

FELADATBANK



Készítette: Császár-Illés Zita

Pókay Beáta

Tartalomjegyzék

1. Ajánló

2. Feladatbank

2.1 Figyelem

2.2 Gondolkodás

2.3 Emlékezet

2.4 Észlelés, érzékelés

2.5 Téri tájékozódás

2.6 Mozgás

2.7 Anyanyelvi

2.8 Matematika

3. Játék és könyvajánló

2. FELADATBANK

2.1 Figyelem

A szakma különböző szinterein, a gyermekekkel foglalkozó szakemberek gyakran találkoznak a figyelem területén jelentkező problémák kérdéskörével. A komplex és a célzott fejlesztési folyamatoknak is fontos és gyakori részét képezi a figyelemkoncentráció.

A figyelem teszi lehetővé, hogy a bennünket ért ingerek világában tájékozódni, azok között válogatni tudjunk. Az, hogy mely ingereket veszünk figyelembe és milyeneket helyezünk gátlás alá egy összetett folyamat következménye, amit sok tényező befolyásol. Külső és belső tényezők egyaránt hatással vannak a szelekció folyamatára. Befolyásolhatja az életkorunk, a napszak amiben tevékenykedünk, az életmódunk, az érdeklődési körünk, az előzetes ismereteink, pszichés állapotunk, az ingerek minősége stb.

A fejlesztést megelőző problémafeltárás folyamatában fontos tisztáznunk, hogy a figyelmi problémák hátterében mi húzódik meg. Az oki háttér megállapítását követően dönthető el, hogy pszichológus vagy gyógypedagógus, fejlesztő pedagógus segíthet-e a probléma kezelésében.

A figyelem többféle *típusát* különböztetjük meg:

Szándékos vagy akaratlagos figyelem: a feladattudat fejlettsége, a motiváció szintje és az önirányítás képessége is befolyásolja

Spontán vagy akaratlan figyelem: az idegrendszer nem tudatos működése, amit elsősorban szokatlan vagy erős ingerek, mozgásban lévő dolgok váltanak ki

Automatikus figyelem: nem tudatos folyamat, ami gyakorlás útján alakulhat ki, melynek során figyelmünket képesek vagyunk megosztani és több tevékenységet, folyamatot követni

Belső figyelem során a belső történésekre figyelünk, akár testi vagy érzelmi síkon.

Külső figyelem során a külvilágból érkező információk felé fordul figyelmünk.

A figyelem problémája *több módon mutatkozik meg*:

A figyelem koncentrációjának nehézsége során a gyermek/tanuló a figyelemkoncentráció megfelelő szintjét nem képesek hosszabb távon fenntartani. A feladatvégzés elején figyelme jól működik, de a fáradás jelei hamar jelentkeznek, melynek jelei a munkatempó lassulása és a hibaszám emelkedése.

A figyelem tartósságának nehézsége esetében a gyermek figyelme felszínes, szórt és könnyen terelődik, melynek következtében a feldolgozási folyamat sérül. Egy tevékenységet nem tud huzamosabb ideig végezni, motoros nyugtalansága fokozódhat.

A figyelem terjedelmének nehézsége abban mutatkozik meg, hogy egyszerre hány ingerre képes figyelni.

A figyelem megosztásának nehézsége: két vagy több szempont figyelembe vételének nehézségét jelenti, emiatt egy tevékenységnél tapad le a figyelme.

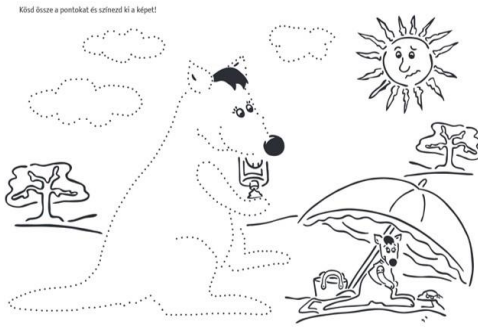
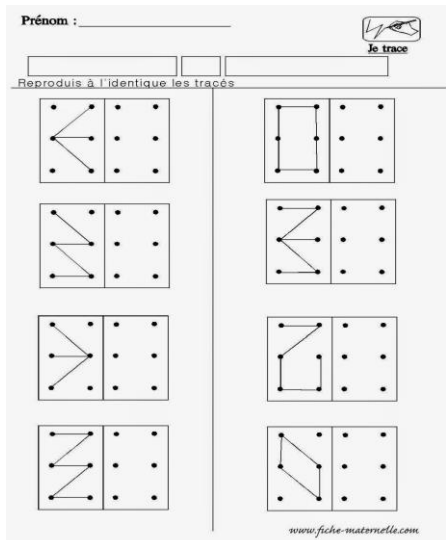
A figyelem átvitelének nehézsége: a váltás egyik tevékenységről vagy szemponttól a másikra nehéz a gyermek számára.

A figyelem problémája hatással van az információ felvétel, feldolgozás és alkalmazás folyamatára is.

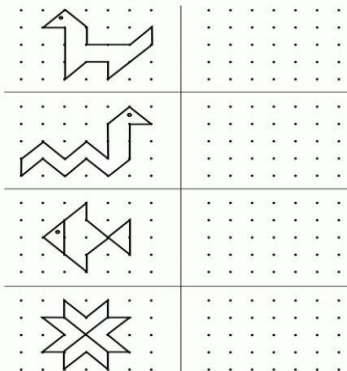
Fejlesztési területek	Feladattípus	Leírás	Kapcsolódó fejlesztési területek
Figyelem	Mi változott? (Több típusa létezik, amely bármilyen ötlettel kiegészíthető, változtatható. Vannak egyénileg és csoportban játszható formái is.)	1. Az asztalra 5-6 tárgyat teszek ki. Miután a gyermek megfigyelte azokat, elfordul, én megváltoztatok valamit, pl: elveszek a tárgyakból, vagy hozzáteszek még újat, esetleg kettőt felcserélek. A gyermeknek észre kell vennie a változást! 2. Mindenki jól megfigyeli azt a gyermeket, aki a kör közepén áll. Ezután kiküldjük a szobából, és megváltoztat valamit magán vagy a ruházatán. Ismét bejön a körbe, és lassan megfordul. Aki először fedezi fel, mi változott rajta, az következik. 3. Egy önként jelentkező gyermek/tanuló alaposan megfigyel mindenkit, majd kimegy a szobából. Ez alatt a többiek közül pár gyerek (előre megbeszélhető, hogy hányan) az öltözkén, vagy magán, vagy az ülésmódján stb. változtat. Majd visszahívjuk a játékost, aki megpróbálja kitalálni, mi változott meg a többiekben.	vizuális észlelés és emlékezet szerialitás gondolkodás

	Színcápa	Egymástól kb. 3 m távolságra két párhuzamos vonalat húzunk, s a közöttük húzódó "tengerben" áll a cápa. Amikor elkiáltja magát, hogy pl. "Jöhetnek a kékek!", akkor mindenki átfut a túloldalra, és a cápa igyekszik megfogni őket. Akin a mondott színből van valami ruhadarab, nyugodtan átsétálhat, mert nem fogható meg. Ezután más szint mondva folytatódik a játék. Akit megfogott, az lesz a következő cápa.	vizuális észlelés
	Keresd a párját! (memóriakártyákkal)	Nagyon sokféle memóriakártya létezik, de otthon is elkészíthető.	vizuális észlelés és emlékezet
	Kakuktkojás játékok Melyik nem illik a sorba?	Különféle tárgyak vagy azok képei sorakoznak az asztalon. Meg kell mutatni, melyik nem illik a többi közé. Pl. a zöldségek közé gyümölcs került, vagy szerszámok közé bútor. Nagyon sok feladatlap is található ehhez a játékhöz. 	tájékozódás gondolkodás, szókincs
		http://oviselet.blogspot.com/2012/11/mikulasos-feladatlapok.html	

	Keresd az egyformákat!		

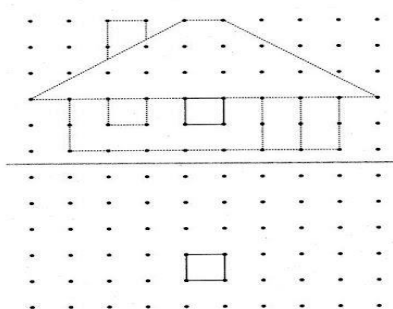
	Pontok összekötése	A feladat végzése közben figyelni kell a ceruzafogásra és a pontos vonalvezetésre. Nehezíthetjük azzal, ha tükrözést is kér a feladat. Nagobbaknak számokkal vagy betűkkel jelölt pontok összekötése is jó gyakorlási lehetőséget jelent.  http://www.napgyermekai.hu/letoltesek/dm_jatek_osszekotos.pdf  http://sucika67.blogspot.com/2014/10/szimmetria-tukrozes.html	finommotorika szem-kéz koordináció mintakövetés tájékozódás
--	---------------------------	---	---

• Скопируй рисунки по точкам.



17

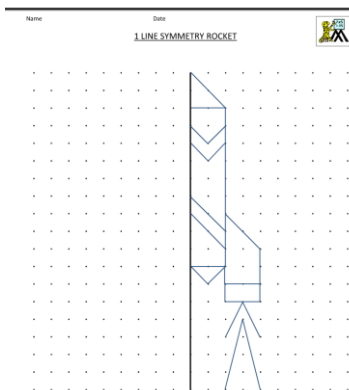
<https://www.pinterest.com.mx/pin/416020084320449522/?lp=true>



19

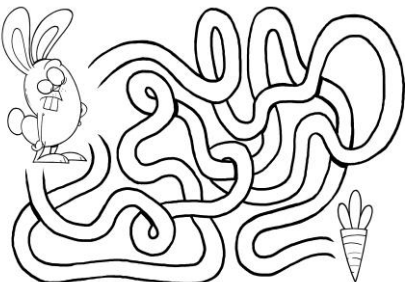
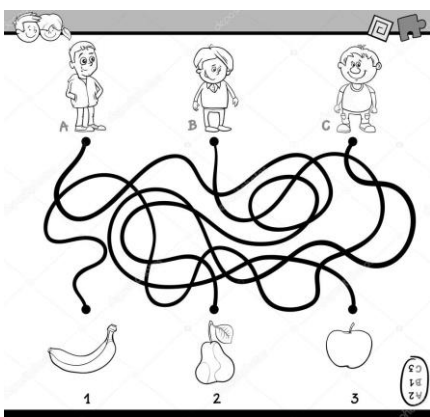
Rajzold meg a házikót, majd másold át az alsó négyzetrácsba!

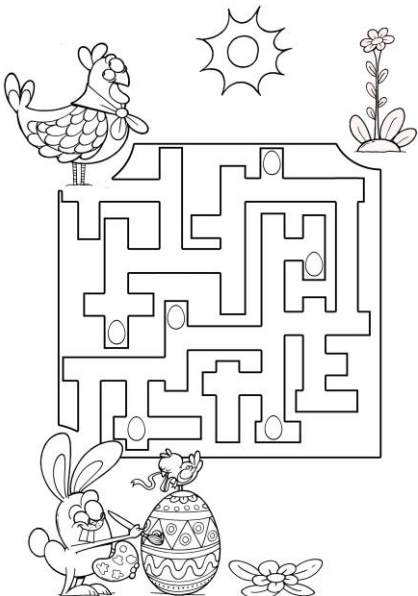
<https://www.pinterest.com.mx/pin/338825571946249955/>

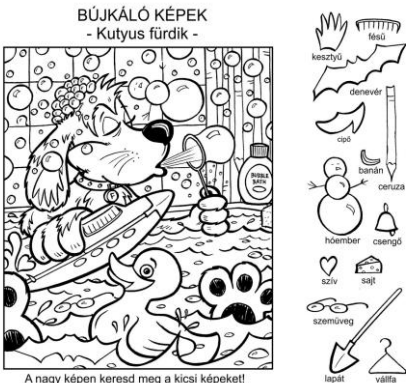


MAK-SALAMANDER.COM

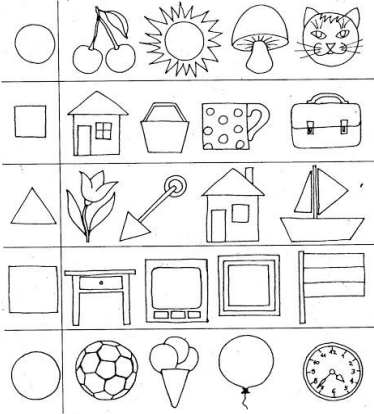
<http://sucika67.blogspot.com/2014/10/szimmetria-tukrozes.html>

	Építs ugyanilyet (pl. pálcikából, kockából stb.)	A nehézségi fokozatok figyelembe vételével segíthetjük a gyermek fejlődését: - az általunk kirakott mintát a gyermek a megfelelő elemek ráhelyezésével rakja ki - a kirakott mintát önállóan, megfigyelés alapján másolja le - a mintát emlékezetből próbálja meg kirakni - a mintát szóbeli utasítás alapján rakja ki - önállóan kitalált alakzat kirakása	vizuális észlelés és emlékezet gondolkodás
	Labirintus játék: térben papíron, mágnessel	A gyermek/tanuló találja meg a helyes utat.  https://kerekmese.hu/wp-content/gallery/foglalkoztatok/nyiszi-repa-labirintus-jatek-kifesto.jpg  https://hu.depositphotos.com/100558716/stock-illustration-path-maze-task-coloring-book.html	

		 https://kerekmese.hu/wp-content/gallery/foglalkoztatok/husveti-tojast-nyuszinak-labirintus-jatek-kifestheto.jpg	szabályos ceruzafogás kialakítása, rögzítése finommotorika szem-kéz koordináció térbeli tájékozódás

	Nagy képen kis részlet megtalálása	Keresd meg a nagy képen a kicsit! Ehhez a játékhoz is számtalan feladványt találhatunk az interneten is.  https://eletszepitok.hu/fejleszto-feladatlapok-ovisoknak/	észlelés
	Képek átmásolása		
	Felvillantott képek, információk megfigyelése (látótér növelése)	Ez a játéktípus már óvodás kortól alkalmazható. Kezdetben kevés és előre megbeszélte szempontok megfigyeltetése ajánlott. A feladattípus tetszőlegesen nehezíthető vagy könnyíthető a szerint, hogy milyen összetett képet jelenítünk meg és a megfigyelési szempontok nehézségével és mennyiségével is elérhetjük, hogy fokozatosan nehezedő feladatsort kapjunk. Az iskolás korosztály számára az osztályfokához igazodó szókéssel vagy számokkal is dolgozhatunk.	vizuális észlelés és emlékezet
	Lényeges információ kiemelése szövegből, képekből		
	Betűtáblában megadott betűk, szavak keresés		

	Különbségkeresés	Látszólag hasonló képek közti apró különbségek észrevétele, megkeresése. Ehhez nagyon sok kép található az interneten is, vagy könyvesboltokban kapható kiadványokban.   https://www.pinterest.co.uk/pin/518688082066384872/	vizuális észlelés gondolkodás
	Minta másolása, mintakövetés, soralkotás.	Pl. logikai készlet elemeiből sorminta másolása, vagy folytatása.	gondolkodás

	Képek közül válogatás, az egyforma, vagy előre megbeszélte formák bejelölése, karikázása.	Formakereső Nézd meg jól a sor elején álló formát! (kör, kis négyzet, háromszög, nagy négyzet) Találsz ilyet vele egy sorban? Ha igen színezd ki! Jól figyelj, mert a képek könnyen becsapnak!  http://oviselet.blogspot.com/2012/10/oszi-jatekos-feladatlapok-ii.html Árnyképek A gyerekek jönnébe bujtak, amikor a lámpa elaludt. Kösd össze a gyerekeket a saját árnyképükkel! Mi van még a szobában? Megismered?  http://erregyerekenarra.blogspot.com/2013/09/	vizuális észlelés gondolkodás
--	--	--	---

	Szabályfigyelő!	A gyerekek körben állnak. Az irányító kitalál egy ritmussort pl: kék-piros, kék-piros. A többiek figyelik, hogy jól mondja-e az elkezdett ritmust. Amikor változtat rajta, annak aki észreveszi jeleznie-kell pl: tapsol egyet, fordul egyet vagy leguggol. Aki nem veszi észre a változást és nem jelez, az kiesik a játékból. Egyre nehezedő sorokat lehet kitalálni például az elemszám növelésével.	auditív észlelés és emlékezet gondolkodás ritmuskövetés
	Keresd a szót!	A játék irányítója kiválaszt egy szót pl: lámpa. Szavakat kezd sorolni pl: kocs, asztal, pad, lámpa, esernyő...stb. Amikor a kiválasztott szót meghallják a gyerekek egy előre meghatározott módon jelezniük kell pl: felemelik a karjukat, ugranak egyet stb.. Bármilyen kiválasztott szóval, számokkal esetleg mozdulatokkal is játszható.	auditív észlelés és emlékezet gondolkodás
	Add tovább a tapsot!	Körben állunk! Mindenki tapsoljon egyet egyesével, egymásután úgy, hogy egy jó ritmust tartani kell, nem szabad elsietni, de lemaradni sem. Ha valaki kétszer tapsol, onnan ellentétes irányba folytatódik a tapsolás.	ritmusérzés

	Tegyé! hozzá egyet! Mi kerül a bőröndbe?	1. Játshatjuk mozdulatokkal, számokkal. Körben állunk. A kezdő ember mutat egy mozdulatot vagy mond egy számot. A következő megismétli, és megtoldja eggyel. Így egyre több mozdulatot, számot kell megjegyezni. Aki nem tudja ismételni az előzőket, kiesik. 2. Képzeljük el, hogy hosszú útra indulunk. A játékvezető felsorolja, hogy milyen tárgyak kerülnek a bőröndbe. Majd újra elmondja a bepakolni kívánt tárgyak listáját, de kihagy belőle pár dolgot. A gyerekeknek/tanulóknak el kell mondaniuk mi maradt ki. 3. A második változatnál együtt gyűjtjük össze, hogy mi kerüljön a bőröndbe. Az első játékos mond egy tárgyat, a második megismétli, amit az első játékos mondott és még ő is mond egy tárgyat, amit a bőröndbe tenni. A többi játékos is mindig felsorolja mi került már a bőröndbe és hozzátesz még egyet. Így egyre több tárgyat nevét kell megjegyezni. Ez a játék a figyelem mellett az auditív emlékezetet is fejleszti.	auditív észlelés és emlékezet gondolkodás szókincsfejlesztés
--	--	---	---

	Elefánt és pálmafa	A gyerekek körben állnak. Egy középre áll, ő mondja az elefánt vagy a pálmafa szavakat, egy társára mutatva. A kiválasztott személy és a tőle balra és jobbra álló társai megformázzák az adott szót. <i>Pálmafa:</i> a középső ember magasba emeli a kezét, két társa megformázza a kezével a lombkoronát. <i>Elefánt:</i> a középső ember ormányt formáz, a két szélső nagy fület. A vezér szerepét mindig változtassuk.	észlelés és emlékezet
	Számolás mozdulatokkal	Körben állunk. Elkezdünk egyesével számlálni. Megállapodunk, hogy pl. párosra jobb láb dobbant, páratlanra bal kéz felemelkedik. Aki téveszt, leül.	észlelés és emlékezet téri tájékozódás
	Hideg-meleg játék	A szobában eldugunk egy tárgyat, játékot. A játékos azzal segítjük a megtalálásában, hogy minél közelebb kerül hozzá, annál jobban jelezzük a hőmérsékletet, (langyos, meleg, forró, hideg, nagyon hideg). Egy mások változata, hogy minél közelebb kerül a tárgyhoz, annál hangosabban beszélünk. Szavakkal irányítjuk, merre találja meg a tárgyat (pl: lépj előre hármat, fordulj jobbra...)	auditív észlelés téri tájékozódás nyelvi kifejezőképesség
	Kulcsos játék	Körben állunk. Egy gyermek a kör közepre áll. Egy kendővel bekötjük a szemét. A többiek egy kulcsosomót adnak körbe. Amerre zajt hall a közepén álló gyerek, arra kell mutatnia. Ha eltalálta kinél jár a kulcs, helyet cserélnek.	auditív észlelés téri tájékozódás

	Több felé figyelek!	Párhuzamosan két feladatot kapnak a gyerekek: Miközben egy egyszerű tevékenységet végeznek pl: fűzőgetnek, közben szavakat mondok, amire később emlékeznie kell. Győz, aki több szóra tud emlékezni és a fűzést sem téveszti el.	emlékezet finommotorika
	Zörejek, hangok, beszéd hallgatása	Lehajtott fejjel, csukott szemmel kell a zajokra koncentrálni, utána elmesélik mit hallottak.	auditív észlelés és emlékezet
	‘Simon mondja’	Csak azt az utasítást kell követniük a gyerekeknek/tanulóknak, ami úgy kezdődik, hogy ‘Simon mondja’.	auditív észlelés és emlékezet
	Amerikából jöttem, mesterségem címere: ... "		
	Tevékenység imitálása	A gyermekek körben ülnek. Egyikük a kör közepére áll, kigondol egy tevékenységet, amelyet hang nélkül bemutat /pl. fűrészel, főz, takarít/, a többieknek ki kell találni, mit játszott el. Akinek sikerül, az állhat középre.	vizuális észlelés szókincselőhívás, -bővítés gondolkodás
	Hallási figyelem fejlesztése mesével	Rövid mesékből válogassunk, meséljünk a gyermeknek, majd tegyünk fel kérdéseket a hallottakkal kapcsolatban.	auditív észlelés és emlékezet gondolkodás szövegértés nyelvi képességek

	Játék képsorokkal	A feladatokhoz bármilyen képsort használhatunk. 1. Nézd meg jól a képeket, figyelj a sorrendre is! Most összekeverem. A megfigyeltetés után a gyermek/tanuló becsukja a szemét, amíg mi változtatunk a képsoron. Mi változott? 2. Figyeld meg a képeket! A megfigyeltetés után a gyermek/tanuló becsukja a szemét, amíg mi elveszünk pár képet a képsorból. Milyen képek hiányoznak. 3. Megfigyelés után pár képet kicserélünk új képre. Milyen képen tűntek el? Mi került a helyére? 4. Figyeld meg a képeket, az egyik nem illik a sorba! Mondd el, miért! 5. A képsorból főfogalmak alapján választatunk ki képeket. pl: csak a gyümölcsöket/bútorokat/virágokat sorold fel 6. Mondd olyan pl: gyümölcsöket/bútorokat/virágokat, amik nincsenek a képek között. Azt is meghatározhatom mennyi szót kell gyűjtenie.	emlékezet főfogalmi gondolkodás szókincselőhívás szókincsbővítés
	Feladatlapok képsorokkal	1. Nézd meg jól az első képet, keresd meg a többi között az ugyanolyanokat, és színezd egyformára! 2. Színezd ki az egyforma figurákat ugyanolyan színűre. 3. Figyeld meg az első rajzot, és egészítsd ki a másikat annak megfelelően!	vizuális észlelés gondolkodás finommotorika

	Az irányított figyelem színekkel- szavakkal	A tanulóknak vagy a szavakat kell elolvasniuk, vagy az kell felsorolni milyen színnel írták le a szavakat. KÉK ZÖLD ZÖLD SÁRGA SÁRGA PIROS KÉK ZÖLD PIROS ZÖLD SÁRGA PIROS SÁRGA	auditív észlelés
	Hallási figyelem fejlesztése	Most felolvasok egy mondatot. Hallgassátok figyelmesen! Ha kimondom egy állat nevét a mondatban, lépjetek azonnal előre! Ha a következő mondatban nincs állatnév, akkor lépjetek vissza. Ha többször is elhangzik egy-egy állat neve, mindannyiszor lépjetek előre!” Ismételjük meg az eljárást a csoport tagjaival egyénileg is! Ha a tanulók sikerrel oldották meg az első mondat figyelemmel követését, ismételjük meg az eljárást más szempontokkal (színek, gyermek nevek, városok, ételek stb.)! Az előre-hátra lépegetésnél lehetőségünk van arra is, hogy egyéb célszavak használatával tegyük változatossá a feladatot (pl. előre lépkedjünk szilárd ételek nevére, hátrafelé ha folyadékról van szó). http://fejlesztok.hu (Torda Ágnes figyelem fejlesztő program)	auditív észlelés és emlékezet gondolkodás tájékozódás

	Kimondott képek azonosítása	Most tárgyak nevét fogom gyorsan elsorolni. Figyeljétek meg mondok-e olyan dolgot, ami a ti képeteken rajta van! Ha befejeztem, mondjátok meg, hogy a ti képeitek közül minek a nevét mondtam!” Kezdjük három képpel és tíz tárgy nevének felsorolásával! Miután valamennyi gyermek sikeresen megoldotta a feladatot, növeljük a képek számát eggyel és ismételjük meg az eljárást! Vigyázzunk arra, hogy a tárgyak felsorolásánál ne említsük valamennyi tárgykép nevét, így a gyermekeknek valóban ki kell választaniuk azokat a képeket, melyeket megneveztünk! http://fejlesztok.hu (Torda Ágnes figyelem fejlesztő program)	auditív és vizuális észlelés
--	------------------------------------	---	-------------------------------------

	Vizuális jelekkel megerősített utasítások követése (csoportos feladat)	Tartsunk mindkét kezünkben különböző vizuális szimbólumkártyákat. „Mondani fogom mit kell tennetek, közben felmutatom a két kártya valamelyikét (mutassuk meg a tanulóknak a kezünkben tartott kártyákat!). Ha ezt a kártyát mutatom (mutassuk fel egyik kezünkben lévő kártyát!), akkor ti kövessétek az utasításomat, hajtsátok végre, amit mondtam! De ha másik kártyát mutatom (mutassuk meg ezt is!), akkor ne kövessétek az utasításomat, ne hajtsátok végre azt!” „Emlékezzetek, hogy figyelmesen kell nézni és hallgatni engem, de csak akkor kell végrehajtani az utasítást, ha ezt a kártyát felmutatom (ismét mutassuk meg a megfelelő kártyát!)” Játshatjuk úgy a játékot, hogy kimarad aki téveszt, és a győztes irányítja a következő menetet. Nehezíthető és érdekesebbé tehető a játék, ha időről időre cseréljük a kártyákat. http://fejlesztok.hu (Torda Ágnes figyelem fejlesztő program)	vizuális és auditív észlelés gondolkodás
--	---	---	--

	Utasítások differenciálása	A tanulók olyan munkalapot használjanak, amelyen véletlenszerűen válogatott betűk és számok vannak. „Felsorolok néhány számot és betűt. Ezek közül csak a betűkre figyeljete! Ha elhangzik egy betű, akkor keressétek azt a munkalapon, és kössétek össze a következő betűvel, amit megnevezek! Emlékezzetek, hogy csak a betűkre figyeljete!” Hasonló módon ismételhetjük az eljárást a számokkal is. A feladatot nehezíthetjük olyan megszorítással, hogy csak a páros számok vagy csak a páratlanok legyenek a célingerek, stb. http://fejlesztok.hu (Torda Ágnes figyelem fejlesztő program)	vizuális és auditív észlelés
	Ki a parancsnok? gesztusjáték	Ültessük körbe a gyermekeket! Válasszunk ki egy gyermeket, aki hunyó lesz! Mialatt ő kint tartózkodik, jelöljünk ki valakit, ő lesz a főnök. Ő irányítja a gesztusjátékot. Mindenkinek a főnökre kell figyelnie, és követnie kell a kezdeményezett gesztusokat úgy, ahogyan ő cserélgeti és változtatja azokat. Miután az eljárást bemutattuk, behívjuk a hunyót, és elmagyarázzuk neki a játékot. Azután folytatódik a játék. Ismételjük meg az eljárást úgy, hogy minden főnök hunyó legyen a következő játékban! http://fejlesztok.hu (Torda Ágnes figyelem fejlesztő program)	vizuális észlelés

	Célszavak azonosítása!	A játék során bizonyos szavak csoportjára kell figyelnetek, pl. színek nevei, ételek nevei, gyermekek nevei, a hét napjai, számok.” (Jelöljünk ki minden gyermeknek egy szócsoporthat!) „Most néhány mondatot mondok nektek. Minden mondatnál próbáljátok kihallani, vajon előfordul-e benne olyan szó, amely az átlalatok figyelt kategóriába illik! Ha a mondatban hallottatok ilyen szót, emeljétek fel a kezetekeket, és mondjátok meg, melyik volt az!” Olyan mondatokat használjunk, amelyekben sűrűn előfordulnak a gyermekeknek adott szócsoporthat tagjai! http://fejlesztok.hu (Torda Ágnes figyelem fejlesztő program)	főfogalmi gondolkodás
	Betűkombinációk felismerése szavakban	Először mutatunk a tanulóknak egy kártyát néhány betűvel. Azután néhány olyan kártyát mutatunk, amelyen szavak vannak. A tanulóknak meg kell mondaniuk, hogy ezek a szavak tartalmazzák-e azokat a betűkombinációkat, melyeket az első kártyán láttak. Amennyiben igen, előre megbeszélte módon jelezzék (pl: tapsoljanak) http://fejlesztok.hu (Torda Ágnes figyelem fejlesztő program)	vizuális észlelés és emlékezet

	Ételrendelés	Szervezzük a tanulókat párokba, egyidejűleg egy párral dolgozzunk! „Ma úgy teszünk, mintha étteremben lennénk. Egyik közületek pincér lesz, a másik pedig rendel. Én a vendég háta mögött fogok állni, a pincérrel szemben, és egy betű kártyáját mutatom a pincérnek. A pincér közli a vendéggel, hogy bármit rendelhet, csak olyan ételt nem, amelynek a kezdőbetűjét megmutattam. Amint a vendég olyasmit rendel, amit a pincér nem vihet ki, ezt kell válaszolnia: – Ma sajnos nincs”. (Mutassuk be az eljárást!) A feladat nehezíthető, ha olyan étterembe megyünk, ahol két betű ételei hiányoznak. http://fejlesztok.hu (Torda Ágnes figyelem fejlesztő program)	
	Beszédhangok keresése számokban	Hívjunk ki egy tanulót a táblához! Mindenki mondhat egy számot, amit a tanuló felír a táblára. Válasszunk ki két hangot – bármilyeneket –, ezek lesznek a célhangok. Ha valaki a táblánál álló tanulónak egy olyan számot diktál, amiben előfordul a célhang, a gyermek leírja azt és bekarikázza a számjegyet. A számokat gyorsan mondjuk egymás után. A táblánál dolgozó gyermeknek figyelnie kell írás közben, és sorban megjelölni a célhangot tartalmazó számokat. http://fejlesztok.hu (Torda Ágnes figyelem fejlesztő program)	

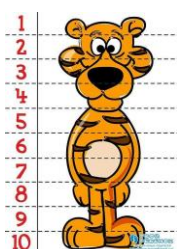
	Mozgássorok végrehajtása, a gyakorlatvezető vizuálisan közvetített utasításával összhangban	Ezt a gyakorlatot az egész csoport egyszerre végezheti. A gyakorlatvezető szemben áll a csoporttal, kezében két kártyával. Elhangzott utasítását csak akkor kell végrehajtani, ha a gyakorlatvezető az utasítás befejeztével a zöld kártyát mutatja fel. A piros kártya felmutatása, érvényteleníti az utasítást. „Nézzétek és hallgassatok rám figyelmesen! Néhány utasítás fog elhangzani. Néha az utasítás után a zöld kártyát mutatom fel, ez azt jelenti, hogy kezdjétek el a feladatot. Máskor a piros kártyát mutatom fel, ami azt jelenti, hogy ne kezdjétek hozzá az utasítás végrehajtásához. Nagyon kell figyelnetek, hogy pontosan követhessétek a számotokra megadott utasítások és parancsok sorrendjét. Az utasítások felgyorsításával nehezíthető a feladat. http://fejlesztok.hu (Torda Ágnes figyelem fejlesztő program)	
	Betűkereső	A gyermekek feladata, hogy egy újság oldalán egy kiválasztott betűből kell minél többet megtalálnia egy bizonyos időegység alatt.	vizuális megkülönböztetés síkban történő tájékozódás figyelem, rövid idejű emlékezet,

2.2 Gondolkodás

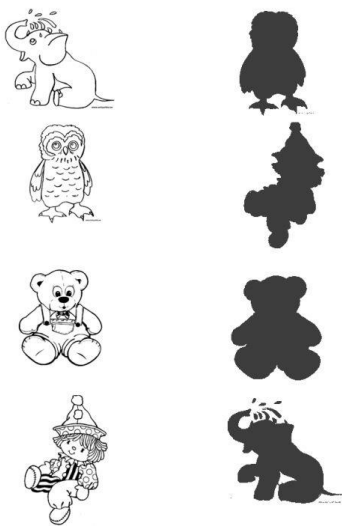
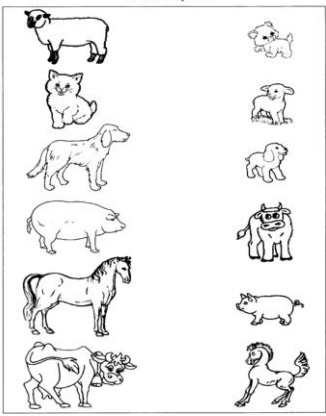
A gondolkodás emberi képesség, a legmagasabb szintű megismerési folyamat, problémamegoldó szellemi tevékenység. Elválaszthatatlan a cselekvéstől, logikától és a nyelvtől. E képesség működésének folyamata:

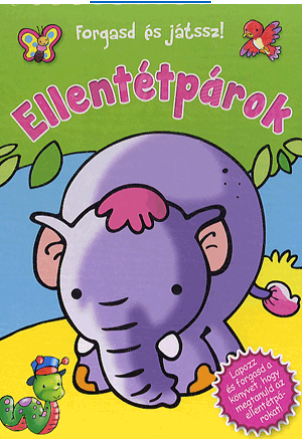
- észlelés
- megértés
- összefüggés, felismerése
- terv, stratégia, reakció

A kisgyermek tényleges, szituatív gondolkodásától hosszas fejlődési folyamat követhető nyomon a felnőtt fogalmi-absztrakt gondolkodásig. Ez a folyamat párhuzamot mutat a nyelvi fejlődéssel. Az egyre bonyolultabb gondolkodási sémák egyre összetettebb nyelvi megfogalmazásokat hoznak létre. Ugyanígy a magasabb nyelvi szintek összetettebb gondolkodási rendszerek kialakulásához vezetnek. (Az asszociáció szerepe fontos). A kisgyermek gondolatai a beszéd megjelenése előtt a cselekvésben jelennek meg. Képekben érzékeli a világot, tevékenykedik. Később összekapcsolja a dolgokat, képzeleti lesznek, elkezd beszélni. Az óvodás spontán cselekszik, gondolatai csaponganak, fantáziája erősebb a realitásoknál. Ne gondolkodik racionálisan, képzelete irányítja a beszédtevékenységet is. A gondolatai irányát még nem tudja megváltoztatni. 6-7 éves már tervez, megfontol, átlátja a dolgokat, több dimenzióban gondolkodik, rutinos az analógiák alkalmazásában. A 9 éves tájékozódik, stratégiákat állít fel, kitartóan, reálisan gondolkodik. A gondolkodási műveletek (pl. az analógiák, az absztrahálás, a szintézis) bonyolult tudati tevékenységek termékei. E mechanizmusok rutinossá való alakítása kiemelten fontos az iskoláskor előtt, hisz a tanulási folyamat minden egyes területén kreatív, rugalmas gondolkodásra van szükség.

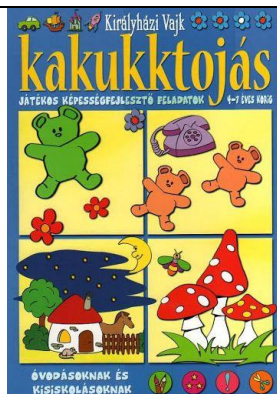
Fejlesztési területek	Feladattípus	Leírás	Kapcsolódó fejlesztési területek
Gondolkodás Analízis, szintézis	Puzzle játék	https://egyszervolt.hu/jatek/jatek-puzzle.html  https://hu.pinterest.com/pin/85849936632452475/	finommotorika tájékozódás térben észlelés figyelem
	Keresd a kisképet a nagyképen	. Keresd meg a nagy képen a kicsit! Ehhez a játékhoz is számtalan feladványt találhatunk az interneten is.  A nagy képen keresd meg a kicsi képeket!	figyelem

	Mi hiányzik a képről?	Figyeld meg az egymás alatt lévő hóembereket! Rajzold meg mindegyiknek azt, ami hiányzik róla!	figyelem
	Keresd az egyformákat!	 http://oviselet.blogspot.com/2013/01/teli-feladatlapok.html	
	Betűpótlás	Pótold a hiányzó betűket!	szókincs figyelem
	Szókereső	http://tanitoikincseim.lapunk.hu/?modul=oldal&tartalom=119882  https://hu.pinterest.com/pin/545428204856289109/ Betűkockával 6-8 betű kiválasztása, értelmes szó alkotása Összekevert szótagokból szókirakás. Nehezítés: főlősleges szótagok.	
	Szóalkotó játék		észlelés emlékezet
	Szótagkereső		

Csoportosítás	Keresd a párját!	Összetartozó tárgyak, állatok és kicsinyeik, stb.  https://hu.pinterest.com/pin/495536765235386840/ Gaseste-le puist !  https://hu.pinterest.com/pin/378232068686939847	
---------------	------------------	--	--

	Csoportosítás adott szempont szerint	Szín, forma, méret, azonosság, különbözőség  http://ovisvilagkarasztelek.blogspot.com/	
Összehasonlítás	Ellentétpárok	<i>Ellentétpárok gyakorlása (magas–alacsony, széles–keskeny)</i>  https://hu.pinterest.com/pin/357684395390120188/  https://konyv.arukereso.hu/ellentetparok-2014-m5632035/	

Kaukktójas

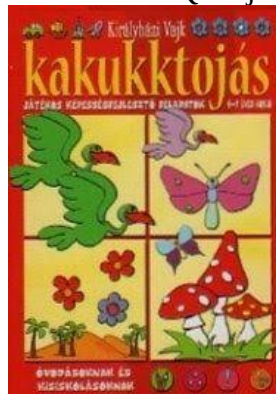


Letölthető:

<https://get.google.com/albumarchive/114030621139903612530/album/AF1QipOvhL>

Thg-

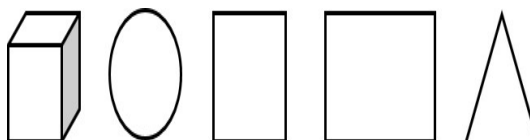
5r90K7_nzR2BaWlmB0g67sTt5uI00/AF1QipOwrkkDD63PxHW1wRmQ786jSxyo_

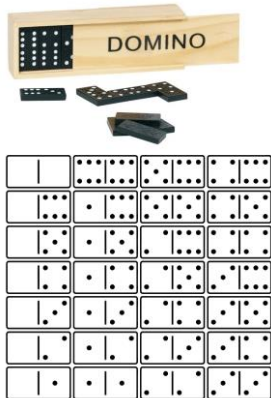


t7o5iZWOC

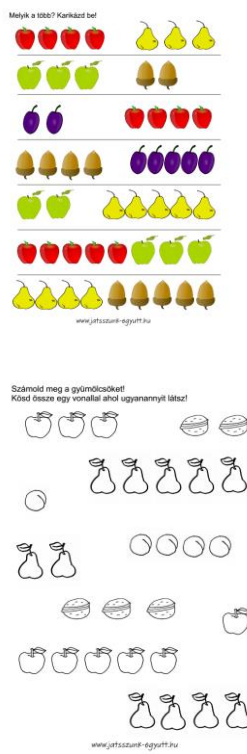
Letölthető:

https://get.google.com/albumarchive/114030621139903612530/album/AF1QipMylEoHQ5QBVWcwFd4zRjWq_3UOaCjySdR
Bf9ok/AF1QipO8eaNOA-
tpFnQLBn3nxVDCpSagQxH35iHRdCW6
?source=pwa#5535249795662884242



	Barchóba	1. logikai készlettel: a gyerekeknek eldöntendő kérdéseket kell feltenniük és a válaszok alapján kitalálhatják, hogy a logikai készlet melyik darabja volt a feladvány. Nagyobb gyerekek esetében már tágíthatjuk a kört: gondolhatunk élőlényre, tárgyakra stb.	
	Dominó	Kép,szám,betű,képb-szó,római számok,szorzó stb.  Make Your Own Dominos Set Enlarge 200% (2x), print, glue on card stock (optional), cut out pieces, play Dominos, have fun! https://hu.pinterest.com/pin/500040364858313830/	
Lényegkiemel és	Rövid mesék, olvasmányos, dal tartalma	http://tanitoikincseim.lapunk.hu/?modul=oldal&tartalom=1197697	szókincs emlékezet
Ok-okozati összefüggés	Megkezdett mondat folytatása,befejezése	Fejezd be a mondatot! a. Ha napsütés akkor kirándulás, ha tízórai akkor _____ b. Ha napsütés akkor jó idő, ha felhő akkor _____ Fejezd be a gondolatom..! http://ovi-isi.hupont.hu/3/gondolkodas-fejleszto-jatekok	

	Esménysor összeállítása: képsor, mondatok	 	
--	--	--	--

Aritmetikai gondolkodás	Ugyanannyi, több, kevesebb, fogalmának érzékeltetése változó helyzetben.	Tipp: ha a színes feladatlapokat laminálod, utána írhattok rá filccel, ami a megoldás után letörölhető, így a feladatlap nagyon sokszor felhasználható. (Egy lamináló gép nem olyan drága, egyszerű használni és sok-sok játékot tartósabbá tehet vele! éltetése változó helyzetekben.  https://jatsszunk-egyutt.hu/jatek-a-gyumolcsokkal/	
	Mennyiségek, képek, számok, kockák, stb. sorbarendezése		

	Számkép- mennyiség- számnév egyeztetése	A játék leírása: A gyermek elé egy alapkártyát teszünk, amin hét azonos fekete-fehér kép található egymás mellett. Egy tetszőlegesen választott számképet teszünk a sor elejére. A asztalra tesszük az összes színes képet. Ki kell válogatnia azokat, amik az adott kártyához tartoznak. (1-es,2-es,3-as,4-es,5-ös,6-os darabokban vannak a képek) A számkép alapján a megfelelő képcsíkot kell kiválasztania. Pl. 6-os számkép van a sor elején, akkor a gyermeknek azt a képet kell kiválasztania, ahol egy csíkon 6 színes kép van. A játékot úgy nehezíthetjük, hogy nem egy számot, hanem egy összeadást teszünk a sor elejére. Pl.: 3+1, megkeresi azt a képsort, ahol 3 van egy csíkon és azt ahol 1. Annyiszor ismétli el a kép nevét, ahányas szám vagy összeg van a sor elején. Mindig ügyeljünk a helyes kiejtésre!  http://szepenbeszelek.hu/logopediai-segedeszkozok/	
--	--	--	--

2.3 Emlékezet

Az eredményes tanulási folyamatnak elengedhetetlen feltétele a jó emlékezet. Hatékony működése és sikeres fejlesztése szorosan összekapcsolódik a többi részképességgel, hiszen a pszichés folyamatok során ezek egymást segítve, támogatva működnek. A figyelem teszi lehetővé, hogy az érzékelés és észlelés által megjegyezzünk információkat. De szükségünk van a gondolkodásra és a képzeletre is. Az emlékezetben belül megkülönböztetünk rövid távú a hosszabb távú (megtartó) emlékezetet, illetve vizuális (látási) és verbális (szóbeli) emlékezetet.

Az emlékezés folyamata három fő lépésre osztható:

- **kódolás** az információ befogadását, feldolgozását és kombinálását foglalja magában, itt fontos a terjedelem, a gyorsaság és a pontosság
- **tárolás** során a kódolt információ tartós rögzítése történik, nem mindegy milyen időtartamra vagyunk képesek tárolni az információkat, mennyire lép fel torzulás vagy felejtés
- **előhívás**: az eltárolt információ felidézése valamely inger hatására

Az emlékezés folyamatának három szintje szorosan összefügg egymással, hatékony működésük hatással van a többi szintre. A kódolás folyamata alapozza meg az információ eltárolását, a tárolás módja pedig a későbbi előhívás sikerességét.

A gyermekeknél/tanulóknál az emlékezet más-más szintjével lehet probléma.

Minél több szenzoros csatornát mozgósítunk a bevésés és a tárolás folyamata során, annál több támpontot biztosítunk a felidezéshez.

Irányítottság szerint:

- Szándékos (akaratlagos) figyelem: az akaratlagos figyelmük irányításához szükségük van a feladattudatra, mentális erőfeszítésre
- Spontán (akaratlan) figyelem: az idegrendszerünk alapbeállítódása, amikor önkéntelenül egy hirtelen jelentkező, új ingerre irányul, pl: a szokatlan, vagy erős ingerek, a mozgó tárgyak és élőlények. Nem igényel az idegrendszertől tudatos erőfeszítést. Az érzelmeink befolyásolják működését.
- Automatikus figyelem: szintén nem igényel tudatos odafordulást és erőfeszítést sem. Gyakorlás révén alakítjuk ki. Figyelmünket megosztjuk és egyidejűleg más párhuzamosan folyó tevékenységet is nyomon követünk.
- Kitartó figyelem (éberség): a figyelemnek az a formája, amely hosszú ideig fennálló nagymértékű mentális erőfeszítést igényel. Ilyen figyelemre van szükségünk minden probléma feltárásához, megértéséhez.

A fejlesztés során hangsúlyt fektettük a rövid távú emlékezet fejlesztésére is, hisz ez az alapja a hosszabb távú emlékezet képességének.

Fejlesztési területek	Feladattípus	Leírás	Kapcsolódó fejlesztési területek
Emlékezet	Memoriterek	Az emlékezet fejlesztésének legegyszerűbb és leghétköznapiabb módja mondókák, dalok, versek esetleg rövid mesék, történetek megtanulása. Ez alapesetben is szerepel az óvodai és az iskolai feladatkörben és a tanulási folyamat egyik alapeleme. A megtanulandó anyag kiválasztásánál mindig legyünk körültekintőek, a gyermek/tanuló életkorához, tudásszintjéhez, képességeihez igazodjunk. Az anyag megtanulása előtt mindig győződjünk meg arról, hogy a tartalmát pontosan értelmezi és a számára ismeretlen szavak jelentését beszéljük át. Ezzel biztosíthatjuk, hogy a memoriterek megtanulása ne csak mechanikus tevékenység legyen, hanem a tanulási folyamatot, képességeinek fejlődését is szolgálja.	auditív emlékezet verbális kifejezőkészség szövegértés szókincsbővítés

Memóriajáték
kártyákkal

1. Tíz másodpercre megmutatunk néhány számot/betűt. A gyerekeknek meg kell jegyezni közülük annyit, amennyit csak tudnak és vissza kell mondaniuk, vagy le kell írniuk. Kezdetben három-öt számmal/betűvel játszunk. Idővel a sorrend betartásával kell visszamondani.
2. Kártyajátékok, melyek többféle képanyaggal kaphatóak, de az aktuálisan feldolgozandó témához kapcsolódóan saját kezűleg is elkészíthető.

figyelem

vizuális
észlelés

tájékozódás



<http://www.abcaademia.hu>

1•3		3	Beteg lett a párom.
2•3		6	A parkban van egy pad.
3•3		9	Holnap cirkuszbba vihetsz.
4•3		12	Ez a baba elvihető.
5•3		15	Világít a sütőtök.
6•3		18	Üres lett a sarokpolc.

	Mi van a takaró alatt?	Néhány ismert tárgyat elrejték egy takaró alatt. Egy rövid időre felemelem a takarót. A gyermekeknek meg kell mondani, hogy milyen tárgyakat láttak. Fokozatosan növelem az elemek számát.	a szem fixációs működésének erősítése figyelem rövid távú vizuális memória formaérzék, színérzék
	Így történt!	Egy rövid mesét/történetet olvasok fel a gyerekeknek/tanulóknak. Majd a mese, történet időrendiségét ábrázoló képek történés, cselekvés szerinti sorbarendezését kérjük tőlük. A sorrendiség megállapítását követően saját szavaikkal el is mesélhetik a hallott mesét/történetet.	vizuális időrendiség emlékezet mondatalkotás, összefüggő beszéd, beszédkedv, nyelvi kifejezőképess ég oksági összefüggések felismerése értelmi képesség fejlesztése

	Képek memorizálása	1. Tegyük a gyermek elé fokozatosan bővülő elemszámú képet (lehet bármilyen a gyermeket érdeklő, vagy az aktuális ismeretek elsajátítását segítő kép is). Kezdjük először három képpel. Tegyük a gyermek elé, ami kb. fél percig nézhet, majd takarjuk le. Ezután kérjük meg a gyermeket, hogy sorolja fel miket látott. Ha megy, akkor bővítsük a sort egy darabbal. Majd ezt ismétljük eddig, amíg a gyermek biztosan fel tudja sorolni. 2. Tegyük a gyermek elé négy darab képet és engedjük, hogy alaposan megfigyelje a sorrendet. Majd kérjük meg a gyermeket, hogy takarja el a szemét vagy forduljon el. Közben a kirakott kártyák közül egynek a helyét változtassuk meg. A gyermek feladata, hogy kitalálja mi változott.	figyelem vizuális észlelés szerialitás
	Mozgásutánzás	Mutassunk meg a gyermeknek egy két-három mozdulatból álló sorozatot, majd kérjük meg, hogy ismétlje meg. Ha biztosan megy az utánzás, akkor bővíthetjük a mozdulatsorozatot, 5-6 mozdulatig.	figyelem vizuális észlelés térérzékelés kinesztézis szerialitás

	Formaépítés utánzással és emlékezetből	1. Korongból, pálcikákból logikai készlet elemeiből vagy építőkockákból, legóból rakhatunk ki különböző formákat. Az általunk kirakott formát figyelve a gyermeknek/tanulónak is ki kell raknia a formát. Az elemek formájára, színére és elhelyezkedésére is figyelni kell. 2. Nehezebb, ha emlékezetből kell kiraknia.	figyelem vizuális észlelés gondolkodás tájékozódás
	Rajzemplékezet	Készítsünk egy egyszerű rajzot. Mutassuk meg a gyermeknek, majd kérjük meg, hogy emlékezetből rajzolja le. Először nagyon egyszerű rajzokkal kezdjük és fokozatosan nehezítsük a feladatot.	figyelés vizuális észlelés gondolkodás
	Képelemlekezet rajzkiegészítés	1. Tegyük a gyermek elé egy meseképet, vagy bármilyen képet, ami korának, érdeklődésének megfelel. Engedjük, hogy legalább fél percig nézze, majd takarjuk le. Kérjük meg, hogy mondja el mit látott a képen. Rákérdezhetünk konkrét dologra is, ami a képen van. 2. Mutassunk a gyermeknek/tanulónak egy rajzot. Ezután tegyük a gyermek elé ugyanennek a rajznak a körvonalát vagy egy hiányos rajzot. Kérjük meg, hogy rajzolja meg a hiányzó részeket vagy/és színezz ki ugyanolyanra, mit az eredeti képen volt.	figyelem vizuális észlelés gondolkodás

	Emlékezz az illatokra	Ezt a játékot a memóriajátékok alapján készíthetjük el. Kicsi üvegekbe vagy poharakba különböző illatú anyagokat teszünk és gézzel leköjtük. Először csak felismertetjük az illatok forrását. Utána minden illatból kettőt készítünk és a kártyajátékokhoz hasonlóan meg kell keresni az egyforma illatú üvegeket/poharakat	figyelem szaglás
	Tapintós memória	Kis fadarabokra különböző tapintású anyagokat ragasztunk, mindenből kettőt. Bekötött szemmel tapintás alapján kell a párokat megtalálni.	figyelem tájékozódás taktilis érzékelés, észlelés
	Hangmemória	Dobozokba olyan tárgyakat rejtünk (pl. rizs, gyöngyök, kavics, szivacs stb.), amelyek a dobozt megrázva különböző hangokat adnak. Meg kell keresni az azonos hangokat. Nehezíthetjük, ha ezt csukott szemmel kérjük.	figyelem auditív észlelés tájékozódás
	Sorrend megállapítása	A gyerkeknek/tanulóknak méret szerint kell csökkenő/növekvő sorrendbe rendezni az állatokat! pl: maci, méhecske, kakas kecske, béka, hód szúnyog, denevér, zsiráf, zebra tigris, cica, skorpió, víziló	figyelem gondolkodás
	Papagájjáték	A pedagógus szavakat sorol fel, amelyeket vissza kell idézni.	figyelem auditív észlelés szerialitás
	Névmemória	A tanulók/gyerekek a keresztnévük elé mondanak egy szót (pl: zöldség, gyümölcs, szín, tulajdonság, mesehős, állatnév stb.). Minden tanulónak el kell ismételnie az előtte elhangzottak neveit és hozzá kell tenni a sajátját.	figyelem auditív észlelés szerialitás

	Szólánc játék	1. A játékvezető mond egy szót, az első gyerek megismétli a hallott szót és még hozzátesz egyet. A következő gyerek szintén megismétli a már hallott szavakat, a sorrendet is betartva és ő is kiegészíti még egy szóval. Így egyre hosszabb szóláncot kell megjegyezni. 2. A másik változatnál meghatározhatjuk, hogy milyen szavakat gyűjthetnek a gyerekek/tanulók pl: állatokat, színeket, „sz” hanggal kezdődő szavakat, kerek dolgokat stb. 3. A szóláncot játszhatjuk úgy is, hogy az elhangzott szó utolsó hangjával/szótagjával kezdődő szót kell mondani.	figyelem auditív emlékezet szókincsbővítés szóelőhívás nyelvi képességek
	Mondatlánc játék	A mondatlánc során egy elkezdett mondatot kell tovább bővíteni. Figyelni kell, hogy értelmes mondatot alkossanak a gyerekek. A mondat egyre hosszabb, így az emlékezetet egyre jobban mozgósítja.	figyelem auditív emlékezet szókincsbővítés szóelőhívás nyelvi képességek

	Meselánc játék	Elindítunk egy története, amit a gyerekeknek/tanulóknak tovább kell szőniük. Minden gyerek elismétli a történet meglévő részét és egy rövid folytatással egészíti ki.	figyelem auditív emlékezet szókincsbővítés szóelőhívás nyelvi kifejezőképesség kreativitás
	Mi vesz körül	A gyerekek/tanulók 1 percig megfigyelhetik a környezetüket. Miután becsukták a szemüket válaszolni kell a kérdésekre pl: mi van a polcon, milyen színű a fal, mi van téled jobbra stb.	figyelem vizuális észlelés tájékozódás
	Verbális utasítás követése	A tanulóknak egy verbálisan adott utasítás sorozatot kell pontosan, a sorrendet betartva követni. Eleinte 2-3 utasítást tartalmazzon. pl: vedd le a polcra a könyvet, tedd a ablak előtt álló székre, majd tapsolj háromszor.	figyelem auditív észlelés
	Betűk/számok követése	A földre, tetszőleges elrendezésben betű vagy számkártyákat helyezünk el. Kezdetben 3 db betű/számot sorolunk fel, amit meg kell jegyezniük. Az utasítás elhangzása után a megadott sorrendben kell a kártyákra lépni. Amikor kész vannak el is kell mondaniuk milyen sorrendben léptek a betű/számkártyákra. Amennyiben meg tudták jegyezni, megkérjük őket, hogy mondják meg, a visszafelé úton hogyan haladnának végig. Kisebbségnek geometriai formákat vagy bármilyen fogalom alá tartozó szavak képeit is használhatjuk.	figyelem auditív és vizuális észlelés tájékozódás szerialitás gondolkodás

	Add tovább!	Egy gyermek háta mögé állunk úgy, hogy csak a hangunkat hallja, de a szánkat ne láthassa. Sógunk neki 2-3 hangot, amit meg kell jegyeznie és az előtte ülő gyermek hátára kell rajzolni. A második gyermek6tanuló leírja egy lapra milyen betűket ismert fel taktilisen. A sorrendre is fordítsunk figyelmet!	figyelem auditív és taktilis észlelés szerialitás
	Postás játék	A gyerekek/tanulók sorba állnak, a játékvezető az első gyereknek súg egy mondatot. Az első gyerek most a másodiknak súgja a mondatot, így megy végig a soron az utolsó gyermekig/tanulóig, aki hangosan kimondja milyen mondatot hallott. Érdekes megfigyelni, hogy pontosan jutott-e el a mondat a sor végéig, vagy ha nem mi változott meg benne.	figyelem auditív észlelés

2.4 Érzékelés, észlelés

A két fogalom szoros kapcsolatban áll egymással. Az érzékelés a külvilág elemeinek, az ezekről ingerinformációknak érzékeinkkel történő fizikai, idegi természetű megragadása (látás, hallás, szaglás, ízlelés, tapintás). Az emberi elme az így nyert érzéketeket összekapcsolja a tapasztalataival, így jön létre az észlelés, amely már pszichikai, intellektuális folyamat. A fizikai természetű érzékelés és pszichikai eredetű észlelés együtt építenek hidat a külső világ és én belső világa közt.

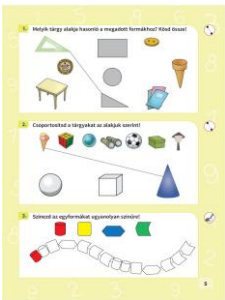
Az észlelés az ismeretszerzés első lépése, mozzanata, fontos szerepe van a tájékozódásban, fő funkciója a felismerés. Függ a figyelemtől, motivációtól, érdeklődéstől, absztrahálási képességtől is. A következtetés, mint alapvető gondolkodási művelet lényeges az „érzéki csalódás” elkerülésében.

Kezdetben a kisgyermek mindent megérint, megkóstol, csillapíthatatlan a megismerési utáni vágya. Mozgással, játékkal szerez információkat a világról. Később, az óvodáskorban a vizuális észlelés áll az első helyen, de a hangélmény is fontos. A gyermekrajzok lényeges adatokat szolgáltatnak a gyermeki lélekről, gondolkodásról, világlátásról. A gyerekek a maga realitásában érzékelik, de mágikus gondolkodása, képzelete miatt másképp észlelik a világot.

A 6-7 éves gyermek észlelése már racionálisabb, differenciáltabb, logikusabb. Felfedezi az összefüggéseket, a dolgokat több szempont szerint értékeli. Érzékelik a világ jelenségei mögött húzódó rejtett gondolati tartalmakat, ebben főként az absztrakció képessége segít.

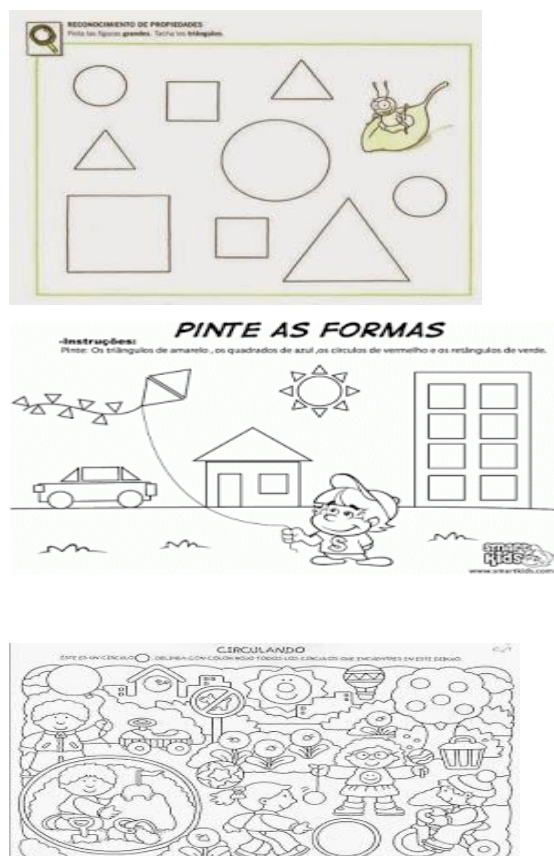
Az érett, logikai ítéletekre, műveletekre képes gondolkodás kialakításához fontos az egészséges érzékelés (éles látás, hallás stb.), s a lényeg kiszűrése, felismerése alkalmas észlelés.

Kisiskoláskor előtt ajánlott, sőt szükséges az észlelési folyamat összetevőinek erősítése. Fontos a figyelem felkeltése, a vizuális és akusztikus észlelési képességek formálása (vizuális és hallási figyelem fejlesztése).

Fejlesztési területek	Feladattípus	Leírás	Kapcsolódó fejlesztési területek
Vizuális	Azonosság, különbözőség észlelése		
	Kösd össze, jelöld az ugyannyit		
	Színezd az egyformát egyforma színűre!		

Alakállandóság(azonos formák különböző méretben,helyzetben)

1.Színezzük a megfelelő alakzatokat bizonyos színnel, keressük az ugyanolyat, vegyük észre a különbséget a méretek között! Miben tér el, miben hasonlít? Bizonyos feladatoknál lehet nyírni, ragasztani.



<https://sucika67.blogspot.com/2014/09/a-z-alaklatas-alakallandosag.html?m=1>

2 . **Formák egyeztetése:** Egyforma színű kartonból vágjunk ki egyszerű formákat: kör, négyzet, háromszög, téglalap, levél, csillag, rombusz. Mindegyikből kettőt, azonos nagyságúakat. Terítsük szét az asztalon, keverjük össze. A gyermek feladata, hogy keresse meg az egyformákat és ha megtalálta, tegye az összetartozókat egymásra.

2. **Ugyanez** a feladat akkor ha már a gyermek az előzőt biztosan tudja: Készíthetünk **feladatlapot**, ugyanezekkel az egyszerű formákkal, mindegyikből kettőt rajzoljunk, egyforma méretben. A gyermek feladata, hogy az összetartozókat kösse össze.

3.**További formaegyeztetés:** az előző feladathoz használt, kivágott ábrák mellé, vágjunk ki ugyanolyan alakúakat,

Alak-háttér
megkülönböztetése
(mi búj el?)

1. Vizuális észlelés a környezetünkben:

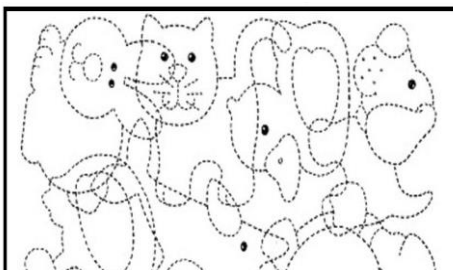
Nézzünk szét a szobában, konyhában, kertben. Soroljuk el miket látunk. Majd kérdezzük meg a gyermeket, hogy X dolgot lát-e, van-e. Konkrét dolgot nevezzünk meg

2. Nehezített feladat: Az előzőhöz hasonlóan kezdjük. Majd ha a gyermek jól megnézte mi van a környezetében, akkor kérjük meg, hogy takarja el, csukja be a szemét, vagy egy puha sállal kössük be. Mikor a gyermek nem látja, változtassunk meg valamit a környezetünkben: először nagyobb tárgyat dugjunk el, majd kérjük meg a gyermeket, hogy ismét nézzen körül és mondja meg mi változott. Nagyobb változtatást csináljunk és haladjunk az egyre kisebb felé. Mikor a nagyobb változtatásokat ügyesen észre veszi, akkor térjünk át apróbb tárgyak eldugására, vagy minimális változtatásra

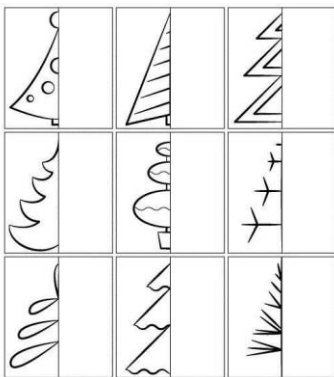
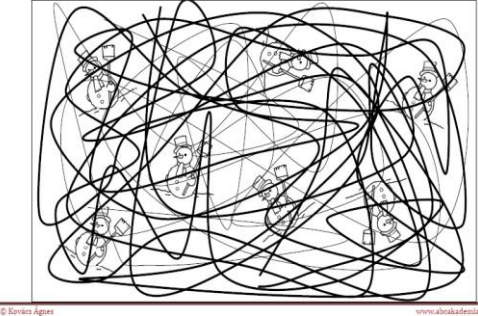
3. Feladatlap: Konkrét formák kiemelése a háttérből. Készítsünk feladatlapot! Két fólia (vékony, étlátszó papír) egymásra másolásával készíthetjük el. Az egyik fóliára (lapra) rajzoljunk hullámvonalakat, a másikra konkrét tárgy (cipő, hajó, szív, alma, stb) képét. A két fóliát (papírt) tegyük egymásra és másoljuk át egy üres fóliára (lapra). A gyermeknek meg kell keresnie a konkrét tárgy képét és ki kell színezn.

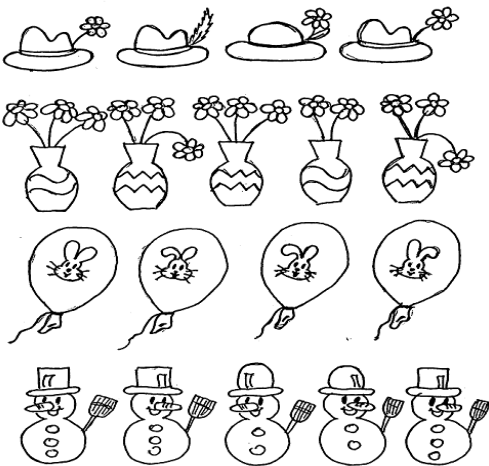
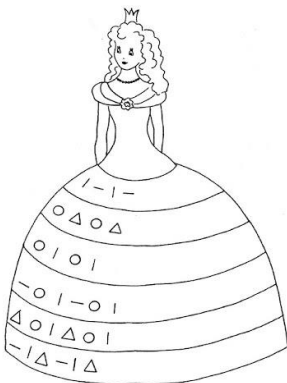
4. Feladatlap nehezítve: Az előzőhöz hasonló, de itt most nehezebb, geometriai formákat kell a gyermeknek megkeresnie és kiszínezn.

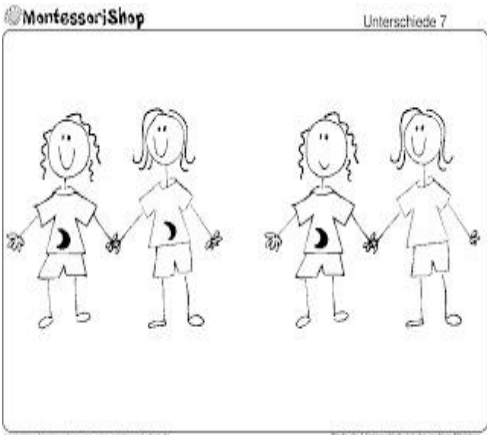
5. Rajzold körbe az állatokat!



	Szemfixációs gyakorlatok	Elemlámpa fényének követése	
	Rész-egész	Puzzle kirakó nagyon sok található játékként és az interneten is. Interaktív táblán is elvégezhető a feladat. Letölthető képszerkesztő, online szerkesztő programok segítségével bárki könnyen készíthet puzzle-t: - PhotoScape - http://puzzle.lap.hu/puzzlekeszito_szoftverek/11279420 - http://www.flash-gear.com/puzzle/ - http://www.jigsawplanet.com/	

	Gestalt-látás	Rajzold meg a másik felét!  Ha-ha-ha havazik, He-he-he hetekig, Hu-hu-hu hull a hó, Hi-hi-hi jaj de jó.. Kedves Gyerekek Örültök, hogy leesett a hó? Hoztam nektek egy színezős játékot. Ha figyelmesen nézitek a képet észreveszitek, hogy valami elbújt a vonalak között. Nem is egy valami. Ha nagyon ügyesek vagytok, mindet megtaláljátok! (Ha nem sikerül észrevenni a hóembereket a szülő segíthet. Elmondhatja, milyen alakzatot keressen illetve megmutathatja azokat, amiket nem talált meg.)Tapsolj annyit anyának, ahány hóembert találtál! 	figyelem
--	---------------	---	----------

	Alakkonstancia	 Keress az ábrák között két egyformát! Színezd ki őket! http://fejlesztok.hu/hasznos-olvasmanyokhoz?id=98:alakkonstancia	figyelem
	Vizuális ritmus követése	22.sz. melléklet VIZUÁLIS RITMUS  Díszítsd a királynő ruháját a megkezdett minta alapján! Színezd ki kedved szerint! 26	figyelem

	Változás megfigyelése	Találd meg, hogy mi változott meg?... Figyeld alaposan meg a kirakott kártyákat! Egy pillanatra csukja be minden lurkó a szemét és valaki fordítsa meg valamelyik lapot. Így az egyik kép, mire kinyitják a szemüket kicsit megváltozott. De vajon melyik? A kártyák elő- és hátoldalán majdnem teljesen egyforma a kép. Pl. ugyanolyan virág csak nyitva-csukva, a napocska a felhő mögött-felett, a házikóban a lámpa ég-nem ég, mennyit mutatott az óra?  Mi változott meg a második rajzon? 	
--	----------------------------------	--	--

figyelem

	Hangutánzás	1. Ezek a gyakorlatok közismertek. Lényegük, hogy egy szemléletes képpel állathoz vagy valamilyen tárgyhoz kapcsoljuk a kívánt hangot. Ezeket a gyakorlatokat mesébe, mondókába ágyazva végeztessük. 2. Papagáj-játék Az óvodapedagógus mesét mond, a mesében szereplő állatok, tárgyak hangját a gyermekek közösen utánozzák vagy az a gyermek, akire rámutat 3. Játékos olvasás A táblára hívóképet rakunk (a fent említett csiga-cs, vonat-s stb.), s a gyermekek „elolvassák”, kiejtik a képnek megfelelő hangot. Pl. c.) „Névsorolvasás” minden gyermek megkapja egy hang hívójelét, vagy egy képet vagy egy fejre tehető álarcot, egy másik gyermek szólítja őket: - S - kijön a vonat - SZ - kijön a kígyó stb. Egymás mögé állnak a kihívott gyermekek, a többiek is kiejtik a nekik megfelelő hangot, akiét kiejtették, helyre mehet. Végül; Ki emlékszik rá, milyen sorrendben álltak a hangok? (Auditív vizuális memória fejlesztés)	Auditív percepció szókincsbővítés akusztikus rövid idejű emlékezet figyelemkoncentráció fejlesztése auditív figyelem, bizalom erősítése
--	-------------	--	---

	Ritmus visszatapsolása, kopogása	1. Kavicsal lekopogok, vagy kézzel eltapsolok egy ritmust, amit a gyermeknek vissza kell adniuk. Lehet csukott szemmel is érzékelteni a hallott ritmust.	Auditív figyelem ritmusérzék, rövid idejű akusztikus emlékezet
--	--	--	---

	Hangfelismerés, hang differenciálás	2. Kakukkmadár A játékosok körbe ülnek, egy játékosnak kendővel bekötjük a szemét, ő lesz a vadász. A többiek akkor kapnak egy számot. A vadász nem tudja, ki melyik számot kapta, csupán annyit, hogy annyi szám van, amennyi a társaság létszáma. Mond egy számot. Akinek a számát mondta, az annyit kakukkol, amennyi a száma. A bekötött szemű vadásznak ekkor ki kell találnia, ki kakukkolt. Ha eltalálja, helyet cserélnek. Ha nem, zálogot ad, és újabb számokat mond mindaddig, amíg valamelyik kakukkmadarat sikerül elejtenie. A kakukkmadárból ekkor vadász, a vadászból kakukkmadár lesz. A szembekötősdijátékok egy fajtája, amely elsősorban a hallást teszi próbára, éppen ezért csak olyan társaságban játszunk, ahol mindenki jól ismeri egymást. 2. Hol vagy, Jancsi? A játékosok kezüket összefogva kört alkotnak s ketten bemennek a középre. Mindkettőnek bekötik a szemét, az egyik egy összehajtott nyakkendőt, vagy övet vesz kezébe, a másik pedig egy sípot. Háttal egymásnak felállítjuk őket s adott jelre mindegyik három lépést megy előre, utána az, akinél a kendő van, azon iparkodik, hogy a másikat azzal eltalálja. Mivel egyik sem lát, nem találják meg egymást, ha annak, akinél a síp van, nem kellene időnként sípolnia. Mivel a hang után menni elég bizonytalan s a ravasz sípoló a hangadás után azonnal tovább lopózik, így hát igen mulatságos játék. 3. Tálcan különböző anyagú és különböző hangot adó tárgyak. Egyenként megfigyeljük a tárgyak hangjait /látás-hallás segítségével/, majd paraván mögül szólaltatom meg. Mit csináltam? Pl. papírt gyűrök. Mit hallottál 4. Bekötött szemmel sétálnak a gyermekek a szőnyegen. A dobbal én is sétálok a helyiség mindig más-más pontján szólaltatom meg. „Kövessétek a dob hangját”	Auditív percepció, szókincsbővítés, akusztikus rövid idejű emlékezet, sorbarendezés művelete, relációs szókincs, figyelemkoncentráció fejlesztése auditív figyelem, bizalom
--	--	--	---

Taktilis	Hideg-meleg érezéltetése		
	Formák ,tárgyak felismerése tapintás alapján	Találd ki mi van a kendő alatt! Forma felismerése, megnevezése, tapintásalapján. Formaillesztés negatív formába tapintással.	Kinesztéziás percepció forma észlelés vizuális memória fejlesztése Negatív forma tapintásos észlelése vizuális emlékezet, meg fi gyelőképesség, finommotorika fejlesztése

	Mit rajzolok a hátadra, tenyeredbe?	Mit rajzolok a hátadra? Létezik egy Mal-mal nevű társasjáték, amit ennek a játéknak az alapjául vettünk. A benne levő kártyákat bárki otthon is elkészítheti. Találunk benne különböző egyszerűbb és bonyolultabb formákat, ábrákat: csigavonal, egyenes, pötty, X, ház stb. Nem ismeretlen az sem, hogy betűket, számokat, egyéb tanuláshoz köthető dolgokat is belevegyünk. A játék menete: az egyik gyerkőc húz egy kártyát és a társa hátára rajzolja a kártyán látott formát. A másiknak ki kell találnia. Másik variáció, ha nem csak ki kell találnia, de le is kell rajzolni azt, amit a másik a hátára rajzolt, így az eredmény összehasonlítható és igencsak mókás eredmények jöhetnek ki. Ha többen vagyunk, ülhetünk egymás háta mögé: a leghátul ülő ember húz, rajzol az előtte ülő hátára, aki lerajzolja azt, amit érzett az előző ember hátára és ez így megy egészen a legelső emberig, aki bemutatja a végeredményt. Bármelyik variáció mehet pontra vagy anélkül, csak a nevetés kedvéért.	
--	--	---	--

2.5 Téri tájékozódás

„....A tér az emberé, a térben kitombolhatjátok magatokat kedvetekre, bukfencezhetek, tótágast állhattok, csillagról csillagra ugrálhattok.

(Bruno Schulz)

Fejlesztési területek	Feladattípus	Leírás	Kapcsolódó fejlesztési területek
Térészlelés	Testséma kialakítása		
	Oldaliság kialakítása		
	Tájékozódás térben		
	Labirintus játék		
Síkbeli tájékozódás	Vízszintes , függőleges irányban		
Időérzékelés, tájékozódás időben	Eseménysor összeállítása(képek, mondatcsíkok)		
	Hét napjai, eseményei		
	Évszakok, napszakok eseményei		
	Naptár használat		
	Eltel idő érzékelése		

3.6 Mozgás

Fejlesztési területek	Feladattípus	Leírás	Kapcsolódó fejlesztési területek
Nagymozgások	Szabadmozgásos játékok	csúszás, kúszás, mászás, futás, ugrálás, lépcsőn járás	
	Mozgásutánzó játékok álló helyzetben	állatok mozgásának utánzása szoborjáték	
	Egyensúlyozást fejlesztő játékok	padon, kötél, útvonalon, guggolás, féllábos állás, ugrálás, szökdelés	
	Koordinált mozgások fejlesztése	ellentétes végtagmozgások, hintázás, lépcsőn járás váltott lábbal, akadályfutás, ugrálókötelezés, hullahopp karika használata irányváltások, tempóváltások a mozgásban	
Finommozgás	Szabadon végezhető mozgások	szappan forgatása, masni kötése	
		gyurmázás: gömbölyítés, nyújtás, lapítás, formázás Gyurmalapok:  http://anapfenyillata.cafeblog.hu/2015/10/26/oszi-gyurmazo-jatszolap-ingyen-letoltheto/	
		színezés különböző nyomatékka	

		formák betűk, rajzok átírása	
		festés ujjal, szivaccsal, ecsettel	

2.7 Anyanyelvi

2.8 Számolási készség

Munkánk során gyakran tapasztaljuk, hogy a matematikai ismeretek elsajátítása sok tanuló számára jelent kihívást. Sok esetben nem sikerül megszerettetni a tanulókkal a matematika tantárgyat. Az iskolára történő felkészítés és a fejlesztés során fontos feladat a számolási készség fejlesztése, mellyel kellő alapot teremthetünk a matematikai ismeretek sikeres elsajátításához. A matematikai gondolkodás fejlesztése egy összetett folyamat, amelyhez sok részképesség megfelelő fejlettségi szintje és hatékony működése szükséges. Az előkészítő szakaszban a számokkal végzett konkrét feladatok mellett a fejlesztés részét képezi a különböző részterületek fejlesztése:

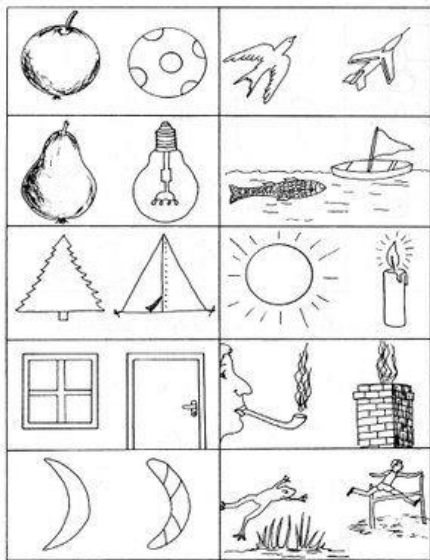
- térbeli és időbeli tájékozódás
- észlelés
- figyelem
- emlékezet
- mozgás
- gondolkodás

Ezeknek a területeknek a fejlesztéséhez tartozó játék- és feladatötleteket találtak ebben az anyagösszeállításban.

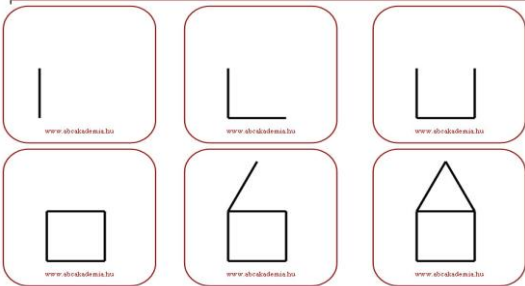
Az általános képességterületek fejlesztése mellett a speciális matematikai képességek fejlesztése szükséges a sikeres iskolai teljesítményhez.

A matematikának sajátos nyelvezte, szókincse van, emiatt hangsúlyt kell fektetni a matematikai fogalmak kialakítására is (pl: kisebb-nagyobb, rövid-hosszú, magas-alacsony, több-kevesebb-ugyanannyi, ugyanolyan, semmi, egyenlő, növekvő-csökkenő stb.)

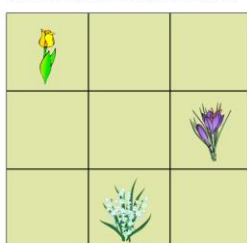
A matematikai fogalmak, szimbólumok tartalommal történő megtöltése, a matematikai gondolkodás fejlődése változatos tevékenykedtetésen, tapasztalatokon keresztül valósulhat meg.

Fejlesztési területek	Feladattípus	Leírás	Kapcsolódó fejlesztési területek
Számolási készség, matematikai gondolkodás fejlesztése	Élőlények, tárgyak csoportosítása, összehasonlítás. Nagy hangsúlyt fektessünk a szóbeli megfogalmazásra.	4. A gyermek környezetéből induljunk ki. Első lépésben a közös tulajdonságok alapján történjen a csoportosítás: - tárgyak tulajdonságainak (forma, szín, nagyság, tapintás) felismertetése és megnevezése 5. Második lépésben az eltérő tulajdonságok felismertetése és megfogalmazása ajánlott.	
	Gyűjtőfogalmak	1. Tárgyak, képek szétválogatása, csoportosítás egy vagy több tulajdonság, főfogalmak alapján. 2. A csoportok főfogalmának megnevezése.  Miben hasonlítanak és miben különböznek a képek?	

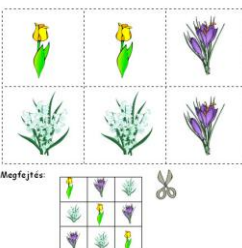
	Halmazok megfeleltetése	Két halmaz darabszámának közvetlen összemérése azt jelenti, hogy párba állítjuk az egyik halmaz elemeit a másik halmaz elemeivel (kölcsonösen egyértelmű megfeleltetést létesítünk a két halmaz elemei között). Ha a párba állítás során egyik halmazból sem maradt ki elem, akkor a két halmazban ugyanannyi elem van.	
	Halmazok nagyságának összehasonlítása: több-kevesebb-ugyanannyi	Sokféle tárgyi tapasztalattal érhető el, hogy az „ugyanannyi” fogalma állandósuljon, leváljon a tárgyi megvalósulásról. Ehhez szükséges, hogy különféle színű, formájú, méretű, tömegű tárgyakkal kísérletezzünk, ahol a két halmaz közös tulajdonsága az elemszáma.	
	Egy vagy több tulajdonság változtatása		
	Mennyiségállandóság felismerése		
	Globális mennyiség-felismerés		
	Azonos elemszámú halmazok létrehozása		
	Szabályfelismerés, - folytatás		
	Számnevek, számjegyek felismerése, megnevezése		
	Mennyiségi összehasonlítás, relációk		
	Számkép kialakítása		
	Számlálás		

	Szerialitás		
	Sor-oszlop fogalma		

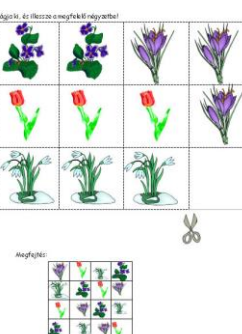
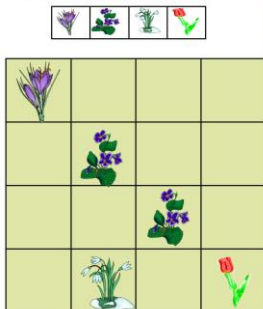
Játékszabály:
Egy sorban és egy oszlopban egy képből csak egy lehet!



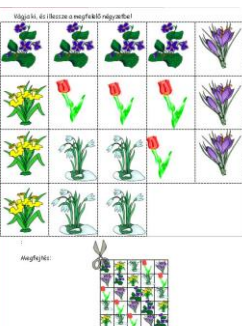
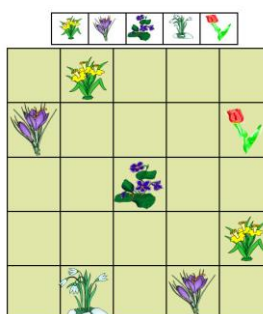
Vágja ki és illesze a megfelelő négyzetbe!



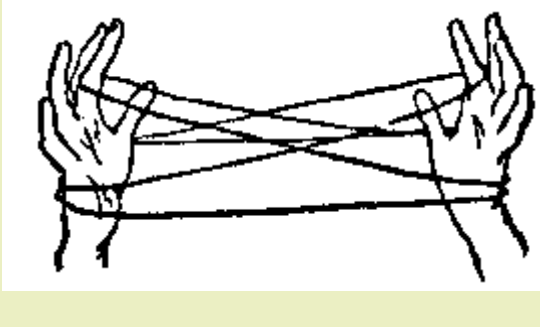
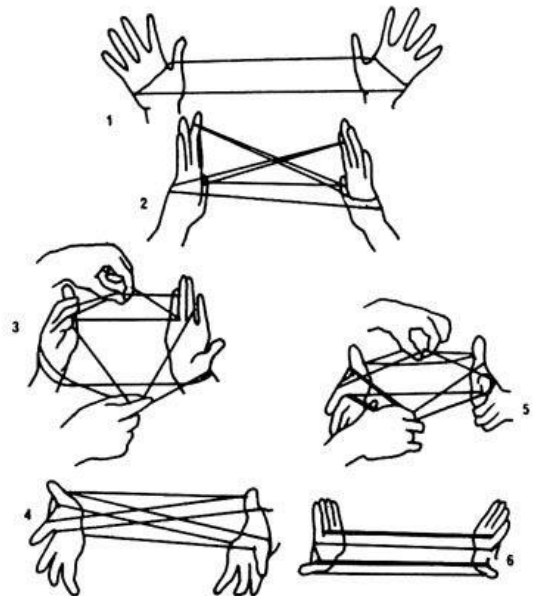
2020S1 játékszabály: Egy sorban és egy oszlopban egy képből csak egy lehet!

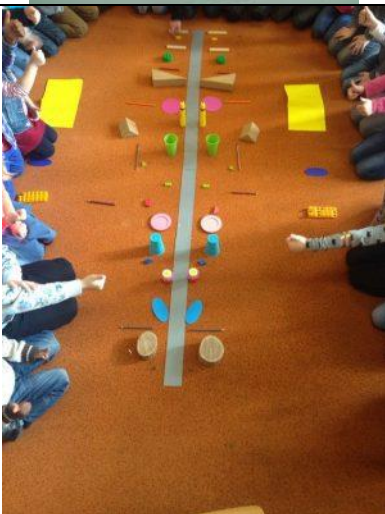


2020S2 játékszabály: Egy sorban és egy oszlopban egy képből csak egy lehet!



1. Mutassuk meg a gyermeknek a helyes megoldást és magyarázzuk el a sudoku játék szabályát
2. A hibásan rendezzük el a képeket. A gyermeknek fel kell ismernie melyik kép nincs a helyén, és ki kell tudnia javítani.
3. Félig megoldott táblát helyezünk a gyermek elé, a maradék kép elrendezését bízunk rá.
4. Próbálja meg önállóan megoldani a feladatot.

	Fonal játék	 	
			

		5   4   3   2   1  	10   9   8   7   6  	
--	--	--	---	--