogy alkotson egy mesét a kártyán lévő tárgyak neveinek felhasználásával (az összes tárgy felhasználásra kerülhet vagy csak egy részük).
5. változat: Helyezzen egy kártyát az asztal közepére. A fennmaradó lapokat a játékosok kapják, egyenlően elosztva, akik lappal lefele maguk előtt egymásra helyezik azokat. „START” jelszóra minden játékos felfed egy kártyát a kupacból. Az a játékos, akinek sikerül először felfedezni a közös tárgyat a saját lapján és a közepen levőn, az a kártyáját a halom tetejére helyezi. A játék addig folytatódik, ameddig valakinek elfogynak a lapjai.



27. *Írd körül!*

Érintett kompetenciák:

- Gondolatok, érzelmek azonosítása, felismerése és világos kifejezése, változatos szókincs használata



- Információközvetítés logikusan összefüggő kijelentések sorozatán keresztül
- Különböző kommunikációs helyzetek egyszerű párbeszédben való aktív és érdeklődő részvétel
- Saját ötletek kontextushoz kapcsolódó megfogalmazása, érdeklődés és önbizalom tanúsítása
- Ötletek, érzelmek, vélemények kifejezése hagyományos és nem hagyományos nyelvi eszközök segítségével

Szükséges eszközök: gyermekek által ismert mesékből kivágott képek, papírlapok, színes ceruzák...

A játék menete:

- Minden gyermek kiválaszt egy mesebeli jelenetet ábrázoló képet.
- Minden gyermek olyan szavakat talál ki ötletbörze-szerűen, amelyek leírják vagy jellemzőek a képen látható jelenetre.
- Ajánlja a gyermeknek, hogy egy személy leírásakor utaljon az illető mozgására, beszédére, személyiségére is.
- A gyerekek gondolhatnak szereplőkre, cselekedetekre, érzelmekre stb.

Más alkalmazási ötletek:

- Kérjük meg a gyerekeket, hogy válasszanak ki egyet az így kitalált szavak közül, és ábrázolják azt kreatív módon (rajzolás, festés, kollázs, pantomim, írás, agyag vagy gyurma felhasználásával stb.).
- A többiek ki kell találják melyik a bemutatott szó.



28. Analógiák

Érintett kompetenciák:

- Logikai összefüggések felismerése
- A különböző szókinccsterületek szavainak aktív használata

Szükséges eszközök: Mondatlisták

A játék menete: - *Egészítsd ki, figyelj a mondat értelmére!*

A kölyökkutya olyan a kutyának, mint a cica a ... **(macskának)**

A kecses az ügyetlennek, mint forró a ... **(hidegnek)**

A gramm olyan a kilogrammnak, mint a centiméter a ... **(méternek)**

A fenyő olyan a karácsonynak, mint a tojás a ... **(húsvétnek)**

Az alma olyan a gyümölcsnek, mint a póréhagyma a ... **(zöldségnek)**

A hattyúk olyanok a madaraknak, mint a ponty a ... **(halnak)**

A könnyű olyan a tollnak, mint a nehéz a ... **(bármely nehéz tárgy)**

Az édes olyan a cukornak, mint a savanyú az ... **(ecetnek /citromnak stb.)**

A fa olyan a levélnek, mint a virág a ... **(szirmoknak)**

A fogkefe olyan a fognak, mint a hajkefe a ... **(hajnak)**

A fehér olyan a feketének, mint a fent a ... **(lentnek)**

A rövid olyan a hosszúnak, mint a fény a ... **(sötétnek)**

A méhek olyanok a kaptárnak, mint az emberek a ... **(háznak)**

A szakács olyan az ételnek, mint a művész a ... **(művészetnek)**

A szimpátia olyan a szeretetnek, mint az ellenszenv a ... **(gyűlöletnek)**

A Hold olyan az éjszakának, mint a Nap a ... **(nappalnak)**

A jóság olyan a rossznak, mint a fekete a ... **(fehérnek)**

A toll olyan a madárnak, mint a szőrme az ... **(emlősnek)**

A szürke olyan a feketének, mint a rózsaszín a ... **(pirosnak)**
Énekelni olyan az éneklésnek, mint aludni az ... **(alvásnak)**
A benzin olyan az autónak, mint az elektromos áram az ... **(izzónak/villanykörtének)**
A mosoly olyan a homlokráncolásnak, mint a szép a ... **(csúnyának)**
A tehén olyan az emlősnek, mint a kígyó a ... **(hüllőnek)**
A ceruza olyan az írásnak, mint az olló a ... **(vágásnak)**
A hang olyan a fülnek, mint az illat az ... **(orrnak)**
A hálószoba olyan az alvásnak, mint a konyha a ... **(főzésnek)**
A közel olyan a messzinek, mint a nyitva a ... **(becsukvásnak)**
A csecsemő olyan a mászásnak, mint a béka az ... **(ugrásnak)**
A nagynéni olyan a nőnek, mint a nagybácsi a ... **(férfinek)**
Az autó olyan az útnak, mint a csónak a ... **(víznek)**
Az éhség olyan az evésnek, mint a fáradtság a ... **(alvásnak)**
A művész olyan a festménynek, mint a filmszínész a ... **(filmnek)**
A hold olyan a földnek, mint a föld a ... **(napnak)**
Az alma olyan az evésnek, mint az ágy a ... **(alvásnak)**
A párna olyan a puhaságnak, mint a kő a ... **(keménységnek)**
Az autó olyan a keréknek, mint a repülő a ... **(szárnynak)**
A tűz olyan a tűzoltónak, mint a betegség a ... **(orvosnak)**



Szavak, szavak, szavak...

Érintett kompetenciák:

- Különböző összefüggésekre vonatkozó saját elképzelések kifejezése, érdeklődés és önbizalom tanúsítása
- Üzenetek írása különböző kommunikációs kontextusokban

Szükséges eszközök: olyan személyekről készült képek/fotók, amelyek bizonyos érzelmeket közvetítenek, vagy egy specifikus mozgást mutatnak be

A játék menete: Kétfelé osztjuk a csoportot. Mindegyik csoport választ egy képet/ fotót. Kérjük meg a gyerekeket, hogy nézzék meg a képet, majd írjanak a kísérő lapra szavakat az alábbi kategóriák mindegyikéhez:

- Szavak a dekorációról/ háttérről
- Szavak a szereplő kinézetéről
- Szavak az érzelmek leírására
- Szavak arról, hogy mit mondhatnak a szereplők
- Szavak a szereplők mozgásának, járásának leírására

Más alkalmazási lehetőség: Más, a témával kapcsolatos szavak



30.

Találj ki egy történetet

Érintett kompetenciák:

- Egy elképzelt esemény elmesélése segítséggel (képek, kérdések, irányító jellegű kijelentések)
- Hajlandóság az ötletek írásban történő közlésére

Szükséges eszközök: A Dixit játékkártyák vagy bármely más képeket tartalmazó kártyapakli

A játék menete: Osszuk fel a gyerekeket 2-3 csoportra, minden csoport tetszőlegesen választ 7 játékkártyát.

A feladat, hogy legalább 5 kártya felhasználásával alkossanak egy mesét; a kártyák felhasználásának sorrendjét szabadon megválaszthatják.

Hagyjunk időt a tanulóknak, hogy kigondoljanak egy történetet, és azt le is jegyezzék. Nevezzünk meg egy tanulót minden csoportból, aki felolvassa az alkotást a többieknek. Kérjünk meg minden csoportot, hogy mutassák meg, mely kártyákat használták fel, és melyeket vetettek el a kihúzott 7-ből

Más alkalmazási lehetőség:

- A tevékenységet nem csak csoportosan, hanem egyénileg is lehet alkalmazni
- Segíthetünk kérdésekkel vagy irányító mondatokkal



31.

„Nincsen ... - ... nélkül” játék

Érintett kompetenciák:

- Információ átadása logikailag összekapcsolt kijelentések sorozatán keresztül.
- Különböző összefüggésekre vonatkozó saját elképzelések kifejezése, érdeklődés és önbizalom kimutatása

Szükséges eszközök: labda, vagy bármilyen könnyű tárgy

A játék menete: Kérjük meg a gyerekeket, hogy alkossanak egy kört. Az egyik játékos átdobja a labdát vagy a könnyű tárgyat egy másik gyereknek és a következő mondatot mondja: „**Nincsen ... nélkül**” (például, “Nincsen nyár virág nélkül”). Az a személy, akinek dobták a labdát folytatni fogja egy másik „**Nincsen ... nélkül**” mondattal. (például: Nincsen kenyérmorzsa nélkül.)

A játékot hasonló módon folytatják, egyik gyerektől a másikig dobva a labdát, miközben mindegyikük hozzáteszi a maga „**Nincsen ... nélkül**” mondatát.

Ha valamelyik játékos elakad, a csoport segíthet neki

Más alkalmazási lehetőség: Kérhetjük hosszabb, például két főneves mondatok alkotását is. Pl. Nincsen tél hideg és hó nélkül.

Tanárok számára javasolt tevékenységek



1. Oszd meg a problémát, használd a készségeidet!

Érintett kompetenciák:

- A problémamegoldó képesség javítása
- Saját képességek tudatosítása

Szükséges eszközök: papír vagy kártya, marker

A játék menete: Kérjék meg a résztvevőket, hogy a kártya lap egyik oldalára írjanak két számukra nagyon fontos problémát, amivel éppen küzdenek a munkájuk során, a másik oldalára pedig sorolják fel azokat a képességeket, amelyekre szükségük van ezek megoldásához. Kérjék meg őket, hogy osszák meg a csoport többi tagjával mindazt, amit leírtak, közben csendben gondolkozzanak többi résztvevő problémáján. Miután egyénileg elemezték a bemutatott problémákat, hagyjuk, hogy beszéljék meg közösen, hogy tudnák felhasználni a képességeiket a probléma megoldására.

Más alkalmazási lehetőség:

-Megcsinálhatjuk ugyanezt a gyakorlatot az SNI gyermekekkel is, megkérve őket, hogy a lap egyik oldalára írják fel azokat a nehézségeket, amelyekkel a tanulási folyamat során küzdenek, a másik felére pedig írják a saját pozitív tulajdonságaikat, amelyek segíthetnek a tanulásban.

-Ugyanakkor a szülőkkel is elvégezhetjük a gyakorlatot azért, hogy megtudjuk milyen aktuális problémákkal küzdenek a gyerekeik és melyek azok a már kialakult képességek, amelyekről a szülők is tudnak.



2. A kerék

Érintett kompetenciák:

- A tanár- diák kapcsolatrendszer tudatosítása

Szükséges eszközök: marker, papír

A játék menete: Osszunk íróeszközöket és a papírt minden résztvevőnek.

Kérjünk meg mindenkit, hogy gondoljon a munkahelyi kapcsolataira (munkatársak, felettesek, főnökök, szülők stb.). Kérjük meg a résztvevőket, hogy rajzoljanak egy kereket különböző hosszúságú küllőkkel. Mindenik végére írják fel annak a személynek a nevét, akire gondoltak. A küllők hossza egybeesik az adott személyek fontosságával az Ön munkájában. Ilyen módon a legfontosabb személy(ek) a kerék középpontjához legközelebb (a rövid küllők végén), a legkevésbé fontos személy(ek) pedig a legtávolabb helyezkedik(nek) el. Írja le a szakmai szerepüket.

Kérjen meg mindegyik résztvevőt, hogy beszéljék meg a következőket:

- *Elégedett vagy a rajzolt kerekeddel?*
- *Mennyit változott az Ön diagramja az elmúlt egy évben?*

Kérjük meg a résztvevőket, hogy rajzolják meg újra a kereket egy ideális helyzetre. Szükség esetén új szakmai szerepeket (nevek nélkül) is hozzáadhatnak.

- *Mit tehetnél, hogy ez a változás létrejöjjön?*

Más alkalmazási lehetőség: ugyanezt a játékot tanulókkal is eljátszhatjuk.

Szülők számára javasolt tevékenységek



1. Ugróiskola szavakkal

Érintett kompetenciák:

- Ugrások végrehajtása motoros koordinációval
- Szavak minél gyorsabb és pontosabb olvasása (rövidebb, hosszabb)
- A különböző szókinesterületekhez tartozó szavak aktív használata

Szükséges eszközök: kréta

A játék menete: Rajzoljon egy ugróiskolát a járdára és írja be mindegyik kockába a célszavakat, majd kérje meg a játékost, hogy ejtse ki hangosan a szavakat, hogy gyakorolja a beszédhangok kiejtését, miközben kockáról-kockára ugrik. Megkérhetjük a gyerekeket, hogy még ugrás előtt olvassák fel a szavakat.

Más alkalmazási lehetőség: Az ugróiskolába különböző típusú szavakat írhatunk (pl. MáMa-MáMa, MáMa-MáMaMá), írhatunk csak igéket, vagy csak főneveket, mellékneveket, tulajdonságokat stb.



2. ÁBÉCÉ játék

Érintett kompetenciák:

- A betűk felismerése és megnevezése
- Az ábécé felidézése
- Szavak keresése az ábécé hangjaival/szavak írása az ábécé egyes betűivel

Szükséges eszközök: papír, írószer

A játék menete: Autóvezetés vagy séta közben kérje meg gyermekét, hogy próbálja megkeresni az ábécé minél több hangját a környezetben. Az idősebb gyerekek minden egyes talált betűt felírhatnak egy papírra. Extra kihívásként kérj meg őket, hogy minden egyes talált hanggal mondjanak egy újabb szót.



3. Bújócska szavakkal/tárgyakkal

Érintett kompetenciák:

- A hangok helyes kiejtése
- A szavak minél gyorsabb és helyesebb kiolvasása

Szükséges eszközök: kép/szókártyák (a képeket ki lehet vágni reklám lapokból is), vászonzsákocska

A játék menete: Kérjék meg gyermeküket, hogy találják meg a ház különböző részein eldugott kártyákat. Amikor megtalálnak egy kártyát, ejtse ki helyesen a kép nevét, vagy olvassa fel helyesen a rajta lévő szót. A még nem olvasó gyermekek számára használjunk képkártyákat.

Más alkalmazási lehetőség: Rejtse el a kártyákat egy vászonzsákocskában, a gyermek húzzon egyet, és olvassa el helyesen a szót, vagy ejtse ki helyesen a kihúzott kép nevét.



4. Nevezd meg tízet!

Érintett kompetencia:

- A különböző szókinesterületekhez tartozó szavak aktív használata

Szükséges eszközök: kártyák/lapok

A játék menete: A gyermeknek megjelölünk egy főfogalom kategóriát, és arra kérjük, hogy nevezzen meg tíz olyan dolgot, amely ebbe a kategóriába tartozik. Például megkérhetjük a gyermeket, hogy nevezzen meg tíz színt, gyümölcsöt, állatot, ruhát, játékot, ételt, közlekedési eszközt, sportot, melléknevet, hangszert, országot, könyvet, dalt, rovar, utazási helyet, kerek tárgyat, mosolygós dolgokat, rajzfilmfigurákat, osztálytermi tárgyakat, ruhákat stb.

Más alkalmazási lehetőség: Kártyajáték: minden főfogalomból két képet teszünk ki, a gyermek megkeresi a párokat, megnevezi a főfogalmat, majd felsorol más szavakat is ebből a kategóriából (a gyermek életkorától függően kevesebb vagy több szót kérünk).



5. Hangokra összpontosító játék

Érintett kompetencia:

- Egy adott betűvel kezdődő szavak felidézése, mondatok megfogalmazása.

A játék menete: Az egyik játékos gondolatban elmondja az ábécét, egy adott ponton egy másik játékos megállítja. Az első játékos kiejti azt a hangot, ameddig eljutott gondolatban, a másik játékosnak pedig egy olyan mondatot kell megfogalmaznia, amelyben minél több szó szerepel az adott hanggal. Ezután sorban mindenki alkot egy másik mondatot ugyanarra a hangra.

Ha például a játékosok az "Sz" hangot választják, az egyik játékos mondhatja, hogy "Szandra feszülten ül a székre", "Szandu szombaton szánkózni szeretne.", "Szomorú Szabin szépen szaval".

Más alkalmazási lehetőség: Ország-város játék; a gyerekek megadott főfogalom szerint kell szavakat mondjanak az adott hanggal. Ezek a főfogalmak lehetnek: ország, város, fiú, lány, növény, állat, tárgy. Például "sz" hanggal: Szomália, Szombathely, Szabolcs, Szidónia, szeder, szunyog, szekér.



6. Zene és szó

Érintett kompetencia:

- Zenei szövegek megértése, az átvitt értelem dekódolása

Szükséges eszközök: dalok audió vagy audió-videó formátumban és dalszövegek

A játék menete:

- Válassza ki gyermeke két kedvenc dalát, és nyomtassa ki a dalszövegeket (vagy nézzék meg digitális formátumban).
- A tanulók hallgassák meg figyelmesen az egyes dalokat, és beszélgessenek róla, utalva a következőkre: *Milyen hangszerek hallhatók? Milyen műfajba tartozik a dal, és mi az üzenete? Hol lehetne ezt a dalt lejátszani? stb.* Elmagyarázhatjuk a dal átvitt értelmét is.
- Utána össze kell hasonlítani a két dalt, hogy rájöjjenek miben különböznek és miben egyeznek meg.

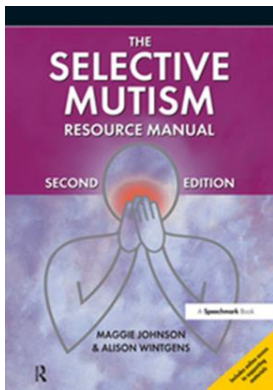
II. Bevált gyakorlatok



ZapSplat a világ egyik legnagyobb ingyenes digitális hang- és hangeffekt-könyvtára. Itt minőségi hangfelvételeket talál, amelyek bármilyen helyzetben felhasználhatóak, mivel szerzői jogdíj mentesek.

A hang kategóriák nagyon változatosak, mint például: állathangok, rajzfilmek hangjai, robbanóhangok, háztartási gépek hangja, háztartási hangok, kórházi hangok, mesterséges hangok, hangszerek hangjai, természeti hangok, nyilvános helyeken hallható hangok, sport, járművek, technológia, háború stb.

Ez a <https://www.zapsplat.com/> link, ahol megtalálhatóak a fent említett hangtípusok, amelyeket például hallásfejlesztő játékok létrehozásához lehet felhasználni.



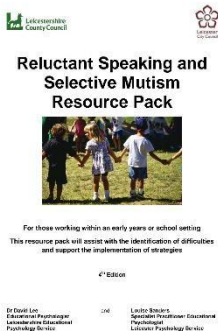
Selective Mutism Resource Manual 2nd edition

<https://www.routledge.com/The-Selective-Mutism-Resource-Manual-2nd-Edition/Johnson-Wintgens/p/book/9781909301337> című könyv azok számára készült, akik szeretnék megérteni, felmérni és kezelni a szelektív mutizmust. Tartalma átfogó és gyakorlatias, a szerzők klinikai tapasztalataival alátámasztott szorongáskezelésen, viselkedépszichológián alapszik.

Naprakész összefoglalót nyújt a szakirodalomról és elméletekről, hozzájárulva a szelektív mutizmus elmélyítéséhez és megértéséhez

A könyv számos ötletet tartalmaz a szelektív mutizmus otthoni, iskolai és közösségi kezelésével kapcsolatban.

A szelektív mutizmusban szenvedő személyek, valamint klinikusok, terapeuták, pedagógusok és a szelektív mutizmusban szenvedő személyek családjai számára készült.



Reluctant Speaking and Selective Mutism Resource Pack egy olyan ismertető füzet, amelyet a pedagógusi szakmában kezdőknek állítottak össze, segítséget nyújtva a szelektív mutizmus felismerésében, valamint annak osztálytermi kezelésében

<https://www.leicestershire.gov.uk/sites/default/files/field/pdf/2018/8/21/Selective-Mutism-Resource-Pack-Aug-2018.pdf>

My Mouth Music Songs (Dalgyűjtemény az ábécé minden hangjához)

<https://www.childrens.health.qld.gov.au/wp-content/uploads/PDF/my-mouth-music-booklet.pdf>

Hasznos dalocskák a szájpadhasadékos gyermekek beszédhangjainak stimulálására.

A könyv olyan dalokon és énekeken alapuló tevékenységeket tartalmaz, amelyek célja, hogy a gyermeknek minél több lehetősége legyen a beszédhangok gyakorlására. A beszédfejlesztésben felhasználható dalokkal kapcsolatban tartalmaz néhány ötletet úgy a pedagógusok, mint a szülők számára.





A dalt egy beszédterapeuta alkotta meg, az ÁBÉCé hangjaira. Magyar nyelvű ÁBÉCé dalt találunk a youtube csatornán:
<https://www.youtube.com/watch?v=wdgd91JHYVM>
https://www.youtube.com/watch?v=rngGGlfjdbM&ab_channel=LogopedaSpeechTherapy

A gyermekek verbális apraxia terápiájában alkalmazott DTTC modell

Dynamic Tactile and Temporal Cueing in therapy for Children with Apraxia of Speech

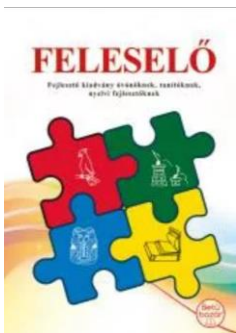
A terápiás foglalkozások úgy vannak felépítve, hogy a gyermek sok-sok gyakorlatot kapjon, mivel a gyakorlat elengedhetetlen bármely motoros készség elsajátításához, beleértve a beszédet is. A terapeuták egyszerű, gyors megerősítési módszereket alkalmaznak, amelyek fenntartják a gyermek figyelmét és elkötelezettségét a terápiás foglalkozások során, a motoros tanulás maximalizálása érdekében. Ebben a videóban a gyermekek apraxia terápiájában használt DTTC-t (Dynamic Temporal Tactile Model) mutatják be:
https://www.youtube.com/watch?v=lqB7StZVESE&ab_channel=RuthannPannebaker



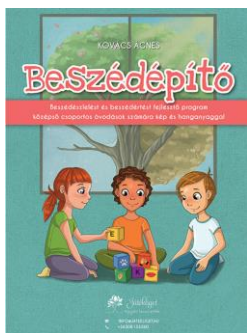
The Michael Palin Centre
for stammering

The Palin Parent-Child Therapy Approach (A dadogás terápiás megközelítése - szülő-gyermek terápiás terv)

https://www.youtube.com/watch?v=zs2aEopNu1k&ab_channel=SadieSmith - Ez a videó részleteket mutat be egy dadogásterápiás ülésből, valamint a szülők beszámolóit gyermekük terápiás fejlődéséről. Rávilágít továbbá a szülő helyére és szerepére a logopédiai terápiában.



Feleselő, Fejlesztő kiadvány óvónőknek, tanítóknak, nyelvi fejlesztőknek. A szerkesztők célja volt, hogy segítséget nyújtsanak óvónőknek, tanítóknak, fejlesztő tanároknak abban, hogy a beszédpercepció és a komplex nyelvi fejlesztő tevékenységük eredményesebb, munkájuk sikeresebb legyen. Az eszköz felépítése, feladatstruktúrája, komplexitása követi a szociális tanulás lépcsőfokait, a beszédpercepció lexikális modelljét. Praktikus és variabilis segítség a pedagógiai munkához. Az elméleti háttérét Gósy Mária és Imre Angéla beszédpercepcióra vonatkozó tudományos munkái, gyakorlati és elméleti publikációi biztosították.



Elsősorban óvodapedagógusok számára készült ez a kiadvány, de használhatják fejlesztő tanárok, logopédusok és szülők is. A beszédészlelés és beszédmegértés fejlesztését célozza.

Mindkét korcsoportnak készült anyag az óvodai élethez, az évszakokhoz kötődik. Az adott életkornak megfelelően heti lebontásban készültek el, és az egész tanévet felölelik. A mindennapi óvodai életbe az anyanyelvi foglalkozásokba beépíthetők.

A részletes feladattervek mellett a program szerves részét képezi a hozzá tartozó tematikus hanganyag, mely mindkét csoport anyagához illeszkedik. A program a gyerekek életkori sajátosságainak figyelembevételével készült, és a szerző sok játékos feladatot, mozgásos játékot is beleépített.

III. A Jóga szerepe a logopédiai gyakorlatban



A jóga kiváló kiegészítője lehet a beszéd- és nyelvi zavarok hagyományos logopédiai és nyelvi terápiás megközelítéseinek. A jóga elősegítheti a következő nyelvi és kommunikációs képességek fejlődését: a nyelvi kommunikáció előtti szakasz, a beszédleghzés fejlesztése és támogatása, motoros tervezés, szókincs/fogalmak, szimbolikus játék és kialakulóban levő írás/olvasás.

Hogyan használhatjuk a jógát a beszéd- és nyelvi fejlesztéshez?

1. Zajok/hangok keltését elősegítő jóga testhelyzetek

Az állatok által ihletett jógapózok közül sok zajok/hangok keltésére ösztönöz. Ezek a szóbeli produkciók javítják az artikulációt és a kiejtést. A gyerekek megtanulják megváltoztatni ajkaik helyzetét, különböző módon használják nyelvüket és fogaikat, miközben gyakorolják a különböző állathangok kiadását. Ilyen például az oroszlánpóz (üvöltés), a dinoszaurusz póz (bármilyen zajt is választ), a méhzümmögés, a kígyópóz (sziszegés) stb.

2. Térbeli tájékozódást kifejező szavak ismerete, használata

A térbeli elhelyezkedéssel kapcsolatos szavak használata és megértése: a fent, lent, középen, belül, kívül, körül, előtt, mögött, szemben, fölött, alatt, között, mellett, valamint az emberek vagy tárgyak relatív helyzetét leíró szavak.

3. A jóga növeli az izomkoordinációt és az izomkontrollt

A jóga célja, a különböző testhelyzetek és a légzőgyakorlatokon keresztül a gyermek izmai és légzése közötti koordináció fejlesztése.

4. A jóga gyakorlatokon keresztül gyakorolják és erősítik a figyelmi és koncentrációs készségeket. A gyakorlatok arra ösztönzik a gyerekeket, hogy fejlessék hallási készségeiket, így követni tudják az utasításokat (ahogy a tanárok lépésről lépésre elmagyarázzák, hogyan kell az egyes pózokat végrehajtani).

Oroszlán póz



- Üljön le térdre tett kézzel. Ügyeljen arra, hogy a gerince egyenes legyen. Vegyen legalább két mély (rekeszizom) lélegzetet, mielőtt felveszi a pozíciót.
- Nyomja a tenyerét a térdére. Tartsa az ujjait szétnyitva, mint a macskakarmokat.
- Emelje fel a csípőjét, és mozdítsa a testét kissé előre.
- Mély belégzés orron keresztül.
- Nyújtsa ki a nyelvét és erőteljes kilégzés közben húzza össze a hasizmát amennyire csak teheti.
- Tekintetével összpontosítson a szemöldökök közötti középpontra.
- Érezze, ahogy a saját teste előrehajlik, miközben tenyerét a térdéhez nyomja, valamint a kilégzés lendületét.
- A teljes kilégzés után vegyen fel újra laza testtartást.

Fa póz



- Kezdetben álljon egyenesen, kezeit tartsa a teste mellett.
- Hajlítsa be a jobb térdét, és helyezze a jobb lábfejét a bal combjára
- Tartsa kinyújtva a bal lábát.
- Vegyen mély levegőt, amint megtalálta az egyensúlyát. Lassan emelje a karját a feje fölé. Tegye össze a két tenyerét, és nézzen előre.
- Tartsa az egyenes testtartást. Lélegezzen mélyeket.
- Lassú kilégzés mellett engedje le a kezeit a teste mellé.
- Fokozatosan engedje le a jobb lábát, és hozza vissza a bal lába mellé.
- Ismétlje meg ugyanezt a testtartást behajlított bal lábbal és nyújtott jobb lábbal.

Harcos póz



- Álljon egyenesen, enyhe terpeszállásban, karok a törzs mellett.
- Kilégzés közben bal lábát mozgassa hátrafele 3-4 láb távolságra a jobb lábától, karjait emelje a feje fölé.
- A karjainak párhuzamosnak kell lenniük egymással.
- Belégzés. Fordítsa a jobb lábfejét 90° -al jobbra, míg a balt 60°-al jobbra. Tartsa a sarkait egyvonalban.
- Kilégzés és fordítsa törzsét jobbra. A bal sarka maradjon a padlón.
- Hajlítsa be a jobb térdét, míg sípcsontja merőleges nem lesz a talajjal. Próbálja meg a jobb combját a padlóhoz igazítani.
- Nyújtózzon ki, miközben a kinyújtott tenyerét is összeilleszti. Fordítsa a fejét, úgy, hogy arra nézzen, ahol az ujjai találkoznak.
- Lélegezzen néhányszor, majd térjen vissza a kezdő testtartásba.
- Próbálja újra a másik lábával is.



„A **beszéd- és nyelvfejlesztési jóga** eloszlatja azt az elképzelést, hogy a jógát csak a kisgyermekkorai nevelés „csendes időöltésének” kell tekinteni. Ez a könyv lenyűgöző pillantást vet a jóga alapelvei fantáziadús és játékos összetevőire, és arra, hogy ezek miként biztosíthatják a tökéletes színteret a kisgyermekkel folytatott vonzó és kölcsönös kommunikáció támogatásához.”

Peggy Natale, Program Director, Stepping Stone Day School

TRADUCERE: CRISTINA MURVAI
Material tradus în cadrul proiectului ERASMUS+
"ȘANSA MEA DE A VORBI CORECT",
derulat de C.Ș.E.I. Nr.1 Târgu Mureș,
noiembrie 2021

IV. Tanácsok/tippek szelektív mutizmussal élő gyerek szülei és tanárai számára



Mit jelent a beszéddel szembeni visszafogottság?

Beszédvisszatartásról/beszéddel szembeni visszafogottságról akkor beszélünk, ha a gyermek a szorongás jeleit mutatja, amikor az otthoni környezeten kívül, például az óvodában vagy az iskolában beszélnie kell. Bizonyos helyzetekben a gyermekek a tanév elején vonakodhatnak a verbális kommunikációtól, például amikor új csoportba vagy iskolába kerülnek, ezt nem tekintjük beszédvisszatartásnak. A gyermek beszédtől való vonakodása egyértelműen a verbális kommunikációval kapcsolatos alacsony önbizalmát jelzi, de a szelektív mutizmus kialakulásának korai szakaszát is jelentheti.

Amennyiben nem történik korai beavatkozás ez irányban, a beszélni vonakodó gyermeknél fennáll a szelektív mutizmus kialakulásának veszélye.

Mi a szelektív mutizmus?

A szelektív mutizmus egy ritka pszichiátriai rendellenesség, amelynek jellemző tünete, hogy a gyermek bizonyos szociális helyzetekben (pl. az iskolában, játszótársakkal vagy idegenek jelenlétében) tartósan nem beszél. A szelektív mutizmus tüneteinek az iskola első hónapján kívül még legalább egy hónapig tartósan fenn kell állniuk. Azoknál a gyermekeknél, akik idegen országba való kivándorlás vagy traumatikus esemény után átmenetileg nem beszélnek, nem szabad szelektív mutizmust diagnosztizálni. A szelektív mutizmust pszichiáter diagnosztizálja, a legaktuálisabb és legrészletesebb diagnosztikai kritériumokat a DSM-V tartalmazza.

Mikor jelenik meg?

A szelektív mutizmus tünetei általában 2-4 éves kor között jelentkeznek. Előfordulhat azonban, hogy a dignózis csak az iskoláskor elérésekor vagy bizonyos szociális helyzetekben válik nyilvánvalóvá.

A szelektív mutizmusban szenvedő gyermekek otthon, a családjuk körében képesek beszélni, de félnek vagy szoronganak a számukra ismeretlen emberek közelében, és bizonyos társas helyzetekben képtelenek beszélni. A szelektív mutizmus nem a beszéd szándékos megtagadása, hanem szorongásos zavar, a szakértők a szociális fóbia szélsőséges formájának tekintik.

A DSM-V szerint a szelektív mutizmus a következő jellemzőkkel bír:

- Folyamatos beszédképtelenség olyan szociális helyzetekben, amelyekben elvárható, hogy az illető beszéljen (pl. az iskolában), annak ellenére, hogy más helyzetekben beszél.
- A zavar befolyásolja a tanulmányi és szakmai teljesítményt vagy a társas kommunikációt.
- A zavar időtartama legalább egy hónap (nem korlátozódik az iskola első hónapjára)
- A beszédképtelenséget nem a szükséges nyelvtudás hiánya vagy a család társadalmi szintje, illetve nem az adott nyelvvel kapcsolatos ellenérzések okozzák.
- A zavar nem magyarázható kommunikációs zavarral (pl. gyermekkorban jelentkező beszédfolyamat-zavar), és nem kizárólag autista spektrumzavar, szkizofrénia vagy más pszichotikus zavar keretében jelentkezik.

Hogyan segíthetjük a szelektív mutizmussal élő gyerekeket pedagógusként, logopédusként vagy szülőként?

A szelektív mutizmussal élő gyerekek terápiája csapatmunkát igényel. A terápiás csapat része a pszichiáter, a pedagógus, a szülő, a rokonok, a fejlesztőpedagógus, esetleg a szociális munkás. A megfelelő iskolai vagy otthoni környezet megteremtésében a szülőkre és a pedagógusokra kiemelkedő szerep hárul.

Nagyon fontos időben beavatkozni, másként a szelektív mutizmus fennmaradhat serdülő, illetve felnőtt korban is.

Terápia

Szelektív mutizmus esetén a pszichológiai és logopédiai terápia legfontosabb célkitűzése nem a beszéd megindítása önmagában, hanem a beszéddel szembeni **szorongás csökkentése**. A terápia hatékonyságát több tényező is befolyásolhatja:

- A tünetek megjelenésétől számított időintervallum- minél rövidebb időn belül történik a beavatkozás, annál hatékonyabb lehet
- Társbetegségek jelenléte
- A család, illetve a gyermek szociális környezetét alkotó személyek együttműködése (pl. pedagógusok)
- A gyermekkel foglalkozó szakemberek tapasztalata és felkészültsége

Íme néhány gyakorlati tanács a tanároknak, de van néhány dolog, amit érdemes elkerülni. A bemutatott ötletek Maggie Johnson és Alison Wintgens (2016) pszichológusok munkáján, valamint a szakirodalomból származó információkon alapulnak.

ÍGY IGEN:

- Fogadja el gyermeke beszédzavarát, de ugyanakkor legyen tudatában annak, hogy a helyzet csak átmeneti.
- Mindig mosolyogjon gyermekére, éreztesse vele, hogy szívesen látja, és beszélgessen vele.
- Ügyeljen arra, hogy senki ne kódolja sértő viselkedésként a gyermek hallgatását.
- Győződjön meg róla, hogy a gyermek megbecsültnek és biztonságban érzi magát.
- Magyarázza el, hogy mi történik vele.
- Kommunikáljon nyugodtan és nyíltan a szülőkkel. Ne feledje, hogy a szülők viszont zavarba jöhetnek vagy felháborodhatnak, amiért felhívták a figyelmet a gyermekük problémájára.
- Ne feledje, hogy a gyermekének más fejlődési vagy nevelési problémái is lehetnek, ezért gondolkodjon nyíltan, és ne és ne írjon mindent a szelektív mutizmus számlájára.
- Legyen óvatos, nehogy a szelektív mutizmusban szenvedő gyermek zaklatás vagy ugratás célpontjává váljon, mert nem tudja ezt kommunikálni.
- Nyugtassa meg a gyermeket, hogy könnyebben fog beszélni, ha mindent lépésről lépésre tesz, és örül minden apró pillanatnyi eredménynek.
- Próbálja meglátogatni a gyermeket otthon, hogy a számára biztonságos környezetben építsen ki vele kapcsolatot.
- Ösztönözze az otthon és az iskola közötti kapcsolatokat: pl. a tanuló hozhat otthonról alkotásokat, és megmutathatja azokat az iskolában.
- Ösztönözze a kommunikációt nyugodt légkörben anélkül, hogy nyomást gyakorolna a gyermekre, hogy szavakkal kommunikáljon, pl. finoman/pozitívan reagálva a gesztusokkal történő kommunikációs kísérletekre.
- Engedje meg a gyermeknek, hogy az osztályteremben olyan barátokkal üljön és dolgozzon, akikkel otthon beszélget.
- Vezesse be a kommunikáció alternatív formáit (pl. mutogathasson, válaszoljon egy piktogram felemelésével, használhasson grafikus táblát rajzoláshoz és íráshoz), mint köztes lépést, amíg a gyermek le nem győzi a beszédzavart.

- Iktasson be olyan tevékenységeket az egész osztállyal vagy egy kis csoporttal, amelyek nem igényelnek szóbeli kommunikációt. Tisztázza ezt a feltételt tevékenység előtt (azaz a szabály az, hogy az adott tevékenység során senki sem beszélhet).
- Hívja meg a szülőket néhány osztálytermi tevékenységre, hogy megkönnyítse a tanuló számára a verbális kommunikációt az iskolában.
- Bátorítsa a szülőket, hogy hívják meg a tanuló osztálytársait otthonukba, hogy együtt töltsék a szabadidejüket.
- Készítse fel a gyermeket előre a változásokra fényképekkel, látogatásokkal és vizuális órarendekkel vagy folyamatábrákkal. Tanárváltáskor, illetve évfolyamváltáskor az átmenetet gondosan meg kell tervezni. Az új tanárok számára előnyösebb lenne, ha a tanulók a régi, már ismerős osztályteremben, a tanulók által ismert tantestület jelenlétében találkoznának a tanulókkal.
- Ajánlja fel gyermekének a verbális kommunikációt, mint lehetőséget a részvételre, nem pedig mint elvárást. Például: "-Ilyen szint szeretek! Vajon neked mi a kedvenc színed?"; vagy "Ezt nézd meg! Fogadok, hogy még sosem láttál ilyet!".
- Egyezzen meg a tanulókkal, hogy előre figyelmezteti őket, ha kérdéseket fog feltenni nekik, és hogy ők is jelezzék, ha jól érzik magukat, és szeretnék, hogy szólítsák őket.
- Kerüld a közvetlen kérdéseket, és hagyd, hogy a diák később írásban járuljon hozzá a hozzászólásához, vagy akkor válaszoljon neked, ha csak te vagy jelen.
- Próbálgjon meg időt találni arra, hogy kettesben maradjon a gyermekkel az osztályterem egy csendes sarkában vagy egy csendes szobában.

- Állítsa a gyermeket olyan feladatok elé, amelyek lehetőséget adnak a beszélgetésre, olyan helyzetekben, amelyeket a gyermek kevésbé tart fenyegetőnek.

- Állítson fel olyan feladatokat, amelyek lehetőséget adnak a beszélgetésre, olyan helyzetekben, amelyeket a gyermek kevésbé fenyegetőnek érzékel, pl. "Elvinnéd [az új gyermeket] a ruhatárhoz, megmutatnád neki, hova tegye a kabátját?"; Vidd ki anyut a folyosóra, és kérlek, mutasd meg neki a modelleket, amelyeket a ... számára készítettünk", "Kérlek, segíts neki [az ügyetlen gyermeknek] rendet rakni! Nem tudja, mit kell tennie".

- Bátorítsa a többi gyermekkel való barátkozásra vagy kapcsolatteremtésre tett kísérleteket.

- Használjon bábokat, maszkokat, hangvezérelt játékokat és rögzített üzeneteket, hogy segítse a gyermeket a szerepbe kerülni.

- Győződjön meg arról, hogy a rokonok, az osztályt tanító többi tanár, az iskola személyzete megérti a gyermek igényeit (pl. a büfé személyzete).

-Ne feledje, hogy amikor a szorongó diákoknak segítségre van szükségük, nehezen teszik meg az első lépést. Kérdezz rá az óra során, hogy vannak-e kérdéseik, és győződj meg arról, hogy az utasításokat megértették.

- Győződjön meg arról, hogy a tanulók engedélykérés nélkül elhagyhatják az osztálytermet, ha végre kell menniük, vagy bármilyen más vészhelyzetben. Állítsa be az osztálytermi rendszert úgy, hogy a kommunikációs nehézségekkel küzdőket ne érje hátrányos megkülönböztetés.

❖ **Javaslatok szülők számára:**

ÍGY IGEN:

- Ne gyakoroljon nyomást a gyermekre, és ne kényszerítse a beszélgetésre.
- A társas helyzetben arra összpontosítson, hogy gyermeke jól érezze magát
- Mondja el gyermekének, hogy megérti, hogy fél beszélni, és néha nehezen beszél, de azt is tudja, hogy képes lesz beszélni, amikor akar és készen áll rá.
- Ne dicsérje meg gyermekét nyilvánosan a beszédért, mert ez zavarba hozhatja. Várjon, amíg kettesben marad vele, és esetleg, hogy a sikeréért egy kis jutalmat is kaphat.

- Ösztönözze a kommunikáció minden formáját (mutogatás, bólogatás, szemkontaktus, mosolygás).
- Bátorítsa gyermeke társas tevékenységeit, ne kerülje el a partikat vagy a családi látogatásokat, de vegye figyelembe, milyen környezeti változtatásokra van szükség ahhoz, hogy a gyermek számára kényelmesebbé tegye a helyzetet.
- Biztosítson támogatást, szeretetet és türelmet.
- Ne mutassa ki a saját szorongását.
- Ne tanúsítson meglepetést, ne hívja fel a figyelmet a gyermekre, amikor beszél, de diszkréten jutalmazza ezt a viselkedést.
- Állítson fel biztonságos szabályokat és határokat, hogy gyermeke kis lépésekkel haladhasson előre.

Tedd ezt például így:

- "Nagymama tudja, hogy még nem tudsz beszélni vele, de apuval és velem nyugodtan beszélhetsz."
- "Most még nehéz beszélni a tanároddal, de nyugodtan nevethetsz".
- "Rendben van, ha énekelsz másokkal, senki sem fog kényszeríteni, hogy utána beszélj vele."
- "Rendben van, ha halkán beszélsz hozzánk, senki nem fog megszidni."
- "Nem kell beszélned, csak légy a többiekkel, amikor csoportosan beszélgetnek."
 - Használja a telefonját és a rögzítő eszközöket a valódi beszédhez vezető ugródeszkaként.
 - Bátorítsa őket, hogy suttogás helyett inkább halkabban beszéljenek.
 - Kérje meg barátait, rokonait, bolti eladókat stb., hogy Önt megszólítva beszéljenek gyermekéhez, és gyermeke Önön keresztül fog válaszolni. Pl. "- Milyen színt szeretne először kipróbálni a fiad?"
"- Max, milyen színt szeretnél először kipróbálni? (Max a barna cipőre mutat) "-A barna cipőt szeretné kipróbálni, kérem".

ÍGY NE (lehetőleg kerülje):

- Megsértődni vagy személyes sértésnek értelmezni azt, hogy a tanuló hallgat.
- Ne könyörögjön, ne zsarolja vagy provokálja a gyermeket, hogy beszéljen. Ne hangsúlyozza, hogy mennyire fontos számodra, hogy halljad őt beszélni.
- Ne tegyen fel olyan közvetlen kérdéseket, amelyekre a gyermeknek azonnal válaszolnia kell, különösen akkor, amikor mások figyelnek és várják, hogy válaszoljon.
- Ne nézzen közvetlenül a gyermek szemébe, miután lehetőséget adott neki a beszédre.
- Ne reagáljon előre a gyermeke minden igényére.
- Ne fordítson rá külön figyelmet azért, mert nem beszél, de jutalmazza a kommunikációra irányuló erőfeszítéseit, segítse őt bármilyen módon, vagy vegyen részt vele a tevékenységekben.

-A megfelelő légkör (otthoni és osztálytermi) megteremtése mellett és azzal egyidőben a terápiás folyamat magába foglalja a viselkedés terápiát is. Minden viselkedési beavatkozást kis lépésekben, a szisztematikus fejlődést követve kell felépíteni. A gyermek aktív résztvevője a beavatkozási tervnek, és ő fogja meghatározni a beavatkozás ütemét is.

Mondhatjuk neki:

- "Tudom, hogy mit érzel! Szeretnék segíteni, hogy megszabadulj ettől az érzéstől!"
- "Nem vagy egyedül!"
- "Megvan az oka annak, hogy így érzel."
- "Így fogjuk csinálni - kis lépésekben!"
- "Ez nem lesz mindig így!"

❖ **Pszichoterápia (viselkedésterápia)**

A viselkedésterápia a pszichoterápia olyan formája, amely a gyermek által tapasztalt gyakorlati problémákra összpontosít. Különböző technikák alkalmazásával a pozitív viselkedésformákat (verbális és

nonverbális kommunikáció) ösztönzik, a negatív viselkedésformákat (mutizmus, szorongás) pedig csökkentik. Az alkalmazott technikák a következők:

- **Az ingerek fokozatos növelése** - a gyermek először csak egy ismerős, megbízható személlyel, például a szülővel kommunikál. Ezután egy új személyt vezetnek be a beszélgetésbe. Ahogy a gyermek ezt megszokja, a szülő elhagyhatja a szobát, és ezután több személyt is be lehet vezetni ilyen módon.
- **Pozitív megerősítés**- jutalmazás minden alkalommal, amikor a gyermek pozitív viselkedést tanúsít (megszólal egy olyan helyzetben, amelyben addig nem tette), a gyermekkel előzetesen kialakított rendszer alapján.
- **A negatív viselkedés figyelmen kívül hagyása (kioltás)** - ahelyett, hogy a gyermeket beszédre kényszerítenénk, a mutizmust figyelmen kívül hagyjuk, és a tevékenység során más dolgokra összpontosítunk.
- **Deszenzibilizáció** - a komfortzónán kívüli kommunikációra való törekvés, segédeszközök és technikák használatával. A gyermekeknek például tanácsolhatjuk, hogy a saját hangjukról készült felvételek segítségével kommunikáljanak, csökkentve ezzel a nyilvános helyen, a saját hangjuktól való félelmüket. A tolerancia növekedésével bátorítják a más emberekkel való kapcsolattartást más módszerek segítségével is, például ilyen az e-mailen, telefonon keresztüli kommunikáció.
- **Modellezés** - mindenfajta (nem verbális) kommunikációt ösztönöznek, majd a hangok (kattogás, zümmögés, betűk), majd a szó kimondása következik.
- **Fokozatos kitettség** - különösen idősebb gyermekeknél alkalmazott technika. Felmérik az egyes szociális helyzetekkel kapcsolatos szorongás mértékét, majd a kevésbé stresszes helyzeteknek való kitettséggel kezdik. Az ismételt fokozatos expozíció révén csökken a szorongás az egyre nagyobb kihívást jelentő helyzetekben. Használható képzeletbeli expozíció és/vagy valós társas helyzeteknek való kitettség, amely során a gyermek megtanulja az egyes helyzetek nehézségeivel való megbirkózási technikákat.

❖ **Kognitív-viselkedésterápia** hasznos az idősebb gyermekek, tizenévesek és felnőttek esetében. Az önmagunkkal és a világgal kapcsolatos gondolatok és felfogások érzésekre és viselkedésre gyakorolt hatásának felfedezésére és szabályozására összpontosít.

❖ **Gyógyszeres kezelés:** A szelektív mutizmusban a szorongás leküzdésére leggyakrabban alkalmazott gyógyszercsoport az antidepresszáns. A szelektív szerotonin visszavétel gátló készítmények hatásosnak bizonyultak a szociális fóbiák és a szelektív mutizmus esetében.

❖ Logopédia

Kérdések bevezetésének lépései/fokozatai egy szelektív mutizmussal élő gyerek esetében:

Csak akkor szabad előre lépni, ha a szelektív mutizmussal élő személy bekapcsolódik és válaszol

1. Retorikai kérdések, amelyekre nem kell válaszolni (pl.: "- Ez vicces, nem?" - "Vajon mi lehet ez?").
2. Olyan kérdések, amelyekre mutogatással lehet válaszolni (Mutasd meg! Mi ez?).
3. Zárt kérdések, amelyekre bólintással (Igen.) vagy fejrázással (Nem.) lehet válaszolni.
4. Olyan kérdések, amelyeknél csak egy szót lehet választani (X vagy Y?).
5. Egyszerű kérdések, amelyekre egyetlen szóval lehet válaszolni.
6. Konkrét kérdések, amelyekre egy mondatlal lehet válaszolni.
7. A személyes és nyitott kérdéseket hagyja későbbre

Lépj vissza egy fokozatot, ha a személy „lefagy”

(pl. "Hogy megy az iskola?" "Mit gondolsz?").

A szelektív mutizmus terápiája során szükséges lépések összefoglalása Wintgens Johnson munkássága alapján (2016)

A beszédbizalom szakasza	A tevékenység célja a kommunikációban való bizalomépítés szempontjából	Több nonverbális kommunikáció, kevesebb verbális kommunikáció
1. A „lefagyott” gyermek relaxációjának segítése	Olyan, a gyermek által kedvelt tevékenységek, amelyekben a felnőtt kezdetben követi őt, vagyis együtt játszik vele. A cél az, hogy a gyermek számára biztonságos környezetet teremtsünk, ahol egy felnőttel együtt élvezheti a tevékenységet, és pozitív kapcsolatot építhet ki vele. Ilyen tevékenységek lehetnek: festés, ugrálás vagy labdával való zsonglorködés, rejtvények, homokba temetett tárgyak keresése, játék az építőkockákkal, babázás vagy számítógépes didaktikai játékok.	
2. Segítünk a gyermeknek ellazulni és aktívan részt venni	A nonverbális részvétel növelését célzó tevékenységek, pl. társasjátékok, képegyeztető és -válogató játékok, építőjátékok, pl. Legó, kézműves tevékenységek, rajzolás, színezés. A cél az aktív részvétel növelése.	
3. A nonverbális kommunikáció és az írásos kommunikáció együttes használata	Fokozott nonverbális részvételen alapuló tevékenységek, pl. tippjátékok, lottó, pantomim, "Ne nézz oda", találd ki a cselekvést, fejezd be a rejtvényt (mimika és gesztusok segítségével), memóriajátékok, fejezd be a mondatot, "Simon azt mondja ...". " (csoportban). <i>A cél a nonverbális kommunikáció minél nagyobb mértékű használata.</i>	
4. Másokon keresztül szólni	Olyan tevékenységek, amelyek a lehető legtöbb nonverbális kommunikációt igénylik, mint például hangok/hangutánzó szavak kimondása, tapsolás, rajzolás, dúdolás, hanglőttő, állathangok és suttogott hangok (s, s, h, t, k, ci). <i>A cél az, hogy egy felnőttel együtt adjon ki hangokat.</i>	
5. Saját beszédhang használata, hangos olvasás vagy hangkiejtés céljából	Olyan tevékenységek, amelyek során a gyermek dönthet úgy, hogy nem beszél közvetlenül a terápiát végző személyhez, de beszélhet egy társához vagy családtagjához, vagy énekelhet együtt velük (számokat, a hét napjait, az év hónapjait, az ábécé betűit vagy rímeket tartalmazó dalokat). A gyermek hangját rögzíteni lehet telefonra, hogy a terápiát végző személy hallhassa. <i>A cél az, hogy kezdje el használni a saját hangját, minél több szót kimondva kommunikáljon egy felnőttel.</i>	
6. Egyszerű szavakkal kommunikálni	Olyan tevékenységek, ahol több a spontán nyelvhasználat. Tevékenységek, amelyek összetettebb verbális interakciókat igényelnek.	

	Pl. "igen vagy nem" játékok ostoba/vicces mondatokkal, bingó-vagy lottójátékok, kártyajátékok, szó-kép párosító játékok, egyszerű, egyszavas kérdések, páros játékok, találós kérdések.
7. Egyszerű vagy összetett mondatok használata a kommunikációban	Az előző szakasz tevékenységeinek kiterjesztése a szóbeli kommunikációra, azaz az "igen", "nem" vagy "nem tudom" játékok; vetélkedők - kérdések és válaszok, színes lapok, lottó, magasabb nehézségű kérdések, "Válassz két édességet", „Fejezd be a mondatot”, vicces mondatok típusú játékok. <i>A cél az, hogy a gyermek hosszabb mondatokban beszéljen.</i>
8. Összefüggő mondatok használata a beszélgetésben	A tevékenységek alkalmasabbak olyan csoportok számára, akik szeretnek körjátékokat játszani. Pl. "Mindannyian változtassunk valamit", "Mondjuk el az ábécét", "Elmentem a piacra és vettem...", "Előkészítem a hátizsákomat és beteszem: ...", "Mit gondoltam?", "Mit szállít a hajó?", viccek mesélése stb. <i>A cél az, hogy nagyobb csoport előtt kényelmesen kommunikáljon a gyerek.</i>



Kevesebb nonverbális kommunikáció, több verbális kommunikáció



V. Beszédhibák terápiájában felhasználható Android-alkalmazások és játékok



Audacity (<https://www.audacityteam.org/>) egy ingyenes, nyílt forráskódú hangszerkesztő és hangrögzítő alkalmazás.

Amellett, hogy az Audacity több forrásból is képes felvenni, mindenféle hangjelzés utófeldolgozására is használható, olyan effektek hozzáadásával, mint a normalizálás, a trimmelés és a halványítás. Az Audacity egész albumok rögzítésére és szerkesztésére

használható.

Mit tehetsz vele:

- Hangfelvétel és -lejátszás
- Szerkesztés, vágás, másolás és beillesztés
- Zajcsökkentés
- A sebesség (tempó) beállítása a tempó megtartása mellett
- A tempó (tempó) beállítása a sebesség megtartása mellett stb.



WavePad Audio Editor Free (<https://ro.cm-cabeceiras-basto.pt/download-wavepad-windows-10>) egy professzionális hangszerkesztő alkalmazás. Lehetővé teszi zene, hang- vagy egyéb felvételek rögzítését vagy szerkesztését hatékony eszközökkel saját egyéni hangszáv létrehozásához.

WavePad Audio Editor több funkcióval és felhasználóbarát felülettel rendelkezik, bármilyen hangfájl nagyon rövid idő alatt lehet szerkeszteni, vágni, megosztani, másolni, beilleszteni. Lehetővé teszi még több hangfájl egyidejű tagolását is, hogy az összesre egyszerre alkalmazhassa az effekteket. Támogatja az összes főbb hangformátumot, és könnyen exportálhatja a zenefájljait, hogy csengőhangot készítsen belőle. Hatékony szerkesztési effektusokkal rendelkezik, mint az: erősítés, normalizálás, hangszínszabályzó, boríték, reverb effektus, visszhang stb.



Therapistaid (<https://www.therapistaid.com/>) a terapeuták és tanácsadók számára készült tartalom, munkalapokkal, cikkekkel, interaktív játékokkal, videókkal, útmutatókkal stb.

Használhatja a platform könyvtárában található eszközöket, vagy létrehozhatja saját digitális erőforrásait.

A tárolt anyagok témakörökre vannak felosztva, mint: szorongás, félelem, düh, kapcsolatok, partnerség, érzelmek, stressz, depresszió, kommunikáció, kognitív viselkedésterápia stb.



Canva (https://www.canva.com/ro_ro/) hasznos digitális platform azok számára, akik sokféle és sokszínű digitális tartalmat szeretnének készíteni: naptárak, kollázsok, diagramok, gondolattérképek, logók, közösségi média tartalmak, dokumentumok, nyomtatható anyagok, munkalapok. A platform számos ingyenes sablont, fotót és betűtípust tartalmaz, amelyek életre keltik munkáit. A platform másik előnye, hogy valós időben együttműködve dolgozhat több, ugyanazon projektben részt vevő partner. Előre meghatározott megjegyzések adhatók hozzá, hogy valós időben tudjanak a partnerek kommunikálni, dolgozni és megoldásokat találni.

A Canva Pro platform ingyenes oktatási és nonprofit szervezetek számára.



Genially (<https://genial.ly/education/>) egy olyan digitális platform, amely segít bennünket olyan tananyagok elkészítésében amelyek megkönnyítik a megkönnyítik a tanulást és növelik a tanulási motivációt. A Genially egy intuitív, interaktív és könnyen használható platform, még azok számára is, akik nem rendelkeznek sok digitális ismerettel, így a tervezés világát bármilyen felhasználáshoz elérhetővé teszi. Használhatja az osztálytermi munkához szükséges interaktív anyagok készítéséhez is.

A platformok segítségével létrehozható erőforrások a következők:

- ✓ Bemutatók
- ✓ Grafikonok
- ✓ Interaktív képek
- ✓ Oktatóvideók
- ✓ Oktató játékok



„The Coaching Game” (<https://www.points-of-you.ro/instrumente-joc/the-coaching-game.html>) Jó példa a bevált gyakorlatra, egy fényterápián alapuló játék, amely a nyelvi zavarok, különösen a pöszeség és a dadogás terápiájában is alkalmazható, mivel jó módszer az önismeretre és a problémamegoldásra.

A képekkel és szavakkal ellátott fényterápiás kártyák projektív felületként működnek. Egyszerre stimulálják mindkét agyféltekét, szándékosan keltve némi zavart a logikus gondolkodásért felelős bal agyfélteke és az intuitív jobb félteke között. A játék egyénileg vagy csoportosan is használható.

A módszer a következő területek fejlesztésére használható: 1. kommunikáció támogatása, 2. együttműködés támogatása, 3. önismeret fejlesztése, 4. önbizalom támogatása, 5. önkifejezés erősítése, 6. önsegítő képesség fejlesztése, 7. önhatékonyság fejlesztése, 8. kreatív gondolkodás fejlesztése, 9. konfliktuskezelés, 10. integráció segítése, 11. asszertivitás fejlesztése és segítése, asszertivitás gyakorlása, 12. érzelmi egyensúly megtalálása, 13. tolerancia növelése, 14. előítéletek feloldása, 15. felismerés javítása és érzelmi intelligencia fejlesztése, 16. megoldási lehetőségek kreatív feltárása, motiváció növelése stb.

Ugyanakkor a játék a pedagógiai és pszichológiai tanácsadásban és fejlesztésben is használható. Használható önfejlesztésre gyerekekkel, szülőkkel, tanárokkal, kollégákkal vagy más segítő folyamatokban.

A kártyákon inspiráló és elgondolkodtató fotók találhatóak, amelyek segítenek összekapcsolni a tudatos és tudattalan tartalmakat, valamint az érzelmeket a megjelenített témákon keresztül, így a résztvevő teljesebb képet kap a problémáról és a megoldásról egyaránt. Mindezek az élet bármely területén felhasználhatók.



Jocul “Punctum” (<https://www.points-of-you.ro/instrumente-joc/punctum.html>), mint a "The Coaching Game" elsősorban a verbális kommunikáción alapul.

Ez a játék segít abban, hogy életünk különböző problémáit új, élményszerű, játékos módon, meglepő eredményekkel kezeljük.

A játék 33 fotókártyát, 33 szókártyát, 33 kérdés kártyát és egy játékszabályzatot tartalmaz. Ez egy személyiségfejlesztő játék, amely érdeklődést, kreativitást, szint, érdekes variációkat vihet a logopédiai terápiaiba.



BOOK CREATOR

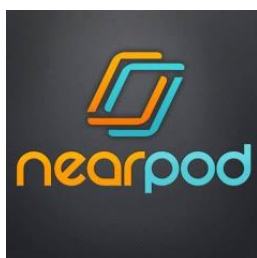
Book Creator (<https://bookcreator.com/>) egy szöveg alapú, videó, kép vagy hang formátumú tartalomkészítő alkalmazás, amely kreativitást visz az osztályterembe.

A platformon belül szöveg, kép, hang és videó kombinálható, így létrehozhatók:

- Interaktív történetek;
- Digitális portfóliók;
- Használati útmutatók;
- Kutatási magazinok;
- Versgyűjtemények;
- Tudományos beszámolók;
- Humoros tevékenységek
- Automatikus szövegfelolvasás stb.



Edpuzzle (<https://edpuzzle.com/>) ez egy platform videótartalmak létrehozására vagy újrafelhasználására. A tanár által kiválasztott videósorozatba kérdéseket és feladatokat lehet beilleszteni. A platformhoz Google-fiókkal lehet hozzáférni.



Nearpod (<https://nearpod.com/>) egy olyan alkalmazás, amely lehetővé teszi a tanárok számára, hogy diapozitív alapú oktatást nem csak az osztályteremben, hanem hibrid módon is használhassák

A tanárok számos interaktív tananyagot tudnak létrehozni, amelyek segítségével a diákok önállóan tanulhatnak a saját digitális eszközükön, vagy egy közös interaktív táblán. Lehetőség van kérdések menet közbeni hozzáadására, amire a diákoknak válaszolniuk kell, ahogy haladnak a tananyag feldolgozásával. Nearpod hasznos, mint formatív értékelési eszköz is, mivel grafikonok, és diagramok segítségével vizuálisan tükrözni tudja a tanulók “erőfeszítéseit”, mint egy pillanatképet mutatva haladásukról. Nearpod játékká alakíthatja a tananyagot, ezzel vonzóbbá és szórakoztatóbbá téve azt. Úgy van megalkotva, hogy összedolgozzon már meglévő alkalmazásokkal, mint a Google Slides, Microsoft PowerPoint és a YouTube. A tanárok könnyedén importálhatnak már meglévő médiaanyagokat a felületre.

Baamboozle

Baamboozle (<https://www.baamboozle.com/>) - platform oktatási játékok, feladatlapok stb. létrehozására.

Könyvészet

Bubuțanu, A. L. (2016): *Rolul jocului didactic în depistarea, prevenirea și corectarea tulburărilor de limbaj la copilul preșcolar*

Balás E. (2020): *Beszédre fel! Beszédtechnikai gyakorlatok kezdőknek és haladóknak*, Magánkiadás, Budaörs

Dobra, E. (2019): *Importanța jocului didactic în recuperarea copiilor cu dislalie - Utilizarea jocului didactic în terapia tulburărilor de limbaj și comunicare*

Dr. Lee, D., Sanders, L. (2018): *Reluctant Speaking and Selective Mutism Resource Pack*, Leicestershire Educational Psychology Service, 4th Edition.

DSM-5 (2016), *Mentális zavarok diagnosztikai és statisztikai kézikönyve*, Callisto Kiadó

Hațegan, Talaș, Trifu (2016): *Tulburarea de comunicare socială (pragmatică) –TCSP. Studiu ilustrând percepția specialiștilor în terapia limbajului din România, RRTTLC*

Illés Gy. T., Rohár A. (2014, 2017): *Feleselő - Fejlesztő kiadvány óvónőknek, tanítóknak, nyelvi fejlesztőknek*, Csipike Egyesület, Sárobgárd

Johnson, M., Wintgens, A. (2016): *The Selective Mutism Resource Manual*, második kiadás, London, www.smira.org.uk

Kovács Á. (2023): *Beszédépítő. Beszédészlelést és beszédértést fejlesztő program középső csoportos óvodások számára kép és hanganyaggal*, Top-Gradus KFT

Kovács Á. (2023): *Beszédépítő 2. Beszédészlelést és beszédértést fejlesztő program nagycsoportos óvodások számára kép és hanganyaggal*, Top-Gradus KFT

Longtin, S. E., Fitzpatrick, J. A. (2017): *Yoga for Speech-Language Development*, Singing Dragon, London and Philadelphia

Macovei E. I. (2021): *Speech Therapy: Stop the Silence*, ERASMUS+ KA1 Training Course, Prague, Czech Republic, 4-13th October 2021

Montágh I, Montághné R.N., Vinvzéné B. E. (1994): *Gyakori beszédhibák a gyermekkorban*, Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest

Toroczky M. (2017): *Beszédtechnikai gyakorlókönyv*, Holnap Kiadó, Budapest

<https://bookcreator.com/>

<https://edict.ro/clasificarea-jocurilor-didactice-de-educare-a-limbajului/>

<https://edpuzzle.com/>

<https://genial.ly/education/>

<https://nearpod.com/>

<https://ro.cm-cabeceiras-basto.pt/download-wavepad-windows-10>

<https://sfaturimedicale.ro/mutismul-selectiv/>

<https://www.audacityteam.org/>

<https://www.baamboozle.com/>

https://www.canva.com/ro_ro/

<https://www.points-of-you.ro/>

<https://www.points-of-you.ro/instrumente-joc/punctum.html>

<https://www.romedic.ro/mutismul-selectiv>

<https://www.terapiastrategica.ro/tratamentul-si-recuperarea-copii-lor-din-mutismul-electiv/>

<https://www.therapistaid.com/>

<http://www.revista-studii-uvvg.ro/wp-content/uploads/2010/09/EDUCAREA-LIMBAJULUI.pdf>



Az Európai Bizottság támogatása ezen kiadvány elkészítéséhez nem jelenti a tartalom jóváhagyását, amely kizárólag a szerzők álláspontját tükrözi, valamint a Bizottság nem tehető felelőssé ezen információk bármilyen felhasználásáért.

ISBN 978-973-0-40276-6.