

Salgóné Burkus Emma Katalin

A FUNTRONIC interaktív felület alkalmazása a logopédiai terápiákban



 PÉCSI
TANKERÜLETI
KÖZPONT

 „Gyökerek és Szárnyak”

„Gyökerek és Szárnyak”
Komplex köznevelési projekt az esélyteremtésért
EFOP-3.1.6-16-2017-00002

SZÉCHENYI 2020

 MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

 Európai Unió
Európai Szociális
Alap

BEFEKTETÉS A JÖVŐBE

A FUNTRONIC interaktív felület bemutatása

A FUNTRONIC Játszópadló egy gyermekek és felnőttek számára egyaránt jól használható interaktív projektor. Az interaktív felületet biztosító technikai megoldást egy Funtronic nevű lengyel cég készítette, ami start-up céggént alakult 2014-ben és mára már világszerte ismert márkává vált az oktatás-technológia területén.

A fejlesztést az a motiváció támogatta, hogy felismerték és megértették, mennyire fontosak a korai életévek a gyermekek normál ütemű fejlődésében. Az interaktív padló felkelti a gyermekek figyelmét és játék közben serkenti az érzékeiket, miközben segít fejleszteni a motoros képességeiket is.



Forrás: <https://funtronic.hu/>

A "Funtronic Játszópadló" egyszerre négy terület fejlődését támogatja:

- az „együttjátás” élményén keresztül a szociális,
- a nagymozgások gyakorlásán keresztül a fizikális,
- a feladatok által generált emelkedett állapot és annak legátlása következtében az érzelmi
- a különböző feladattípusok kínálatával a kognitív képességeket.

Az interaktív projektor a gyerekek minden érzékét aktivizálja képeken, szövegeken, animációkon, filmeken és zenéken keresztül. Motiválja, bátorítja a gyerekeket, hogy kipróbálják saját képességeiket, leküzdjék félelmeiket vagy egyszerűen csak elmerüljenek a felület által nyújtott élményben.

A játszópadró innovatív és úttörő megoldást nyújt a lengyel piacon, miközben egyre növekszik a népszerűsége külföldön is. Már a legtöbb európai országban használják, de az oktatási játékok és tevékenységek már az Egyesült Államokban, Arab országokban és Dél-Afrikában is segítik a legfiatalabb felhasználókat képességeik kiteljesítésében. A FUNTRONIC ismertsége folyamatosan növekszik, mivel a cég új viszonteladókat keres, akik által új piacokra léphet be.

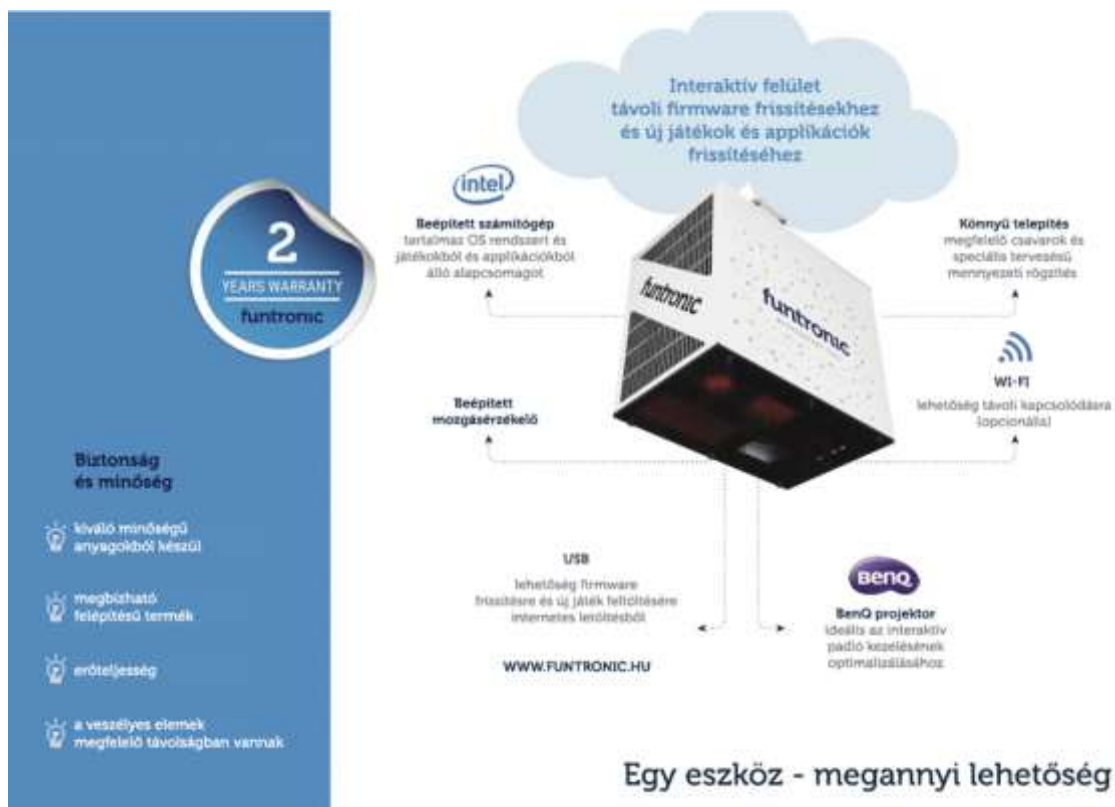


Forrás: saját kép

A technikai eszköz alapvető működésének ismertetése

Az interaktív felületet biztosító eszköz egy számítógépből, egy földre vagy asztalra képeket vetítő projektorból és speciális mozgásérzékelőből áll. A csomag részeként a következő eszközök kapcsolódnak a projektorhoz:

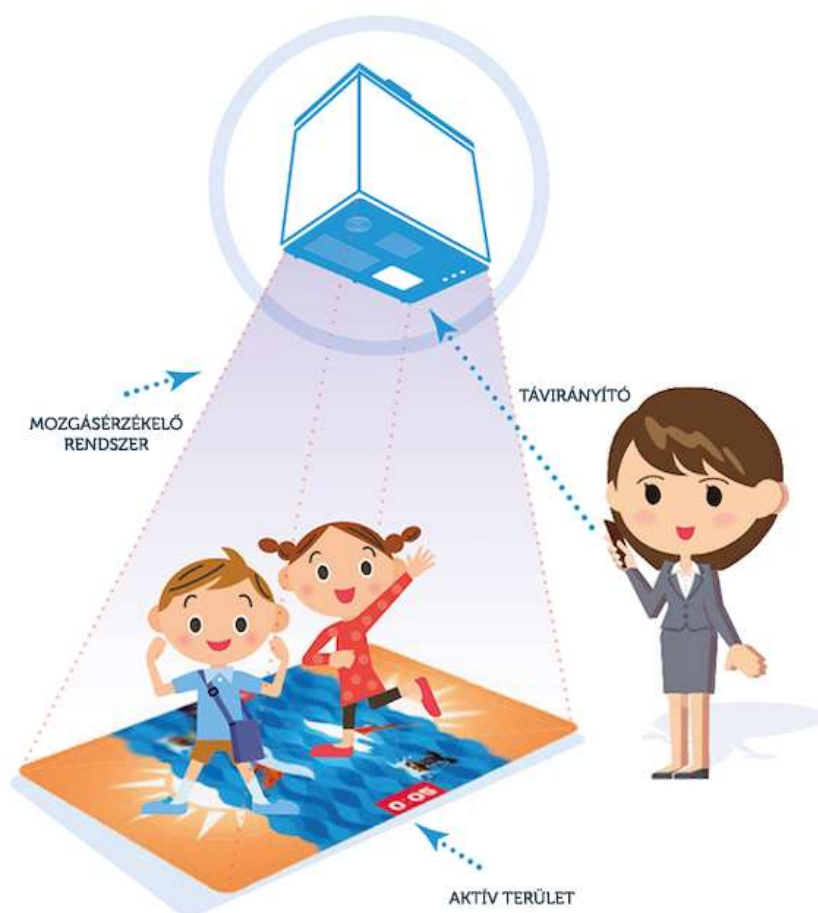
- Tápkábel
- Mennyezeti akasztót
- Távirányítót elemekkel
- Használati útmutatót jótállási jeggyel
- Telepítési útmutatót



Forrás: <https://funtronic.hu/>

Ennek a piacon egyedülálló eszköznek nagy előnye a használatának egyszerűsége, távirányítóval működtethető – éppen úgy, mint a háztartásokban található televíziók, illetve az interaktív felületen kar és/vagy lábmozgásokkal is kiváltható a kapcsoló funkciója.

A Funtronic Játszópadló alkalmazható bármilyen teremben, világos és sima felületen. Nem szükséges a helyiséget besötétíteni, egy átlagos fényerejű szobában élesen, kontrasztosan és élénk színekkel jelenítődnek meg a feladatok, játékok.



Forrás: <https://funtronic.hu/>

A feladatok elvégzése során a szerkezet azonnali választ ad a gyermek mozgásaira, így a mozdulatokat a feladat igényeinek megfelelően a felhasználó önmaga korrigálhatja.

Az eszköz kiegészítőjeként megvásárolható egy biztonságos, kerekeken guruló tartóállvány, ami az eszközt mobilissá teszi.



Forrás: saját kép

A tartószerkezet használata lehetővé teszi a felület nagyságának beállítását a projektor felülethez való távolításával, illetve közelítésével.



Forrás: saját kép

Az asztra vetített felület lehetőséget biztosít, hogy akár a mozgásukban akadályozott személyek motiválására, fejlesztési lehetőségeik bővítésére is használható legyen.



Forrás: <https://funtronic.hu/>

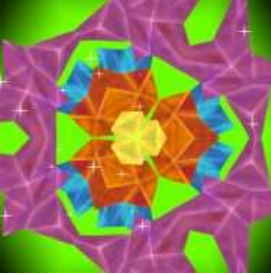
A FUNTRONIC interaktív felület alkalmazási lehetőségei

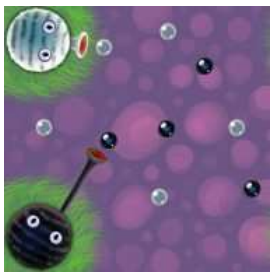
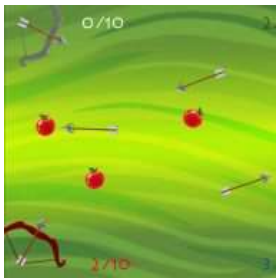
A gyártó és fejlesztő cég a technikai berendezéshez tartozó alkalmazásokat, játékokat a felhasználási területek figyelembe vételével csomagokban kínálja megrendelői számára:

1. Játékok csomag (Fun) – alapvető motivációja a szórakoztatás

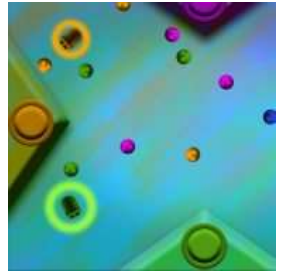
Játékpéldák a teljesség igénye nélkül:

Biliárd		Játszunk biliárdot. Próbáld meg a kék labdákat a zsebekbe lökni a piros labda lökésével. Jegyezd meg, hogy csak 10 lehetőség van. Többjátékos játék. Korosztály: nincs korhatár
Golf		Üsd a golf labdát a megfelelő erővel, és juttasd el a lyukba a lehető legkevesebb ütéssel. Korosztály: nincs korhatár
Kacsacsőrű emlős		Segíts a Fánk-evőknek annyi fánkot enni, amennyit csak lehet. Figyelj a Kacsacsőrű emlősökre, akik az ellenkező irányba haladnak. Egyszemélyes játék. Korosztály: nincs korhatár
Két Királyság		Válassz Királyságot és rombold le az ellenfél összes királyságát! Az nyer, aki előbb rombolja le az ellenséges kastélyokat. 2 személyes játék. Korosztály: nincs korhatár.

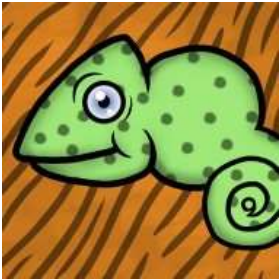
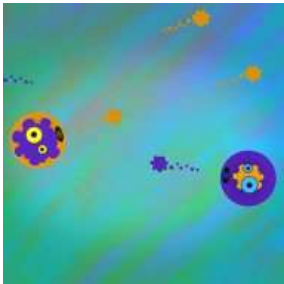
Katapult		Lődd le lehető legtöbb követ a megfelelő erőhatással. Egyszemélyes játék. Korosztály: nincs korhatár.
Kaleidoszkóp		Sétálj át a mezőn és figyeld meg a különleges és fantasztikus változó virágokat. Többjátékos mód. Korosztály: nincs korhatár.
Ékszerek		Tedd a megfelelő helyükre az ékszereket. Erre összesen 100 másodperced van. Egy személyes játék. Korosztály: nincs korhatár
Piramis		Segíts a törpének összegyűjteni az összes gyémántot, közben kerüld el a lebegő szellemet. 1-2 személyes játék. Korosztály: nincs korhatár
Tűzoltó		A tűzoltók munkája fittséget és türelmet igényel. Próbáld meg eloltani az összes tüzet az épületben. Siess, nincs sok időd rá. Egyszemélyes játék. Korosztály: nincs korhatár
Szöcske		Ugorj a levelekre olyan magasan, ahogyan csak tudsz, és előzd meg a többi játékost. Egyszemélyes játék. Korosztály: nincs korhatár

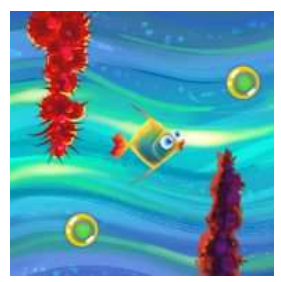
Kismalac		Az egerek üldözik a kismalacot. Segítsd neki elfutni. Többsszemélyes játék. Korosztály: nincs korhatár
Négy Bolygó		Lődd le az ellenfél műholdjait. A játékos nyer, akinek legalább egy műholdja megmarad. 4 személyes játék. Korosztály: nincs korhatár
Teke II		Gyerünk tekézni. Találj el annyi bábut, amennyit csak tudsz, összesen 3 labdával! Egyszemélyes játék. Korosztály: nincs korhatár
Flipper		Egyensúlyozd a labdát ameddig csak tudod, és szerezd meg a lehető legtöbb pontot. Korosztály: nincs korhatár
Ínyencek		Válassz egy ínycet és edd meg a színben passzoló cukrokat! Ne egyél más színűeket! Az nyer, aki előbb eszik meg 10 cukrot. Többsszemélyes játék. Korosztály: nincs korhatár
Íjászok		Válassz íjat és lődd le az almákat! Az nyer, aki először lő le 10 almát. Többsszemélyes játék. Korosztály: nincs korhatár

Varázs Labdák		Írd meg a saját zenédet a varázs dob segítségével! Dobj varázslabdákat az üvegből és írd meg a zenédet! Ezen felül további pontokat szerezhetsz, ha megérinted a kék labdát. Egyszemélyes játék. Korosztály: nincs korhatár
Állatok		Készítsd el a saját ennivaló kisállatodat! Többszemélyes játék. Korosztály: nincs korhatár
Emelődaru		Írányítsd a darut és mozgasd a rakományt a lehető legközelebb a traktorhoz! 1 vagy két személy számára. Korosztály: nincs korhatár
Kisegér		Segíts a kisegérnek találni egy darab sajtot. Az egérnek vigyáznia kell, nehogy beleessen az egyik lyukba. Egyszemélyes játék. Korosztály: nincs korhatár
Szörfös		Lovagold meg a hullámokat! Juss el olyan messzire, amennyire csak tudsz. 1-2 személyes játék. Korosztály: nincs korhatár
Pillangók		Változz pillangóvá és szállj olyan hosszan, ameddig csak bírsz. Foglalj helyet a virágokon, hogy visszanyerd az erődöt. Vigyázz a pókokra! Egyszemélyes játék. Korosztály: nincs korhatár

Békák		Kapd el a legyeket, de vigyázz a méhekre! Az a béka nyer, aki előbb kap el 10 legyet. Többszemélyes játék. Korosztály: nincs korhatár
Séta a Holdon		Ugord át a köveket és kapd el a csillagokat. A csökkent gravitációnak megfelelő erőbedobással kell haladni. 1-2 személyes játék Korosztály: nincs korhatár
Labdák a strandon		Üss el annyi labdát a strandon, amennyit csak tudsz. Minden labdáért 1 pontot kapsz. Akkor veszítesz, mikor a labda beleesik a tengerbe. Többszemélyes játék. Korosztály: nincs korhatár
Karácsonyfák		Kapd el az összes lehulló ajándékot. 1-2 személyes játék. Korosztály: nincs korhatár
Éhes dínó		Olyan éhes vagy, mint egy dinoszaurusz? Mire vársz még? Szedd le az összes gyümölcsöt a fáról a dínó nyakával. Egyszemélyes játék. Korosztály: nincs korhatár
Kilövés		Válaszd ki a kedvenc színedet és lődd ki az ellenfeleket. Az nyer, aki talpon marad. Többszemélyes játék Korosztály: nincs korhatár

Virágok		Sétálj keresztül a mezőn és figyeld meg, milyen fantasztikus virágok keletkeznek. Többszemélyes játék Korosztály: nincs korhatár
Forgó felületek		Próbáld meg elhelyezni a 4 labdát a 4 kosárba. Billentsd el a felületet és figyeld az eltelt időt. A játék 1-2 személyre lett tervezve. Korosztály: nincs korhatár
Csúszás		Segíts a mosolygó smiley-nak óvatosan lecsúszni a csúszdán. Vigyázz a tüskés smiley-ra! A játék 1-2 személyre lett tervezve. Korosztály: nincs korhatár
Bogár		Írányítsd a bogarat és segíts neki átkelni a labirintuson. 1-4 személyre tervezett játék. Korosztály: nincs korhatár
Pincér		A hajókon felszolgáló pincérek munkája nem könnyű, főleg amikor a tenger morajlik. Tartsd az edényeket és a serpenyőket a tálcán, amíg csak tudod. A játék 1 személyre terveztük. Korosztály: nincs korhatár.
Madár		Változz egzotikus madárrá. Repülj át a dzsungelen és egyél minél több trópusi gyümölcsöt korlátozott idő alatt. Vigyázz a tüskés magokra! 1-2 játékosra tervezve. Korosztály: nincs korhatár

Kaméleon		Találj utat a környezetben való elrejtőzésre. Egyszerre többen játszhatják. Korosztály: nincs korhatár
Víz alatti állatok		Merülj el az óceánban és fedezd fel a megdöbbentő víz alatt élő lényeket. Egyszerre többen is játszhatják. Korosztály: nincs korhatár
Labda 4 személynek		Ugráltasd a labdát az ágyúgolyókkal és lődd be a gólt. Az nyer, aki előbb lő 10 gólt. 2-4 játékosnak. Korosztály: nincs korhatár
Gombaszedés II		A gnóm kiment gombászni. Gyűjtsd a gombákat, kerüld a mérgező gombákat. Használd a kiszakadt rönköt, hogy átkelhess a patakon. 1 játékos számára. Korosztály: nincs korhatár
Bells		Pattintsd az eső labdákat, célozd meg a harangokat és gyűjts minél több pontot. Próbáld a több pontot erővel megcélozni a harangokat. Játék 1 személyre. Korosztály: nincs korhatár.
Festés		Fröcskölj festéket a másik játékosra. A legkevésbé festékes játékos nyer. Több személy játéka. Korosztály: nincs korhatár

Tűzijáték		Szeretsz ünnepelni? Készítsd el a saját tűzijáték műsorodat. Többjátékos mód. Korosztály: nincs korhatár
Rakodó		Nagy a rendetlenség az építkezésen! Mozgasd a ládákat, dobozokat, csöveket, és hordókat. Korlátozott időd van rá. 1 játékos számára. Korosztály: nincs korhatár
Forgó Labirintus		Gyűjts össze 10 arany érmét 200 másodperc alatt. Forgasd a labirintust. 1-2 játékos számára. Korosztály: nincs korhatár
Mentsd meg a léggömböt		Ellenőrizd a járatokat és engedj szabadon minél több léggömböt. Vigyázz a kaktuszokra. Játék 1 személynek. Korosztály: nincs korhatár
Elefánt		Mint elefánt a porcelánboltban. Setíts az elefántnak összegyűjteni az összes dinnyét, de vigyázz, ne törd össze az edényeket. 1 játékos számára. Korosztály: nincs korhatár
Hal		Egy kishal csapdába esett a vízben. Segíts neki minél több buborékot elkapni. Vigyázz a korallzátonyokkal! A játék 1-2 játékosra van tervezve. Korosztály: nincs korhatár

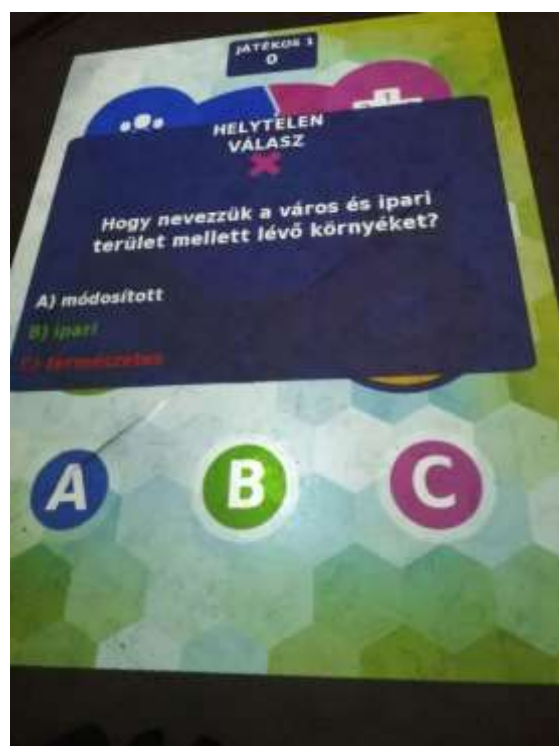
Aszteroidák		Az űrhajód veszélyes aszteroidák között halad át. Lődd ki vagy kerüld ki őket. Ha kifogytál a lőszerből, ragadj meg mégegyet. 1 játékosnak. Korosztály: nincs korhatár
Séta a felhőkön		Ugorj felhőről felhőre. Kapj el minél több csillagot. 1 játékos számára. Korosztály: nincs korhatár

2. Az Oktatás csomag (EDU) – ismeretanyagok elsajátításához nyújt segítséget.

A felhasználó országának megfelelő nyelvi fordítással is rendelkezésre állnak feladatok, kvízek, játékok.



A feladatkörön belül különböző témakörökben állnak rendelkezésre gyakorló feladatok:



3. A Marketing csomag (VIP)

A Funtronic padló használható térbeli megoldásként is válaszként a valós idejű mozgásra, marketing eszközként használva. Alkalmas **játszóteri eszközként** bankban vagy akár postán. Az interaktív padló ára alacsonyabb, mint a hagyományos reklámoké, és az üzenet jobban beleivódik a fogyasztó emlékezetébe, mivel felkelti a figyelmét.



4. FEJLESZTÉS csomag (REV)

Logopédiai szempontból legkiválóbban hasznosítható szett. Három nagyobb szerkezeti egységre osztható:

- Támogató funkció – főként a kognitív területek „karbantartására” összeállított feladatok.

A további két tevékenység gyűjteményen keresztül szeretném bemutatni az eszköz használhatóságát a logopédiai terápiák során:

- Mozgás varázs játék csomag
- Fejlesztés csomag

A FUNTRONIC interaktív felület alkalmazási lehetőségei a beszéd- és nyelvi kompetenciák fejlesztésében

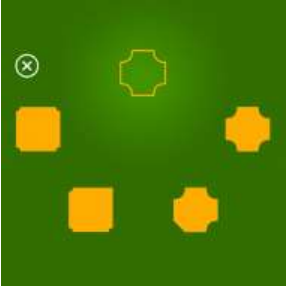
MOZGÁS VARÁZS játéksomag

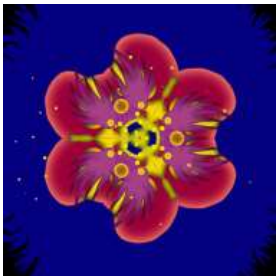
A szett kifejlesztése Agnieszka Gierek-Kesik és Irmina Buczek nevéhez fűződik, akik a következő módszerek ismeretére alapozva dolgoztak:

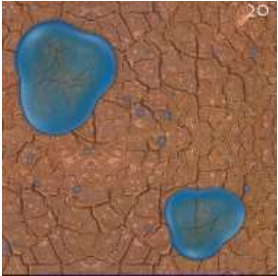
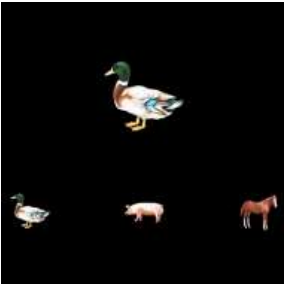
- Work Centres módszer
- Felicia Affolter módszere
- Games módszer
- Good Start módszer
- Gardner 8 intelligencia módszere
- “Grym Brain” módszer
- Vygotsky iskolaelőkészítő oktatási módszere
- Glenn Doman módszere
- Ten Squares módszer
- Veronica Sherborne módszere
- Bon Depart módszer
- N.C Kephart módszere.

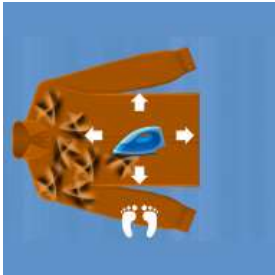
A játékokat úgy állították össze, hogy azok segítséget nyújtsanak a rehabilitáció, az oktatás és a fejlesztés területén, a különböző hiányosságokban szenvedő gyerekeknek és kamaszoknak. A felvonultatott játékok megfelelően stimulálják a különböző észlelési területeket, fejlesztik a motoros képességeket, segítik a saját testen való tájékozódást és a téri orientációt. Esélyt adnak az érzelmek kontrollására és kifejezésére. A Funtronic Játzópadló használata önálló cselekvésre bátorítja a gyermeket és segít a következő szintre lépni. Az alkalmazások megkülönböztető színei és homogén, világos hátterei nem zavarják, hanem koncentrálnak a figyelmet az aktuális cselekvésre. A felület átláthatósága és hozzáférhetősége, és a módosítás lehetősége is egyértelmű előny jelent. Az elemek nagyobb méretűek és a játék dinamizmusa le van lassítva, hogy a gyerekeknek elég idejük legyen a feladatokat sikeresen teljesíteni. Az alkalmazásnak két választható szintje van, így a gyermek szintjéhez állítható a feladat nehézsége. Fontos motivációs pont az, hogy a sikeresen teljesített feladat után a résztvevők díjakat nyernek (taps, ujjongás, mosoly). Az alkalmazás egyes részei függőleges irányban lettek tervezve annak érdekében, hogy meghosszabbítsák az elemek mozgását a Funtronic padlón, ezzel is időt adva a figyelem összpontosításának. A gyermeknek több ideje van egy-egy feladat megoldására, így megnő a sikeres teljesítés esélye, ami önmagában is jutalom.

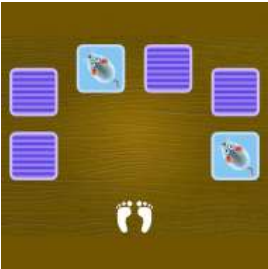
FUNTRONIC – MOZGÁSVARÁZS CSOMAG			A FUNTRONIC FELÜLET ÉS ALKALMAZÁS HASZNÁLATÁNK LEHETŐSÉGEI A BESZÉD- ÉS NYELVI KOMPETENCIÁK FEJLESZTÉSÉBEN
Hangok		Mozgással összekapcsolt akusztikus észlelés- és figyelemfejlesztés: Válaszd ki a hangszerekhez tartozó hangot!	Az artikulációs terápia előkészítő szakaszának meghatározó feladata a hangok felismerésének, differenciálásának kialakítása. A gyermekek figyelmét először a környezetük zajainak/hangjainak felismerésével keltjük fel, ezen keresztül ismerkednek meg a feladattípussal, amely az akusztikus és verbális észlelésre és differenciálásra fókuszáló összetettebb feladatokat készítik elő. A FUNTRONIC felületen játszható gyakoroltató feladatot mindenképpen meg kell előznie olyan gyakorlatoknak, ahol a gyermek megismerheti a hangszerek kinézetét, tulajdonságait, megszólaltatási módját és természetesen a hangját.

Formák		Mozgással összekapcsolt vizuális észlelés- és figyelemfejlesztés: Párosítsd a formát körvonalával!	Azonos és különböző/ egyforma és nem-egyforma fogalmának bevezetésénél hasznos lehet a vizuális tulajdonságok alapján történő megkülönböztetés gyakoroltatása is. Fontos a fokozatosság elvének betartása, vagyis a nagyon eltérőtől haladva a kis eltéréseket mutató különbségek észleléséig. Az akusztikus területen ebben a feladattípusban alulteljesítő gyermek kudarcélményét oldhatja a felületen játszható feladat, melyben a nehézséget okozó hangdifferenciálás helyett a vizuális képességeit felhasználva szerezhethet pozitív élményt.
Modellek		Mozgással összekapcsolt vizuális észlelés- és figyelemfejlesztés: Párosítsd a formát körvonalával!	A FUNTRONIC által kínált feladattípus jól kiegészíthető a nyelvi kompetenciák fejlesztése során a BIRTOKOS SZERKEZET gyakorlásával. A mozgással egyidőben összekapcsolt beszédtevékenység során a gyermek elmondhatja, hogy a tárgynak/képnek melyik részét találta meg. A játék zárásaként az emlékezeti funkció bevonásával továbbgördíthető a feladat a Minek a része volt a ...? kérdés feltevésével.

Utánozz!		Motorikus játék - a játékban látható gimnasztikai elemek ismétlése	Az Artikulációs terápia előkészítő szakaszának meghatározó feladata az artikulációs mozgásügyesítés. Ahhoz, hogy a gyermek a beszédszerveinek a tudatos mozgatását helyesen tudja kivitelezni, jó megfigyelő- és utánzókézség szükséges. Előkészítésként a jól megfigyelhető, nagymozgás-utánzáshoz kapcsolható gyakorlatok megfelelő alapot biztosítanak a gyermekek számára, hogy a későbbiekben a beszédmozgások megfelelő minőségű utánzásának elsajátításához, a mozgásbeli különbségek felismeréséhez, azok korrigálásához.
Kaleidoszkóp II		Relaxációs játék - játék a kaleidoszkóppal	A beszédfolyamatosság zavarainak (hadarás, dadogás) terápiája során fontos az ellazulást segítő technikák megtanulása, alkalmazásának elsajátítása. Az ilyen jellegű problémával élő gyermekek/felnőttek számára, - mivel nem vagyunk egyformák és mindenki a saját személyiségének, természetének megfelelően kell, hogy megtalálja a hozzá illeszkedő módszert, - a terápia során törekszünk minél több lehetőséget bemutatni a cél eléréséhez. Ennek egyik lehetséges változatát biztosítja a játék.

Pocsolyák		Mozgással összekapcsolt hallás észlelés- és figyelemfejlesztés: fröccsenő pocsolya	A játék felületét felhasználva a padlóra előzetesen elhelyezett képanyagot, ami kapcsolódhat akár szókincsfejlesztéshez, akár az artikulációs terápiában automatizáláshoz vagy nyelvi szerkezetek gyakorlásához, stb., a tócsákban való ugrándozás során összegyűjti a gyermek a képeket és a foglalkozás céljának megfelelő, megadott instrukció alapján feladatot végez vele.
Állatok		Mozgással összekapcsolt akusztikus észlelés- és figyelemfejlesztés: Válaszd ki az állatokhoz tartozó hangot!	Az artikulációs terapia előkészítő szakaszának meghatározó feladata a hangok felismerésének, differenciálásának kialakítása. A gyermekek figyelmét először a környezetük zajainak/hangjainak felismerésével keltjük fel, ezen keresztül ismerkednek meg a feladattípussal, amely az akusztikus és verbális észlelésre és differenciálásra fókuszáló összetettebb feladatokat készítik elő. A FUNTRONIC felületen játszható gyakoroltató feladatot mindenképpen meg kell előznie olyan gyakorlatoknak, ahol a gyermek megismerheti az állatok kinézetét, tulajdonságait és a hangját.

Labirintus		Mozgáskoordinációs játék – Vezesd a tárgyakat, állatokat a labirintuson keresztül!	A játék felületét felhasználva a padlóra előzetesen elhelyezett képanyagot, ami kapcsolódhat akár szókincsfejlesztéshez, akár az artikulációs terápiában automatizáláshoz vagy nyelvi szerkezetek gyakorlásához, stb., a labirintusban történő bolyongás során összegyűjti a gyermek a képeket és a foglalkozás céljának megfelelő, megadott instrukció alapján feladatot végez vele.
Vasalás		Mozgáskoordinációs játék: a ruha részeinek vasalása	A FUNTRONIC által kínált feladattípus jól kiegészíthető a nyelvi kompetenciák fejlesztése során a birtokos szerkezet illetve tárgyrag gyakorlásával. A mozgással egyidőben összekapcsolt beszédtevékenység során a gyermek elmondhatja, hogy a tárgynak/képnek melyik részét vasalta ki. A logopédiai terápiák fontos feladata az iránydifferenciálás fejlesztése is, aminek gyakorlásához szintén jól hasznosítható a Vasalás című játék.

Járművek		Mozgással összekapcsolt akusztikus észlelés- és figyelemfejlesztés: Válaszd ki a járművekhez tartozó hangot!	Az artikulációs terápia előkészítő szakaszának meghatározó feladata a hangok felismerésének, differenciálásának kialakítása. A gyermekek figyelmét először a környezetük zajainak/hangjainak felismerésével keltjük fel, ezen keresztül ismerkednek meg a feladattípussal, amely az akusztikus és verbális észlelésre és differenciálásra fókuszáló összetettebb feladatokat készítik elő. A FUNTRONIC felületen játszható gyakoroltató feladatot mindenképpen meg kell előznie olyan gyakorlatoknak, ahol a gyermek megismerheti az járművek kinézetét, tulajdonságait, hogy hol közlekednek és természetesen a hozzá kapcsolódó hangot is.
Memória		Vizuális játék - azonos képek memorizálása és felfedezése	Az egyszerű memória feladatot a logopédiai foglalkozások során nagyszerűen lehet használni a kitűzött célok eléréséhez. A szókincsfejlesztésnél – pl.: Mondj egy tulajdonságot, ami a képhez kapcsolódik!; a mondat szerkesztések gyakorlásánál, a verbális emlékezet fejlesztésénél – egyre hosszabbodó mondatok alkotása.

Kagylók



Ügyességi játék - Kapd el a vízben a kagylókat!



A „folyami kövek” mozgásfejlesztő eszköz felületen való véletlenszerű elhelyezésével az alkalmazásban megjelenő kagylók a köveken, kő mellett, között, előtt, mögött jelenik meg, ezzel módunk nyílik a helyviszony határozók gyakorlására, akár az irányhármaság (Hová? Hol? Honnan?) tekintetében is.

Fejlesztés játéksomag

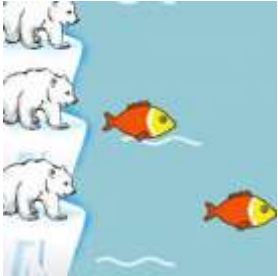
A Fejlesztés játék szett összeállításánál és fejlesztésénél a terápiás követelményeknek megfelelően a szakemberek arra törekedtek, hogy a játékok széles körben alkalmazhatóak legyenek a különböző akadályokkal élő gyermekek számára. A játékok színei élénkebbek, világos háttérűek és kevesebb mozgó tárgy szerepel egyszerre a képernyőn. Ezen felül az összes objektum nagyobb méretű, a játék pedig lassabb dinamikájú lett. Ennek eredményeképpen a játék könnyebben befogadható és a játék bizonyítottan hatásos terápiás eszköz a speciális igényű gyermekek számára.

A játéksomag a ledziny-i Rehabilitációs és Oktatási Center közreműködésével és a wroclaw-i Diagnosztikai Tesztek és Terápiás Segítségnyújtó Laboratórium és a “Slonce” Alapítvány bevonásával készült.

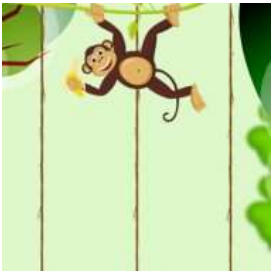
Az összeállított játékos feladatok a következő területek fejlesztésére irányulnak:

- pszichomotoros fejlődésbeli hiányok leküzdésére, pl. a nagymozgások és a finommotoros képességek fejlesztése
- egyes pszichomotoros funkciók lassabb fejlődési ütemének javítására
- a vizuális, auditív, nyelvi és motoros funkciók együttes működésének optimalizálására
- a vizuális analízis és a szintézis fejlesztése
- vizuális és motoros funkciók harmonizálása
- izomfeszültség csökkentése vagy megerősítése
- testtudatosság bevezetése
- korrekció, zavart észlelések stimulálása
- érzelemtudatosság és kifejezés módjának fejlesztése
- lehetőség a gyermekek optimális, átfogó fejlődéséhez
- a látás és a motoros észlelés javítására
- javulás a motorikus képességekben (mozgás puhasága)
- érzékek integrációja

FUNTRONIC – FEJLESZTÉS CSOMAG			A FUNTRONIC FELÜLET ÉS ALKALMAZÁS HASZNÁLATÁNK LEHETŐSÉGEI A BESZÉD- ÉS NYELVI KOMPETENCIÁK FEJLESZTÉSÉBEN
Víz		Szeld át a vizet anélkül, hogy a lábad vizes lenne. Csak annyit kell tenned, hogy rálépsz a kivetítésre és máris a folyóban vagy a tóban érezheted magadat. Próbáld ki a mellúszást is! Korosztály: nincs korhatár	A beszédfolyamatosság zavarainak (hadarás, dadogás) terápiája során fontos az ellazulást segítő technikák megtanulása, alkalmazásának elsajátítása. Az ilyen jellegű problémával élő gyermekek/felnőttek számára, - mivel nem vagyunk egyformák és mindenki a saját személyiségének, természetének megfelelően kell, hogy megtalálja a hozzá illeszkedő módszert, - a terápia során törekszünk minél több lehetőséget bemutatni a cél eléréséhez. Ennek egyik lehetséges változatát biztosítja a játék. A felület nagyon érdekes érzetet biztosít, így akár „pályát” is építhetünk a mozgásfejlesztő eszközökből és az így létrehozott térbe helyezhetjük be a feladatot, melyet a gyermek nagyobb motivációs megalapozottsággal fog birtokba venni.

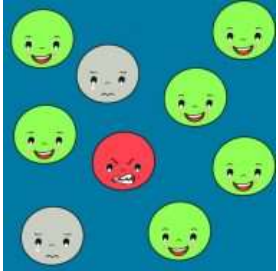
Halak II		A játék célja minél több színes hal kifogása. Két nehézségi szint érhető el. Korosztály: nincs korhatár	A nyelvi fejlesztés során jól kapcsolható a tél vagy az állatok témaköréhez ez a játék. Alkalmat biztosít a tárgyrág használatának gyakorlásához, a színek elmélyítéséhez és a mozgás-beszéd összerendezéshez.
Betűk II		Ugorj bele a pocsolyába az adott sorrendben, A-Z-ig. Két nehézségi szint érhető el. Korosztály: nincs korhatár	A feladat megoldásának alapfeltétele az ABC ismerete. Más, hasonló jellegű felület alkalmasabb a feladatvégzésre óvodás korúaknál, mert túlzott elvárás lenne és a gyakori hibázás elvonná a gyermek kedvét.

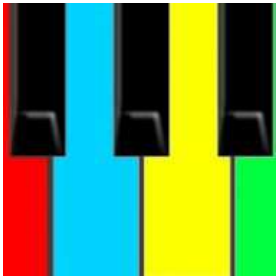
A Manó		Gyűjts minél több ajándékot a Manóval, összesen 4 perc alatt. Korosztály: nincs korhatár	A nyelvi fejlesztés során jól kapcsolható a téli témaköréhez ez a játék. Alkalmat biztosít a tárgyrag használatának gyakorlásához, a színek elmélyítéséhez és a mozgás-beszéd összerendezéshez.
Levelek		Szórd szét a leveleket a kezekkel vagy a lábaddal, pont mint ősszel a parkban. Légy óvatos! A csalafinta szél megpróbálja visszafújni őket, kérj segítséget. Korosztály: nincs korhatár	A beszédfolyamatosság zavarainak (hadarás, dadogás) terápiája során fontos az ellazulást segítő technikák megtanulása, alkalmazásának elsajátítása. Az ilyen jellegű problémával élő gyermekek/felnőttek számára, - mivel nem vagyunk egyformák és mindenki a saját személyiségének, természetének megfelelően kell, hogy megtalálja a hozzá illeszkedő módszert, - a terápia során törekszünk minél több lehetőséget bemutatni a cél eléréséhez. Ennek egyik lehetséges változatát biztosítja a játék. A felület nagyon érdekes érzetet biztosít, így akár „pályát” is építhetünk a mozgásfejlesztő eszközökből és az így létrehozott térbe helyezhetjük be a feladatot, melyet a gyermek nagyobb motivációs megalapozottsággal fog birtokba venni.

Banánok		Csípd el az összes banánt mielőtt a földre esnének. A majom szívesen segít neked ebben. De siess, mert a banánok egyre gyorsabban esnek. Korosztály: nincs korhatár	Nyelvi kompetenciák fejlesztése során az állatok témakörében a Mit esznek az állatok? kérdéskörhöz kapcsolódóan a foglalkozásba jól beilleszthető játékos feladat, ami a nagymozgásos tevékenységen keresztül szemlélteti, hogy az állatoknak is meg kell dolgoznia a táplálékért.
Nyomkövető		Vadászd le az állatokat a földön hagyott nyomaikat követve. Ha nem vagy elég gyors, a nyomok eltűnnek és kezdheted előlről a keresést. Korosztály: nincs korhatár	 A „folyami kövek” mozgásfejlesztő eszköz felületen való véletlenszerű elhelyezésével az alkalmazásban megjelenő nyomok a köveken, kő mellett, között, előtt, mögött jelenik meg, ezzel módunk nyílik a helyviszony határozók gyakorlására, akár az irányhármasság (Hová? Hol? Honnan?) tekintetében

Méhek és méz		Ugorj rá bármelyik virágra és gyűjts minél több mézet. Maradj távol a méhektől, mert ők is szeretnek enni mézet. Az eszi, aki előbb ér oda! Korosztály: nincs korhatár	A „Z” hang hangfejlesztéséhez kiválóan használható indirekt hangképzésre sarkalló feladat. Kapcsolható a rögzítési tevékenységhez és az automatizálás folyamatához is az artikulációs terápiában. A „Nyár” témaköréhez kapcsolódóan témaindító feladat is lehet.
Lufipukkasztás		Vezesd le a feszültséget a lebegő lufik kipukkasztásával! Túl sok a levegő bennük, ugorj rájuk és segíts nekik kiengedni! Korosztály: nincs korhatár	A beszédfolyamatosság zavarainak (hadarás, dadogás) terápiája során fontos az ellazulást segítő technikák megtanulása, alkalmazásának elsajátítása. Az ilyen jellegű problémával élő gyermekek/felnőttek számára, - mivel nem vagyunk egyformák és mindenki a saját személyiségének, természetének megfelelően kell, hogy megtalálja a hozzá illeszkedő módszert, - a terápia során törekszünk minél több lehetőséget bemutatni a cél eléréséhez. Ennek egyik lehetséges változatát biztosítja a játék.

Gombászás		Szedd fel az utadban megjelenő gombákat, de vigyázz, hogy nehogy a sündisznóra lépj. Nem nagyon szereti. Menj végig az ösvényen, de ne ébreszd fel a baglyot, mert elkezd huhogni! Korosztály: nincs korhatár	A nyelvi fejlesztés során jól kapcsolható az ősz témaköréhez ez a játék. Alkalmat biztosít a tárgyrag használatának gyakorlásához, a színek elmélyítéséhez és a mozgás-beszéd összerendezéshez. A játék felületét felhasználva a padlóra előzetesen elhelyezett képanyagot, ami kapcsolódhat akár szókincsfejlesztéshez, akár az artikulációs terápiában automatizáláshoz vagy nyelvi szerkezetek gyakorlásához, stb., az erdőben történő bolyongás során összegyűjti a gyermek a képeket és a foglalkozás céljának megfelelő, megadott instrukció alapján feladatot végez vele.
Futball - Játék		Játszd le életed meccsét! A szabályokat ismered, rúgd a labdát a választott irányba és szerezz minél több pontot! Korosztály: nincs korhatár	A beszédfolyamatosság zavarainak (hadarás, dadogás) terápiája során fontos az ellazulást segítő technikák megtanulása, alkalmazásának elsajátítása. Az ilyen jellegű problémával élő gyermekek/felnőttek számára, - mivel nem vagyunk egyformák és mindenki a saját személyiségének, természetének megfelelően kell, hogy megtalálja a hozzá illeszkedő módszert, - a terápia során törekszünk minél több lehetőséget bemutatni a cél eléréséhez. Ennek egyik lehetősége változtatást biztosít a játék.

Vidám arcok		Változtasd át a szomorú arcokat újra vidámmá! Akkor nyersz, ha már csak vidám arcok maradtak. Korosztály: nincs korhatár	A beszédfolyamatosság zavarainak (hadarás, dadogás) terápiája során fontos az ellazulást segítő technikák megtanulása, alkalmazásának elsajátítása. Az ilyen jellegű problémával élő gyermekek/felnőttek számára, - mivel nem vagyunk egyformák és mindenki a saját személyiségének, természetének megfelelően kell, hogy megtalálja a hozzá illeszkedő módszert, - a terápia során törekszünk minél több lehetőséget bemutatni a cél eléréséhez. Ennek egyik lehetséges változatát biztosítja a játék.
Számjegyek II		Ugorj a tócsába a megjelenő sorrend szerint 1-9-ig. Kettő nehézségi szint érhető el. Korosztály: nincs korhatár	A feladat megoldásának feltétele a számjegyek ismerete. A felület alkalmazható a logopédiai terápiák során felhasznált eszközök, képek lehelyezésével, azok mozgástérben való megszerzésével, megadott szabály szerint. Az így „elnyert” képek, tárgyak felhasználása a terápia további menetében.

Elefánt és cukor		Gyűjtsd össze az összes kockacukrot úgy, hogy rájuk ugrasz. Ne téveszd szem elől az elefántot, mert ő is szereti a cukrot. Mikor eszik egy kockacukrot, alszik egyet. Ekkor vissza tudod nyerni a cukrodat. Korosztály: nincs korhatár.	A feladat során megszerzett kockacukrok számának megfelelően választhat a gyermek a következő feladat képkártyáiból. Az óra céljának megfelelő feladatrészt előkészítéseként, motivációként alkalmazható (artikulációs mozgásügyesítés (nyelvgyakorlatok), automatizálás, mondatalkotás, stb.).
Színes zongora		Írd meg a saját dallamodat a zongora billentyűire való lépés által. Használd a hangokat gyakorlásra és játékra is. Korosztály: nincs korhatár	<u>Mozgás-beszéd összerendezés:</u> A feladat megkezdése előtt a foglalkozáson használt, a gyermek által már megismert képeket a zongora billentyűire kell helyezni. A feladat két elem megnevezésével kezdődik, amit a gyermeknek úgy kell a helyes sorrendben visszamondani, hogy közben a megfelelő billentyűre kell lépnie/ugrania. A feladat az elemszámok növelésével nehezíthető. A feladat fejleszti a memóriát is. <u>Szavak szótagokra bontása:</u> A gyermek tapsolja le a megadott szót szótagolva. Ugorjon rá annyi billentyűre, amennyit tapsolt.