

Babzsák Fejlesztő Program (BFP)

Útmutató és feladatgyűjtemény autizmus-specifikus kiscsoportos szociális - kommunikációs fejlesztő foglalkozáshoz

és

Felmérési és tervezési kézikönyv autizmus-specifikus kiscsoportos szociális - kommunikációs fejlesztő foglalkozáshoz

Babzsák fejlesztő program

Útmutató és feladatgyűjtemény
autizmus-specifikus kiscsoportos
szociális-kommunikációs
fejlesztő foglalkozáshoz



ARTCS
AZ AUTIZMUS ALAPTVÁNY KÖNYVKÖZLÉSE

A Babzsák Fejlesztő Program definíciója:

„A Babzsák Fejlesztő Program olyan kiscsoportos, térben, időben, tartalmában és eszközeiben előre megtervezett és megszervezett szituáció, amely alkalmas lehet az autizmussal élő gyermekek, felnőttek intézményi (pl. óvodai, iskolai), illetve természetes társas helyzetekben szükséges szociális és kommunikációs készségeinek kialakítására, fejlesztésére és gyakorlására. A tréninghelyzet átmenetet képez az egyéni és a társas fejlesztési- és élethelyzetek között.”

A foglalkozás célja, hogy a résztvevők – játékosok – képesek legyenek elfogadni a csoportos játékos szituációt, figyelve a játékvezetőre, társaikra. A csoportos helyzet a szociális, kommunikációs készségek fejlesztésére alkalmas. A játékok során a játékosok a feladatmegoldásokon túl egyéni viselkedési szempontokat, szabályokat betartva vesznek részt a foglalkozásokon.

A Babzsák egyfajta átmenetet jelent az egyéni fejlesztés és a valós élethelyzetek között. A foglalkozás megtervezése során az egyéni képességeket, egyéni megértést figyelembe véve alakítjuk ki a fizikai környezetet, és a foglalkozás tartalmát. A Babzsák helyben és időben stabil: meghatározott helyen és időben történik.

A szociális és kommunikációs készségek fejlesztési lehetőségei a Babzsák keretein belül változatosak, a csoportos helyzet, és a játékok tartalma szerint alakíthatóak.

A Babzsák feladatgyűjtemény részletesen tartalmazza majdnem 70 játék leírását, és egy nagyon részletes fotós mellékletet. A kiadvány bemutatja a Babzsák Fejlesztő Program struktúráját, a játékosok elhelyezkedését, a segítségadást, a napirendet, munkarendet, munkaszervezést, jutalmazást, vizuális segítséget és az IKT eszközök használatát.

A videóban látható játékok leírása a Babzsák Fejlesztő Program alapján (a játékokat módosítva a tanulók egyéni képességeihez igazítottan játszottuk):

1. Adogatós játék 1.

Szociális-kommunikációs célok:

- az autizmussal élő személy észlelje, hogy tőle jobbra és balra is személyek tartózkodnak, és a babzsák segítségével kapcsolódjon be egyszerű közös tevékenységbe,

- a társak felismerése,
- reagáljon a nevére, ha kimondják,
- figyelemfelhívás gyakorlása érintéssel vagy megszólítással,
- a játékvezető instrukcióinak, irányításának követése (szóbeli, gesztusos, tekintettel történő)

Egyéb célok:

- a figyelem fejlesztése
- memóriafejlesztés: a továbbadás irányának megjegyzése
- nagy- és finommozgás fejlesztése: babzsák átvétele és továbbadása

A feladat:

- A játékos figyeljen az egyik oldalán ülő partnerére, vegye át tőle a babzsákot, majd adja tovább a másik oldalán ülő játékosnak.

A játékhoz szükséges eszközök:

- babzsákok
- egyéb szükséges vizuális segítségek

A játékok menete:

- A játékvezető bemutatja/elmondja a résztvevőknek, hogy milyen irányba adja tovább a babzsákot; végigmondja minden játékosra vonatkozóan, hogy kitől kapja, kinek adja tovább. A játékvezető az első gyerekeknek adja a babzsákot. A játékos a mellette ülő személy kezébe adja, és így tovább, végül a babzsák visszajut a játékvezetőhöz. A kör többször ismételhető.

A játék változatai:

- Babzsákok számának növelése.
- A babzsák-átadás irányának megváltoztatása egyezményes jel. pl. Taps után.
- Tempó váltogatása, gyors-lassú babzsák átadása az irányításnak megfelelően.
- Új szabály bevezetése, pl. Akinél több babzsák gyűlik össze, kiesik a játékból.
- Az eszköz átadása a játékvezető által mutatott/szóval, vagy fotóval megnevezett játékosnak.
- Átadás külső és belső tulajdonságok, jellemző tevékenységek szerint.

2. Gyűjtős játék

Szociális-kommunikációs célok:

- egy tárgy elkérése és elfogadása
- tárgyak megnevezése
- társakkal való interakció létesítése
- interakció kezdeményezésének és lezárásának gyakorlása
- csoportos helyzetben a kommunikatív partner kiválasztása

Egyéb célok:

- vizuális és auditív figyelem

A feladat:

- Minden játékosnak egy meghatározott tárgyat kell elkérnie a társaitól. A játékosnak oda kell menni társaihoz, és az adott tárgyat el kell kérnie: „Kérem a pálcikát!”. A másik játékos odaadja a tárgyat, és azt mondja? „Tessék!”. Az elkért tárgyakat kosárba teszi, és visszamegy a helyére.

A játékhoz szükséges eszközök:

- kosarak
- tárgyak
- képek

A játék menete:

- Minden játékos kap egy kosarat, amelyben ugyanaz az öt különböző formájú tárgy található (pl. kocka, karika, pálcika, rúd, dominó) és egy képet, amelyben a tárgyak egyikének sematikus rajza látható. A játékosnak a rajzon látható tárgyat kell elkérnie társaitól. A játékvezető kérésére a gyermekek egymás után odamennek társaikhoz, és elkérik az adott tárgyat. A játék végén minden játékosnak azok a tárgyak vannak a kosarában, amelynek a képét kapta.

A játék változatai:

- Másféle tárgyakkal, másféle szempont szerint is gyűjthetnek tárgyakat. A gyűjtés szempontját szóban is közölhetjük (pl. a kosarakban zöldségek vannak, és az egyik játékosnak a krumplikat kell összegyűjteni).
- A kommunikációval kapcsolatos elvárásokat is nehezíthetjük, pl. kéréskor meg kell szólítani a partnert.

3. Zsákos játék

Szociális-kommunikációs célok:

- adott cselekvés elvégzésére való várakozás csoportos helyzetben
- választás több tárgyból megadott szempont szerint (méret, szín, funkció)
- kiválasztott tárgyak megnevezése
- kiválasztott tárgyak jellemzése önállóan vagy vizuális segítséggel
- kérés teljesítése, a tárgyak és képek visszaadása a játékvezetőnek a játék végén

Egyéb célok:

- kép (szókép) és tárgy egymáshoz rendelése a tárgy tapintása alapján
- taktilis érzékelés fejlesztése
- látás és tapintás érzeteinek összekapcsolása

A feladat:

- Egy zsákból, kép alapján, tárgy kiválasztása, tapintás segítségével.

A játékhoz szükséges eszközök:

- textil zsák
- kisebb tárgyak (radír, ceruza, evőeszközök, stb.)
- tárgyak képei, szóképei

A játék menete:

- A játékvezető a játékosok előtt tárgyakat tesz egy zsákba. Kioszt minden játékosnak egy, a zsákban található tárgyak valamelyikét ábrázoló képet. Megbeszéli a játékosokkal a játék irányát és ennek megfelelően adja körbe a zsákot. A játékosok az előttük lévő kép alapján, anélkül, hogy a zsákba belenézni látnának, kiválasztják az adott tárgyat a zsákból, majd egyeztetik a képpel. A játék végén a játékvezető visszakeríti a tárgyakat és a képeket.

A játék változatai:

- a játékvezető nem a játékosok előtt teszi a tárgyakat a zsákba
- a képeket szóképek helyettesítik
- egy játékosnak több tárgyat kell kivenni a zsákból
- kép helyett szóbeli instrukciót ad a játékvezető
- a tárgyat anyaga, színe, formája, mérete vagy funkciója szerint kell kiválasztani, vagy kérdésre megnevezni azokat
- a kiválasztott tárgy jellemzése is feladat, önállóan vagy vizuális segítséggel (pl. megadott tulajdonságokból kell kiválasztani az adott tárgyhoz tartozót)