

101 თამაში  
და აქტივობა  
აუტიზმის, ასპერგერის  
სინდრომისა და  
სენსორული ინტეგრაციის  
დარღვევის მქონე  
ბავშვებისათვის



ტარა დელეინი



თბილისი  
„დედანი“  
2018 წ.

ნიგნის - „101 თამაში და აქტივობა აუტიზმის, ასპერგერის სინდრომისა და სენსორული გადამუშავების დარღვევის მქონე ბავშვებისათვის“ - ქართული ვერსიის გამოცემა უზრუნველყო საგამომცემლო სახლმა „დედანმა“, საქართველოს განათლებისა და მეცნიერების სამინისტროს სსიპ „ბავშვთა და ახალგაზრდობის ეროვნულ ცენტრთან“ თანამშრომლობითა და საქართველოში აშშ-ის საელჩოს ფინანსური მხარდაჭერით.

ქართული გამოცემის მხარდამჭერები არიან:  
„მაკლენის ასოციაცია ბავშვებისათვის“;  
Save the Children International-ის წარმომადგენლობითი ოფისი საქართველოში;  
ააიპ რეგისტრირებული კავშირი “საქართველოს ბავშვები”.

ქართული თარგმანი © 2017წ. შ.პ.ს. „დედანი“  
იდუის ავტორი და მთავარი რედაქტორი: ბელა სარია  
კონსულტანტი: თამთა ხუციშვილი  
სამეცნიერო რედაქტორი: მაია ბაგრატიონი-გრუზინსკი  
თარგმანი განხორციელდა ამერიკულ საგამომცემლო ბაზა Mc Graw Hill-თან შეთანხმებით  
თარგმანი: ნატალია სტეფანაშვილი და გიორგი გველესიანი  
დაბეჭდილია საქართველოში, შპს „საქართველოს მაცნე“-ს მიერ.  
ტირაჟი: 1500 ცალი.

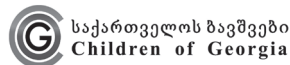


Funded through the Book Translation Program,  
U.S. Embassy in Georgia

დაფინანსებულია საქართველოში აშშ-ის საელჩოს წიგნების  
თარგმნის პროგრამის ფარგლებში



MAC GEORGIA



**Library of Congress Cataloging-in-Publication Data**

Delaney, Tara.

101 games and activities for children with autism, Asperger's, and sensory processing disorder / Tara Delaney.

p. cm.

ISBN 987-0-07-162336-0 (alk. paper)

1. Autism in children—Patients—Rehabilitation. 2. Asperger's syndrome in children—Patients—Rehabilitation. 3. Sensory disorders in children—Patients—Rehabilitation. 4. Games I. Title II. Title: One hundred one games and activities for children with autism, Asperger's, and sensory processing disorder. III. Title: One hundred and one games and activities for children with autism, Asperger's, and sensory processing disorder.

RJ506.A9 D442 2010  
618.92858832—dc22

2009009924

*To the Currys, Goukers, and Crevers for teaching  
me how much love and persistence can  
change a child's life. Thank you.*

Copyright © 2009 by Tara Delaney. All rights reserved. Printed in the United States of America. Except as permitted under the United States Copyright Act of 1976, no part of this publication may be reproduced or distributed in any form or by any means, or stored in a database or retrieval system, without the prior written permission of the publisher.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 FGR/FGR 0 9

ISBN 978-0-07-162336-0  
MHID 0-07-162336-1

Interior design by Monica Baziuk

McGraw-Hill books are available at special quantity discounts to use as premiums and sales promotions, or for use in corporate training programs. To contact a representative please e-mail us at [bulksales@mcgraw-hill.com](mailto:bulksales@mcgraw-hill.com).

---

ინკლუზიის დანერგვა და მხარდაჭერა ჩვენი ქვეყნის, როგორც დასავლური ღირებულებების მქონე დემოკრატიული სახელმწიფოს, ერთ-ერთი მნიშვნელოვანი პრიორიტეტია.

შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე პირთა განვითარების, სოციალიზაციისა და სამოქალაქო ჩართულობისათვის აუცილებელი პირობაა ინკლუზიის თემატიკაზე შექმნილი საგანმანათლებლო რესურსების ხელმისაწვდომობა ქართულ ენაზე.

წინამდებარე წიგნი ქართულ ენაზე თარგმნილ სახელმძღვანელოებს შორის ერთ-ერთი უმნიშვნელოვანესი რესურსია. ის წარმოადგენს ფასდაუდებელ გზამკვლევს მასწავლებლების, მშობლების, ტრენერების, დღის ცენტრების აღმზრდელებისა და ასევე ინკლუზიის თემით დაინტერესებული სხვა პირებისათვის, რადგან მასში თავმოყრილია ტარა დელეინის მრავალწლიანი თერაპიული და პედაგოგიური წარმატებული საქმიანობის როგორც თეორიული, ასევე პრაქტიკული ასპექტები. ავტორი პრაქტიკული სავარჯიშოების საშუალებით გვიჩვენებს ბავშვის განვითარებისა და სწავლების მრავალფეროვან გზებს.

წიგნის ქართული თარგმანი ვერ გამოიცემოდა, რომ არა ჩვენი სარედაქციო ჯგუფის მაღალი მოტივაცია და დაუღალავი შრომა, საქართველოში აშშ-ის საელჩოს ფინანსური მხარდაჭერა და პარტნიორი ორგანიზაციების დიდი წვლილი. ამისთვის განსაკუთრებულ მადლობას ვუხდით სსიპ „ბავშვთა და ახალგაზრდობის ეროვნულ ცენტრს“, ცენტრის ხელმძღვანელს ბატონ გიგა გაბელაიას; „მაკლეინის ასოციაციას ბავშვებისათვის“, ასოციაციის დირექტორს ბატონ ჯერემი გასკილს; ორგანიზაციას „გადავარჩინოთ ბავშვები“ (Save the Children), ინკლუზიური და ადრეული განათლების ექსპერტს ქალბატონ ანა ლაიძეს და ორგანიზაციას „საქართველოს ბავშვები“, ორგანიზაციის დირექტორს ქალბატონ ანნა გაბაშვილს.

საგამომცემლო სახლი „დედანი“ მზადყოფნას გამოთქვამს შემდგომშიც განახორციელოს სოციალური პროექტები და ამგვარად შეუწყოს ხელი ინკლუზიის დანერგვას ჩვენს საზოგადოებაში.

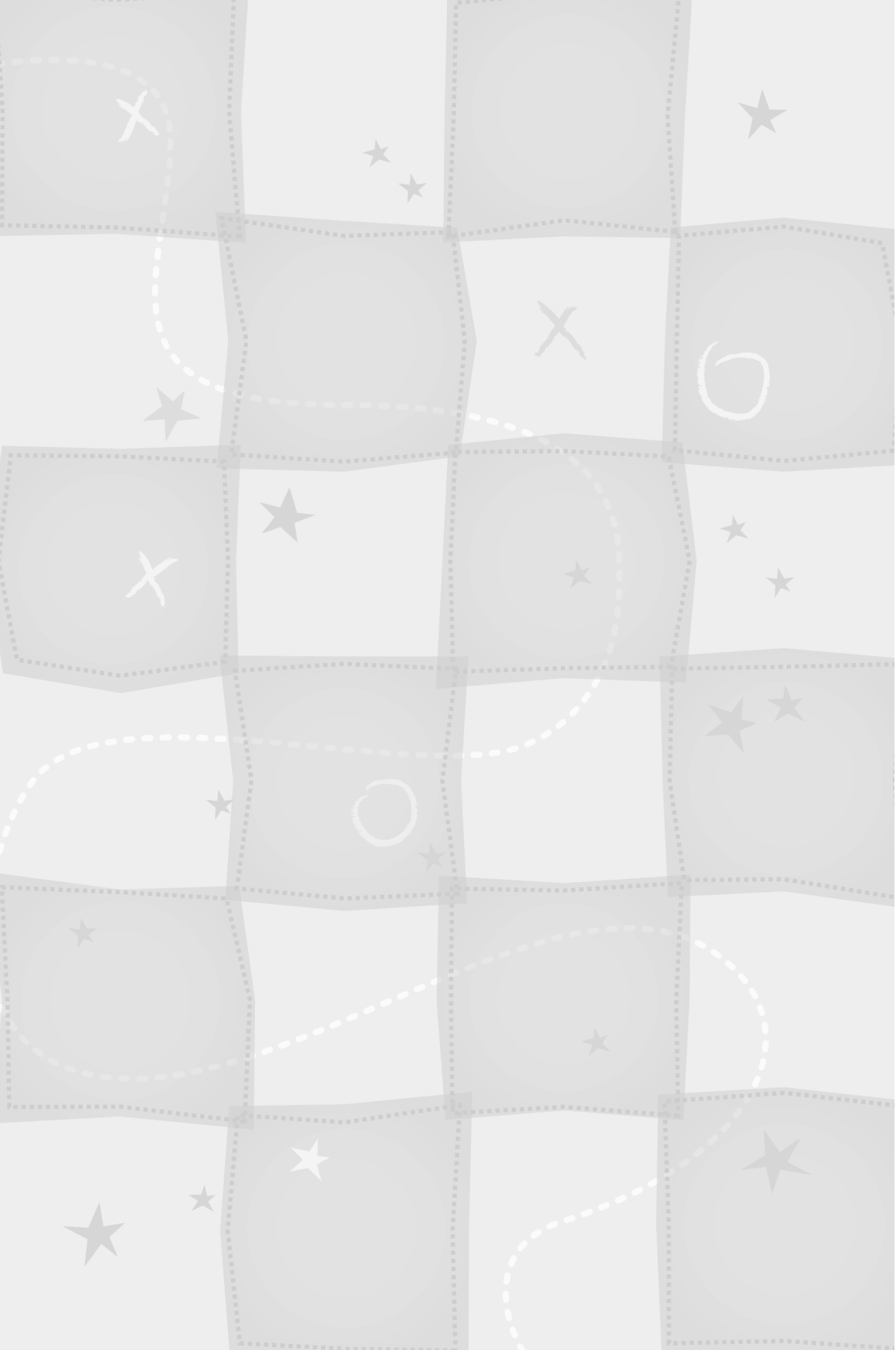
რედაქტორისაგან

# სარჩევნი

---

წინათემა  
შესავალი

- 1 როგორ მივაღწიოთ ჩართულობას ■ 1
  - 2 სენსორული განვითარება ■ 17
  - 3 მსხვილი მოტორული უნარები ■ 57
  - 4 ნატიფი მოტორული უნარები ■ 87
  - 5 კომუნიკაცია ■ 107
  - 6 სოციალური მგრძნობელობა ■ 129
  - 7 სასკოლო მზაობა ■ 151
  - 8 სახლში/შენობაში შესასრულებელი აქტივობები ■ 171
  - 9 გარეთ/ღია სივრცეში შესასრულებელი აქტივობები ■ 189
  - 10 ცნობილი თამაშების ადაპტირებული ვარიანტები ■ 205
- ბამოყენებულ ტერმინთა განმარტებანი ■ 223
- ბიბლიოგრაფია ■ 231
- საძიებელი ■ 235
-



# ავტორის წინათქმა

---

მადლობას ვუხდით გამომცემლობა „მაკგრიუ-ჰილის“ რედაქტორს ჯონს, რომელმაც სრულად გაიზიარა ჩვენი მოსაზრება, რომ თამაშის მეშვეობით უფრო მეტი შეგვიძლია ვისწავლოთ, ვიდრე სხვა გზით. ჯონ, შენმა ჩართულობამ პოზიტიური ენერჯით აავსო ეს პროექტი.

მსურს განსაკუთრებული მადლობა გადავუხადო ლიტერატურული სააგენტოს „Fine Print“-ის ადმინისტრატორს - ჯუნ კლარკს, დაინტერესებულ პირებთან დაკავშირებისა და საინტერესო იდეების შემოთავაზებისათვის. ყოველთვის დავაფასებ თქვენს პროფესიულ რჩევებსა და მეგობრობას.

დიდად დავაღებულები და მადლობელი ვარ „Steps Therapy“-ის გუნდის, რადგან თქვენი გამოცდილებითა და მცდელობებით მრავალი ბავშვის ცხოვრებაში გასაოცარი ცვლილებები შეიტანეთ. განსაკუთრებულ მადლობას ვუხდით იმ თერაპევტებს, რომლებიც მეხმარებოდნენ რედაქტირებაში და კონსულტაციას მიწევდნენ; თქვენგან გაზიარებული ინფორმაცია ჩემთვის ფასდაუდებელი იყო. ასევე, ვემადლიერები ლოგოპედის თერაპიისა და Social Sensetm პროგრამის თანადამფუძნებელს მერი ჰამრიკს. გმადლობთ, რომ იზიარებდით ჩემს ყველა იდეას, მხარს მიჭერდით და განიხილავდით.

---

მადლობას ვუხდით განუვლი ღვანლისათვის ყველა პედაგოგს, თერაპევტსა და ადმინისტრატორს შემდეგი სკოლებიდან: ლაგო ვისტადან (ტექსასი), მარბლ ფოლსიდან (ტექსასი), ნევადის ოლქის განათლების ცენტრიდან (კალიფორნია), როკლინიდან (კალიფორნია), ვითლენდიდან (კალიფორნია), ვუდლენდიდან (კალიფორნია) და იუბას ოლქის განათლების ცენტრიდან (კალიფორნია), რომლებიც ემსახურებიან ბავშვის განათლებასა და განვითარებას პრაქტიკული და შემოქმედებითი მეთოდებით. განსაკუთრებულად ვემადლიერები ელენ ლიიდს, პეტ მიუნიზს, მელისა ორკუტსა და კრისტენ ნოტლე-ჰაუელს. მრავალი წლის მანძილზე ამ გუნდთან თანამშრომლობით ძალიან ბევრი რამ ვისწავლე.

მადლობას ვუხდით ნიუ-იორკის სპეციალური საგანმანათლებლო ინსტიტუტის რექტორს ბარბარა მაკფილიპსს, რომელსაც მტკიცედ სწამს, რომ თითოეული ბავშვის ცხოვრება ჩვენთვის მაგალითი უნდა იყოს.

უღრმესი მადლობა მინდა გადავუხადო ასევე დოქტორ ლუსი ჯეინ მილერსა და SPD ფონდს მათი თავდადებისა და მხარდაჭერისათვის, რამაც შეგვაძლებინა გაფართოებულიყო სენსორული ინტეგრაციის დარღვევისა და აუტიზმის კვლევა.

მადლობა მამაჩემს, რადგან, როცა 6 წლისამ ვთქვი: „ოდესმე მე ბავშვებს დავეხმარები“, მიპასუხა: „ტარა, შენ ეს უნდა გააკეთო“. ის არასოდეს დაეჭვებულა ჩემს ოცნებებში და მენხმარებოდა მათ ასრულებაში. მადლობელი ვარ დედაჩემის, რომელიც ფიქრობს, რომ გაცილებით მეტი ვიცი, ვიდრე ამის რეალიზებას ვახდენ. მადლობა, რომ თამასა ასე მაღლა დადო და მე კვლავ ვცდილობ გადავახტე მას<sup>1</sup>.

მადლობელი ვარ მეგისა და ლიამის, ჩემი მშვენიერი პატარების, რომლებთანაც ყოველდღიური თამაშით ბევრს ვსწავლობ. მადლობელი ვარ ჩემი ქმრის, ბილის, რომლის ინტელექტი და ძალისხმევა ოცნებების ასრულებაში მენხმარება. გმადლობთ, რომ დამარწმუნეთ, რომ ცხოვრება გაცილებით უკეთესია, როდესაც შენი შესაძლებლობების გჯერა.

---

<sup>1</sup>ავტორი ალევგორიულად გულისხმობს ერთგვარად სიმადლებების დაპყრობას (მთარგმ.).



# შესავალი

---

5 წლის ვიყავი, 6 წლის ვხდებოდი, როდესაც პირველად შევიგრძენი თამაშის ძალა. დედაჩემი ახალი გარდაცვლილი იყო, რასაც ძალიან განვიცდიდი. მამამ მოძებნა მოხუცი წყვილი, მათ თანხმობა განაცხადეს, რომ სკოლის შემდეგ მოევლოთ ჩემთვის და ჩემი დისთვის. ეს მამას მუშაობის საშუალებას აძლევდა. წყვილი კიდევ ერთ, დაახლოებით ჩემი ასაკის, განვითარებისა და მეტყველების შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე პატარა გოგონას უვლიდა. ის თითქმის ყოველდღე იდგა და ელოდა, როდის მიმიყვანდა სკოლის ავტობუსი ძიძების სახლთან. მახსოვს, არ ვიცოდი, თუ რა უნდა მეთქვა მისთვის, ან როგორ მოვექცეულიყავი, მაგრამ სულმოუთქმელად ველოდებოდი, მის ნახვას.

ერთ დღესაც, როდესაც ავტობუსიდან ჩამოვედი, გოგონას ხელში ბურთი ეჭირა. მან ბურთი გადმომიგდო, რომელიც მიწაზე დავარდა. არ ვიცოდი, მისთვის რა უნდა მეთქვა, მაგრამ ვიცოდი, რა უნდა გამეკეთებინა ამ ბურთით. ჩემი წიგნები მინდორზე დავანწყვე, ავიღე ბურთი და ისევ გოგონას გადავუგდე. მან გაიცინა და ბურთის დასაჭერად ხელები გაიშვირა. ბურთი ისევ მიწაზე დაეცა, ის დაიხარა, ბურთი აიღო და ისევ ჩემკენ ისროლა. მე გამეციანა, სათამაშო დავიჭირე და

---

კვლავ ვესროლე. გოგონას სურვილმა, ჩავერთე მე ბურთით თამაშში, ურთიერთობის შესაძლებლობა წარმოშვა, რაც ჩემთვის ცხოვრებისეულ გზად იქცა.

მრავალი წლის შემდეგ, როდესაც მე გავხდი ოკუპაციური თერაპევტი, ვფიქრობდი შეილაზე და იმაზე, თუ რა ძლიერი გავლენა მოხდინა ჩემს ცხოვრებაზე უბრალო დაჭერობანას თამაშში თანამონაწილეობამ.

ჩემი კარიერის დასაწყისში სწავლის დასასრულებლად დავბრუნდი ვისკონსინის უნივერსიტეტში. იქ, მედისონში, ვაისმენის ცენტრში ვმონაწილეობდი ლიდერთა მოსამზადებელ პროგრამაში. როგორც პროგრამის მონაწილე გამამწესეს ოჯახში, სადაც ცხოვრობდა მცირეწლოვანი ნევროლოგიური სირთულეების მქონე ბიჭი. ოჯახის წევრებმა მიმიღეს არა როგორც თერაპევტი, არამედ როგორც ოჯახის წევრი. დროგამოშვებით მათთან ერთად ვსადილობდი, პარკში დავდიოდი, იქ მეძინა და ბავშვსაც ვუვლიდი. ამ ბიჭუნასთან და მის ოჯახთან ყოველდღიური ურთიერთობისას ვხედავდი, თუ რა გავლენას ახდენდა სენსორული ინფორმაციის გადამუშავების და კომუნიკაციის სირთულეები მის ყოველდღიურობაზე. ის, რაც სხვა ბავშვებს ახალისებდა, მას აშინებდა და აუცხოვებდა გარშემომყოფთაგან. მაგრამ ასევე ვამჩნევდი, თუ როგორ იყენებდნენ მშობლები სენსორულ სტრატეგიებს თამაშის სახით, რაც უიოლებდა მას გარშემომყოფებთან ურთიერთობას. ორივე ამ ფაქტის გათვალისწინებით, ჩემთვის ყველაზე მნიშვნელოვანი იყო იმის გააზრება, რომ თამაშს შეუძლია ასწავლოს, განავითაროს და დაახლოვოს ბავშვები გარე სამყაროსთან.

რთულია მოკლედ ვისაუბრო ინტერაქტიურ ფიზიკურ თამაშზე, რაც წარმოადგენს ბაზისურ შესაძლებლობას იმისათვის, რომ ბავშვებმა ისწავლონ და განვიითარონ უნარები, რომლებიც ფუნდამენტურია მათი ფიზიკური, სოციალური სამყაროსათვის და კოგნიტური შესაძლებლობისთვის. დინამიური თამაში აკავშირებს რა ტვინს სხეულთან, აუმჯობესებს ნერვული სისტემის განვითარებას. ჩემი პირადი გამოცდილების გარდა, კვლევებმაც აჩვენა, რომ დასწავლის და ნერვული სისტემის განვითარებისათვის ყველაზე ეფექტური საშუალება თამაშია. თამაში შეუცვლელია მეტყველების, სოციალური და კოგნიტური უნარების გასაუმჯობესებლადაც,

თამაშისას ბავშვებს შეუძლიათ საკუთარი სხეული გამოიყენონ გარესამყაროს შესამეცნებლად, სწორედ ეს არის ერთადერთი საშუალება სამყაროს ფიზიკური და სივრცითი მოცემულობების გასააზრებლად.

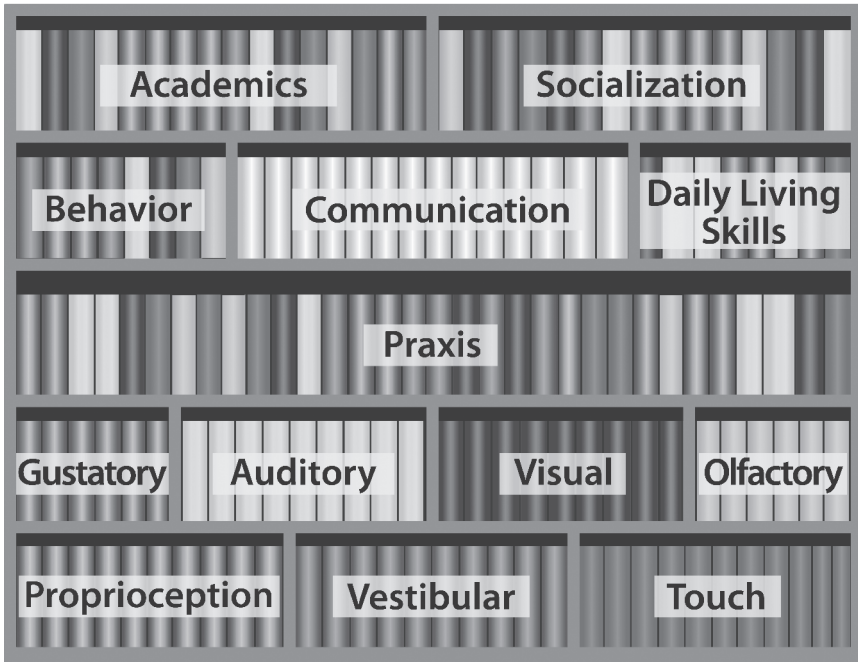
თამაშის ინტერაქტიური ბუნების წყალობით იქმნება იდეალური პირობები კონკრეტული ცნებებისა და მეტყველების დაუფლებისთვის და ძლიერდება სხვების ინტუიციურად გაგების უნარი.

მე, როგორც ოკუპაციურმა თერაპევტმა და პედიატრმა, ბოლო ოცი წელი გავატარე იმ ბავშვებთან მუშაობაში, რომელთაც ნევროლოგიური სირთულეები აქვთ. ამ ბავშვებთან ურთიერთობისას ჩემი მთავარი მიზანი იყო, ბავშვებს თერაპიის შედეგად შეეძინათ ახალი უნარები (სენსორული, მოტორული, სოციალური და აკადემიური). წლების წინ გავაანალიზე, რომ ბავშვის მოტივაცია ერთ-ერთი უმნიშვნელოვანესი ფაქტორია აქტივობებში წარმატებული ჩართულობისთვის და პირველი ნაბიჯია დასწავლის პროცესში. ამ იდეით განმსჭვალულმა შევქმენი თამაშობები ან სხვაგვარად რომ ვთქვათ, ადაპტირებული აქტივობები, რომლებიც მიმართულია კონკრეტული უნარ-ჩვევების განსავითარებლად და ბავშვებისათვისაც ძალიან სახალისოა. წლების განმავლობაში ვქმნიდი ათეულობით თამაშსა და აქტივობას, რომელთა უმეტესობაც წინამდებარე წიგნშია აღწერილი.

ამ წიგნში აქტივობები და თამაშობები, ე.წ. „გონების ბიბლიოთეკა“ (Brain Library™), ისეა განერილი, რომ ბავშვის განვითარების მოდელის ასახვა გახდეს შესაძლებელი. მე განვავითარე ეს მოდელი, რათა მშობლებისა და აღმზრდელებისათვის გასაგები გამხდარიყო, თუ რამდენად მნიშვნელოვანია ადრეული მრავალფეროვანი გამოცდილება მომავალი აკადემიური და სოციალური წარმატებისთვის. ცხოვრების ადრეულ წლებში შეძენილი გამოცდილება იმ ახალ უნარებს აჩენს, რომლებიც ჩვენს ტვინსა და სულს მთელი ცხოვრების მანძილზე სჭირდება განვითარებისა და სრულყოფისათვის. წიგნები ჩვენი მრავალფეროვანი გამოცდილების მეტაფორაა. ჩვენი ყოველი გამოცდილება, დედის მუცლიდან მოყოლებული, ერთგვარად იწერება ჩვენივე „გონების ბიბლიოთეკაში“.

ადრეულ ასაკში ჩვენი გამოცდილების უმეტესობა

# The Brain Library™



სენსორულ-მოტორულია. გამოცდილებები ერთიანდებიან წიგნებად, რაც ქმნის ჩვენი „გონების ბიბლიოთეკის“ საფუძველს. „გონების ბიბლიოთეკის“ წიგნები იყოფა სამ ძირითად სექციად: 1) საძირკვლის სექცია, 2) ინტეგრირებული უნარების სექცია და 3) შესაძლებლობების სექცია. *საძირკვლის სექცია* აერთიანებს ჩვენს ძირითად გრძნობებს: ვესტიბულურს (ბალანსი და მოძრაობა), პროპრიოცეპტულს (სხეულის მდგომარეობა), ტაქტილურს (შეხება), ვიზუალურს (ხედვა), აუდიტორულს (სმენა), გუსტატორულს (გემოს შეგრძნება) და ოლფაქტორულს (ყნოსვა). *ინტეგრირებული უნარების სექცია* მოიცავს იმ უნარებს, რომლებიც გვაძლევს შესაძლებლობას დავგვეგმოთ და ვიმოქმედოთ, როგორც ადამიანებმა. ეს პრაქსისია (შესაძლებლობა, დაგვეგმო მოძრაობა) და ის მთელ „თაროს“ იკავებს „ბიბლიოთეკაში“; ინტეგრირებული უნარებია: ყოველდღიური უნარები, ქცევა და კომუნიკაცია.

შესაძლებლობების სექცია მოიცავს იმ ძირითად ფაქტორებს, რარომლებიც გადამწყვეტია წარმატებისათვის თანამედროვე სამყაროში - სოციალურ ინტელექტსა (social intelligence) და კოგნიტურ ინტელექტს (cognitive intelligence). მსურს აღვნიშნო, რომ ზემოთ მოყვანილი და წიგნში გამოყენებული სხვა ტერმინების დეტალურ განმარტებას ნახავთ წიგნის დასასრულს ტერმინთა განმარტებით ლექსიკონში.

თქვენი შვილის გონება მუდმივად ვითარდება: ინფორმაციას აგროვებს, ინახავს და ამუშავებს. ახალი აქტივობის პირისპირ აღმოჩენისას, ბავშვის გონება „შენახულ წიგნებს“ იყენებს, როგორც მინიშნებას. „წიგნები“ ეხმარება მას გაერკვეს სიტუაციაში და უჩვენებს მოცემულ პირობებში მოქმედების გზას. „გონების ბიბლიოთეკაში“ ამ ახალი ინფორმაციის შეგროვების, დახარისხებისა და შენახვის პროცესი თავის მხრივ ხდება შემდგომი სწავლის საფუძველი.

წიგნში მოყვანილი აქტივობების შესრულებისას უნდა გახსოვდეთ, რომ თქვენ ერთდროულად სამ მიზანზე იქნებით ორიენტირებულნი: 1) სენსორული სისტემის განვითარება, 2) დასწავლის ხელშეწყობა და 3) მეტყველების ინტეგრირება ბავშვის ყოველდღიურობაში. ნევროლოგიური სირთულეები, როგორცაა აუტისტური სპექტრი, ასპერგერის სინდრომი და სენსორული ინტეგრაციის დარღვევა, აფერხებს ბავშვის შესაძლებლობას, შეიძინოს ისეთი გამოცდილება, რომელიც მას საკუთარ თავსა და გარემოს შეამეცნებინებს. ვფიქრობ, რომ მშობლები, აღმზრდელები და თერაპევტები უნდა ვთავაზობდეთ ბავშვებს შესაფერის გარემოს (აქტივობებს), რათა უზრუნველყვით ჩართულობა, და გამოცდილების შექმნა, რომელიც შეინახება ბავშვების გონების ბიბლიოთეკაში და მომავალი წარმატების საწინდარი გახდება.

*„101 თამაში და აქტივობა აუტიზმის, ასპერგერის სინდრომისა და სენსორული ინტეგრაციის დარღვევის მქონე ბავშვებისათვის“* მოიცავს თამაშებს და აქტივობებს, რომლებიც ეფუძნება ეფექტურ სტრატეგიებს. აღნიშნული თამაშები განსაკუთრებულ მნიშვნელობას შესძენს ახალ სათამაშო სიტუაციებს. იმ შემთხვევაში, თუ ბავშვებს შევთავაზებთ სხვადასხვა საშუალებებს თანამონაწილეობისა და გართობისათვის, მათ შევუქმნით საფუძველს და შესაძლებლობას ინტეგრირდნენ გარემომცველ სამყაროსთან.

ნევროლოგიური სირთულეების მქონე ბავშვები ხშირად არ მიჰყვებიან ასაკობრივი განვითარების დადგენილ ნორმას. ბავშვის განვითარების მხარდაჭერის მიზნით აქტივობების შერჩევას მნიშვნელოვანია, გვახსოვდეს, რომ ბავშვის უნარების განვითარების დონე შესაძლებელია არ შეესაბამებოდეს მის ქრონოლოგიურ ასაკს. შესაბამისად, შვილთან თამაშის დროს არ უნდა გვაავიწყდებოდეს ორი ყველაზე მნიშვნელოვანი რამ: პირველი - მოთმინება, რომელიც მოქმედებაზე მეტად აუცილებელია; და მეორე - თუ თქვენს შვილს უჭირს გაუგოს თამაშს ან ავლენს გარკვეულ სენსორულ შიშს, რაც აფერხებს მის მონაწილეობას აქტივობაში, მაშინ მნიშვნელოვანია თამაში ისე შეცვალოთ, რომ გაქრეს შიში და გაიზარდოს ჩართულობა. მაგ. თუკი თამაში მოითხოვს ქანაობას, ხოლო ბავშვს ეშინია ამ უკანასკნელის, შეანელებთ ქანაობა იმდენად, რომ ის ფეხებით მიწას ეხებოდეს. მნიშვნელოვანია გაიაზროთ, რომ ბავშვს შესაძლოა არ ესმოდეს აქტივობის ყველა კომპონენტი, მაგრამ თუკი ის ეფექტურად ერთვება ერთ კომპონენტში მაინც, განაგრძეთ აქტივობა, ნაახალისეთ ბავშვის მიერ აქტივობის სხვა კომპონენტების შესრულება და თანდათან გაზარდეთ მისი მხრიდან აქტივობის სრულად დაუფლებების ხარისხი.

დღეს ის აგურს აგურზე დებს - თვალები, თითები, ნერვული სისტემა და კუნთები ერთად მუშაობენ. ბავშვი თავად ვერასოდეს გაანალიზებს, რომ ამ უბრალო ამოცანებით ის საფუძველს უყრის თავის ხვალისდელ დღეს. ეს იწყება მაშინ, როცა ის დამარცვლავს საკუთარ სახელს, შეთხზავს თავის პირველ ამბავს, დაწერს თავის პირველ სასიყვარულო წერილს და ისე, რომ თქვენც არ გეცოდინებათ, დაწერს ბესტსელერს და შემდეგ, რა თქმა უნდა, ნობელის პრემიას დაიმსახურებს.

პედიატრ - თერაპევტთა ასოციაცია

# როგორ მივაღწიოთ ჩართულობას

---

ხშირად ამბობენ, რომ თამაში მუშაობის ტოლფასია იმ ბავშვებისთვის, რომელთაც აქვთ ნევროლოგიური სირთულეები, განსაკუთრებით აუტიზმი, ასპერგერის სინდრომი და სენსორული ინტეგრაციის დარღვევა. ეს გასაგებიც არის, რადგან ნევროლოგიური დისფუნქციის მქონე მრავალ ბავშვს აღნიშნება სირთულეები ექსპრესიული და რეცეპტული მეტყველებისას, მოტორული დაგეგმვის დროს და სენსორული ინტეგრაციის პროცესში. აღნიშნული ფაქტორები გავლენას ახდენს ბავშვის მხრიდან არასტრუქტურირებული თამაშის ინიცირებაზე და ჩართულობაზე. ეს გამოწვევა ღრმავდება იმით, რომ ბავშვებს დამატებით სხვებზე დაკვირვებით სწავლა უჭირთ, რაც ასევე არის თამაშის ერთ-ერთი მნიშვნელოვანი ელემენტი. ამავდროულად, აღნიშნული დარღვევის მქონე ბავშვებს, განსაკუთრებით კი მათ, ვისაც აქვთ აუტიზმი და ასპერგერის სინდრომი, ხშირად არ აქვთ მოტივაცია დაამყარონ სოციალური ურთიერთობები სხვა ბავშვებთან და გამოიწვიონ ისინი სათამაშოდ. თუმცაღა მშობლების, აღმზრდელების, თერაპევტების და ჩემი პირადი გამოცდილება აჩვენებს, რომ,

---

თუკი ბავშვებს საგნებთან, თანატოლებსა და უფროსებთან ურთიერთობას ეფექტური გზით ვასწავლით, მათი სენსორულ-მოტორული შესაძლებლობები, მეტყველება და სოციალური უნარ-ჩვევები განვითარდება. ისინი გაერთობასაც შეძლებენ და სწავლების პროცესისაგან სიამოვნებასაც მიიღებენ.

## კავშირის დაშვება

წიგნში აღწერილი თამაშობებისა და აქტივობების მიზანია გაზარდოს ბავშვის ინტერაქცია გარე სამყაროსთან. ბავშვის ინტერესის გამონჭვევა და დაკმაყოფილება შესაძლოა უშედეგო მცდელობად მოგვეჩვენოს. ხშირად, ჩვენ, აღმზრდელები და პედაგოგები, ნევროლოგიური სირთულეების მქონე ბავშვის ინტერესს ვაფასებთ იმ საპასუხო რეაქციის საფუძველზე, რასაც ის ავლენს, როცა ჩვენ მასთან თამაშს ვცდილობთ, თუმცა, შესაძლოა, აუტიზმის, ასპერგერის სინდრომის ან სენსორული ინტეგრაციის დარღვევის მქონე ბავშვს მასტიმულირებელ ფაქტორებზე არ ჰქონდეს ჩვეული და მოსალოდნელი რეაქცია. ამის საპასუხოდ, ჩვენ შესაძლებელია შევამციროთ ან შევცვალოთ ჩვენი ჩართულობის ხარისხი და მას ნაკლები გამდიზიანებელი შევთავაზოთ და, შესაბამისად, ნაკლებად ჩავერიოთ მის ქმედებებში. ამგვარი გადაწყვეტილების მიზანია, დავიცვათ ბავშვი, თავი ავარიდოთ მის გადაჭარბებულ სტიმულირებას. შედეგად კი შეიძლება დაუგეგმავი შედეგი მივიღოთ: აღმოჩნდეს, რომ ჩვენ ვზღუდავთ მის შესაძლებლობას, დაამყაროს ურთიერთობები და ისწავლოს.

ჩემთვის, როგორც თერაპევტისთვის, ცნობილია, რომ ნევროლოგიური სირთულეების მქონე ბავშვები ხშირად იღებენ ნაკლებ სენსო-მოტორულ და ვერბალურ გამოცდილებას, ვიდრე ნორმალური განვითარების მქონე ბავშვები, რადგან მათ რეაქციებში საკმარისად თვალსაჩინოდ არ ვლინდება თამაშისა და ინტერაქციის სურვილი. ზოგიერთმა ბავშვმა შესაძლოა ნეგატიური უკურეაქცია გამოხატოს მშობლებთან ურთიერთობის დროს. მაგალითად, გადაიზნიქოს, როცა ხელში აიყვანენ, თვალი აარიდოს მზერას, არ შეხედოს მომვლელს ან სენსორულ სტიმულირებაზე, როგორცაა მოძრაობა ან შეხება, გამოავლინოს მოულოდნელი რეაქციები. როდესაც



ბავშვი პატარა ასაკში არ რეაგირებს ჩვენს ნათქვამზე, ან თუ რეაგირებს, მხოლოდ ნეგატიურად, მაშინ ჩვენი ბუნებრივი რეაქცია უკან დახევა და მისთვის თავის დანებებაა. ჩვენ, შესაძლოა, ვერც კი ვაცნობიერებდეთ, რას ვაკეთებდეთ იმ ნუთას, რადგან ეს ბუნებრივი რეაქცია, ჩვეულებრივი ქცევაა.

როდესაც ვუღიმიან ან ვესაუბრებით ბავშვებს, საპასუხოდ ისინიც გვიღიმიან, იცინიან ან ხითხითებენ; ჩვენც ბავშვის დადებით რეაქციას ანალოგიურად ვპასუხობთ. თუკი ბავშვი ამგვარად არ მოიქცევა და ჩვენ ვერ მივიღებთ მოსალოდნელ უკუკავშირს, ჩვენ შევამცირებთ მცდელობებს. ურთიერთობა ორმხრივი პროცესია. მაგალითად, თუკი მეორე პირი საუბრის დროს ჩვენ მიმართ არ გამოიჩენს დიდ ინტერესს, ჩვენც ანალოგიურად განვწყობით მის მიმართ. როდესაც მშობელი შვილს დასვამს საქანელაზე, ბავშვი კი ყვირილს დაიწყებს, მშობლების უმეტესობა ბავშვს საქანელადან ჩამოიყვანს. ამის შემდეგ შესაძლოა გარკვეული დროც კი გავიდეს, სანამ მშობელი მეორედ გადანყვეტდეს ბავშვის საქანელაზე დასმას. იმ შემთხვევაში, თუ ბავშვის მხრიდან მომდევნო ცდაზეც გამოვლინდება იგივე რეაქცია, შესაძლოა, მშობელმა მეტჯერ აღარც სცადოს ბავშვის საქანელათი გართობა. ანალოგიური რამ შეიძლება განმეორდეს სხვა ტიპის გამოცდილების შემთხვევაშიც. მაგალითად, გარკვეულ ქსოვილთან შეხებამ, რაიმე ტიპის მუსიკის მოსმენამ ან განსხვავებული საკვების მიღებამ შესაძლოა ბავშვის ნეგატიური რეაქცია გამოიწვიოს. რეაქციების სიმწირემ ან უარყოფითმა პასუხებმა შესაძლოა შეცვალოს უფროსის ქცევა, რადგან ზრდასრული პირი ინტუიტიურად შეწყვეტს ბავშვისთვის იმ სტიმულების მიწოდებას, რომლებიც პოზიტიურ პასუხებს არ იწვევენ. პრინციპში, შეიძლება ითქვას, რომ ამ გზით, თავად ბავშვი უბიძგებს აღმზრდელს ვერბალური ინტერაქციისა და სენსოროტორული გამღიზიანებლების შემცირებისკენ.

როდესაც ვურთიერთობთ ნევროლოგიური სირთულეების მქონე ბავშვებთან, *თუნდაც ეს ერთი შეხედვით ასე არ ჩანდეს*, ისინი კონტაქტში შემოდიან ჩვენთან და ამ ურთიერთკავშირით სულ მცირედს, მაგრამ მაინც იღებენ რაღაცას ჩვენგან. ჩვენ არ გვაქვს უფლება, რომ მყისიერად შევაფასოთ მათი ინტერესის ხარისხი მხოლოდ იმ უკურნაქციით, რომელსაც ისინი თავიდან გამოხატავენ. ამასთან, ფრთხილად უნდა ვიყოთ, რომ

ბავშვებს იმაზე ნაკლები არ მივცეთ, ვიდრე მათ ეს სჭირდებათ, რადგან ისინი სწორედ სტიმულირებასა და გამოცდილებას საჭიროებენ და არა მის შემცირებას. თუკი ბავშვთან ერთად ამ წიგნში აღწერილ აქტივობებში ჩაერთვებით, შეამჩნევთ, თუ როგორ გამდიდრდება ბავშვის ნერვული სისტემა მიღებული გამოცდილებით. დამყარდება ორმხრივი კონტაქტი, რომელიც შესაძლოა ერთი შეხედვით არც კი იყოს ცხადი. უნდა გახსოვდეთ, რომ ნევროლოგიური სირთულის მქონე ბავშვებს ინფორმაციის მისაღებად სტიმულირების მაღალი დონე და მრავალფეროვანი გზები სჭირდებათ. თქვენი მიზანი ბავშვის მიღწევების ეტაპობრივი და უწყვეტი ზრდაა.

## მცირე ნაბიჯები

ბავშვი არ ჩაერთვება აქტივობაში, თუკი რთული ან დროში განწელილი მოეჩვენება. იმისთვის, რომ ბავშვს აქტივობაში მონაწილეობის მოტივაცია გაუჩნდეს, მან აქტივობა სახალისოდ უნდა აღიქვას. თუ ბავშვს არ ექნება წარმოდგენა, აქტივობის არსზე, მსვლელობის დეტალებზე, ის თავს აარიდებს მასში მონაწილეობას. ეს დამახასიათებელია ყველა ბავშვისთვის, მათ შორის ნევროლოგიური სირთულეების მქონე ბავშვებისთვისაც. მაშასადამე, ერთ-ერთი საკვანძო მეთოდი, რომ ბავშვს ვასწავლოთ ახალი თამაში, არის აქტივობის დაყოფა პატარა ნაწილებად და მისი ნაწილების ცალ-ცალკე დემონსტრირება. როდესაც ბავშვი ალღოს აუღებს თამაშს და დაოსტატდება ერთი ნაბიჯის (ნაწილის) შესრულებაში, შესაძლებელი იქნება სხვა ნაწილების დამატება, და თუ საბოლოოდ მოხერხდება ამ დავალებების აკინძვა და თანმიმდევრული შესრულება, დარწმუნებით შეიძლება ითქვას, აქტივობა ან თამაში შედგება. წიგნში აღწერილი თამაშებისა და სავარჯიშოების გაცნობისას ყოველთვის გახსოვდეთ ეს რჩევები. მაშასადამე, თუ ბავშვს გაუჭირდება „თამაშის“ სრულად გაგება, სცადეთ აქტივობის შედარებით ადვილად შესასრულებელ, მცირე დავალებებად დაყოფა.

# მოტორული დასწავლა

როცა თქვენ სხვას აკვირდებით აქტივობის შესრულებისას, ტვინში არსებული მოტორული სარკისებრი ნეირონების გავლენით, ისეთი აღქმა გაქვთ, თითქოს თქვენ შეასრულეთ ეს აქტივობა. მაგალითად, როდესაც უყურებთ, თუ როგორ ისროლა ვიღაცამ ბურთი, იგივე მოტორული ნეირონები, რომლებიც ამოძრავებს ამ პიროვნების სხეულს ბურთის სროლისას, აღიგზნებიან თქვენს სხეულშიც. კვლევებმა აჩვენა, რომ აუტისტური სპექტრის მქონე ადამიანების სარკისებურ ნეირონებს არ ახასიათებს იმ სახის რეაქციები, რაც აქვთ ტიპური განვითარების ადამიანებს. ნევროლოგიური სირთულეების მქონე მრავალ ბავშვს უძნელდება მოტორული ინფორმაციის გადამუშავება ან გამეორება.. მათთვის საკმარისი არ არის მხოლოდ სხვის ქმედებაზე დაკვირვება. თქვენ ფიზიკურად რამდენჯერმე უნდა ჩართოთ ბავშვი ახალ მოტორულ აქტივობაში, სანამ მისი სხეული არ დაისწავლის ამ ქმედებას.

თუ ბავშვი ვერ ხვდება, როგორ შეასრულებინოს თავის სხეულს ის მოქმედება, რასაც თქვენ მისგან ითხოვთ, ეს შესაძლოა იმას ნიშნავდეს, რომ ბავშვის ტვინი მოტორულ დავალებებს მხოლოდ დაკვირვებით ვერ სწავლობს. ბავშვს სიახლე დაასწავლეთ ახალ აქტივობაში ფიზიკურად ჩართვის გზით და, ამავდროულად, ვერბალურად გაახმოვანეთ, თუ რას აკეთებს მისი სხეული. მაგალითად, თუკი აჩვენებთ ბავშვს, როგორ უნდა ისრიალოს სკუტერით იატაკზე, შესაბამის პოზიციაში მოუყვანეთ მკლავები, რათა მისმა სხეულმა შეიგრძნოს მოტორული მოძრაობა. მთელი დროის განმავლობაში გაუნიეთ მხარდაჭერა, და ნააქვებით, უბიძგოს ჯერ მარჯვენა, შემდეგ კი მარცხეხე მკლავით. მას შემდეგ, რაც ბავშვის სხეული დაისწავლის, როგორ სრულდება ეს მოძრაობა, ის შეძლებს მოქმედების დამოუკიდებლად შესრულებას.

# ბანამტკიცებლები

ზოგიერთი ბავშვი მოტივირებულია ჩაერთოს აქტივობაში, თუნდაც მხოლოდ იმ მიზეზით, რომ ის სიახლის შემცველია, მაშინ როცა სხვა ბავშვები ყოველივე სიახლისაგან ან თუნდაც ნაცნობი აქტივობის შესრულებისაგან თავს იკავებენ მანამ, ვიდრე მატერიალური განმამტკიცებელი არ იქნება გამოყენებული. სხვაგვარად რომ ვთქვათ, ზოგიერთი ბავშვისთვის ამა თუ იმ აქტივობაში თანამონაწილეობა შინაგანი მოტივაციით არის განპირობებული (ბუნებრივად განპირობებული და განმტკიცებული), მაშინ, როცა სხვა აქტივობებში მონაწილეობისთვის საჭირო იქნება გარეგანი განმამტკიცებელი. ეს სულაც არ ნიშნავს, რომ აქტივობა სახალისო არ არის შესაძლოა, ბავშვს უჭირდეს აქტივობის გართობად აღქმა. მას მერე, რაც ბავშვი ჩაერთვება აქტივობაში, გაითავისებს მას და გაინაფება მის შესრულებაში, ის სიამოვნებასაც კი მიიღებს. ასე რომ, დაინწყება ციკლი: გართობას მოჰყვება უფრო მეტი ჩართულობა, ამ უკანასკნელს კი უფო მეტი ხალისი.

ბავშვისთვის განმამტკიცებელი შესაძლოა გახდეს საკვები ან სენსორული სათამაშო; თავად აქტივობის რომელიმე კომპონენტი შეიძლება ასრულებდეს განმამტკიცებლის ფუნქციას. მაგალითად, თუკი თამაში გულისხმობს სკუტერის დაფით სრიალს, ბავშვისთვის განმამტკიცებელი შეიძლება იყოს სკუტერის დაფის შეჭახება დიდ ბალიშთან. რამდენადაც ნევროლოგიური სირთულეების მქონე მრავალ ბავშვს აღენიშნება შიშები კონკრეტული სტიმულების მიმართ, მნიშვნელოვანია მათი აღმოჩენა, და ამ ახალი, შიშის მომგვრელი სტიმულების დანყვილება (დაკავშირება) იმ გარეგან განმამტკიცებლებთან, რომლებიც ბავშვს მოსწონს.

სოციალური განმამტკიცებელი შეიძლება იყოს ბავშვის გარკვეული მოქმედების საპასუხოდ მეორე პირის მიერ მოწოდების თვალსაჩინოდ და აშკარად გამოხატვა. ეს მოიცავს გულითად ჩახუტებას, თვალის ჩაკვრას ან უბრალოდ ჭკუფის ნევრად მიღებას (აღიარებას). სოციალური განმამტკიცებელი არის ადამიანის ქცევის ერთ-ერთი ფუნდამენტური მამოძრავებელი ძალა. ჩვენ როგორც მშობლებს გვსურს, რომ ჩვენი შვილების მოქმედებები მოტივირებული იყოს ჩვენი და

სხვების მიერ უზრუნველყოფილი პოზიტიური განმტკიცებით. მაშასადამე, ყოველ ჯერზე, როდესაც ისინი შეასრულებენ აქტივობის ნაწილს, უნდა გავუღიმოთ და შევაქოთ ისინი. ამავდროულად, მნიშვნელოვანია გვახსოვდეს, რომ სპექტრის მქონე ბევრი ბავშვისთვის სოციალური განმამტკიცებელი არ წარმოადგენს მოტივაციის წყაროს. ამიტომ შესაძლებელია პირველ რიგში საჭირო გახდეს მატერიალურ განმამტკიცებლის გამოყენება, ხოლო სოციალური განმამტკიცებლის მასთან შეწყვილება. თუკი სოციალურ განმამტკიცებელს დავაკავშირებთ მატერიალურ განმამტკიცებელთან, ჩვენ დავეხმარებით ბავშვს, აღმოაჩინოს, რომ სოციალური კომპონენტიც შეიძლება იყოს პოზიტიური. ამგვარად, ბავშვის მიერ იგი აღიქმება ჯილდოდ, და მან შეიძლება დაიწყოს სოციალური განმამტკიცებლის მიზანმიმართული ძიება.

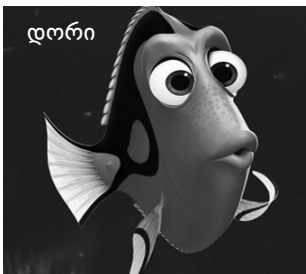
განმამტკიცებლების გამოყენებისას, მნიშვნელოვანია გავერკვეთ რამდენიმე საკვანძო საკითხში. განმამტკიცებლის განმეორებით და ჭარბი რაოდენობით მიწოდებამ შესაძლოა გამოიწვიოს გაჯერების წერტილის (saturation point) მიღწევა, რაც ცნობილია როგორც satiation. მაგალითად, თუ გიყვართ შოკოლადი და ვინმე მოგცემთ შოკოლადის ფილას ყოველ საათში ერთხელ, თქვენ ეს თავიდან მოგეწონებათ, მაგრამ რამდენიმე ფილის შემდეგ, შოკოლადზე უარს იტყვით, რადგან მიაღწევთ გაჯერების წერტილს. იგივე მოხდება იმ შემთხვევაშიც, თუ ბავშვს ხშირ-ხშირად მივანვდით ერთსა და იმავე ნამახალისებელს ან გარეგან ჯილდოს. განმამტკიცებელი ეფექტს დაკარგავს. გამოსავალი ისაა, რომ შესთავაზოთ ბავშვს განსხვავებული განმამტკიცებლები.

მრავალფეროვანი განმამტკიცებლების გამოყენება შესაძლოა იყოს ძალიან ეფექტური კომპლექსური აქტივობის შესასწავლად. მაგალითად, „სასურველი“ ან „ზომიერად სასურველი“ განმამტკიცებლები შესაძლოა გამოვიყენოთ აქტივობის ბიჭების შესრულების წასახალისებლად, ხოლო „ყველაზე სასურველი“ განმამტკიცებელი გამოვიყენოთ აქტივობის სრულად შესრულების დროს. გვახსოვდეს, რომ შესაძლებელია სოციალური განმამტკიცებლების დიფერენცირებაც. მაგალითად, გაუღიმეთ და უთხარით „ეს ძალიან კარგი რამ იყო“, როცა ბავშვი აქტივობის ნაწილს განახორციელებს, ხოლო სიხარულისგან ახტით

და წარმოთქვით: „ვა, საოცარია“, როცა ის სრულად გაუმკლავდება აქტივობას. ამით დაანახებთ ბავშვს, რომ სირთულით განსხვავებული დავალებების შესრულებას და განსხვავებული ძალისხმევის გამოყენებას განსხვავებული აღიარება მოყვება. ბავშვისათვის რთულია განსაჯოს, რა არის კარგი, რა - უკეთესი და რა - საუკეთესო, თუკი მას ერთსა და იმავე განმამტკიცებელს ვთავაზობთ ყოველ ჯერზე.

თუკი განმამტკიცებლების გამოყენებისას რამდენიმე მნიშვნელოვანი საკითხი მუდმივად გვემახსოვრება, უფრო იოლად მივალწევთ ბავშვის წარმატებულ ჩართულობას აქტივობაში. პირველ რიგში დარწმუნდით, რომ განმამტკიცებლები, რომელსაც იყენებთ, ნამდვილად სასურველია ბავშვისთვის - თუნდაც უმნიშვნელო რამ იყოს - ტკბილეული, ციცქნა სათამაშო ან ლიტინი. ასევე გახსოვდეთ, რომ ბავშვს გემოვნება ეცვლება. ის, რაც მისთვის წინა კვირას ეფექტური განმამტკიცებელი იყო, მომდევნო კვირას შესაძლოა მოსაწყენი ან არასასურველიც გახდეს. და ბოლოს, განმამტკიცებელი უნდა შევთავაზოთ ბავშვს მხოლოდ მას შემდეგ, რაც ის შეასრულებს სასურველ მოქმედებას ან ქცევას. მაგალითად, თუკი ცდილობდით, ბავშვს ასწავლოთ თავისი ჯერის დალოდება, და ბავშვი ამას შეასრულებს, მაშინვე დააჩილდოვებთ იგი. თუ ის პირობას არ შეასრულებს, არ დააჩილდოვოთ იგი, წინააღმდეგ შემთხვევაში თქვენ შეამცირებთ განმამტკიცებლების გამოყენების ეფექტს.

როდესაც გამოიყენებთ გარეგან განმამტკიცებელს, რომელიც არ არის აქტივობის ან თამაშის ნაწილი, აუცილებლად დაასახელებთ ის ქცევა, რასაც აჩილდოებთ. მაგალითად, ჩახუტებასთან ერთად ან ორცხობილას მცირე პორციის მიწოდებასთან ერთად, თქვით: „შენ მოთმინებით იდექი და ელოდი შენს რიგს“. გამოიყენებთ ბავშვისთვის კარგად ნაცნობი გმირები, მაგალითად, მატარებელი თომასი (Thomas the



Tank Engine), ელვა მაკუეინი (Lighting McQueen) ან დორა (Dora)<sup>2</sup>. მათთან კავშირი ბავშვს სურვილს და მოტივაციას გაუჩენს. მაგალითად, ჩემი ოთხი წლის ვაჟი ვერ ახერხებდა მარტივად შეწყვიტა ერთი ქმედება და გადართულიყო მეორეზე. მაგალითად, როცა ის თამაშობდა, აქტივობის შეწყვეტა და მაღაზიაში წასვლა მისთვის მიუღებელი იყო. ამიტომ, მაღაზიაში გაყოლაზე ბავშვს თამაშით ვიყოლიებდით, თითქოს ჩემი ბიჭუნა მატარებელი თომასი იყო, რომელიც დედასთან ერთად მაღაზიაში მიდიოდა, როგორც მისი დამხმარე, უჩვენებდა გზას, ეხმარებოდა ვაშლების სეფციის პოვნაში და ა.შ. ამ შემთხვევაში, იზრდებოდა ალბათობა ბიჭუნა მაღაზიაში წამოსულიყო, როგორც ამას მატარებელი თომასი აკეთებდა.

როგორც კი ბავშვი სწავლობს აქტივობაში ან თამაშში მონაწილეობის ისეთ ძირითად კომპონენტებს, როგორცაა მოთმინება, მითითებების მიყოლა და დახმარების მოთხოვნა, შესაძლებელია მატერიალური განმამტკიცებლების ჩანაცვლება ბუნებრივი განმამტკიცებლებით. ბუნებრივ განმამტკიცებლად მიჩნეულია ისეთი შინაგანად განპირობებული განმამტკიცებლები, როგორცაა კარგად ყოფნის განცდა, რაც მოაქვს აქტივობაში თუ სოციალურ კონტექსტში წარმატებულ მონაწილეობას. დაინახავთ თუ არა, რომ ბავშვი თავად აქტივობით ხდება შინაგანად მოტივირებული, დაუყოვნებლივ დაიწყეთ მატერიალური განმამტკიცებლების შემცირება და უპირატესობა მიანიჭეთ ბუნებრივ განმამტკიცებლებს.

## ვიზუალური მინიშნებები

ვიზუალური ცხრილი ყველაზე ეფექტური საშუალებაა სწავლების პროცესში. მნიშვნელობა არ აქვს, იქნება ეს ახალი თუ ნაცნობი საკითხები. დოკუმენტურად დადასტურებულია, რომ სპექტრის მქონე ბავშვები მნიშვნელოვნად არიან დამოკიდებულნი ვიზუალურ სისტემებზე. მათთვის ვიზუალური სიგნალები ძლიერი დამხმარე საშუალებაა, რომ სწორად აღიქვან და გაიგონ გარემოს მოთხოვნები ან მიხვდნენ, რას ელიან მათგან. სურათების გამოყენება ინსტრუქციას ნათელს ხდის და ამცირებს იმედგაცრუებას, როგორც ბავშვის, ასევე

<sup>2</sup> ჩამოთვლილია ანიმაციური ფილმების მოქმედი გმირები (მთარგმ.).

მისი ინსტრუქტორის მხრიდან.

ვიზუალური სიგნალები იმის შესახებ, თუ რას მოვლიან მისგან, ბავშვს უფრო ხანგრძლივ პერიოდში აძლევს ინფორმაციის აღქმის შესაძლებლობას ვიდრე მხოლოდ ზეპირსიტყვიერი ინსტრუქციები. მართალია, ვიზუალური მინიშნებების გამოყენება ფართოდ არის გავრცელებული აუტისტური სპექტრის მქონე ბავშვების სწავლებისას. თუმცა, ჩემი დაკვირვებით, ისინი არანაკლებ ეფექტურია სხვა ნევროლოგიური სირთულეების დროსაც, როგორცაა სენსორული ინტეგრაციის დარღვევა, ასპერგერის ან ყურადღების დეფიციტისა და ჰიპერაქტიურობის სინდრომები (ADHD).

როდესაც სიტყვიერ ან ფიზიკურ მითითებებს (ინსტრუქციებს) თან ერთვის ვიზუალური მინიშნებები, ბავშვს ეძლევა საშუალება დამატებით დაეყრდნოს მათ, განსაკუთრებით მაშინ, როდესაც სიტყვიერი მითითებების სრულად დაფიქსირებას ბავშვი ვერ ასწრებს ან ვერ ახერხებს. სურათების გამოყენება შესაძლებელია აქტივობის თანმიმდევრობის საჩვენებლად ან თამაშის წესების ასახსნელად. მაგალითად, ლოდინის აღსანიშნად, ბავშვს შეიძლება მივანოდოთ სურათი, რომელზეც ასახული იქნება სკამზე ჩამომჯდარი ბავშვი. ვიზუალურ მინიშნებად სურათის გარდა სხვა ნივთების გამოყენებაც არის შესაძლებელი, მაგალითად, ასეთი ნივთი შესაძლოა იყოს მედალიონი, რომელსაც ბავშვები გადასცემენ ერთმანეთს, ნიშნად იმისა, ვისი გადახტომის ჯერიც იქნება.

ჰილარი ბარდი, თამაშზე დაფუძნებული ბიჰევიორისტი (ქცევის სპეციალისტი) ვიზუალურ მიმანიშნებლად იყენებს ყელსაბამს წარწერით „ჩემი ჯერია“. ბავშვი იკეთებს მას, როცა მისი ჯერი დგება; ჯერის დასრულების შემდეგ კი, გადასცემს მომდევნო ბავშვს. ეს ეფექტური ხერხია, რათა ვასწავლოთ ბავშვს, თუ როგორ დაიცვას რიგი - ბავშვს უწევს მოცდა, ვიდრე მას არ გადასცემენ „ჩემი ჯერია“ ყელსაბამს. ამ ყელსაბამის სხვისთვის გადაცემა დანარჩენი ბავშვებისთვისაც ერთგვარი ნიშანია, რომ ახლა სხვისი ჯერი დადგა.

სურათებთან ან მიმართულებების ამსახველ სქემატურ ნახაზებთან ერთად, ხშირად შესანიშნავი ვიზუალური მიმანიშნებელია ტაიმერი. ის ბავშვებს უიოლებს დროითი კომპონენტის აღქმას. ვიზუალური ტაიმერი დროს შეიძლება წითლად აჩვენებდეს. წითელი ხაზის შემცირება კი აღნიშნავდეს



იმას, რომ დრო იწურება. ტაიმერის გამოყენება სურათებთან ერთად, ეხმარება ბავშვს გაიგოს, რა ხდება მიმდინარე ეტაპზე და ამცირებს შფოთვისას.

## სოციალური ისტორია

სოციალური ისტორია არის ვიზუალური სიგნალების უფრო ფართე, მაგრამ პერსონალური გამოყენება. სოციალური ისტორია იქმნება სურათებისა და მარტივი სიტყვებისგან, რათა გადმოსცეს ამბავი, რომელიც მოხდა ან მოხდება. სოციალური ისტორია სიტყვებთან ერთად ბავშვს აწვდის ვიზუალურ მინიშნებებს, რაც ეხმარება მას უკეთ გაერკვეს კონკრეტულ სიტუაციაში და აღიქვას თავისი თავი მოცემულ ისტორიაში. დამატებით, ის აძლევს ბავშვს მითითებებს, ჩაერთოს მოცემულ ვითარებაში. როდესაც თანატოლებს წარუდგენენ ახალ აქტივობას ან თამაშს, სოციალური ისტორია, რომელიც დეტალურად აღწერს თამაშის წესებს, დაეხმარება მათ ინტერაქციას. სოციალური ისტორია წინასწარ ამზადებს ბავშვს თამაშისთვის, და ამით უწყობს ხელს მის წარმატებას.

სოციალური ისტორიები არის კარგი საშუალება, რომ იმ ბავშვებს, რომლებსაც უჭირთ მოსალოდნელი სიტუაციების წარმოდგენა, ჩართვა და ადაპტირება, ავეხსნათ პოტენციური სიტუაციები, ახალი ადგილები, ან ადამიანები. როგორც წესი, სოციალური ისტორიები სურათებით არის წარმოდგენილი, რომელსაც ერთვის პატარა წინადადებები. ეს დეტალები ეხმარება ბავშვებს წარმოიდგინონ მოსალოდნელი სიტუაცია და დაგეგმონ, თუ როგორ უნდა იმოქმედონ მოცემულ დროს. შესაძლებელია უკვე ფორმირებული (მზა) სოციალური ამბები ან სოციალური სენსორული ისტორიების შექმნა. თუმცა მრავალი მშობელი და აღმზრდელი თავად ოსტატდება პერსონალიზებული სოციალური ისტორიების შექმნაში. ჩემი დაკვირვებით, სოციალური ისტორიები, რომლებიც მოიცავს ბავშვების სურათებს, ძალიან ეფექტურია მცირე ასაკის ან მეტყველების შეზღუდვის მქონე ბავშვებთან მუშაობისას..

# მეტყველების ინტეგრირება

თქვენ აღმოაჩინეთ, რომ ამ წიგნში აღწერილი თამაშებისა და აქტივობების ერთი ნაწილი, როგორც თავად ვუნოდებ, არის *მეტყველების გამდიდრების აქტივობები*. ბავშვებთან მუშაობისას როგორც ჩემი, ასევე მეტყველების თერაპევტების გამოცდილებაზე დაყრდნობით მიმაჩნია, რომ მათთვის ენის სწავლების საუკეთესო გზა არის ქმედების პროცესში ქტიური ჩართულობა.. კვლევებმა აჩვენეს, რომ ადრეულ ასაკში ბავშვების მიერ ზმნების 90 პროცენტის დასწავლა სწორედ აქტივობების შესრულებისას ხდება.

ბავშვები უკეთ სწავლობენ მოქმედების განხორციელების პროცესში, რადგან ამ დროს მყარდება კავშირი შესრულებული აქტივობის მოტორულ მესხიერებასა და შესაბამის ზმნას შორის. მაგალითად, ბავშვები უკეთ ჩასწვდებიან სიტყვა „ახტომის“ მნიშვნელობას, თუ ახტებიან სიტყვის წარმოთქმის პროცესში. უფრო მეტიც, სწორედ საგნებთან ურთიერთობის პროცესი არის საუკეთესო გზა ბავშვებმა გაიგონ საგანთა ფიზიკური თვისებების (მახასიათებლების) მნიშვნელობა. მაგალითად, თუკი ბავშვს ვასწავლით სიტყვას *რბილი*, *რასაკვირველია*, *გამართლებული იქნება*, თუკი მას ხელში დავაჭერიანებთ რბილ ბალიშს. დამატებით, სივრცითი და მოცულობითი ცნებები (*დიდი*, *პატარა*, *თავზე* და *ა.შ.*) უფრო გასაგები ხდება სამგანზომილებიან სამყაროში. ბავშვები ამ ტიპის სიტყვებს უკეთ სწავლობენ მაშინ, როდესაც უკავშირებენ მათ კონკრეტულ საგნებს და ქმედებებს.

## დაეხმარეთ ბავშვებს იმეტყველონ!

თამაშისა და სახალისო აქტივობების პროცესში გამოიყენეთ სხვადასხვა სტრატეგიები, რაც დაეხმარება ბავშვს ისაუბროს:

- თავდაპირველად ბავშვთან ერთად გაბერეთ საპნის ბუშტები; შემდეგ გაჩერდით, დაელოდეთ ბავშვს, რათა გითხრათ: „კიდევ გავაკეთოთ“.
- ყოველთვის მყისიერად გაეცით პასუხი მის ვერბალურ სიგნალს.

■ მას შემდეგ, რაც ბავშვთან ერთსა და იმავე თამაშს რამდენჯერმე ითამაშებთ, სცადეთ თამაშში ცვლილებების შეტანა: მაგალითად, დამალეთ სათამაშოს ნაწილები და დაელოდეთ, ვიდრე ბავშვი არ მოითხოვს სასურველ ნაწილს.

■ განალაგეთ ნივთები თამაშისათვის არასწორად და დაელოდეთ ბავშვს, რომ მან თავად შეგისწოროთ (ეს გააკეთეთ მხოლოდ იმ შემთხვევაში, თუ დარწმუნებული ხართ, რომ ბავშვმა იცის, როგორ უნდა გაასწოროს შეცომა).

■ გამოიყენეთ მუსიკა და მოძრაობა, რათა გაზარდოთ გამომხატველობითი ენა. მაგალითად, ბავშვის საქანელაზე რწვევისას იმღერეთ „ნელა, ნელა საქანელა, ხანაც ჩქარა, ხანაც ნელა“<sup>3</sup>, შემდეგ შეწყვიტეთ სიმღერა და დაელოდეთ მის გამოხმაურებას.

■ გააჩერეთ მოძრავი საქანელა, და სანამ ისევ დაარწვევთ ბავშვს, სცადეთ ათქმევინოთ: „მიდი“, „ისევ“, „მიანეწი“.

თამაშის პროცესში უწყვეტად ესაუბრეთ ბავშვს. ნევროლოგიური სირთულეების მქონე ბავშვებთან აუცილებელია გამოიყენოთ გასაგები და მარტივი ენა. საჭიროების შემთხვევაში გამოიყენეთ სურათები და დაუკავშირეთ ისინი სიტყვებს. დარწმუნდით, რომ რასაც ეუბნებით ბავშვს, კავშირშია მიმდინარე აქტივობასთან, რაც უზრუნველყოფს ბავშვის ყურადღების აქტივობაზე შენარჩუნებას. თუ ეთამაშებით ბავშვს და ამ დროს სრულიად სხვა რამეზე ესაუბრებით, ბავშვი შესაძლოა დაიბნეს. ყოველთვის შეეცადეთ მეტყველების ჩართვა შეძლებისდაგვარად მიზანმიმართულად ხდებოდეს.

ნიგნში აღწერილი მრავალი აქტივობისა და თამაშის ძირითადი მიზანი არის კონკრეტული ცნებების დასწავლა, ენის ათვისების პროცესის გაუმჯობესება და სიტყვათა მარაგის გაზრდა. დაიხსომეთ, ბავშვთან საუბრისას და მითითებების მიცემისას, წინადადებები უნდა იყოს გასაგები და მოკლე, წინააღმდეგ შემთხვევაში ბავშვი შეიძლება დაიბნეს.

<sup>3</sup> ორიგინალშია: “Row, Row, Row, Your Boat” (მთარგმ.).

# სენსორული მგრძობელობა

სენსორულმა მგრძობელობამ შესაძლოა დააბრკოლოს ბავშვის მონანილეობა აქტივობებში, რომლებიც მრავალი სხვა ბავშვისთვის ყველაზე სასურველ გართობად ითვლება. ძალიან ბევრი აქტივობაა შედგენილი იმისთვის, რომ გაიზარდოს სენსორული დარღვევის მქონე ბავშვების სენსორული გამოცდილება უსაფრთხო და სახალისო გზით, რაც დაეხმარება მათ თავი კომფორტულად იგრძნონ, გათავისუფლდნენ მანამდე არსებული არაკომფორტული შეგრძნებებისგან. როცა ეთამაშებით თქვენს შვილს, რომელიც მგრძობიარეა შეგრძნებების მიმართ, თავდაპირველად ჩართეთ ის იმგვარ აქტივობაში, რომელიც მის სხეულზე ღრმა ზენოლას გამოიწვევს, ტაქტილური სტიმულირების და მოძრაობის თანხლებით. ღრმა ზენოლა ბავშვის ნერვულ სისტემაზე დამამშვიდებელ ეფექტს ახდენს და ანეიტრალებს იმგვარ სტიმულს, რაც სხვა შემთხვევაში არასასიამოვნოდ აღიქმება. მოზრდილები ღრმა ზენოლის დამამშვიდებელ ეფექტს ვღებულობთ ჩახუტებით ან ღრმა მასაჟით.

თუ ამჩნევთ, რომ ბავშვი თავს არიდებს ზოგიერთ სენსორულ სტიმულს, რაც მოცემული აქტივობის ბუნებრივი შემადგენელია, შეცვალეთ ეს აქტივობა და გადადით სხვაზე. წიგნში აღწერილი აქტივობები და თამაშობები გვთავაზობენ განსხვავებულ საშუალებებს, გზებს და მასალებს, რათა უზრუნველვყოთ ბავშვებისთვის საჭირო გამოცდილება შესაბამისი სტიმულების მიწოდების გზით. ვიზუალური მიმანიშნებლების გამოყენება სენსორული ინტეგრაციის დარღვევის მქონე ბავშვებთან (ბავშვებთან ნევროლოგიური სირთულეებით) დაგეხმარებათ შფოთვის შემცირებაში, რადგან ამ შემთხვევაში ბავშვებს ეცოდინებათ, რა მოხდება შემდეგ. ცოდნა აქტივობის მომდევნო ეტაპის შესახებ, ბავშვებს აქტივობებისადმი უფრო კომფორტულად განაწყობს.

თუკი თქვენი შვილი არის სენსორულად სენსიტიური და არ საუბრობს, მიაქციეთ უფრო მეტი ყურადღება მის ნებისმიერ ფსიქოლოგიურ რეაქციას, როგორცაა ოფლიანობა, თვალეზის დაძაბვა, მძიმე სუნთქვა და აღგზნებული მოძრაობა. ეს ნიშნავს იმას, რომ ბავშვის რეაქცია მიყენებულ ან აღქმულ სენსორულ სტიმულზე შიშითაა გამოწვეული. (სპეციალურ

ლიტერატურაში ეს მდგომარეობა აღინიშნება როგორც ბრძოლა ან გაქცევა). ლიტერატურისთვის ამ ცნობილი ტერმინის (ბრძოლა ან გაქცევა<sup>4</sup>) ჩემეული ინტერპრეტაცია ბავშვებთან მრავალწლიანი მუშაობის საფუძველზე გამიჩნდა. კერძოდ, ბავშვის ფსიქოლოგიური რეაქცია შიშია, რასაც შემდეგ მოყვება ბრძოლა, თავის არიდება (გაქცევა) ან ისეთი ტიპის ქცევა, როგორცაა ფიზიკური აგრესია გარშემომყოფების მიმართ, გაქცევა, თვალების გაშტერება გარე სტიმულებისგან და გარესამყაროსგან თავის იზოლაციის მიზნით. სასიცოცხლოდ მნიშვნელოვანია, რომ ბავშვები, რომლებსაც აღენიშნებათ სწრაფი შფოთვის რეაქციები, შევამზადოთ უცხო სენსორული გარემოსთვის, მომავალი მოვლენებისა და შეხვედრისათვის უცნობ ადამიანებთან.

## თანატოლების ჩართულობა

მას შემდეგ, რაც თქვენი შვილი გაეცნობა სხვადასხვა ტიპის თამაშობებს, როგორებიცაა სენსორული ან მოტორული აქტივობები და ამ თამაშების მარტივ წესებს შეისწავლის, ბავშვის შესაძლებლობების გაფართოებისთვის შემდეგი აუცილებელი ეტაპი თამაშში მისი თანატოლების ჩართვა და თანამონაწილეობა იქნება.

თამაშისთვის აუცილებელი უნარების სწავლებით, რაც აქტივობების სხვასთან ერთად მონაცვლეობით შესრულებას, ყურადღების აქტივობაზე შენარჩუნებასა და საგნების დანიშნულებისამებრ გამოყენებას გულისხმობს, ვამზადებთ ბავშვს თანატოლებთან თამაშისთვის. ეს მას საშუალებას მისცემს, გახდეს თანატოლების სოციალური სამყაროს ნაწილი. როდესაც თქვენი შვილი თამაშის დროს წარმატებით დაიწყებს თავისი ასაკის ბავშვებთან ურთიერთობას, მაშინ ის შეძლებს მეტი ისწავლოს თანატოლებისგან და ნაკლები მითითება დასჭირდება უფროსებისგან. თანატოლთა მიერ თანატოლის სწავლების მნიშვნელოვნება და ეფექტი აღიარებულია მრავალი პროფესიონალისმიერ, რომლებიც მუშაობენ აუტისტური სპექტრის, ასპერგერის სინდრომისა და სენსორული ინტეგრაციის დარღვევის მქონე ბავშვებთან, რადგან ამ შემთხვევაში დასწავლა ხდება ცვალებად გარემო-

---

<sup>4</sup> ავტორს მოჰყავს ტერმინი “fight or flight”, რაც ფიზიოლოგიური რეაქციაა, როდესაც ჩვენ ვდგებით საფრთხის წინაშე, ჩვენი ორგანოები რეაგირებენ და ეძებენ გამოსავლის კონკრეტულ გზებს. შიშის ფიზიკური რეაქციაა ოფლიანობა, გაზრდილი გულისცემა, მაღალი ადრენალინის დონე. ესაა საპასუხო რეაქცია, მანამ სანამ სხეული გადაწყვეტს მოცემულ სიტუაციაში, თუ როგორ მოიქცეს არსებობს ორი გზა - „გაიქცეს ან შეებრძოლოს“ (მთარგმ.).

ში, დინამიურად და იოლად განზოგადდება სხვა ადამიანებთან და განსხვავებულ კონტექსტში.

როცა ბავშვს ახალ თამაშს ან აქტივობას წარუდგენთ, დაიწყეთ მისთვის ნაცნობი, მოკლე ბიჭებით. წიგნში აღწერილი მრავალი აქტივობა ნაცნობია და ამ აქტივობებში მაქსიმალურად არის წახალისებული თანატოლთა მონაწილეობა. როდესაც ბავშვი პირველად ჩაერთვება თამაშში თანატოლ(ებ)თან ერთად, არ გქონდეთ მოლოდინი, რომ ის მთელ თამაშს მითითების გარეშე დამოუკიდებლად გაართმევს თავს. მეტი ვარაუდით, ბავშვი აქტიურობას მხოლოდ მცირე დროით გამოავლენს, თუმცა შესაძლებელია სრულიად პასიურადაც დარჩეს, ან გამოავლინოს თანატოლებთან ურთიერთობის მცდელობა, მაგრამ ვერ მიხვდეს, თუ როგორ ადასრულოს თავისი განზრახვა.

ბავშვი რომ უკეთ განეწყოს ამ ტიპის თამაშის მიმართ, საჭიროა სათამაშოდ კონკრეტული დრო დათქვათ (მაგ ერთი საათი ან ნაკლები, განსაკუთრებით, თუკი ბავშვს თამაშს პირველად აცნობთ) და ამის გათვალისწინებით დაგეგმოთ კონკრეტული აქტივობები. მე რეკომენდაციას ვუნევ ნატიფ-მოტორული ან სამაგიდო თამაშების მონაცვლეობას მსხვილ მოტორულ თამაშებთან, რადგან ეს უკანასკნელი შედარებით ნაკლებად მოითხოვს სტრუქტურირებულ ინტერაქციას. მაგალითად, თუ ორი ბავშვი უბრალოდ ხტუნავს ბატუტზე, იცინის და ცდილობს ბატუტზე მოთავსებული სათამაშო დათვები გადმოაგდოს იატაკზე, ისინი გარკვეულწილად უკვე ურთიერთობენ, მიუხედავად იმისა, რომ პირდაპირი ინტერაქცია მათ შორის არ არის. ყველაზე გამორჩეული მეგობრობა ხომ სწორედ გაზიარებული, ერთდროული ღიმილით იწყება.

## სენსორული განვითარება

---

კარგად განვითარებული სენსორული სისტემა მნიშვნელოვანია, როგორც კოგნიტური, ისე სოციალური ინტელექტის ჩამოყალიბებისთვის, რაც ჩვენს სამყაროში წარმატების მიღწევის ძირითადი განმსაზღვრელია. სენსორული განვითარება ჩანასახშივე იწყება და ის საფუძვლად ედება ინტეგრირებული უნარების განვითარებას, როგორცაა მსხვილი და ნატიფ - მოტორული კოორდინაცია, მეტყველება და კომუნიკაცია.

როგორც შესავალში აღვნიშნეთ, თქვენი შვილის „გონების ბიბლიოთეკის“ პირველი ორი თარო ეძღვნება ბაზისურ სენსორულ სისტემებს. წიგნები გამოცდილებების აღმნიშვნელი მეტაფორაა. თითოეული გამოცდილება, რომელსაც ბავშვი შეიძენს, ჩაიწერება და მოინიშნება მისი „გონების ბიბლიოთეკაში“. წიგნები, რომლებიც დაკავშირებულია შეგრძნებებთან, ქმნის ბაზისურ სექციას „გონების ბიბლიოთეკაში“ სენსორული სისტემა მოიცავს შემდეგ **შვიდ შეგრძნებას:**

---

■ **ვესტიბულური შეგრძნება (მოძრაობის ბალანსი):**

ეს არის ყველაზე ძლიერი სისტემა და ყველა შეგრძნების „მეფე“, თუმცა ადამიანს მისი მნიშვნელობის შესახებ ცოდნა ყველაზე გვიან უყალიბდება. ვესტიბულური შეგრძნება არის სივრცეში ჩვენი არსებობის განცდა, მარკერი („მე აქ ვარ“) რომელიც გვეხმარება აღვიქვათ, სად არის ჩვენი სხეული მიწის ზედაპირთან და სხვა საგნებთან მიმართებაში. ამ შეგრძნების რეცეპტორები მდებარეობს შიდა ყურში, ვესტიბულურ აპარატში.

■ **პროპრიოცეპტული შეგრძნება (სხეულის პოზა):**

ეს არის სხეულის აღქმის სისტემა. შეგრძნება, რის საფუძველზეც „მარცხენა ხელმა იცის, თუ რას აკეთებს მარჯვენა ხელი“<sup>5</sup>. ამ შეგრძნების საშუალებით ვიგებთ, რა მიმართებაში არიან ჩვენი სხეულის ნაწილები ერთმანეთთან და როგორ მოძრაობენ ისინი. პროპრიოცეპტული შეგრძნების გადამუშავების სირთულეები, როგორც წესი, კავშირშია შეხების და ვესტიბულური შეგრძნებების გადამუშავების სირთულეებთან. შენიშვნა: ძლიერ ზენოლას, რომელიც წარმოადგენს სტიმულს პროპრიოცეპტული რეცეპტორებისთვის, ნერვიულ სისტემაზე დამამშვიდებელი ეფექტი აქვს.

■ **ტაქტილური შეგრძნება (შეხება):**

ეს არის შეხების შეგრძნება. ის გვაუწყებს, რას ვხეებით სხეულით და გვანვდის ინფორმაციას ტკივილის, დანოლის, ტემპერატურის, მოძრაობის, ზომის, ტექსტურის და ფორმის შესახებ. ჩვენი შეხების შეგრძნება იყოფა ორ კატეგორიად: თავდაცვით და განმასხვავებელ (დიფერენციალური) სისტემადად. თავდაცვითი სისტემა გვაფრთხილებს და გვიცავს პოტენციურად საზიანო სტიმულებისგან, როგორიც შეიძლება იყოს კოლოს დაჭდომა ხელზე, ან უცნობის მიერ ზურგზე ხელის მსუბუქი შეხება. განმასხვავებელი სისტემა ჩვენი შეხების შეგრძნების ნაწილია. ის გვანვდის ინფორმაციას იმ ობიექტების ფიზიკური ბუნების შესახებ, რომლებსაც ვხეებით ან რომლებიც გვეხებიან. ამის საფუძველზე ვღებულობთ ინფორმაციას ობიექტის ტემპერატურის, შეხების ადგილის, დანოლის შესახებ და ა.შ.

■ **აუდიტორული შეგრძნება (სმენა):**

---

<sup>5</sup> ავტორი აღნიშნულ ადგილას ახდენს მონყალების გაცემის შესახებ სახარების სიტყვების პერიფრაზს. მათეს სახარების პასაჟი შემდეგნაირია: „შენს მარცხენას ნუ ეცოდინება, რას აკეთებს შენი მარჯვენა“ (მათ. 6:3) (მთარგმ.).



შეგრძნება, ანუ სმენა საშუალებას გავძლევს აღვიქვათ, ლოკალიზება მოვახდინოთ, და გავარჩიოთ ხმები. აუდიტორული სისტემის რეცეპტორები განლაგებულია შიდა ყურში. შესაბამისად, აუდიტორულ და ვესტიბულურ სისტემებს საერთო ნერვული ბოჭკოები აქვთ. აუდიტორული ზემგრძნობელობა (ანუ აუდიტორული თავდაცვა) არის მშობლების ერთ-ერთი ხშირი ჩივილი, იმ ბავშვებზე, რომლებსაც მოგვიანებით დაესმით ნევროლოგიური დიაგნოზი, როგორცაა აუტიზმი, ასპერგერის სინდრომი, ან სენსორული ინტეგრაციის დარღვევა.

■ **ვიზუალური შეგრძნება (მხედველობა):** ვიზუალური შეგრძნება ანუ მხედველობა გვაძლევს ინფორმაციას ფერის, ფორმის, ობიექტებს შორის მანძილის, და მათი მოძრაობის შესახებ. ვესტიბულური სისტემა თვალების პატარა კუნთებს აკონტროლებს.

■ **გუსტატორული შეგრძნება (გემო):** გუსტატორული შეგრძნება არის გემოს შეგრძნების უნარი, რომელიც ორი „ქიმიური“ შეგრძნებიდან ერთ-ერთს წარმოადგენს. საკვები ქიმიკატების აღმოჩენით ის გვაძლევს ინფორმაციას პირში მოხვედრილი ნივთიერების შესახებ. შემთხვევითია, მაგრამ ფაქტია, რომ ბუნებრივ ქიმიკატებს, რომლებსაც სასიამოვნო გემო აქვთ, სასიცოცხლო ფუნქციაც გააჩნიათ.

■ **ოლფაქტორული შეგრძნება (ყნოსვა):** ოლფაქტორული შეგრძნება ანუ ყნოსვა მეორე „ქიმიური“ შეგრძნებაა. ჰაერში გაფანტული ქიმიკატების შეგრძნებით, იგი არეგისტრირებს და ახარისხებს ინფორმაციას არსებული სურნელების შესახებ. ბუნებრივი ქიმიკატები, მაგალითად, საკვები, რომლსაც კარგი სურნელი აქვს, ხშირად ასოცირდება უსაფრთხოებასთან. თავის ტვინის ნაწილს, რომელიც პასუხისმგებელია ამ ინფორმაციის ანალიზზე, აქვს პირდაპირი ნერვული კავშირი ლიმბურ სისტემასთან (თავის ტვინის ემოციის ცენტრთან). აუტისტური სპექტრის მქონე ბევრი ადამიანი ხასიათდება განსაკუთრებული მგრძნობელობით სხვადასხვა სახის გემოს მიმართ.

ყველა ზემოთ განხილული შეგრძნება დამოკიდებულია ერთმანეთზე და დაკავშირებულია ერთმანეთთან. სირთულეები, რომლებიც არსებობს რომელიმე ერთ სისტემაში, გავლენას ახდენს სხვა სისტემაზე. მაგალითად, თუკი ბავშვს აქვს მოძრაობასთან დაკავშირებული სირთულეები, მას შეიძლება ჰქონდეს მხედველობითი სტიმულების გადამუშავების სირთულეები. ეს უკანასკნელი იქონიებს გავლენას მის სასწავლო პროცესზე - მაგალითად, დაფიდან გადაწერას ან კითხვაზე; თუკი ბავშვი შეხების მიმართ მგრძობიარეა, მაშინ მას დიდი ალბათობით ექნება სირთულეები ნატიფ-მოტორულ უნარებში, ეს უკანასკნელი კი თავის მხრივ გავლენას მოახდენს აკადემიურ და თვითმომსახურების უნარებზე. ამ სისტემებში არსებულმა სირთულეებმა შესაძლოა ნეგატიური გავლენა მოახდინოს ბავშვის სოციალიზაციაზე. იმისათვის, რომ ბავშვმა თავი უსაფრთხოდ იგრძნოს უცხო გარემოში და ახალ ხალხთან, მას სჭირდება ინფორმაცია თავისი სხეულის და გარემოს ინტერაქციის შესახებ.

ამ თავში აღწერილი თამაშები და აქტივობები მიმართულია იმ სენსორული სისტემების სტიმულირებასა და ინტეგრაციაზე, რომლებიც წარმოქმნიან ბავშვის გონების ბიბლიოთეკის პირველ ორ თაროს. წიგნში მოცემული მრავალი აქტივობა მოითხოვს ორი ან უფრო მეტი შეგრძნების არხიდან მიღებული ინფორმაციის დაკავშირებას. ჩვენი მიზანია დავეხმაროთ ბავშვს სახალისო გზით მიიღოს გამოცილება სენსორული სამყაროს შესახებ, რაც მოამზადებს მას სხვა ინტეგრირებული უნარებისთვის.

## თამაში ① **ოქროს ტახტი**<sup>6</sup>

### შენობაში / ღია სივრცეში

- შენობაში

### რესურსები:

- არ მოითხოვს სპეციალურ რესურსებს

<sup>6</sup> ორიგინალში: „Bonding Rock“, თუმცა ქართული თარგმანისათვის ვარჩიეთ ქართველი მკითხველისათვის უფრო მეტად ნაცნობი თამაშის დასახელება (მთარგმ.).

## როგორ?

- ორმა ზრდასრულმა ადამიანმა ჩაჰკიდეთ ხელები ერთმანეთს ჰამაკის მსგავსად. დაინჰინეთ ბავშვი ხელებზე ჰორიზონტალურ მდგომარეობაში. დარწმუნდით, რომ თქვენ და თქვენი მენყვილე იმდენად ახლოს ხართ ბავშვთან, რომ ტანით უზრუნველყოფთ მცირე ზენოლას მის სხეულზე.
- აქანავეთ ბავშვი წინ და უკან. მიაქციეთ ყურადღება, რომ წინ მოძრაობისას, ბავშვის თავი უფრო მაღლა იყოს, ვიდრე ფეხები; ხოლო უკან მოძრაობისას - პირიქით.
- ქანაობისას უმღერეთ ბავშვს<sup>7</sup>.
- მთავარია, რომ ბავშვის სხეულზე ახდენდეთ უწყვეტ ღრმა ზენოლას და ინარჩუნებდეთ მასთან მხედველობით კონტაქტს.

## მიზანი:

- პროპრიოცეპტული სტიმულირება: ორი ზრდასრული ადამიანის სხეული უზრუნველყოფს ბავშვისთვის ღრმა პროპრიოცეპტულ სტიმულაციას. ის ისეთსავე დამამშვიდებელ გავლენას ახდენს ბავშვზე, როგორც ჩვილზე საბანში გახვევა.
- ვესტიბულური სტიმულირება: წინ და უკან ქანაობა ბავშვს აწვდის ვესტიბულურ ინფორმაციას. ვესტიბულური სტიმულების ოდენობას ზრდასრული ადამიანი აკონტროლებს.
- გაზიარებული ყურადღება: მოცემული აქტივობა, რომელიც სხვა პირებთან ერთად სრულდება, ხელს უწყობს მხედველობითი კონტაქტის დამყარებას.

## რატომ?

მანამ, სანამ მიჯაჭულობა კოგნიტური მოვლენა გახდება, ის სენსორულია. მიჯაჭულობა გულისხმობს შეხებას, აუდიტორულ, ვიზუალურ სტიმულებსა და მოძრაობას, რომელიც ორი ადამიანის მიერ არის გაზიარებული და მათ შორის მყარდება. შესაბამისად, თუკი ბავშვს „ქანაობის“ აქტივობით ვესტიბულურ და პროპრიოცეპტულ სტიმულებს ერთდროულად მივანვდით, ხელს შევუწყობთ მიჯაჭვულობის გაზრდას ზრდასრულსა და ბავშვს შორის.

<sup>7</sup> ორიგინალშია: სიმღერა "Mommy, Daddy, Emma, Mommy, Daddy..." (მთარგმ.).

როდესაც ჩვენი ქალიშვილი ჩინეთიდან ჩვენთან სახლში საცხოვრებლად გადმოვიდა, ის 14 თვის იყო. მას აღენიშნებოდა გარკვეული თავდაცვითი სენსორული ქცევები, მაგალითად, არ სურდა, რომ უფროსს დაემშვიდებინა ის. ბავშვები, რომლებსაც დიდი ხნის განმავლობაში არ აქვთ ზრდასრულ ადამიანებთან ფიზიკური სიახლოვის და კავშირის შესაძლებლობა, საკუთარ თავზე მინდობილნი რჩებიან. ეს ახდენს მნიშვნელოვან გავლენას მათ უნარზე, გაუჩნდეთ მიჯაჭვულობა აღმზრდელთან.

ჩვენ მეგის (ჩვენი ქალიშვილის) ცხოვრება მრავალი სენსორული აქტივობით გავამდიდრეთ, მაგრამ ზემოთ აღწერილი თამაში ერთ-ერთი ფუნდამენტური აქტივობა იყო, რომელსაც ყოველდღიურად მივმართავდით. თავდაპირველად ის უარს აცხადებდა ამ აქტივობაზე. თუმცა, რამდენიმე დღის შემდეგ შეუყვარდა ის. ახლა კი როდესაც ამ წიგნს ვწერ, ის ექვსი წლისაა და ყოველთვის, როცა კი განერვიულებული ან დაღლილია, მეუბნება: „დედა დროა დაარწიო პატარა მეგი“. მე და ჩემი ქმარი იოლად ვხვდებით, რას ითხოვს ის.

## თამაში ② შებრძნებების ტომარა

### შენობაში / ღია სივრცეში

- როგორც შინ, ისე გარეთ.

### რესურსები: (პირველ ეტაპზე)

- ბალიშის პირი;
- ორი იდენტური ფუმფულა სათამაშო ცხოველი;
- ორი იდენტური პატარა ბურთი;
- ორ-ორი ვარგად ნაცნობი ნივთი (მაგ. ჭურჭელი). დარწმუნდით, რომ შერჩეული საგნები ბავშვისთვის ნაცნობია და შეხებით მათი ამოცნობა არ იქნება სირთულეებთან დაკავშირებული.

## რესურსები: (მეორე ეტაპზე)

- ქალაქის ცუდი;
- პატარა საგნები, როგორცაა მონეტები, ქალაქის კავები („სკრეპები“), ღილები და ა.შ.

## როგორ? (პირველ ეტაპზე)

- ჩადეთ რომელიმე ნივთი ბალიშის პირში.
- მაგიდაზე დადეთ იდენტური ნივთი მინიშნებისთვის.
- ჩააყოფინეთ ბავშვს ხელი ბალიშის პირში ისე, რომ არ ჩაიხედოს შიგნით. სთხოვეთ ბავშვს აღწეროს ნივთი, რომელსაც ბალიშის პირში აღმოაჩენს, ისე რომ არ შეხედოს მას. ამავდროულად, მიეცით უფლება უყუროს მაგიდაზე მოთავსებულ ნივთს. როდესაც ის მიხვდება, რომ ნივთები, რომელსაც ის ეხება, და რომელსაც უყურებს, იდენტურია, გაართულეთ თამაში.
- თამაშის გართულებული ვარიანტი გულისხმობს, მაგიდაზე უფრო მეტი ნივთის განთავსებას და ბავშვის ნახალისებას, ბალიშის პირში ჩახედვის გარეშე ამოიციოს მასში ჩაგდებული ნივთი.
- როცა ბავშვი ამოიციობს ნივთს, თვალსაჩინო ენის გამოყენებით წაახალისეთ ვერბალური კომუნიკაცია - დაასახელეთ ნივთი და აღნიშნეთ მოქმედება, მაგალითად „შენ აირჩიე მონეტა, რომელიც არის მრგვალი, გლუვი და ბრტყელი“. მას შემდეგ, რაც ბავშვი ნივთის თვისებებს შესაბამის სიტყვებთან დააკავშირებს, წაახალისეთ გააკეთოს სწორი არჩევანი თქვენ მიერ შეთავაზებულ მახასიათებლებს შორის, მაგალითად „ეს რბილია თუ მაგარი?“ ან „გლუვია თუ ბუნვიანი“?

## როგორ? (მეორე ეტაპზე)

- მოათავსეთ პატარა ნივთები (ერთ ჯერზე ერთი ცალი) სადილისათვის განკუთვნილ ქალაქის ცუთში.
- სთხოვეთ ბავშვს ამოიციოს ნივთები მხოლოდ შეხებით (და ვიზუალური მინიშნების მიცემის გარეშე).
- სთხოვეთ ბავშვს აღწეროს, და არა მხოლოდ დაასახელოს საგანი.

## მიზანი:

**ტაქტილური სტიმულის დაკავშირება მხედველობით სტიმულთან:** აქტივობის პირველ ეტაპზე ვასწავლით ბავშვს შეხებითი (ტაქტილური) ინფორმაციის დაკავშირებას ვიზუალურ ინფორმაციასთან. ამისათვის ბავშვს ვაძლევთ შესაძლებლობას ვიზუალურად აღიქვას საგანი, რომლის იდენტიფიკაციასაც ხელით ეხება. აღნიშნული აქტივობა, ამზადებს მას უშეცდომოდ აღიქვას გარემოში მოცემული საგნების ტაქტილური თვისებები, მხოლოდ ვიზუალური აღქმის საფუძველზე.

**ტაქტილური დისკრიმინაცია (განსხვავება):** საგნების ამოცნობა ხელებისა და თითების გამოყენებით, ვიზუალური შეგრძნების გარეშე, ხელს უწყობს ტაქტილური სისტემის განვითარებას, რაც თავის მხრივ ნატიფი მოტორული უნარების საფუძველია.

**შეხების დაკავშირება ენასთან:** ეს თამაში ბავშვს დაეხმარება გაამდიდროს თავისი ლექსიკა ზედსართავებით. ამ თამაშს შეუძლია მეტყველების ნახალისება და აღწერითი ტექსტის-თვის საჭირო სიტყვათა მარაგის გაზრდა.

**შეხების შეგრძნება:** აღნიშნული თამაში იძლევა შესაძლებლობას ბავშვმა აღმოაჩინოს ახალი ტექსტურა უსაფრთხო და სახალისო გზით. შესაბამისად, აღნიშნული აქტივობის შედეგად, შესაძლებელია თანდათან შემცირდეს ბავშვის ტაქტილური ზემოქმედებლობა სხვადასხვა ტექსტურის მიმართ.

**შენიშვნა:** ეს „აჰა - განცდის“ მქონე აქტივობაა. ბავშვის თვალები აღტაცებისგან ნათდება, თუკი ის შეძლებს ნივთების და მათი მახასიათებლების უშეცდომოდ ამოცნობას. მიყვარს ბავშვებზე დაკვირვება ამ დროს - რამდენიმე ჯერის შემდეგ, ისინი თამამად ყოფენ ხელს ტომარაში, სწორად მიუთითებენ შესაბამის გამოსახულებას ან მხიარულად ყვირიან: „მე ვიცი, ეს მონეტაა!“

## რატომ?

შეხების ადრეული გამოცდილება არსებითია კოგნიტური და ვერბალური განვითარებისთვის. ნევროლოგიური დიაგნოზის მქონე ბევრი ბავშვი განსაკუთრებით მგრძობიარეა შეხების მიმართ. ეს აფერხებს ადრეულ დასწავლას, რადგან გარემოს შესწავლა ადრეულ ასაკში შეხების გზით ხდება. ადრეულ ასაკში შეხებით მიღებული გამოცდილება, ეხმარება ნატიფ-მოტორული უნარების განვითარებას. შესაბამისად, უმნიშვნელოვანესია მოვახდინოთ ტაქტილური შეგრძნების სტიმულირება და მისი განვითარება სახალისო გზებით.

## თაბაში (3) ჰოთ - დოგი საბანში

### შენობაში / ღია სივრცეში

- შენობაში

### რესურსები:

- მძიმე საბანი;
- დედვიკოს ან მამვიკოს კუნთები.

### როგორ?

- თავდაპირველად დააფინეთ მძიმე საბანი იატაკზე და უთხარით ბავშვს, რომ აპირებთ დაამზადოთ „ჰოთ დოგები“ და რომ თავად ის იქნება „ჰოთ დოგი“. შემდეგ, დაანვინეთ ბავშვი იატაკზე საბნის კიდის გასწვრივ. დარწმუნდით, რომ ბავშვის თავი კიდის ზევითაა და დაიწყეთ მისი გადახვევა საბანში (გაფრთხილება: სახის არცერთი ნაწილი არ უნდა მოექცეს საბანში).
- აგორავეთ ბავშვი საბანთან ერთად, ვიდრე ის სრულად არ შემოეხვევა ბავშვის სხეულს. მიმართეთ სახელით და

ესაუბრეთ: „ვინ არის ჩემი ჰოთ - დოგი პურში?“, „მეგანი არის ჰოთ - დოგი პურში“.

■ შემდეგ მოახდინეთ ღრმა ზენოლა ბავშვის ზურგზე (მასაჟის მსგავსად) და თან უთხარით: „ჰოთ - დოგს ზურგზე კეტჩუს ვასხამ, და ცოტა მდოგვსაც ვამატებ მხარზე“.

■ განაგრძეთ მასაჟის მსგავსი ღრმა ზენოლა ბავშვის ხელებზე, ზურგსა და ფეხებზე და განუმარტეთ რას აკეთებთ - დაასახელეთ სხეულის ნაწილი, რომელსაც ეხებით.

■ ფრთხილად გამოსწიეთ საბნის ერთი კიდე, რათა ბავშვი სიცილით გამოგორდეს საბნიდან.

თუკი ბავშვი შეშინდება საბნიდან გამოხვევის პროცესში, მიეცით შესაძლებლობა თავად გამოითავისუფლოს ხელები. ეს შეუმცირებს მას შებოჭილობის განცდას.

## მიზანი:

■ **პროპრიოცეპტული სტიმულირება:** საბანში ბავშვის გახვევა და „საკმაზების“ გამოყენება უზრუნველყოფს ღრმა ზენოლას, რაც ასტიმულირებს პროპრიოცეპტულ რეცეპტორებს და ნერვულ სისტემაზე დამამშვიდებლად მოქმედებს.

■ **კომუნიკაცია:** უშუალო ფიზიკური კონტაქტით ვეხმარებით ბავშვს შეიგრძნოს და აღიქვას თავისი სხეულის ნაწილები.

■ **სხეულის შემეცნება:** თამაში დროს ბავშვის სხეულის ნაწილების დასახელება/აღწერა და მათზე ღრმა ზენოლა დაეხმარება მას გაიგოს, თუ როგორ არის სხეულის ნაწილები დაკავშირებული ერთმანეთთან და მასთან.

■ **ვესტიბულური სტიმულირება:** თამაშის ბოლოს, როდესაც საბნიდან გამოვახვევთ ბავშვს, ჩვენ ვინვევთ თავისა და სხეულის ბრუნვით მოძრაობებს და ამგვარად „ვკვებავთ“ ვესტიბულურ სისტემას.

■ **სწავლისადმი მზაობა:** ბრუნები აფხიზლებს ნერვულ



სისტემას. შესაბამისად, ხშირად ისინი გადაჭარბებულად აღიქმება იმ ბავშვების მიერ, რომლებსაც აქვთ ზედმეტი მგრძობიანობა მოძრაობის მიმართ. აღნიშნულის გათვალისწინებით, ამ აქტივობაში ბრუნები დაკავშირებულია პროპრიოცეპტულ სტიმულთან, რასაც აქვს დამამშვიდებელი ეფექტი ნერვულ სისტემაზე. ვესტიბულური და პროპრიოცეპტული სისტემების ერთდროული სტიმულირება ეხმარება ნერვულ სისტემას მიაღწიოს ოპტიმალურ მდგომარეობას - „მშვიდ სიფხიზლეს“ და ქმნის არაჩვეულებრივ წინაპირობას კონცენტრირებული კოგნიტური სამუშაოსათვის.

**შენიშვნა:** ზემოთ განხილული აქტივობა ერთ-ერთი საიმედო თამაშია, რომელსაც მე მუდმივად ვიყენებ, რათა ბავშვებთან დავამყარო პირველადი კონტაქტი (რაპორტი), მივალწვინო მშვიდი სიფხიზლის მდგომარეობას და შევქმნა წინაპირობა კოგნიტურ აქტივობებში ჩართვისთვის.

### **რატომ?**

აქტივობები, რომლებიც ღრმა გენოლასთან ერთად უზრუნველყოფენ ვესტიბულურ - სტიმულატორულ მოძრაობას (როგორც არის მაგალითად, ტანზე მოხვეული საბნიდან გამოძრომა), ეხმარება ნერვული სისტემის ინტეგრაციას. პროპრიოცეპტულ სტიმულებს ნერვულ სისტემაზე დამამშვიდებელი ეფექტი აქვს. თუკი ამ სტიმულებს ერთმანეთს დავუკავშირებთ, შევამცირობთ შიშს ახალი მოძრაობისადმი, გავზრდით ბავშვის მიმდებლობას მათ მიმართ. ეს სხვა არაერთი კომპლექსური მოტორული (მაგალითად სპორტული) და კოგნიტური აქტივობების წინაპირობაა.

## თამაში 4 „ჯვრები და ნულები“<sup>8</sup>ნვერის საპარს ქაფში

.....

### შენობაში / ღია სივრცეში

- როგორც შინ, ისე გარეთ.

### რესურსები:

- საპარსი ქაფი ან პუდინგი;
- ბრტყელი ზედაპირი (გამოდგება სარკე).

### როგორ?

- ბრტყელი ზედაპირი (დაახლოებით 15X15 სმ (6 ინჩი 6-ზე)), დაფარეთ ერთი სანტიმეტრის სისქის (1/2 ინჩი) საპარსი ქაფით.
- გამოსახეთ ბადე საპარსი ქაფით. ამისათვის სთხოვეთ ბავშვს დაახატოს ოთხი ხაზი (ორი ვერტიკალური, ორი ჰორიზონტალური).
- საპარს ქაფში ითამაშეთ „ჯვრები და ნულები“. თავდაპირველად, წესების გარეშე სცადეთ სიმბოლოების „O“ და „X“ უჯრებში ხატვა.
- დავამატოთ სახალისო კომპონენტი: საპარს ქაფთან ერთად გამოიყენეთ საკვების საღებავი (შესაძლოა პუდინგის). ყველა „X“ წითლად დახატეთ, ხოლო „O“ ლურჯად.

### მიზანი :

- **შეხებითი სტიმულები:** საპარსი ქაფი უზრუნველყოფს ტაქტილურ გარემოს მოტორული უნარების გავარჯიშებისთვის.
- **თითების იზოლირებული მოძრაობები:** საპარსი ქაფის მაგიდის ზედაპირზე გადანაწილებისთვის აქტივობა ბავშვისგან მოითხოვს მთელი ხელის გამოყენებას; მომდევნო ეტაპზე, „O“ და „X“ სიმბოლოების ხატვისას, აქტივობა ხელს უწყობს საჩვენებელი თითის განცალკევებულ მოძრაობას.

---

<sup>8</sup>ორიგინალშია - Tic-Tac-Toe, რაც რუსულად ითარგმნება, როგორც Крестики-Нолики. რადგან საქართველოში ეს უკანასკნელი ტერმინი ბევრად ცნობილია, თამაშის აღსანიშნავად, სახელწოდება რუსულიდან ითარგმნა (მთარგმ.).

■ **ვიზუალურ-მოტორული მიმართულებები:** მოცემული თამაშით წახალისებულია სხვადასხვა მიმართულების მქონე ხაზების (ბადის) ხატვა, რაც ასოების გამოსახვის წინაპირობაა.

■ **ვიზუალური აღქმა:** „X“ და „O“ სიმბოლოების ბადის უჯრებში მოქცევა და დანარჩენ „X“ და „O“ სიმბოლოებთან მიმართებაში სწორი განთავსება, ბავშვისგან მოითხოვს ფიგურის, ფონის და კიდეების ვიზუალურ აღქმას.

■ **პრაქსისი და შემეცნება:** აღნიშნულში იგულისხმება მოქმედების დაგეგმვა და ორგანიზება, ისევე როგორც სტრატეგიის შემუშავება, თუ სად გათავდეს „X“ და „O“ სიმბოლოები.

### რატომ?

ეს აქტივობა უზრუნველყოფს შვილებით სტიმულებს, ავარჯიშებს ვიზუალურ აღქმას, ვიზუალურ-მოტორულ უნარებს.

## თამაში 5 მხიარულება საპნის ბუშტებით

### შენობაში / ღია სივრცეში

■ უმჯობესია ღია სივრცეში.

### რესურსები:

■ საპნის ბუშტების ფლაკონი.

### როგორ?

■ მონაცვლეობით გაბერეთ საპნის ბუშტები. როცა ერთი ადამიანი ბუშტს გაბერავს, ამ დროს, მეორემ, ბუშტები უნდა გახეთქოს. შეინარჩუნეთ ბუშტები ჯოხზე და გახეთქეთ ისინი სხეულის სხვადასხვა ნაწილებზე შვილებით.

■ **ალტერნატივა:** გაბერეთ საპნის ბუშტი და გააჩერეთ ჯოხზე, განიეთ განზე ბუშტიანი ჯოხი, და სთხოვეთ ბავშვს ააფრინოს ბუშტი ტარიდან.

■ თუ ბავშვს უჭირს ჩაბერვა, სთხოვეთ, ბუშტების სარკის წინ გაბერვა. ასე ის შეძლებს ბუშტების გასაბერად საჭირო პირის მოძრაობის დანახვას და აღქმას..

## **მიზანი :**

■ **ვიზუალური უნარები:** აღნიშნული აქტივობა ბავშვისგან მოითხოვს მზერის შეჩერებას ბუშტებზე. შესაბამისად, ეს აქტივობა აუმჯობესებს თვალის მიდევნების უნარს, თვალების სწრაფ მოძრაობას და მზერის გადანაცვლებას, რაც ხელს უწყობს ბავშვის თვალის პატარა კუნთების განვითარებას.

■ **ვიზუალური აღქმა:** იმისთვის, რომ ბავშვმა შეძლოს გარემოს ვიზუალური აღქმა, ორივე თვალის ბუშტებზე ფოკუსირება და ბუშტების მოძრაობისთვის თვალის მიდევნება, მან უნდა გამიჯნოს ერთმანეთისგან ფიგურა (ბუშტები) და ფონად არსებული სხვა ინფორმაცია.

■ **თვალისა და ხელის კოორდინაცია:** ერთი მხრივ, ბავშვი თვალს ადევნებს ბუშტს, ხოლო მეორე მხრივ, მოძრაობით ერთვება აქტივობაში - ჯოხით იჭერს ბუშტს, აქნევს და უშვებს.

■ **რიგის დაცვა:** თამაშის პროცესში გამოიყენეთ უბრალო საკომუნიკაციო ენა და ნაცვალსახელები, მაგალითად, „ჩემი ჯერია“, „შენი ჯერია“.

■ **სხეულის აღქმა:** მოუწოდეთ ბავშვს ბუშტები გახეთქოს მუხლზე, ცხვირზე, იდაყვზე ან თავზე.

■ **სამეტყველო ენა:** მიმართეთ ზედსართავეებს და რაოდენობის აღმნიშვნელ ტერმინებს, როგორიცაა “დიდი ბუშტი”, „პატარა ბუშტები“.

■ **ორალურ - მოტორული კონტროლი და სუნთქვის კოორდინაცია:** ბუშტის გასაბერად ტუჩებისათვის O-ს ფორმის მიცემა მოითხოვს პირის კუნთების კონტროლს; ხანგრძლივი შებერვა, რაც საჭიროა ბუშტების მისაღებად, და რის კონტროლსაც ცდილობს ბავშვი, აუმჯობესებს სუნთქვას და ხმის პროექციას.

■ **მოტორული დაგეგმვა:** ბუშტების დევნა და ხეთქვა

მოითხოვს მოქმედებათა თანმიმდევრობის დაგეგმვას.

■ **სოციალური უნარები:** ეს თამაში ხელს უწყობს თამაშის მონაწილე პირებს შორის სოციალური კავშირების დამყარებას. ის იწვევს საერთო მხიარულებას, რაც ბუშტების მონაცვლეობით გახეთქვას მოყვება.

### **რატომ ?**

ბავშვები, რომელთაც სირთულეები ექმნებათ, ისეთი აკადემიური უნარების განხორციელებისას, როგორც არის კითხვა და წერა, ხშირად ვიზუალური და ვიზუალურ-მოტორული უნარების სიმწირეს განიცდიან. მათ უჭირთ ორივე თვალის მოძრავ საგნებზე ერთდროულად მიდევნება და ვიზუალურ სტიმულზე ადექვატური მოტორული აქტივობით რეაგირება. ვიზუალურ ინფორმაციაზე რეაგირების სირთულეები შეიძლება გამოვლინდეს ბურთის დაჭერისას ან დაფიდან (ინფორმაციის) გადაწერისას.

## **თამაში 6 დამალული მარბალითი**

### **შენობაში / ღია სივრცეში**

■ როგორც შინ, ისე გარეთ.

### **რესურსები:**

■ დიდ პლასტმასის კონტეინერში ან ყუთში მოთავსებული ქვიშა (ალტერნატივა: ბრინჯი, ლობიო ან პატარა მაკარონები, თუკი აქტივობა შინ სრულდება; ან უხვი რაოდენობით საპარსი ქაფი, რომელსაც საცხობ ლანგარზე მოათავსებთ;)

■ ბავშვისათვის განსაკუთრებით საინტერესო ნივთები, როგორცაა მანქანები „ელვა მაკქუინის“ სერიებიდან, პლასტმასის ფიგურები და ა.შ. (ამ თამაშისთვის მნიშვნელო-

ვანია, ბავშვისთვის საყვარელი ნივთების გამოყენება, რათა მათი მოძებნის სურვილი გაუჩნდეს;

## **როგორ?**

- დამალვით ნივთები ქვიშაში და დაინყეთ მიწის თხრა დამალული “მარგალიტების” საპოვნელად.
- უთხარით ბავშვს, რამდენი „მარგალიტია“ დაფლული ქვიშაში (თუ საჭიროა თითებიც აჩვენეთ). მაგალითად, „ხუთი მანქანა არის დამალული ქვიშაში: სალი, ელვა, დოკი, მატერი და რამონი, შეგიძლია ხუთივე იპოვო“?
- წაახალისეთ ბავშვი, მტევნებითა და მკლავით ჩაეფლოს ქვიშაში ნივთების მოსაძებნად, თანაც ისე, რომ ქვიშა ხელით არ გადაქექოს.
- ესაუბრეთ ყველა იმ ნივთის შესახებ, რომელსაც იპოვის.
- მიუთითეთ ბავშვს თითოეული ნაპოვნი ნივთი მოათავსოს კონტეინერში, რათა აკონტროლოს მათი რაოდენობა.

**შენიშვნა:** თუ თამაშობთ სახლში და არ გაქვთ საშუალება დაამზადოთ სილის ჩარჩო, დაყარეთ ბავშვისთვის საინტერესო პატარა ნივთები საცხობ ლანგარზე და დამალეთ საპარს ქაფში. თუ ბავშვს არ სურს შეეხოს საპარს ქაფს, მიეცით უფლება ხის ჯოხი ჩაარჭოს ქაფში და ამგვარად მოძებნოს „ძვირფასი ქვები“. სახლში გამოსაყენებელი ალტერნატიული საშუალებაა ღრმა პლასტმასის კონტეინერი, რომელშიც შეგიძლიათ მოათავსოთ ნივთები და სანახევროდ გაავსოთ ბრინჯით ან მარცვლეულით. თუ სახლში დიდი ზომის კონტეინერი მოგეძებნებათ, შესაძლებელია ბავშვი კონტეინერში ჩასვით, და ასე მოაძებნინოთ სათამაშოები.

## **მიზანი:**

- **ტაქტილური ინფორმაციის მიღება/დაფიქსირება:** მრავალფეროვან მასალასთან შეხება / კავშირი ეხმარება ბავშვს დააფიქსიროს (დაარეგისტრიროს) ტაქტილური ინფორმაცია, რაც არსებითად მნიშვნელოვანია ინფორმაციის გარჩევისა და განსხვავების უნარის განვითარებისთვის.
- **ტაქტილური ინფორმაციის გარჩევა:** ქვიშაში

საგნების მოძიება უზრუნველყოფს ბავშვის კანზე დიდი რაოდენობით ტაქტილურ სტიმულებს; ბავშვს სჭირდება გამოიყენოს განმასხვავებელი ტაქტილური სისტემა, იმისათვის რომ გამოიჭნოს ქვიშა იმ საგნებისგან რომლებსაც ეძებს.

■ **შეხების მიმართ ზემგრძობელობის შემცირება:** საგნების ძიება ტაქტილურად მდიდარ გარემოში, ხელს უწყობს ზემგრძობელობის შემცირებას შეხების მიმართ სენსიტიურ ბავშვებთან. ეს ამზადებს ბავშვს ფუნქციური და აკადემიური აქტივობებისთვის, როგორებიცაა ღილების შეკვრა და წერა.

■ **წინააკადემიური უნარები:** ეს აქტივობა წაახალისებს ბავშვს გადათვალოს ნივთები, რომელთა რაოდენობა თამაშის სხვადასხვა ეტაპზე შეიძლება იცვლებოდეს. ასე ის შეიძენს უნარს, გამოყოს ერთნაირი საგნები და დათვალოს განსხვავებულ ჯგუფებში ნივთების რაოდენობა.

ეს გარდამტეხი აქტივობაა. ბავშვები წარსულს ჩააბარებენ სენსორულ ჭირვეულობას (ზემგრძობელობას), როცა მტევნებით და მკლავით ჩაეფლობიან სილაში, ბრინჯში, ან საპარსს ქაფში, იმისათვის რომ მიიღონ ის, რაც სურთ. მინახავს, ბავშვები, რომლებსაც თავდაპირველად სუნთქვა შეეკვრიათ, როცა შეხებაში მოსულან ტაქტილურად მათთვის ზედმეტი გამლიზიანებლის მქონე მასალასთან, შემდეგ კი სირთულეების გარეშე მთელი სხეულით ჩაფლულან ამ მასალაში. ძალიან კარგი ნიშანია, თუკი შეხების სისტემის თავდაცვის მდგომარეობა უკუგანვითარებას პოვებს, და განმასხვავებელი სისტემა დაიწყებს თავისი ფუნქციის შესრულებას.

## რატომ?

იმისთვის, რომ ბავშვმა ითამაშოს ტაქტილურად მდიდარ გარემოში, მაგალითად, ქვიშაში, საპარსს ქაფსა და ბრინჯში, მნიშვნელოვანია, თამაშში ჩავრთოთ მისი საყვარელი საგნები, როგორიცაა ფილმის, შოუს, წიგნის გმირები ან მცირე ზომის მისთვის კარგად ნაცნობი პლასტმასის ცხოველები. ბავშვისთვის მრავალფეროვანი სენსორული ინფორმაციის მიწოდება, მისი ნერვული სისტემის საჭიროების გათვალისწინებით, ამცირებს ტაქტილურ ზემგრძობელობას, ზრდის მიმღებლობას სტიმულების მიმართ და ამ სტიმულების რეგისტრაციის (აღქმის) უნარს.

### შენობაში / ღია სივრცეში

- როგორც შინ, ისე გარეთ.

### რესურსები:

- თეთრი სანიშნე ბარათები, 10X15 სანტიმეტრზე (4x6 ინჩზე);
- საქანელა, შესაძლებლობის შემთხვევაში;

### როგორ? (პირველი საფეხური)

■ დახატეთ სხვადასხვა ფერადი ფორმები ბარათებზე, მაგალითად წითელი წრე ერთზე, მეორეზე - ყვითელი სამკუთხედი. შექმენით ფერებისა და ფორმების ისეთი კომბინაციები, რომ იდენტური გამოსახულებები არ გვხვდებოდეს.

■ თუ ბავშვმა იცის კითხვა, მაშინ, ბარათებზე სხვადასხვა ფერით დანერეთ დიდი ზომის ასოები.

■ დადევით ბავშვისაგან 10 ნაბიჯის მოშორებით. სთხოვეთ მას დანვს მთელი სხეულით იატაკზე, ტანი გაასწოროს, ხელები დანიოს და მიიკრას სხეულზე. დაავალეთ ამ პოზაში მოგორდეს თქვენთან. დარწმუნდით, რომ ბავშვი იატაკის ზედაპირზე კომფორტულად გრძნობს თავს, და არაფერს დაიზიანებს.

■ სანამ ბავშვი თქვენამდე მოგორდება, ასწიეთ ბარათები და სთხოვეთ გადატრიალებასთან ერთად დაასახელოს ფერი, ფორმა ან ასო.

**შენიშვნა:** თუ თქვენს შვილს არ სურს გორაობა, დააბზრიალეთ ბავშვი ორჯერ და სთხოვეთ გაჩერებისთანავე დაასახელოს, რა დაინახა ბარათზე. შესაძლებელია ასევე, დადგეთ ბავშვის უკან, სთხოვთ მას გაშალოს ფეხები მხრების სიგანეზე, დაიხაროს და გამოიხედოს ფეხებს შორისიდან. როდესაც



ბავშვი მიიღებს სასურველ პოზას, სთხოვთ მას დაასახელოს ბარათებზე მოცემული ფერი, ფორმა და ასოების კომბინაცია.

### **როგორ? (მეორე საფეხური)**

■ ბავშვი აქანავთ საქანელაზე. ხელში დაიჭირეთ სხვადასხვა ბარათი ისე, როგორც პირველ საფეხურზე და ისევ წაახალისეთ ბავშვი ამოიცნოს ბარათზე არსებული გამოსახულებები.

■ ახლა სცადეთ სხვა აქტივობა: მაგალითად ბავშვის საქანელაზე დაბზრიალება და ფერების, ფორმების და ასოების კომბინაციის ამგვარად დასახელება.

### **მიზანი:**

■ **ვიზუალურ - ვესტიბულური ინტეგრაცია:** აღნიშნული აქტივობა არის აქტიური გზა, იმისათვის, რომ მოხდეს ბავშვის ვესტიბულური და ვიზუალური სისტემების ინტეგრაციის წახალისება. აუცილებელია ამ ორი სისტემის ერთობლივი მუშაობა, იმისათვის, რომ ბავშვმა შეძლოს თვალების კონტროლი და მზერის ფიქსაცია ბარათზე, როცა თავი მოძრაობს.

■ **ოკულარულ - მოტორული კონტროლი:** ეს აქტივობა მოითხოვს მზერის მიდევნებას და თვალების შეუფერხებელ მოძრაობას უძრავი ობიექტის აღსაქმელად, როცა სხეული მოძრაობს.

■ **წინააკადემიური უნარები:** ამ აქტივობით უმჯობესდება ფერის, ფორმისა და ასოების ამოცნობის უნარი.

■ **სენსორული მოდულაცია:** ნერვულმა სისტემამ უნდა აღიქვას ძლიერი ვესტიბულური გამღიზიანებელი, და მასზე იმგვარი რეაქცია ჰქონდეს, რომ ტვინმა შეძლოს ვიზუალური გამოსახულებების აღქმა და მასზე ვერბალური პასუხის გაცემა.

## რატომ?

ვესტიბულური სისტემა აკონტროლებს თვალების პატარა კუნთებს. შესაბამისად, ვესტიბულური და ვიზუალური სისტემები მუშაობენ ერთად და თამაშობენ დიდ როლს ოკულარულ-მოტორულ კონტროლში. ბავშვებისათვის მნიშვნელოვანია, ჩაერთონ აქტივობაში, რომელიც მოითხოვს ორივე სისტემის ინტეგრაციას. ეს აქტივობა მოითხოვს მხერის კონცენტრაციას მაშინ, როცა თავი მოძრაობს. ეს არსებითი უნარია, სხვადასხვა სპორტული აქტივობებისთვის, მაგალითად ბურთის მოძრაობისათვის თვალის მისადევნებლად და ფეხით წინ ტყორცნისთვის. ასევე მნიშვნელოვანია, ისეთი ბაზისური და ბავშვის უსაფრთხოებასთან დაკავშირებული აქტივობებისთვის, როგორცაა დედასთან მისარბენად ბაღის გადაჭრა. .

## თამაში ⑧ კოშკების ნბრევა

### შენობაში / ღია სივრცეში

- გარეთ (ღია სივრცეში)

### რესურსები:

- ქვიშით სავსე კონსტრუქცია ან პლასტმასის კონტეინერი;
- სხვადასხვა ზომის პლასტმასის ჭიქები;
- ბავშვის საყვარელი პერსონაჟების პატარა (ბავშვის მტევნის ნახევარი ზომის) ფიგურები, ერთნაირი წყვილები, მაგალითად, ელვა მაკქუინი, სპანჯბობი, მატარებელი თომასი, დორა ან სხვები.

### როგორ?

- ჭიქებში მოათავსეთ თითო პატარა ფიგურა და აავსეთ ქვიშით.

- შემდეგ ორივემ, თქვენ და ბავშვმა, ქვიშიანი ჭიქები ამოატრიალეთ და ყუთში ქვიშის კომპკები ააშენეთ.
- თავიდან რამდენჯერმე აყურებინეთ ბავშვს, როგორ ათავსებთ ფიგურებს ქვიშიან ჭიქაში. ბავშვმა უნდა დააფიქსიროს, რომ პერსონაჟი ქვიშის კომპკშია. მეორე, ანალოგიური სათამაშო ცალკე შეინახეთ, არ ჩადოთ ქვიშაში.
- რამდენჯერმე გამოყენების შემდეგ, ბავშვისგან შეუმჩნევლად მაგალითად, მაშინ, როცა ის კომპკის შენებით იქნება გართული, ჩადეთ ფიგურა ჭიქაში, ბავშვმა არ უნდა იცოდეს ჭიქაში რომელი პერსონაჟი დამალეთ. ეს დავალებას, უფრო ართულებს და საინტერესოს ხდის.
- აიღეთ ფიგურების წყვილიდან მეორე ასლი და უთხარით ბავშვს, „სპანჯობს სჭირდება, რომ იპოვნონ თავიანთი მსგავსი.“
- ახლა კი დადგა გამოცნობის ეტაპი: ფიგურა მოათავსეთ თითოეული კომპკის თავზე და იკითხეთ, „არის ჩემი მეგობარი აქ?“
- შემდეგ მოუწოდეთ ბავშვს, რომ დაანგრიოს ქვიშის კომპკი და ნახოს, თუ რომელი პერსონაჟი იმალება მასში.

## მიზანი :

- **ტაქტილური შეგუება:** ეს თამაში ხელს უწყობს ბავშვის სრულ „ჩაძირვას“ ტაქტილურ აქტივობაში, რაც იწვევს ბავშვის შეგუებას შეხებით სენსორულ ინფორმაციასთან.
- **ზედა კიდურების ძალა:** კომპკების მშენებლობა და ქვიშის ჭიქაში მოთავსება ავარჯიშებს ზედა კიდურებს - მხრებს, მკლავებსა და ხელებს.
- **ვიზუალური მეხსიერება:** თამაშის დროს ბავშვს უწევს გაიხსენოს ქვიშის რომელ კომპკშია დამალული ესა-თუ ის პერსონაჟი. შესაბამისად, აღნიშნული აქტივობა ავარჯიშებს ვიზუალურ ყურადღებასა და მეხსიერებას.

### რატომ?

როგორც ზემოთ აღვნიშნეთ, ნევროლოგიური სირთულის მქონე ბავშვებზე ბავშვს ახასიათებს ტაქტილური თავდაცვის

რეაქცია. ხშირად, ბავშვები უარს ამბობენ ისეთ აქტივობებზე, რომლებიც შეხებას მოითხოვს. აღნიშნულ აქტივობაში ბავშვის საყვარელი პერსონაჟების ჩართვა აჩენს ქვიშაში თამაშის მოტივაციას. შედეგად, მცირდება ბავშვის ზემგრძნობელობა ტაქტილური სტიმულების მიმართ, რაც, თავის მხრივ, სხვა შეხებით აქტივობებში ჩართულობას შეუწყობს ხელს.

## თაბაში ⑨ ბაკის<sup>9</sup> მანქანები

### შენობაში / ღია სივრცეში

■ როგორც შინ, ისე გარეთ, წყლის მილის ან ნიჟარის სიახლოვეს.

### რესურსები:

- 1 ჭიქა წებო;
- 1 ჭიქა სიმინდის ფქვილი;
- დიდი კოვზი;
- დიდი ჯამი, რომელიც გამოიყენება ინგრედიენტების ასარევად;
- საკვების საღებავი (არასავალდებულო);
- წყალი;
- საცხობი ლანგარი ან ბრტყელი კონტეინერი, დაახლოებით 5 სმ-ის (2 ინჩის);
- პატარა მანქანები.

### როგორ?

■ მოათავსეთ წებო ჯამში, დაუმატეთ სიმინდის ფქვილი და მოურიეთ კოვზით, ვიდრე მიღებული მასა არ გასქელდება და მიიღებთ სილის მაგვარ კონსისტენციას. სურვილის შემთხვევაში, დაუმატეთ საკვების საღებავი. თუ აუცილებელი

<sup>9</sup> Gak'n' Cars - სატელევიზიო არხის „ნიკელოდეონის“ (Nickelodeon) შექმნილი სათამაშო (მთარგმ.).

გახდა გათხელება, დაამატეთ წყალი.

■ სთხოვეთ ბავშვს კოვზით გადაიტანოს მიღებული მასა საცხობ ფირფიტაზე და გაანაწილოს მასა ლანგარზე ისე, რომ სრულად დაფაროს ფირფიტის ზედაპირი.

■ დაავალეთ ბავშვს, გაატაროს მანქანა საცხობი ლანგარის ერთი ბოლოდან მეორემდე.

**შენიშვნა:** ამ აქტივობაში მონაწილეობა და მანქანების ერთი ბოლოდან მეორემდე ტარება შეუძლია ერთზე მეტ ბავშვს.

## მიზანი:

■ **ტაქტილური სტიმულირება:** ნებოვანი მასა, საუკეთესო საშუალებაა ბავშვებისთვის ხელების ჩასაყოფად სველ, სილის მსგავს მასაში და სახალისო გზით ტაქტილური გამღიზიანებელის მისაღებად.

■ **ზედა კიდურების ძალა:** დიდ ჯამში ნებოვანი მასის მორევა მოითხოვს მხრის, ხელისა და მაჯის ძალას.

■ **ორმხრივი კოორდინაცია:** ინგრედიენტების შესარევად ბავშვი ერთი ხელით აფიქსირებს ჯამს უძრავ მდგომარეობაში, ხოლო მეორე ხელით ურევს მასას, რაც ორმხრივი კოორდინაციის განვითარებას უწყობს ხელს.

## რატომ?

ეს აქტივობა უზრუნველყოფს შვებებით სტიმულებს იმ ბავშვებისთვის, რომლებსაც აღენიშნებათ მაღალი მგრძობელობა ტაქტილურ გამღიზიანებელზე. აქტივობის სახალისო ბუნების გამო. ბავშვები ერთვებიან ცომის დამზადების პროცესში, უშიშრად ატარებენ მანქანას ნებოვან მასაში და იღებენ შვებებით სტიმულებს, მიუხედავად ტაქტილური მემგრძობელობისა და თავდაცვითი რეაქციებისა.

## თამაში 10 სენსორული ყუთი

### შენობაში / ღია სივრცეში

- როგორც შინ, ისე გარეთ.

### რესურსები:

- მუყაოს (მოძრავი) ყუთი გაბარიტებით 60x45x60 სანტიმეტრი (24x18x24 ინჩი);
- თოკი, პინგ-პონგის ბურთები, დაფასობული მიწის თხილი, დახეული ფურცელი, ტანსაცმლის დახეული ნაჭრები, მსხვილი მაკარონები, პოპკორნი;
- ღრუბელი.

### როგორ?

- დარწმუნდით, რომ ბავშვი აქტივობის განხორციელების სრულ პროცესშია ჩართული.
- დაჭერით თოკი 30-დან 45 სანტიმეტრამდე (12-დან 18 ინჩამდე) სიგრძის მონაკვეთებად.
- ყუთის გვერდები ამოჭერით ისე, რომ ადამიანმა შეძლოს მასში შეძრომა; ყუთის ზედა ნაწილი დახვრიტეთ.
- ყუთის შიგნით მიამაგრეთ თოკი და ზედ ჩამოკიდეთ მცირე რაოდენობით ბურთები, ძველი ნაჭრები, დახეული ფურცლები, მაკარონი და პოპკორნი.
- ყუთის ძირზე მოათავსეთ სხვადასხვა ზომის დაჭრილი ღრუბლები და მიწის თხილი.
- სთხოვეთ ბავშვს გაძვრეს ყუთში ჩამოკიდებულ თოკებს შორის.
- როდესაც ბავშვი მიეჩვევა ამ აქტივობას, გაზარდეთ თოკების რაოდენობა.

### მიზანი:

- **ვესტიბულური სტიმულირება:** აღნიშნული აქტივობა

არის უსაფრთხო გზა, განსხვავებულ სივრცეში მოხვედრისას გამოცდილების მისაღებად. ა. აქტივობა ბავშვში ნაკლებ შფოთვას იწვევს, რადგან მას ეძლევა შესაძლებლობა აკონტროლოს თავი ამ სივრცეში შესვლა- გამოსვლის დროს.

■ **შეხებით სტიმულირება:** თოკებს შორის ცოცვა, რომელზეც მოთავსებულია სხვადასხვა ტექსტურის მქონე გამღიზიანებლები, ამცირებს ბავშვის ზემგრძნობელობას შეხებითი სტიმულების მიმართ.

■ **ორმხრივი (ბილატერალური) კონტროლი:** სხვადასხვა ტექსტურის მქონე თოკების ყუთში გაბმა, მოითხოვს ორმხრივ (ბილატერალურ) კონტროლს.

■ **აქტივობის კონტროლი:** სენსორული ყუთის შექმნის პროცესში აქტიური მონაწილეობა, დაეხმარება ბავშვს უფრო გაბედულად შეაბიჯოს ამ სივრცეში.

**შენიშვნა:** ეს სავარჯიშო განვსახორციელებ სიმ ბიჭუნასთან ერთად. ერთ-ერთი ბიჭი შეხებაზე თავდაცვით რეაქციას ამჟღავნებდა და უარს ამბობდა თოკზე აეცვა საგნები. ბიჭუნა შემოიფარგლებოდა თანატოლების ყურებით, რომლებიც ამ აქტივობით იყვნენ გართულნი. ერთ დღესაც, როდესაც ჩვენ ყველაფერს ყუთში ვანყობდით, ბიჭუნამ თავად მოითხოვა „თოკის აცმა“. იმ დღეს მან თოკზე ძველი სარეცხი ღრუბლები ააცვა და ყველას დასანახად მაღლა ასწია. ვფიქრობდი, რომ მისთვის რთული იქნებოდა შემძვრალიყო მრავალფეროვანი სენსორული გამღიზიანებლებით სავსე პატარა ყუთში, მაგრამ მან ეს შეძლო. თანაც ისე, რომ თანატოლების ტაში დაიმსახურა.

## რატომ?

იმ ბავშვების უმრავლესობას, რომელსაც აქვთ სენსორული ინტეგრაციის დარღვევები, პატარა სივრცეებისა და ახალი სენსორული გარემოსი ეშინია. ძირითადად, ეს გამონკვეულია ვესტიბულური ინფორმაციის გადამუშავების სირთულით, რადგანაც მათ შეიძლება საკმარისად სწრაფად ვერ აღიქვან ახალი სივრცითი ინფორმაცია. იმ შემთხვევაში, თუკი ბავშვებს უჩნდებათ ახალ გარემოზე თუნდაც მცირე დობით კონტროლის განცდა, მათ თავდაჭერებულობაც

ემატებათ. შესაბამისად, თუ ბავშვები ჩართული იქნებიან ყუთისა და სხვადასხვა მასალის მომზადების პროცესში, ხელებით შეხების შედეგად, მათთვის უკვე ნაცნობი იქნება აღნიშნული საგნები და მათი ტექსტურა. შესაბამისად, ისინი უფრო კომფორტულად იგრძნობენ თავს, როდესაც სხეულის სხვადასხვა ნაწილით მოუწევთ მათთან კონტაქტში შესვლა.

## თამაში (11) გამადიდებელი შუშით ძებნა

### შენობაში / ღია სივრცეში

■ შესაძლებელია როგორც შინ, ისე გარეთ, მაგრამ უმჯობესია ღია სივრცეში.

### რესურსები:

- მუყაო ან განცხადებების დაფა;
- მაკრატელი;
- წელვადი პოლიეთილენის პარკი;
- წებო.

### როგორ?

■ მუყაოს ან განცხადებების დაფის გამოყენებით შექმენით დიდი გამადიდებელი შუშა. ამისთვის, მუყაოზე ამოჭერით დაახლოებით 15 სანტიმეტრის დიამეტრის (6 ინჩის) მქონე ნახვრეტი (შენიშვნა: ხვრელში ბავშვის თავი არ უნდა ეტეოდეს); მუყაოს ერთ მხარეს ამოჭერით სახელური.

■ წელვადი პოლიეთილენის პარკი გადაჭიმეთ მუყაოს ნახვრეტზე, მისი კიდეები დააფიქსირეთ წებოს საშუალებით.

■ ბავშვი დააყენეთ მონიშნულ ადგილზე. შეგიძლიათ, გამოიყენოთ ჰულაჰუპი იმისათვის, რომ ბავშვი მიხვდეს სად დადგეს.

■ აუხსენით ბავშვს, ყურადღებით გადაატაროს



მითითებულ ტერიტორიას გამადიდებელი შუშა და უყუროს თქვენ მიერ დასახელებულ სამ ობიექტს, მაგალითად ქვას, ხეს, ყვავილს და ა.შ.

**შენიშვნა:** თუ ოთახში ხართ, ბავშვისთვის ნაცნობი ნივთები განათავსეთ მისთვის მოულოდნელ ადგილას, მაგალითად: ჩანგალი თაროზე, „მატარებელი თომასი“ სკამზე, ჭიქა ტელევიზორზე და ა.შ.

## **მიზანი:**

■ **ვიზუალური უნარები:** აღნიშნული აქტივობა ხელს უწყობს თვალების კონვერგენციას<sup>10</sup>, რადგან მათ უწევთ შეთანხმებულად მუშაობა გარემოს შესასწავლად. აქტივობა ასევე მოითხოვს ისეთ მხედველობით უნარებს, როგორცაა მზერის მიდევნება და მონაცვლეობა.

■ **ვიზუალური გადამუშავება:** ეს აქტივობა მოითხოვს ვიზუალურ გარჩევას, განსაკუთრებით ფიგურისა და ფონის გამიჯვნას.

■ **ყურადღების / დაკვირვების უნარები:** აქტივობა ახალისებს ყურადღების უნარს და საშუალებას აძლევს ბავშვს, ყურადღება მიაპყროს დავალებას. ყურადღების ფოკუსირება ამ დავალებაში ხდება ფიზიკური მიმანიშნებლის (ლუპის) საშუალებით. მიმანიშნებელი ზრდის ვიზუალურ ფოკუსს და ზღუდავს მხედველობის ველს ყურადღების გაფანტვის შემცირების მიზნით.

## **რატომ?**

ვიზუალური უნარები ოთახის ყურადღებით დათვალიერებას უადვილებს შბავშვს. ასევე შესაძლებლობას აძლევს, თვალი გაადევნოს მოძრავ საგნებს ან ორივე თვალი ამუშაოს შეთანხმებულად (ვიზუალური კონვერგენცია). ამ უნარების საფუძველზე ბავშვი ეფექტურად ახერხებს დანერგილი ტექსტისთვის თვალის მიდევნებას, მოძრავ საგნებსა და ადამიანებს შორის გადაადგილებას და ა.შ. ვიზუალური უნარების დეფიციტი აფერხებს ბავშვებს აკადემიურ

<sup>10</sup> კონვერგენცია - თვალების მხედველობითი ღერძების შეხვედრა ახლომდებარე საგნის ყურებისას (მოთარგმ.).

გარემოში; ხოლო ვიზუალურად დატვირთული სიტუაციები ინვესტს შიშის რეაქციებს. ზემოთ აღწერილი აქტივობა ხელს უწყობს თავლების შეთანხმებულ მოძრაობას, რადგან ის ველი, რომელსაც ბავშვი ლუპით უყურებს, შეზღუდულია.

## თამაში (12) ქსოვილის საქანელა

### შენობაში / ღია სივრცეში

- ოთახში

#### რესურსები:

- სინთეტიკური ქსოვილი (დაახლოებით 1 მეტრი სიგანის (3 ფუტი) და 2.5 მეტრის (3 იარდის) სიგრძის) გადააკერეთ ერთმანეთს სიგრძეზე ისე, რომ გამოვიდეს მილი. (რეკომენდებულია საცურაო კოსტუმების სინთეტური ქსოვილის გამოყენება, რომელიც სიმყარით გამოირჩევა. ქსოვილი შესაძლებელია შეიძინოთ ნაჭრების მაღაზიაში, თუმცა არცთუ იაფი დაგიჯდებათ).

#### როგორ?

- ჰატარა ასაკის ბავშვთან აქტივობას ერთი ზრდასრული პირიც გაუმკლავდება. დაიჭირეთ ქსოვილი სიგრძეზე იმგვარად, რომ შეიქმნას ჰამაკის ეფექტი და ბავშვმა შეძლოს ქანაობა.
- შედარებით მოზრდილ ბავშვებთან, ორი ზრდასრულია საჭირო. ამ შემთხვევაში, დაიჭირეთ ნაჭერი თითო ბოლოში და ამგვარად შექმენით ჰამაკის ეფექტი.
- მას შემდეგ, რაც დარწმუნდებით, რომ ბავშვი უსაფრთხოდაა ქსოვილში, ფრთხილად აქანავეთ ის წინ და უკან. თუ შეატყობთ, რომ ბავშვს ამგვარი მოძრაობები სიამოვნებს და ართობს, დაამატეთ ბრუნვითი კომპონენტი და

აქანავით ბავშვი წრიული მოძრაობით. (წრიული მოძრაობების რაოდენობა არ იყოს ორზე უფრო მეტი, რადგან შესაძლოა თავბრუ დაგეხვით და ვერ შეინარჩუნოთ სტაბილურობა ბავშვის ქანაობისას.)

■ ბავშვს თუ ქანაობის ემინია, ქსოვილი იატაკზე დადეთ და ბავშვი ზედ დასვით. მეორე მოზრდილი პირის დახმარებით, სცადეთ ნაჭრის დაბოლოებებით ბავშვის იატაკის ზედაპირიდან ფრთხილად აწევა. მინახავს მრავალი ბავშვი, რომელიც იოლად შეგუებია ამ მოძრაობას და შემდეგ მოსწონებია კიდევ, განსაკუთრებით იმ შემთხვევაში, როდესაც მოძრაობები შერწყმულია პროპრიოცეპტულ გამღიზიანებლებთან, რომლებიც მომდინარეობს ლიკრის ქსოვილისგან.

## მიზანი:

■ **ვესტიბულური სტიმულირება:** საქანელა უზრუნველყოფს ბავშვის ვესტიბულარული სისტემის სტიმულირებას.

■ **პროპრიოცეპტული ჩართულობა:** სინთეტური ქსოვილი უზრუნველყოფს ღრმა ზენოლას სხეულზე, რომელსაც დამამშვიდებელი ეფექტი აქვს ნერვიულ სისტემაზე.

■ **დამამშვიდებელი ეფექტი:** საქანელას წინ და უკან რიტმულ მოძრაობას აქვს დამამშვიდებელი ეფექტი ნერვიული სისტემისათვის. ის შეიძლება გახდეს იმ ბავშვების ყოველდღიური რუტინის ნაწილი, რომელთაც გადაჭარბებული მგრძობელობა არ აღენიშნებათ სტიმულების მიმართ.

■ **გამომაფხიზლებელი ქცევა:** ბრუნვით მოძრაობას, ბავშვის წრიულად დაბზრიალებას, ნერვიული სისტემისათვის გამომაფხიზლებელი ეფექტი აქვს.

## რატომ?

ვესტიბულური სტიმული არის ერთ-ერთი ყველაზე გავლენიანი გამღიზიანებელი ბავშვის სენსორულ-ნერვული სისტემისთვის. მას შეუძლია გამოიწვიოს შიშის რეაქციები, რადგან ის დომინანტური შეგრძნებაა. ქსოვილიდან მიღებული პროპრიოცეპტული სტიმულები, რომლებიც დამამშვიდებლად მოქმედებენ ნერვულ სისტემაზე,

ვესტიბულურ გამღიზიანებელთან წყვილდებიან და ბავშვს აძლევენ შესაძლებლობას უსაფრთხოებისა და დაცულობის განცდით ჩაერთოს მოძრაობაში.

## თამაში 13 მუსიკალური ბალიშები

### შენობაში / ღია სივრცეში

- ოთახში

### რესურსები:

- დიდი ბალიშები ან დივნის მუთაქები;
- მუსიკალური აუდიო-მონწყობილობა.

### როგორ?

- აღნიშნული აქტივობა არის მუსიკალური სკამების მსგავსი თამაში, იმ განსხვავებით, რომ ამ შემთხვევაში არ ხდება ბალიშების მოკლება. შეგიძლიათ ეს თამაში როგორც ერთ, ასევე რამდენიმე ბავშვთან ერთად ითამაშოთ.

- მოათავსეთ გრძელი ბალიშები ან მუთაქები წრეში, ერთმანეთისგან სულ მცირე 60 სანტიმეტრის (ორი ფუტის) მოშორებით.

- ჩართეთ მუსიკა და წაახალისეთ ბავშვები იმოძრაონ ან იცეკვონ ბალიშების გარშემო, მუსიკის დასრულებამდე.

- სთხოვეთ ბავშვებს წამოგორდნენ ცარიელ ბალიშებზე როდესაც მუსიკა შეწყდება. ამავდროულად, იყვნენ ყურადღებით და არ დაგორდნენ იმ ბალიშზე, რომელიც უკვე დაკავებულია. (გააკონტროლეთ მუსიკის დასრულება).

- თუ აღნიშნულ აქტივობაში მოზრდილი ბავშვები არიან ჩართულნი, მათ მიეცით საშუალება აირჩიონ და აკონტროლონ მუსიკა.

**შენიშვნა:** მე ვიყენებ ამ აქტივობას ბავშვების მცირე ჯგუფთან, რომელთაც, როგორც წესი, არ აქვთ უნარი წამოიწყონ თამაში და/ან გამოიწვიონ ერთმანეთი სათამაშოდ. მუსიკის რამდენჯერმე ჩართვა-გამორთვის შემდეგ, სახეზეა უსაზღვრო სიამოვნება, რომელსაც ისინი ღებულობენ თავიანთი სხეულებიდან და ერთმანეთისგან. ამ აქტივობის ყველაზე რთული ნაწილი არის, შეაჩერო ბავშვები და გადართო ისინი სხვა რამეზე.

## **მიზანი:**

- **აუდიტორულ სტიმულზე მოტორული პასუხის გაცემა:** ბალიშებზე დახტომა მოითხოვს მოტორულ რეაქციას, რომელიც აუდიტორულ სტიმულს მოყვება.
- **პროპრიოცეპტული სტიმულირება:** ბალიშებზე დახტომა უზრუნველყოფს უზარმაზარ ღრმა ბენოლას მთელ სხეულზე. მუსიკის შეწყვეტისას ბავშვებს შეუძლიათ აკონტროლონ ბენოლის ოდენობა ბალიშზე დახტომის ძალის ცვლილებით ან ბალიშზე უბრალო წამოწოლით.
- **სოციალიზაცია:** ამ აქტივობაში წყვილების ჩართვა ადვილია, რადგან თამაში არ მოითხოვს მკაცრ წესებს და დიალოგურ მეტყველებას. მიუხედავად ამისა, ბავშვი აქტივობას ახორციელებს სხვებთან ერთად - შესაბამისად, ის ეჩვევა იყოს აღიარებული სხვა ბავშვის მხრიდან. შედეგად, ბავშვი აღარ გორდება იმ ბალიშზე, სადაც სხვა მონაწილე ზის. სასარგებლოა ის ფაქტიც, რომ ბავშვები აქტივობაში ჩართული არიან ყოველგვარი სტრესის გარეშე და საერთო მიზნით.

**რატომ?**

მოძრაობა მუსიკის თანხლებით ზრდის ბავშვის მონაწილეობას აქტივობაში. მუსიკა ასევე ეხმარება ბავშვს წინასწარ განსაზღვროს მოსალოდნელი მოძრაობა, აუმჯობესებს შინაგანი დროის და რიტმის შეგრძნებას, რაც კავშირშია ვესტიბულურ-აუდიტორულ ინტეგრაციასთან.

შენობაში / ღია სივრცეში

- ოთახში.

რესურსები:

- მაშები (ასტამი);
- საქანელა, რომელიც მინას დაახლოებით 45 სანტიმეტრით (18 ინჩით) არის დაშორებული (სასურველია საქანელას ჰქონდეს საკმაოდ დიდი პლატფორმა, რათა ბავშვს შეეძლოს მასზე მუცლით დანოლა.) ;  
გაფრთხილება: დარწმუნდით, რომ საქანელას ქვეშ დაგებულია საკმაოდ დიდი ზომის ლეიბი, ისე რომ თუკი ბავშვი საქანელადან გადახტება, რბილად დაეცეს. ასევე დარწმუნდით, რომ თქვენს შვილს აქვს წონასწორობის საკმარისი უნარი, რათა შეინარჩუნოს სტაბილურობა საქანელაზე);
- მარტივი საგნები და / ან პატარა ბავშვის საყვარელი სათამაშოები.

როგორ?

- მოათავსეთ საგნები ლეიბზე საქანელადან ხელის განვდენის მანძილზე.
- დაანვინეთ ბავშვი საქანელაზე მუცლით. სთხოვეთ, ხელები გამოსწიოს წინ ქანაობის მიმართულებით.
- ფრთხილად გააქანეთ საქანელა.
- სთხოვეთ ბავშვს, ქანაობისას აილოს ნივთები ლეიბიდან მაშის საშუალებით.

**შენიშვნა:** გამომდინარე იქედან, რომ ბევრს შეიძლება სახლში არ ჰქონდეს თერაპიული დანიშნულების საქანელა, გამოიყენეთ დიდი ბურთი (დიდი სავარჯიშო ბურთი). ბავშვი მუცლით დაანვინეთ მასზე, დაიჭირეთ მისი ფეხები უკნიდან, ფრთხილად აამოძრავეთ წინ და უკან და წაახალისეთ ნივთების აღება.

## მიზანი:

- **ვესტიბულური სტიმულირება:** ქანაობა წარმოადგენს ერთ-ერთ ყველაზე ძლიერ საშუალებას ვესტიბულური სტიმულირებისთვის.
- **ვიზუალური აღრიცხვა:** ბავშვს უნევს ვიზუალური ველის სწრაფად შესწავლა და საგნების ადგილმდებარეობის განსაზღვრა მათ ასაღებად.
- **თვალისა და ხელის კოორდინაცია:** მაშის საშუალებით საგნების აღება საჭიროებს თვალებისა და ხელების შეთანხმებულ მუშაობას და დროის კონტროლს.
- **ნატიფ-მოტორული უნარები:** ბავშვმა უნდა შეძლოს პატარა ნივთების აღება. რაც უფრო მცირე ზომისა იქნება ნივთი, მით უფრო ნატიფი მოტორული კოორდინაცია დასჭირდება მას.

**შენიშვნა:** იმისთვის, რომ ამ აქტივობას დაემატოს მხედველობითი აღქმის კომპონენტი - ფიგურისა და ფონის გარჩევა, შესაძლებელია ცხოველების ფიგურები მოვათავსოთ პარკში და ვთხოვოთ ბავშვს, აკრიფოს მხოლოდ ცხოველები.

### რატომ?

ვესტიბულური გადამუშავება მრავალი ბავშვისთვის გამონვევია. დაკიდებული აღჭურვილობა, როგორც საქანელაა, ეფექტურად უზრუნველყოფს ვესტიბულურ სტიმულირებას. აღნიშნული აქტივობის დამატებითი კომპონენტები, ვესტიბულურ სტიმულაციასთან ერთად, ხელს უწყობს მსხვილი, ნატიფ-მოტორული და ვიზუალური უნარების კოორდინაციას და მხედველობით-მოტორულ ინტეგრაციას.

## თამაში 15 ხმაური ჩემს ყურებში

### შენობაში / ღია სივრცეში

- ოთახში.

### რესურსები:

- ჩამწერი და მოსასმენი აუდიო მონაცემი (აუდიო კასეტის ფლეიერი);
- ბავშვებისთვის ნაცნობი, ზოგი სიხარულის და ზოგიც ოდნავ შიშის მომგვრელი თხუთმეტამდე აუდიო ჩანაწერი;
- აუდიო ჩანაწერებთან დაკავშირებული 15 სურათი.

### როგორ?

- ჩაინერეთ ყოველდღიური ხმები. მათგან ზოგი ისეთი, რომლებიც ბავშვს სიამოვნებს და ზოგიც ისეთი, რომელიც აშინებს.
- დაულაგეთ ხმოვანი ჩანაწერების შესაბამისი სურათები მაგიდაზე.
- ჩაურთეთ ბავშვს აუდიო ჩანაწერები. გააკონტროლეთ, რომ თითოეულ ჩანაწერს შორის იყოს ოცნამიანი პაუზა.
- სთხოვეთ ბავშვს აირჩიოს ის სურათი, რომელიც მოსმენილ აუდიო ჩანაწერთან ასოცირდება.

### მიზანი:

- **სმენითი მგრძობელობა:** ეს აქტივობა შექმნილია, რათა შეამციროს მგრძობელობა ხმების მიმართ მათი განმეორებით მოსმენის გზით და ხმების პირველწყაროსთან დაკავშირებით.
- **სმენითი გარჩევა:** ეს ბაზისური გზაა, რომელიც ეხმარება ბავშვებს განასხვავონ სხვადასხვა ხმები და მათი მომდინარეობა.



## რატომ?

ყველაზე ფართოდ გავრცელებული ქცევა, რომლის შესახებაც მშობლები ჩივიან, არის ბავშვების არაადექვატური რეაქციები ყოველდღიურ ხმებზე. ხმების მიმართ ბავშვების შიში ხშირად გამომწვეულია იმით, რომ მათთვის გაურკვეველია, საიდან მოდის ეს ხმა და რა იწვევს მას. სახალისო თამაშის გზით ხმების გამომწვევ წყაროსთან დაკავშირება, ეხმარება ბავშვს შეიმეცნოს ხმები და განაზოგადოს ეს ცოდნა. შედეგად, შეამცირდება მისი შიშის რეაქციები ხმაზე ბუნებრივ გარემოში.

## თაბაში 16 შეჯიბრი სულის შებერვაში

### შენობაში / ღია სივრცეში

- ოთახში.

### რესურსები:

- ნებისმიერი სახის მაგიდა;
- ბამბის ბურთულები, პინგ-პონგის ბურთები ან ბრინჯის მარცვლები;
- სხვადასხვა სიგრძისა და დიამეტრის საწრუპი ჩხირები.

### როგორ?

- გადააქციეთ მაგიდა რბოლის ტრასად;
- ჩაამწკრივეთ ბამბის ბურთულები ან სხვა ნივთები მაგიდაზე. აჩვენეთ ბავშვს, როგორ ამოძრავოს ისინი მაგიდაზე საწრუპ ჩხირებში ჩაბერვის გზით.
- სცადეთ ჩაბერვა სხვადასხვა სიგრძისა და სიგანის საწრუპი ჩხირებით.

## მიზანი:

- **მხედველობით-მოტორული კონტროლი:** ბავშვს დასტირდება თვალების კონვერგენცია (ერთ წერტილზე მიმართვა) ახლო მანძილზე მოთავსებული საგნების და მათი მდებარეობის აღსაქმელად.
- **სუნთქვის კონტროლი:** ეს აქტივობა მოითხოვს სუნთქვის კონტროლს, რათა ნივთი გაგორდეს მაგიდის კიდემდე.
- **პირის მოტორული კონტროლი:** ბავშვს დასტირდება ტუჩების სანრუპის გარშემო მოჭიდება მასში ჩაბერვის მიზნით.

### რატომ?

თვალის კონვერგენცია (თვალების მხედველობითი ღერძების შეხვედრა ახლომდებარე საგნის ცქერისას), რაც ბინოკულარული ხედვის (ორივე თვალით მხედველობის) და თვალის მიდევნების წინაპირობაა, არსებითია კითხვისათვის. ნევროლოგიური სირთულეების მქონე ბავშვებს, ხშირად უჭირთ მხედველობით-მოტორული კონტროლი. შესაბამისად, მსგავსი სახალისო აქტივობები, რომლებიც იწვევს თვალის პატარა კუნთების კონტროლირებად მოძრაობებს, ქმნის ეფექტურ წინაპირობას კითხვისთვის.

## თამაში (17) შემბროვებელი კონვეიერი

### შენობაში / ღია სივრცეში

- როგორც შინ, ისე გარეთ.

### რესურსები:

- სკუტერის დაფა;

- სხვადასხვა ზომის კონტეინერები (მათ შორის ყავის თუნუქის ქილის ზომის);
- პატარა ნივთები, რომელთა ხელში დაჭერა ბავშვს შეუძლია. მაგალითად: პლასტმასის მონეტები, პოკერის ჩიპები ან შუშის პატარა ბურთები.

## როგორ?

- ოთახში იატაკზე ან გარეთ სწორ ზედაპირზე შექმენით ბილიკი სხვადასხვა ზომის კონტეინერების ჩამწკრივებით. კონტეინერებს შორის დაშორება რეკომენდებულია იყოს 90 სანტიმეტრამდე (3 ფუტი), ისე, რომ მათ შორის დარჩენილი იყოს თავისუფალი სივრცე. დაბალი სათლები ან ყავის თუნუქის ზომის კონტეინერები უნდა მოთავსდეს ერთმანეთისგან 120 ან 150 სანტიმეტრის დაშორებით (4 ან 5 ფუტის დაშორებით). განუმარტეთ ბავშვს, რომ თქვენ მოაწყვეთ შემგროვებელი ხაზი, ის კი კონვეიერია. სთხოვეთ მას, პატარა ნივთები ჩაყაროს კონტეინერში. აუხსენით, რომ ერთ კონტეინერში მხოლოდ ერთი ნივთის ჩადების უფლება აქვს.
- სკუტერის დაფა მოათავსეთ ბილიკის დასაწყისში.
- ბავშვი დაანვინეთ მუცლით სკუტერის დაფაზე. მას სკუტერის დაფის კიდე უნდა სწვდებოდეს ილლიის ქვეშ.
- ბავშვს ორივე ხელში მიეცით სხვადასხვა მცირე ზომის ნივთები.
- დაიჭირეთ ბავშვი ფეხებით და აამოძრავეთ სკუტერის დაფა უკნიდან ბილიკის გასწვრივ.
- ბავშვს ევალეზა, ასწიოს ხელები გაქანებისას და მოასწროს თითოეულ კონტეინერში თითო ნივთის ჩაგდება.
- დაბრუნდით უკან და დაითვალეთ, რამდენ კონტეინერში შეძლო მან ერთი ნივთის ჩაგდება.

## მიზანი:

- **მსხვილი მობრუნული კოორდინაცია:** აქტივობა ხელს უწყობს მსხვილ მობრუნულ კოორდინაციას, რამდენადაც საგნების კონტეინერში მოსათავსებლად, ბავშვს ერთდროულად ევალეზა საგნების ხელში ჭერა, და ხელების წინ გაშლა.

■ **მხედველობით - მოტორული ინტეგრაცია:** სკუტერით მოძრაობისას ბავშვს უწევს სხეულის კოორდინაცია - ისეთ პოზიციაში მოყვანა, რომ მოახერხოს ნივთების კონტეინერებში ჩაყრა.

■ **მხედველობითი უნარები:** სკუტერის დაფით მოძრაობისას, თვალები იღებენ ინფორმაციას მხედველობის ცენტრალურ და პერიფერიულ ველზე.

### **რატომ?**

ამ ტიპის მულტისენსორული აქტივობა ხელს უწყობს ვიზუალური და ვესტიბულური უნარების ინტეგრაციას, რაც საჭიროა საკლასო ან ყოველდღიური აქტივობების შესასრულებლად (მაგალითად, სავაჭრო ცენტრში მოძრაობისას). აღნიშნული აქტივობა, რამდენადაც ის გულისხმობს ბავშვის ჩვეულებრივისგან განსხვავებულ (ჰორიზონტალურ) სიბრტყეში მოძრაობას, მოითხოვს განსხვავებულ ვიზუალურ-მოტორულ კოორდინაციას. აქტივობა უზრუნველყოფს თვალების ფართე მოძრაობებს და გადანაცვლებას ცენტრალურ და პერიფერიულ მხედველობის ველებს შორის.

## **თამაში (18) სკუტერის დაფის შეჯახება**

### **შენობაში / ღია სივრცეში**

■ ოთახში.

### **რესურსები:**

- სკუტერის დაფა;
- დიდი ზომის რბილი ბალიშები (მაგალითად, სავარძლის ბალიშების ზომის).

## როგორ?

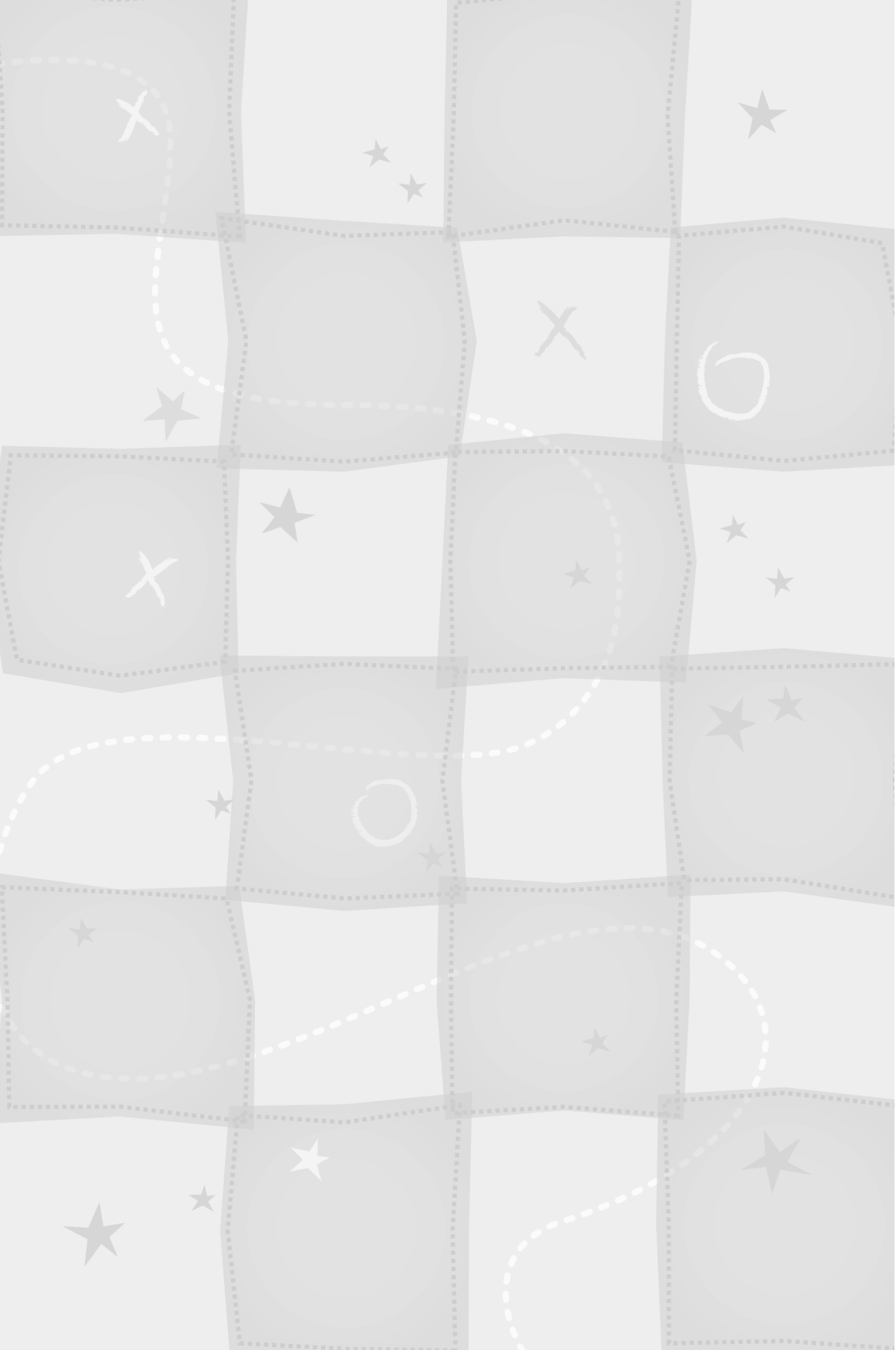
- ბავშვი მუცლით დაანვინეთ სკუტერის დაფაზე.
- მოათავსეთ ბალიშები ერთმანეთზე კედლის გასწვრივ და წინ. დარწმუნდით, რომ შექმენით საკმაოდ რბილი, უსაფრთხო გარემო. შეამოწმეთ - თავად დაგორდით ბალიშებზე.
- შემდეგი ვერბალური ინსტრუქციით სთხოვეთ ბავშვს ასწიოს ხელები იატაკიდან: “ასწიე ხელები სუპერმენივით”.
- წამოუწიეთ ბავშვს ფეხები (როდესაც სკუტერის დაფაზეა წამოწოლილი) და ამოძრავეთ ბალიშების გროვის მომართულებით.
- ხელი გაუშვით ბავშვის ფეხებს ბალიშების გროვის წინ და მიეცით საშუალება შეეჭახოს ბალიშებს.

## მიზანი:

- **პროპრიოცეპტული სტიმულირება:** ბალიშებთან შეჭახება იწვევს ღრმა პროპრიოცეპტულ სტიმულირებას. ეს გამოცდილება აუმჯობესებს სხეულის აღქმას.
- **მსხვილი მოტორული უნარები:** სკუტერზე წოლისას თავის ჭერა ხელს უწყობს ვისრის და ბურგის ღრმა და ზედაპირული გამძლევი კუნთების გაძლიერებას.
- **ვესტიბულური სტიმულირება:** სხეულისა და თავის მოძრაობა ჩვეულებრივისგან განსხვავებულ (ჰორიზონტალურ) სიბრტყეში, აუმჯობესებს ვესტიბულურ ინტეგრაციას.

## რატომ?

ბავშვებს, რომლებსაც ვესტიბულური გადამუშავების სირთულეები აღენიშნებათ, არ უყვართ ვერტიკალური სიბრტყიდან ჰორიზონტალურში გადასვლა. ასე რომ, თუ ბავშვს დაარწმუნებთ იმოდროს ჰორიზონტალურ სიბრტყეში, „დააჩილდოვებ“ ის ბალიშების რბილ გროვასთან შეჭახებით.



## მსხვილი მოტორული უნარები

---

მსხვილ მოტორულ უნარებზე საუბრისას, როგორც წესი, იგულისხმება სიარული, სირბილი და ხტუნვა, თუმცა ბევრად უფრო მეტი მსხვილი მოტორული უნარი არსებობს, ვიდრე გადაადგილების უბრალო აქტია. მსხვილი მოტორული უნარები დაფუძნებულია სხვადასხვა სენსორული უნარებისა და სისტემების ეფექტურ ინტეგრაციაზე, შეხებაზე, პროპრიოცეპტულ და ვესტიბულურ გადამუშავებაზე. კოორდინირებული მსხვილი მოტორული მოქმედებები მოითხოვს ჩვენი ფიზიკური სამყაროს მახასიათებლების გაგებას, კუნთების საკმარის ტონუსს, ტორსის კონტროლს და კუნთის სიძლიერეს. „კარგი“ მოტორული უნარები ყალიბდება ყველა ზემოთჩამოთვლილი და მოტორული დაგეგმვის უნარების შეთანხმებით.

პრაქსისი (რაც განიმარტება, როგოც მოტორული დაგეგმვა) ხიდია (არის დამაკავშირებელი) თავის ტვინში მიმდინარე პროცესებსა და მოტორულ კონტროლს შორის. ეს არის პროცესი, როდესაც ტვინი უბრძანებს სხეულს, გააკეთოს რამე, სხეული კი შესაბამისად მოქმედებს. გამოყოფენ პრაქსისის

---

სამ ეტაპს: განზრახვის გაჩენა, მოტორული დაგეგმვა და შესრულება. კომუნიკაცია ტვინსა და სხეულს შორის საშუალებას გვაძლევს თავდაჯერებულად შევასრულოთ ახალი და ნაცნობი დავალებები უცხო გარემოში. მაგალითად, თუკი დავაკვრიდებით ბავშვს, რომელიც სწავლობს ჟღარუნა სათამაშოს უბრალოდ აღებას, ჩვენ მომსწრენი გავხდებით ტვინსა და სხეულს შორის მიმდინარე შემდეგი დიალოგისა:

■ **ჩვილის თვალები:** „ჰეი, შენ , ტვინო, ხომ ხედავ ამ ახალ საგანს (მაგ. საჟღარუნო). მე მსგავსი რამ აქამდე არ მინახავს.“

■ **ტვინი:** „მოდე, შევამოწმოთ და ხელებით მივიღოთ უფრო მეტი ინფორმაცია. ვინ ხართ თანახმა?“

■ **ხელები:** „მე თანახმა ვარ, მაგრამ როგორ?“

■ **ტვინი:** „შენ, მე და თვალებს გვჭირდება ერთად მუშაობა. ტორსის კუნთებო, გაიღვიძეთ! გვჭირდება, რომ დაგვეხმაროთ ვერტიკალური მდგომარეობის შესანარჩუნებლად“.

■ **თვალები:** „ტვინო, ხელებს უთხარი წინ იმოძრაონ“.

ტვინი ინფორმაციას გადასცემს ხელებს. ხელები სწვდებიან სათამაშოს, მაგრამ ვერ იღებენ. თვალები აცნობებენ ტვინს, რომ ხელი ზედმეტად წინ გაიშვირეს.

■ **ხელი:** „სათამაშო ვერ ავიღეთ. ეს, თქვენ ორის, ცუდი კოორდინაციის შედეგია“.

■ **ტვინი:** „კარგი, მკლავო, ჟღარუნა შენთან უფრო ახლოს ყოფილა. ასე რომ, საჭიროა კუნთების დაჭიმვა და იდაყვის მოხრა“.

თუკი პრაქსისი ანუ მოტორული დაგეგმვის სისტემა შეფერხებულად ფუნქციონირებს, ახალი უნარები ცნობიერი კონტროლიდან ავტომატურ კონტროლზე ადვილად ვერ გადავლენ. ამ დროს, ბავშვის ტვინს და სხეულს არ შეუძლია მოძრაობების შეთანხმებულად დაგეგმა და განხორციელება. ბავშვს, უწევს უფრო მეტი კოგნიტური ენერჯის დახარჯვა, იმის მისახვედრად, თუ როგორ დაამყაროს ურთიერთობა გარემოსთან ფიზიკურად. ხშირად, ბავშვის პრაქსისთან დაკავშირებულ პრობლემებს, თერაპევტები დისპრაქსიას უწოდებენ.



ბევრ ბავშვს, რომლებსაც აღენიშნება პრაქსისის სირთულეები, ასევე უჭირს განზრახვის ჩამოყალიბება. განზრახვა წარმოადგენს სამყაროსთან ურთიერთობის სტიმულს, მოტივაციას.

მოტორული დაგეგმვის სისტემა, ეყრდნობა ბაზისური უნარების ბიბლიოთეკას, ის მთლიანად მოიცავს ბავშვის „კონების ბიბლიოთეკის“ შუა თაროს. სისტემის ამგვარი ორგანიზება, საშუალებას აძლევს სხეულს და ტვინს დაისწავლონ უფრო მეტად კომპლექსური უნარები, ბაზისური უნარებზე ყურადღების გამახვილების გარეშე. მაგალითად, ბავშვი, რომლის მოტორული დაგეგმვის თაროზე შენახულია ბილატერალურ (ორმხრივ) უნარებთან დაკავშირებული პოზიტიური გამოცდილება, გაიხედავს რა ეზოში და დაინახავს თავის მეგობარს სათამაშო მოედანის ბოლოს, სასრილოზე, შეძლებს ქუდმოგლეჯილი გაიქცეს მისკენ, ქარივით ჩაუქროლოს ლახტზე მოხტუნავე გოგონებს, გაძვრეს ბურთით მოთამაშე უფროსი ასაკის ბიჭებს შორის, სათამაშო კონსტრუქციასთან შეანელოს სვლა, რომ, მარჯვენა ფეხი დადგას სასრილოს პირველ საფეხურზე, შეუერთდეს თავის მეგობარს სასრილოს მწვერვალზე და მეგობრების საიდუმლო მისაღმებით ხელი ჩამოართვას მას.

პრაქსისის სირთულის მქონე ბავშვს შესაძლოა უნდოდეს სასრილოს წვერზე ასვლა, მაგრამ ის ვერ მიხვდება და ვერ დაგეგმავს როგორ გააკეთოს ეს, როგორ მიაღწიოს მიზანს, როგორ გადალახოს სათამაშო მოედანზე არსებული ყველა ის დაბრკოლება, რაც შეხვდება, ნივთების თუ ადამიანების სახით. თუკი ბავშვი მოსინჯავს და ეცდება ამ მიზნის მიღწევას, ის აღმოაჩენს, რომ ეჭახება ადამიანებსა და ნივთებს. შედეგად, ბავშვს დასჭირდა უფრო მეტი დრო თავისი მიზნის მისაღწევად.

პრაქსისთან დაკავშირებული სირთულეების მქონე ბავშვის ერთ-ერთი უტყუარი სიმპტომია, მუდმივად უკან დახევა მაშინ, როცა ყველა სხვა ბავშვი გამოხატავს მზაობას ფიზიკური აქტივობის მიმართ. შეიძლება ბავშვს სურდეს კიდევ თამაში, მაგრამ ამ სიძნელეების გამო არ იცოდეს, როგორ ჩაერთოს აქტივობაში. ასეთ დროს, ბავშვები შორი-ახლოს ტრიალებენ ან უბრალოდ დგანან ხოლმე.

დისპრაქსია, ანუ მოტორული დაგეგმვის სირთულეები შეიძლება გამოვლინდეს როგორც მსხვილი და ნატიფი

მოძრაობებისას, ისე მეტყველების დროს. სამივე ეს უნარი საჭიროებს შეუფერხებლად მიმდინარე სენსორულ გადამუშავებას და მოტორულ კონტროლს. შესაბამისად, მოტორული დაგეგმვის სირთულეების მქონე ბავშვისთვის, არცთუ იშვიათია მსხვილ და ნატიფ მოტორულ უნარებთან და მათ მოტორულ კონტროლთან დაკავშირებული პრობლემები, რაც აუცილებელია გაბმული მეტყველებისთვის. მოტორული დაგეგმვა უკავშირდება ბაზისურ სენსორულ სისტემას და აერთიანებს კოგნიტურ და მოტორულ სისტემებს, ის ამით ქმნის საფუძველს მაღალი დონის აკადემიური უნარებისთვის.

ერთ-ერთი მიზეზი, თუ რატომ უნდა ჩავრთოთ ბავშვი ისეთ აქტივობებში, რომელიც აუმჯობესებს მის მსხვილ მოტორულ უნარებს, არის ის, რომ მსგავსი აქტივობები წარმოადგენს უმნიშვნელოვანეს საფუძველს შემდგომში სხვა უნარების განვითარებისათვის.

## თაბაში 19 მოხტუნავე დათვები

### შენობაში / ღია სივრცეში

- თაბაში, მაგრამ შესაძლებელია გარეთაც.

### რესურსები:

- პატარა ბატუტი;
- პლასტმასის პატარა კონტეინერი, სხვადასხვა ფერის სათამაშო დათვებით ან პატარა ზომის ცხოველებით.

### როგორ? (პირველი საფეხური)

- მოათავსეთ ერთი და იმავე ფერის რამდენმე სათამაშო დათვი ბატუტზე.
- დარწმუნდით, რომ ბავშვს აცვია ფეხსაცმელი.
- ჩაკიდეთ ბავშვს ხელი და უთხარით: „აჩვენე დათვებს როგორ უნდა იხტუნაონ“. წაახალისეთ ბავშვი რომ დაინყოს ხტუნაობა.

■ როცა ბავშვი ახტება, გაამხნევეთ, განაგრძოს ხტუნვა, ვიდრე ყველა დათვი არ გადმოცვივდება ბატუტიდან.

## **როგორ? (მეორე საფეხური)**

■ მოათავსეთ ორი განსხვავებული ფერის დათვი ბატუტზე. სთხოვეთ ბავშვს დაიძახოს იმ დათვის ფერი, რომელიც ხტუნვისას ბატუტიდან გადმოვარდება. მაგ. „ყვითელი დათვი“, ან „წითელი დათვი“. ზოგიერთი ბავშვი უბრალოდ დაინწყებს ხტუნვას ზევით-ქვევით და მხოლოდ დააკვირდება, თუ როგორ გადაცვივდებიან დათვები ბატუტიდან. თუკი ბავშვი, მრავალჯერ გაიგებს თქვენს ნათქვამს: „ყვითელი დათვი გადახტა“ ან „წითელი დათვი გადახტა“, ისიც დაინწყებს იმ დათვების ფერის იდენტიფიცირებას და დასახელებას, რომლებიც გადმოცვივდებიან ბატუტუდან.

■ ზოგიერთმა ბავშვმა დათვების ბატუტიდან გადმოსაგდებად შესაძლოა შეცვალოს ხტუნვის მანერა (ნელა ახტეს, დახტომისას ფეხები გადაანაცვლოს და ა.შ.).

■ დამატებით რომ გაართოთ, უმღერეთ: „ხუთი პატარა მაიმუნი ხტოდა სანოლზე“<sup>11</sup>, მაგრამ უმჯობესია, მაიმუნები შეცვალოთ დათვებით.

**შენიშვნა:** მცირე ასაკის ბავშვთან თამაში თავიდან მხოლოდ ერთი სათამაშო დათვით დაიწყეთ. მას შემდეგ, რაც ის თამაშის არსს გაიგებს - იხტუნავებს და იტყვის: „დათვი გადავარდა ბატუტიდან“, სცადეთ უფრო პატარა ზომის დათვების დამატება.

## **მიზანი:**

■ **მოტორული დაგეგმვა:** აღნიშნული აქტივობა მოითხოვს მოტორულ დაგეგმვას - ბავშვს სჭირდება იფიქროს, როგორ უნდა ახტეს ისე, რომ დათვი გადმოვარდეს ბატუტიდან.

■ **მზერის გაყოლება:** სავარჯიშოს ფარგლებში ბავშვი თვალს ადევნებს სათამაშო დათვების მოძრაობას, რაც აუმჯობესებს თვალის მიდევნების უნარს.

■ **პროპრიოცეფცია:** ბატუტზე ხტუნვისას სხეულზე იზრდება ღრმა ზენოლა, რასაც ნერვული სისტემისათვის აქვს ძლიერი დამამშვიდებელი ეფექტი.

---

<sup>11</sup>ავტორი ასახელებს ცნობილ საბავშვო სიმღერის ტექსტს: „Five little monkeys jumping on the bed. One fell off and bumped his head. Mama called the doctor, And the doctor said: No more monkeys jumping on the bed“ და ტექსტი გრძელდება იქამდე ვიდრე ხუთივე ცვლქი მაიმუნი სათითაოდ არ გადაცვივდებიან ლოგინიდან (მთარგმ.).

- **ვესტიბულურ - ვიზუალური ინტეგრაცია:** ბავშვი იწყებს აქტიურად ყურებას მაღლა ახტომისას, რათა იყოს ყურადღებით, როდესაც ფეხები სცდება იატაკის ზედაპირს.
- **წინააკადემიური უნარები:** ეს აქტივობა ხელს უწყობს ფერის ამოცნობას და დასახელებას.
- **მეტყველება:** აქტივობა ბავშვს ეხმარება ჩასწვდეს შემდეგი სიტყვების მნიშვნელობას - „გადავარდნა“ და „ხტუნვა“.

**შენიშვნა:** ეს აქტივობა უზრუნველყოფს დიდი რაოდენობით სენსორულ სტიმულებს. მე ის პირველად მრავალი წლის წინ გამოვცადე, როდესაც მეტყველების თერაპევტმა მთხოვა მასთან მეთანამშრომლა ოთხი წლის ბიჭუნასთან მუშაობისას. მიუხედავად იმისა, რომ თერაპევტი ბავშვთან რამდენიმე თვის განმავლობაში მუშაობდა, ბიჭუნას უჭირდა ახალი სიტყვების ათვისება. მეტყველების თერაპევტი ეძებდა განსხვავებულ გზებს, მის ასალაპარაკებლად. ბავშვს შევთავაზე აღნიშნული აქტივობა და თამაშის პროცესში ჩავრთე დიდი რაოდენობით სამეტყველო კომპონენტები. შედეგმა მოლოდინს გადააჭარბა. რამდენიმე სესიის შემდეგ ლოგოპედი და მე ვერ ვიჭერებდით, ბავშვის ლექსიკაში გაჩენილ იმ დიდ მიღწევას, რასაც ის ბატუტზე ხტუნვისას ავლენდა.

**რატომ?**

ბატუტზე უბრალო ხტუნვა ბავშვის პროპრიოცეპტულ სტიმულირებას უზრუნველყოფს. ხოლო, როდესაც ბავშვს ბატუტიდან დათვების ჩამოგდებას ვავალებთ, მისგან მოტორული მოძრაობების სტრატეგიულ დაგეგმვას და შესრულებას მოვითხოვთ - მან უნდა შეცვალოს მოძრაობები და ისე უნდა ახტეს, რათა მიაღწიოს თამაშის მთავარ მიზანს.

## თამაში (20) ბუშტი ჰაერში

### შენობაში / ღია სივრცეში

- როგორც შინ, ისე გარეთ.

### რესურსები:

- დიდი ბუშტები

### როგორ? (პირველი საფეხური)

- ახტუნეთ ბუშტი ზევით-ქვევით, სანამ ბავშვი თამაშის არსს მიხვდება.
- თამაშში ჩართეთ თანატოლებიც. ყველა მონაწილეს რიგრიგობით დაარტყმევინეთ ბუშტზე ხელი, რომ ის შეძლებისდაგვარად შეინარჩუნოთ ჰაერში.
- გაართულეთ დავალება - დაასახელეთ ის ხელი, რომლითაც გინდათ, რომ ბავშვები ბუშტს შეეხონ.
- დავალების კიდევ უფრო გასართულებლად, დაამატეთ მეორე, სხვა ფერის ბუშტი. ამ შემთხვევაში, დაასახელეთ ბუშტის ფერი, რომელსაც გინდათ შეეხონ.

### როგორ? (მეორე საფეხური)

- ათამაშეთ ბავშვებს ფეხბურთი ბუშტით. თამაშის დროს მათ მოუწევთ ბუშტის ჰაერში აგდება მუხლებისა და თავის დახმარებით. ეს სავარჯიშო დააინტერესებს ასაკით უფროს ბავშვებსაც, რადგან აქტივობა მოითხოვს უფრო მეტ მოტორულ კოორდინაციას და ფიზიკურ დატვირთვას.
- აქტივობის გაართულებული ვერსია უზრუნველყოფს დატვირთვას პრესზე. თუმცა ბევრად უფრო სახალისოა, ვიდრე იმავე ეფექტის მქონე, ბუქნები.

### მიზანი:

- **ტორსის ბრუნვა (როტაცია):** ეს აქტივობა გულისხმობს

ტორსის მობრუნებას ბურთის მიმართულებით.

■ **საპასუხო მზაობა:** მსხვილი მოტორული კოორდინაციის საფუძველია სხეულის მზაობა, უზრუნველყოს რეაქციები მოვლენებსა და გარემომცოფებზე.

■ **ვიზუალური დაკვირვება:** ეს აქტივობა მოითხოვს მოძრავ ობიექტებზე დაკვირვებას და თვალის მიდევნებას.

■ **თვალისა და ხელის კოორდინაცია:** მოცემული აქტივობა ხელს უწყობს ბაზისურ მოტორულ პასუხს შემომავალ ვიზუალურ ინფორმაციაზე .

■ **ორმხრივი (ბილატერალური) კონტროლი:** აღნიშნული აქტივობა - ბუშტზე ხელის დარტყმა, ბავშვისგან მოითხოვს, სხეულის ორივე მხარის გამოყენებას.

■ **ფიზიკური ამტანობა:** ხანგრძლივი დროით მხრებისა და ხელების აწევა, იწვევს ფიზიკური ამტანობის გაძლიერებას.

■ **ტორსის სტაბილურობა, სიმტკიცე:** ერთი მხრივ, ხელების გაშლილ მდგომარეობაში შენარჩუნება, ხოლო მეორე მხრივ, მისი მოძრაობა ბურთის მიმართულებით, მოითხოვს და უზრუნველყოფს ტორსის სიმტკიცეს.

■ **სოციალიზაცია:** ეს კიდევ ერთი თამაშია, რომელიც ხელს უწყობს ურთიერთობას, ისე, რომ არ მოითხოვს ბავშვისგან მკაცრი წესების მიყოლას. თამაში შესაძლებლობას აძლევს მეტყველების შეფერხების მქონე ბავშვებს, მონაწილეობა მიიღონ ინტერაქციულ თამაშში თანატოლთან ერთად.

■ **სმენითი ინტეგრაცია:** თამაშისას ბავშვი იღებს სმენით ინფორმაციას და გარდაქმნის მას მოტორულ მოქმედებად.

## რატომ?

მრავალი ბავშვი გამოირჩევა დაბალი კუნთოვანი ტონუსით, რაც ყოველდღიურ აქტივობებში მათ ამტანობასა და მოტორულ კოორდინაციაზე ახდენს გავლენას. ეს აქტივობა გვთავაზობს სახალისო გზას პრესის (მუცლის კუნთების) გაძლიერებისთვის და მხრების სტაბილურობის გაუმჯობესებისთვის. ორივე კომპონენტი მნიშვნელოვანია საკლასო ოთახში ჯდომისა და წერისათვის.

## როგორ? (მესამე საფეხური)

■ ბავშვი ინარჩუნებს ბუშტს ჰაერში და ამავდროულად ხტის ბატუტზე.

### მიზანი:

■ **ვესტიბულური სტიმულირება:** ბატუტზე ხტუნვა ააქტიურებს ვესტიბულურ სისტემას.

■ **პროპრიოცეფცია:** ხტუნვა უზრუნველყოფს სხეულისა და სახსრებისთვის ღრმა სტიმულაციას. შედეგად, ბავშვი იღებს ინფორმაციას, იმის შესახებ, თუ სად და როგორ მდგომარეობაში იმყოფებიან მისი სხეულის ნაწილები.

### რატომ?

ბატუტი არის არაჩვეულებრივი საშუალება ვესტიბულური და პროპრიოცეპტული გზით სხეულის სენსორული სტიმულირებისთვის. ამ ორი სისტემის მუშაობა საფუძვლად ედება ეფექტურ მოტორულ დაგეგმვას. მიუხედავად იმისა, რომ ბატუტი ართულებს აქტივობას, ბავშვები უმკლავდებიან ამ აქტივობის შესრულებას, რადგან ხტომისას ვესტიბულური და პროპრიოცეპტული სისტემების აღგზნება მაღალ ნიშნულზე ადის.

## თაბაში (21) სინთეტიკის რბოლი

### შენობაში / ღია სივრცეში

■ როგორც შინ, ისე გარეთ.

### რესურსები:

■ მილის ფორმის, კიდევებზე გადაკვერილი, სინთეტიკის

ნაჭერი, დაახლოებით 2.5 მეტრის (9 ფუტის) სიგრძის და 90 სანტიმეტრის (3 ფუტის) სიგანის. (გამოდგება, საცურაო კოსტუმის ქსოვილი, რომელიც გამძლეა, თუმცა ძვირი ღირს.);  
■ პლაჟის ბურთი (ფრენბურთის).

## როგორ?

■ მოათავსეთ ქსოვილი იატაკზე და გაშალეთ წრის ფორმაზე ისე, რომ თქვენ და ბავშვი დაეტიოთ წრეში. ახლოს გქონდეთ ბურთიც.

■ ბავშვს უფლება მიეცით პირველი ჩადგეს წრეში. ქსოვილი ასწიეთ ზემოთ და ბავშვს შემოახვიეთ იმგვარად, რომ დაუფაროს მხრები და ზურგი. შემდეგ კი თქვენც ჩადექით წრეში.

■ თქვენ და ბავშვი შეძლებისდაგვარად გაიწიეთ ერთმანეთისგან, ისე რომ ნაჭერი გაიჭიმოს, და ორივემ იგრძნოთ ზენოლა სხეულზე.

■ წაახალისეთ ბავშვი, რომ ფრთხილად დაარტყას ფეხი ბურთს, და ამავდროულად ზურგით აწვებოდეს და ჭიმავდეს ქსოვილს.

**შენიშვნა:** ამ თამაშში შეიძლება ჩაერთოს რამდენიმე ბავშვი. შედარებით პატარა ასაკის ბავშვებთან თამაშისას, რომელთაც ჯერ არ აქვთ ძლიერად დარტყმის უნარი, ერთ-ერთი ბავშვი დასვით სინთეტიკის წრის ერთ ბოლოში, ხოლო მეორე ბავშვი - მეორეში ისე, რომ ქსოვილი გაიჭიმოს და ძლიერად იყოს შემოჭერილი მათ მხრებსა და ზურგებზე. ბავშვებს მოუწევთ ჯდომა ფეხების V-ს პოზიში მოთავსებით. სთხოვეთ ბავშვებს გადაუგდონ ბურთი ერთმანეთს. ეს აქტივობა, ბავშვებისთვის არ იქნება დისკომფორტული, რადგანაც ბურთი იმოძრაავებს მათი თვალების სიმაღლეზე.

## მიზანი:

■ **სივრცის აღქმა:** ქსოვილის რგოლი მოქმედებს როგორც ფიზიკური საზღვარი და ამცირებს სივრცეს, რომლის ფარგლებშიც სხეულს შეუძლია მოძრაობა.

■ **პროპრიოცეპტული / შეხებითი სტიმულაცია:**



ქსოვილის გარემოცვაში თამაშისას ბავშვი სხეულზე ახდენს უწყვეტ ფიზიკურ სტიმულაციას და ამით ყურადღებას მიმართვას საკუთარ თავზე. ქსოვილი წარმოადგენს ერთგვარ საზღვარს, რაც სულ არ არის ბავშვისთვის დისკომფორტული, ბავშვს ეძლევა მხრებზე ხელით შეხების მაგვარი განცდა.

■ **ორმხრივი (ბილატერალური) კონტროლი:** აღნიშნული თამაში უზრუნველყოფს ორივე ქვედა კიდურის კოორდინირებულ მოქმედებას, რამდენადაც ბავშვს უნევს, ერთი ფეხის ბურთზე დარტყმა, ხოლო მეორით, სტაბილურობისა და წონასწორობის შენარჩუნება.

■ **ვიზუალური სკანირება (თვალის მიდევნება):** თამაშის პროცესში ბავშვს უნევს თვალი მიადევნოს ბურთს, რომელიც გაგორდება იატაკზე.

■ **ვიზუალურ-მოტორული უნარები:** ბავშვმა უნდა შეძლოს სხეულის დროული კოორდინირება, რომ წარმატებული საპასუხო კონტაქტი გამოუვიდეს ბურთთან და შეძლოს მასზე ფეხის დარტყმა.

## რატომ?

ხშირად აუტისტური სპექტრის, ასპერგერის სინდრომის ან სენსორული ინტეგრაციის დარღვევის მქონე ბავშვებს უჭირთ ბურთით თამაში, აქტივობების მულტისენსორული ბუნების გათვალისწინებით. ამ ტიპის აქტივობები მოითხოვს ვიზუალურ კონტროლს, მოტორულ პასუხებს და ყურადღებას. სინთეტიკის მილის გამოყენება, სხეულის სტაბილიზატორად და საზღვრად, უზრუნველყოფს დგომისას ბავშვის ტორსის და მენჯის მხარდაჭერას, ხოლო ჯდომის დროს - მთლიანი ტორსის სიმყარეს. ეს ეფექტი გამოწვეულია იმით, რომ მრავალ ნევროლოგიური სირთულეების მქონე ბავშვს აქვს დაბალი კუნთოვანი ტონუსი, რაც კუნთების დაჭიმულობის ნაკლებობასა და დაბალ კუნთოვან ძალასთანაა დაკავშირებული.

**შენობაში / ღია სივრცეში**

- შენობაში

**რესურსები:**

- სკუტერის კვადრატული ფორმის დაფა;
- პატარა ზომის სათამაშო ცხოველები (ან მათი ლამინირებული სურათები);
- მუყაოს ყუთი (გამოიყენეთ იმ ზომის ყუთი, რასაც იშოვით, თუმცა დარწმუნდით რომ მასში ზოოპარკის ყველა ცხოველი დაეტევა).

**როგორ? (პირველი საფეხური)**

- მოათავსეთ პატარა ზომის სათამაშო ცხოველები (ლამინირებული სურათები ან ცხოველების გამოსახულებიანი ბარათები) ოთახში სხვადასხვა ადგილას - ობიექტების ქვეშ, ზემოდან, წინ, პირდაპირ ან უკან.
- თქვენ და ბავშვმა ერთად ააწყვეთ მუყაოს ყუთი და ისაუბრეთ, ცხოველებზე, რომლებიც ზოოპარკში იცხოვრებენ.
- უთხარით ბავშვს, რომ მოძებნოს ყველა ცხოველი და მოათავსოს ახალ სახლში.
- დაანვინეთ ბავშვი სკუტერის დაფაზე ზედა ტანით. მას სკუტერის დაფის კიდე უნდა წვდებოდეს იდლიის ქვეშ, რათა ხელებს თავისუფლად მოძრაობის საშუალება ჰქონდეთ.
- იმისთვის, რომ ბავშვი იატაკზე სკუტერით გასრიალდეს, აუხსენით, აჩვენეთ ან აუმოძრავეთ ბავშვს ხელები. საჭირო მოძრაობების ფიზიკური ჩვენებით შეასწავლით ბავშვს ხელების შესაბამის გამოყენებას და სხეულის მოტორულ გეგმას. ეს გამრდის ახალი მოტორული უნარების ათვისების სისწრაფეს.
- როგორც კი ბავშვი ცხოველს მიუახლოვდება, წაახალისეთ დაასახელოს ცხოველი, მაგ. „ვეფხვი“. თუკი ბავშვი თავს შეიკავებს, თქვენ თქვით მის მაგივრად: „ვეფხვი, მენ ვეფხვი იპოვემდეგ ბავშვის მეტყველების განვითარების

დონის გათვალისწინებით, იკითხეთ: „სად იყო ვეფხვი?“ და გაეცით შეკითხვას პასუხი - „ვეფხვი იყო მაგიდის ქვეშ“. გაიმეორეთ პასუხი ორჯერ ან სამჯერ.

■ ცხოველების აღმოჩენისთანავე, დაავალეთ ბავშვს მათი ყუთთან (ზოოპარკში) მიტანა და შიგ მოთავსება. ბავშვს შეიძლება მისცეთ საშუალება „ზოოპარკამდე“ ფეხით გადაადგილდეს და შემდეგ დაუბრუნდეს სკუტერის დაფას.

■ სკუტერის დაფაზე დაბრუნებისას, ისევ სთხოვეთ ბავშვს იპოვოს შემდეგი ცხოველი და მიიყვანოს „ზოოპარკში“.

## როგორ? (მეორე საფეხური)

■ თამაშში აქტიურად ჩართეთ მეტყველება: დაასახელებინეთ ბავშვს ცხოველები და სთხოვეთ გამოსცეს ცხოველისთვის დამახასიათებელი ხმა. თავდაპირველად, თქვენ შეიძლება რამდენჯერმე დაგჭირდეთ, ცხოველისა და მისი ხმის დემონსტრირება.

## მიზანი:

■ **მოტორული დაგეგმვა:** ნაახალისეთ ბავშვი მიიღოს გადაწყვეტილება, როგორ ამოძრავოს ხელები ისე, რომ ოთახში შეძლოს სკუტერით გადაადგილება მოცემული ფიგურების ასაღებად. ეს ბავშვის ამროვნების პროცესს შეუწყობს ხელს.

■ **გადღიერება:** ეს აქტივობა ზრდის ზედა კიდურების - მხრებისა და ხელების ძალას.

■ **ორმხრივი (ბილატერალური) კოორდინაცია:** ორივე ხელის ერთდროული მოძრაობა სკუტერის დაფის გადასადგილებლად, ზრდის ორმხრივ (ბილატერალურ) კოორდინაციას.

■ **ვესტიბულური სტიმულირება:** ბავშვის თავის მდებარეობის ვერტიკალური სივრციდან ჰორიზონტალურ სივრცეში ცვლილება, ახდენს ვესტიბულურ სტიმულირებას.

■ **ინსტრუქციის მიყოლა:** ეს აქტივობა ეხმარება ბავშვს, აღიქვას მრავალსაფეხურიანი ინსტრუქციები.

■ **პროპრიოცეფცია:** მოცემული აქტივობა უზრუნველყოფს ღრმა გენოლის სტიმულებს ზედა კიდურებზე.

■ **ვიზუალურ - მოტორული უნარები:** ვიზუალური

უნარები (მხედველობით - აღქმითი და ოკულარულ - მოტორული) გამოიყენება ოთახის დასათვალიერებლად, საინტერესო ცხოველების აღსაქმელად და მხედველობის ფიქსაციისთვის მათი მიმართულებით მოძრაობისას.

■ **მეტყველება:** ეს აქტივობა აცნობს და ამტკიცებს ისეთ ცნებებს როგორცაა: ქვეშ, უკან, წინ და ში. ეს და სხვა ცნებები (მაგ. ცხოველების სახელები) ზრდის ბავშვის ლექსიკას და შესაძლებლობას სწორად აღიქვას ინსტრუქციები და მიყვას მათ.

### **რატომ?**

ამ აქტივობის ერთ-ერთი უპირატესობაა, ღრმა ზეწოლა ხელის გულებზე, რაც საკვანძოა ნატიფი მოტორული უნარებისთვის - აძლიერებს ხელის მტევნებს და ხელს უწყობს თაღის ფორმირებას. მრავალი განვითარების შეფერხების მქონე ბავშვი არ ხობავს, შედეგად მცირდება ხელის გულების და ზედა კიდურების სტიმულების - შესაძლებლობა. ეს აქტივობა სწორედ ხობვის იმიტირებაა, რაც მხრებს სიძლიერეს და სტაბილურობას სძენს.

## **თამაში (23) ლაბირინთში ველოსიპედით მოძრაობა**

### **შენობაში / ღია სივრცეში**

■ შენობაში

### **რესურსები:**

- ცარცი;
- სამბორბლიანი ველოსიპედი.

### **როგორ?**

- ცარციტ იატაკზე ტეხილი ხაზებით (ზიგ-ზაგთ) დახატეთ ბილიკი.
- სთხოვეთ ბავშვს, რომ სამ ბორბლიანი ველოსიპედით იაროს ზიგზაგებს შორის.
- თანდათან გაართულეთ აქტივობა, გაზარდეთ მოსახვევების რაოდენობა და დაამატეთ მკვეთრი მოსახვევები.
- კიდევ უფრო გაართულეთ აქტივობა, ბილიკის მაგივრად დახატეთ მხოლოდ ისრები.

## მიზანი:

- **მოტორული დაგეგმვა (პრაქსისი):** თავდაპირველად ბავშვმა უნდა ისწავლოს ველოსიპედის პედლების ტრიალი. მას შემდეგ, რაც ბავშვი სამ ბორბლიანი ველოსიპედის პედლის დატრიალებას ავტომატურად შეძლებს, დაამატეთ ბილიკი. ეს მის სხეულსა და ტვინს ახალი გამონწვევის წინაშე დააყენებს, რადგან მოუწევს დაფიქრება თუ როდის და როგორ მართოს ველოსიპედი, რათა სწორ გზაზე იაროს.
- **გაძლიერება:** ეს მშვენიერი აქტივობაა მენჯისა და ფეხების გასაძლიერებლად.
- **ვიზუალური ყურადღება:** ბავშვს მოეთხოვება თვალების ფოკუსირება წინ, რათა მიყვეს დაკვალულ გზას.
- **ვესტიბულური სტიმულირება:** ეს აქტივობა ასტიმულირებს ვესტიბულურ სისტემას, რადგან ბავშვის ფეხები იატაკის ზედაპირს შორდება და მოძრაობს.
- **ვესტიბულურ - ვიზუალური ინტეგრაცია:** აქტივობა ხელს უწყობს ვესტიბულურ-ვიზუალურ სისტემების დაკავშირებას (ინტეგრაციას), რადგან ბავშვს უწევს ვიზუალური ყურადღების ხაზებზე ფოკუსირება მოძრაობის დროს.

## რატომ?

ველოსიპედით თუ ფეხით უსაფრთხო გადაადგილებისას, მნიშვნელოვანია, ბავშვი ვიზუალურ ყურადღებას წინ მიმართავდეს და თვალს ადევნებდეს არსებულ ვიზუალურ ინფორმაციას, რათა შეძლოს მოძრაობა ადამიანებსა და მის გარშემო არსებულ ობიექტებს შორის.

## თამაში (24) ბურთების სროლა

---

### შენობაში / ღია სივრცეში

- როგორც შინ, ისე გარეთ.

### რესურსები:

- ექვსი პატარა რბილი ბურთი;
- სათლი (ვედრო);
- სახლის ნებისმიერი სკამი.

### როგორ? (პირველი საფეხური)

- მოათავსეთ სათლი სკამიდან 30 სანტიმეტრის (5 ფუტის) მოშორებით. სთხოვეთ ბავშვს რომ იაროს სკამის გარშემო. როცა აღმოჩნდება სკამის წინ, სთხოვეთ, რომ ისროლოს ბურთი სათლში. როცა ბავშვი გაინაფება ბურთების სროლაში, გაზარდეთ მანძილი ბავშვსა და სათლს შორის.

### როგორ? (მეორე საფეხური)

- სთხოვეთ ბავშვს, იაროს სწორ ხაზზე, ან სიარულისას დახაზოს რვიანი, სათლისგან 60 სანტიმეტრის (10 ფუტის) მოშორებით. წაახალისეთ, სცადოს ბურთების უძრავად მდგარ სათლში ჩაგდება.

### როგორ? (მესამე საფეხური)

- ბავშვი დადგეს მონიშნულ ადგილზე, ხოლო სხვამ ამოძრაოს სათლი სწორ ხაზზე ან რვიანის ტრაექტორიაზე. სთხოვეთ ბავშვს ჩააგდოს ბურთი მოძრავ სათლში.

### როგორ? (მეოთხე საფეხური)

- დააყენეთ ბავშვი სათლისგან 60 სანტიმეტრის (10

ფუტის) დაშორებით. სთხოვეთ მას დაინყოს მოძრაობა სწორ ხაზზე, თქვენ კი სათლი ამოძრავეთ ბავშვის პარალელუარად.

## მიზანი:

■ **მოტორული დაგეგმვა:** ეს აქტივობა წარმოადგენს მოტორული დაგეგმვის ბოლო, მესამე ფაზას - პრაქსის აღმასრულებელ ფაზას. ეს საკმაოდ კომპლექსური მოტორული აქტივობაა, რომელიც მოითხოვს ბურთის სათლში შესაბამისი ძალით სროლას და სროლისას მიმართულების სიზუსტის დაცვას.

■ **ვიზუალურ - მოტორული უნარები:** ეს აქტივობა მოითხოვს ბურთის სროლას ცვალებადი ვიზუალური ინფორმაციის გათვალისწინებით (იცვლება მანძილი და მიმართულება).

■ **მზერის გაყოლება:** ეს აქტივობა ბავშვისგან მოითხოვს მზერის გაყოლებას მოძრავ ობიექტზე, როცა ის უძრავად დგას ერთ ადგილზე. ამავდროულად, აქტივობა გულისხმობს უძრავ ობიექტებზე კონცენტრირებას, როცა ბავშვი მოძრაობს. ბოლოს კი აქტივობა მოძრავი ბავშვისგან ითხოვს თვალის გადავენებას მოძრავი ობიექტისთვის.

■ **ვიზუალური ფიქსაცია:** ბავშვმა უნდა შეძლოს ფოკუსირება შორ მანძილზე მოთავსებულ სათლზე, რათა აღიქვას სად მდებარეობს სამიზნე.

## რატომ?

როგორც ზემოთ აღვნიშნეთ, ნევროლოგიური დიაგნოზის მქონე ბავშვებს აღვნიშნებათ პრაქსისთან და ვიზუალურ უნარებთან დაკავშირებული სირთულეები. ეს აქტივობა ერთდროულად მოითხოვს ისეთ ბაზისურ უნარებს,, როგორცაა სროლა და მიმართულების აღქმა. აქტივობა გამოირჩევა სირთულის სხვადასხვა სტადიებით. ის იწყება მარტივი საფეხურით და თანდათან რთულდება - ყოველ მომდევნო საფეხურზე უფრო გართულებულ მოტორულ დაგეგმვას და ვიზუალურ უნარებს ითხოვს.

## თამაში (25) წონასწორობა ბურთით და ბალიშით

---

### შენობაში / ღია სივრცეში

- როგორც შინ, ისე გარეთ.

### რესურსები:

- პატარა რბილი ბურთები;
- დივნის პატარა ბალიში;
- არამსხვრევადი ნივთი (წიგნი, საქაღალდე, პირსახოცი).

### როგორ? (პირველი საფეხური)

- სთხოვეთ ბავშვს თავზე დაიდოს პატარა ბურთი და სწორ ხაზზე წონასწორობის დაცვით იაროს.

### როგორ? (მეორე საფეხური)

- გაართულეთ დავალება, სთხოვეთ ბავშვს თავზე გაიჩეროს ბალიში, სცადოს ბალანსის დაცვა და გაიაროს სწორ ხაზზე.

### როგორ? (მესამე საფეხური)

- ბავშვს სთხოვეთ გაიაროს სწორ ხაზზე ფეხის წვერის ქუსლთან მიდგმით, თავზე დადებული ბალიშით და წონასწორობის დაცვით.

### როგორ? (მეოთხე საფეხური)

- სთხოვეთ ბავშვს, რომ გაიაროს თავზე დადებული ბალიშით, რომელზეც მოთავსებულია არამსხვრევადი ნივთი და იაროს სწორ ხაზზე წონასწორობის დაცვით.



## მიზანი:

- **მოტორული დაგეგმვა:** რბილი ბურთის ან ბალიშის თავზე გაჩერება ბავშვისგან მოითხოვს სხეულის კოორდინაციას და სხეულის შეცნობას დავალების მოთხოვნისადმი.
- **პოზის დინამიური კონტროლი:** ეს აქტივობა მოითხოვს სხეულის კონტროლს შუახაზის გათვალისწინებას, რაც ვლინდება იმაში, რომ მოძრაობის ყოველ ცვლილებაზე, წონასწორობის დაცვის მიზნით, ბავშვის ძვალ-კუნთოვან სისტემას უნევს შესაბამისად რეაგირება. შუახაზი არის უხილავი ღერძი, რაც პირობითად ყოფს ადამიანის სხეულს მარჯვენა და მარცხენა ნაწილებად და რომლის ლოკალიზებაც ხდება ცხვირთან.
- **ვესტიბულური სტიმულირება:** აღნიშნული აქტივობა აძლიერებს წონასწორობის დაცვის უნარს. იმისათვის, რომ ბავშვმა შეძლოს წონასწორობის დაცვა, ბალიშის ან ბურთის თავზე დადებით მიღებული პროპრიოცეპტული სტიმულის შედეგად, უნდა გაერთიანდეს ვესტიბულური, პროპრიოცეპტული და ვიზუალური სისტემები.

### რატომ?

როგორც წესი, ბავშვები ისე მოძრაობენ, რომ არც კი ფიქრობენ თავიანთ სხეულზე. ამის საპირისპიროდ, ეს აქტივობა ზრდის სენსორულ სტიმულს თავისა და კისრის არეალში, და შესაბამისად - კოგნიტურ კონტროლს სხეულზე, აღმართული პოზისა და მოძრაობის სიზუსტის შენარჩუნებისთვის.

## თაბაში (26) დამჭერი სათლი

### შენობაში / ღია სივრცეში

- როგორც შინ, ისე გარეთ.

## რესურსები:

- პატარა ზომის რბილი ბურთები;
- სათლი/ვედრო.

## როგორ? (პირველი საფეხური)

- ეს აქტივობა მოითხოვს იმავე აღჭურვილობას, რომლებსაც ვიყენებდით ბურთების სროლისას. თუმცა ამ აქტივობას საპირისპირო მიზანი აქვს.
- მოზრდილი ან თანატოლი ისვრის რბილ ბურთს ბავშვის მიმართულებით.
- ბავშვი კი სათლით შეეცდება ბურთის დაჭერას.
- თამაშის გართულების მიზნით, გაზარდეთ მანძილი მსროლელსა და ბავშვს შორის.

## მიზანი:

- **ვიზუალურ-მოტორული უნარები:** იმისათვის რომ ბავშვმა შეძლოს სათლით ბურთების დაჭერა, მისმა ვიზუალურ-მოტორულმა სისტემამ გამართულად უნდა იმუშაოს. როგორც კი დისტანცია გაიზრდება მსროლელსა და ბავშვს შორის, თამაში გართულდება, რადგან ბავშვს მოუწევს ბურთისთვის თვალის მიდევნება უფრო შორი მანძილიდან.
- **მოტორული დაგეგმვა:** ბავშვმა უნდა მოახდინოს სხეულის კოორდინაცია და მისთვის შესაბამისი ჰოზის იმგვარად მიცემა, რომ შეძლოს ჰაერში ნასროლი ბურთების დაჭერა. როგორც კი დისტანცია გაიზრდება მსროლელსა და ბავშვს შორის, თამაში გართულდება, რადგან ბურთი უფრო სწრაფად იმოძრაავებს.
- **პროპრიოცეფცია:** ეს აქტივობა ბავშვისგან მოითხოვს კუნთოვანი სისტემის გრადაციას, რათა მან ერთის მხრივ შეძლოს სხეულის მომზადება და სათლის შესაბამისად მომართვა, ხოლო მეორე მხრივ განიოს რეაგირება ბურთის სისწრაფეზე, რომელიც ვედროს მიმართულებით მოძრაობს.

## რატომ?

ბევრ ბავშვს, რომელთაც ინფორმაციის გადამუშავების დეფიციტი აქვს და, შესაბამისად, არ შეუძლია შეათასოს ობიექტის მოძრაობის სისწრაფე და მანძილი, უჩნდება მათი მიმართულებით მოძრავი საგნის შიში. შედეგად, ბავშვისთვის შეუძლებელია დაიჭიროს ობიექტი და დაიცვას საკუთარი თავი მოსალოდნელი დარტყმისგან. ბავშვს ვედროს მიცემით და ბურთის მოკლე დისტანციიდან სროლით, მას ვუქმნით დაცულობის განცდას. მას ეცოდინება, რომ ობიექტი არ მოძრაობს სწრაფად და რომ რბილი ბურთი მას არაფერს ავნებს, იმ შემთხვევაშიც კი, თუ მოხვდება.

## თამაში (27) დაიჭირეთ რვიანზე

### შენობაში / ღია სივრცეში

- როგორც შინ, ისე გარეთ, მაგრამ უმჯობესია გარეთ.

### რესურსები:

- გარეთ გამოიყენეთ ცარცი, შინ კი ფერადი ზონარი;
- რბილი ბურთი;
- დიდი სათლი.

### როგორ? (პირველი საფეხური)

- თუ თამაშს ასრულებთ გარეთ, გამოიყენეთ ფერადი ცარცი, რომ ტროტუარზე ან გზაზე დახატოთ დაახლოებით სამი მეტრი (10 ფუტი) სიგრძის რვიანი.
- თუ თამაშობთ შინ, გამოიყენეთ ფერადი ზონარი, რომ შექმნათ რვიანი (დაახლოებით იმავე სიგრძის - სამ მეტრიანი (10 ფუტის)).
- თავდაპირველად სთხოვეთ ბავშვს გაუყვეს რვიანის

ფორმას, ანუ ზუსტად გაიაროს ფიგურის კონტურზე (გადაკვეთოს შუა წერტილი და გაიაროს მოსახვევები).

■ როცა ბავშვი შეძლებს რვიანის კონტურზე თავისუფალ სიარულს, სთხოვეთ მას, ხაზზე სიარულისას გიყუროთ თქვენ და ამავდროულად ხელში ეჭიროს სათლი. ესროლეთ ბავშვს ბურთები და სთხოვეთ დაიჭიროს ისინი სათლით.

## **როგორ? (მეორე საფეხური)**

■ როცა ბავშვი მიხვდება თამაშის პრინციპს, გაართულებთ დავალებს - ესროლეთ ბურთები სწრაფად, ან ორი ბურთი ერთდროულად. თქვენ ასევე შეგიძლიათ, რვიანის ერთ ბოლოში დადგათ მეორე ვედრო, და სთხოვოთ ბავშვს, სიარულისას ჩაყაროს ბურთები მასში.

■ გაართულებთ თამაში - დახატეთ ან დააკარით განსხვავებული ფერის X ფორმის ფიგურა რვიანის ერთ მხარეს, იმის ნიშნად, რომ ამ წერტილიდან ბავშვმა უნდა ისროლოს ბურთები თქვენკენ. კიდევ უფრო გაართულებთ სავარჯიშო და სთხოვეთ ბავშვს იაროს რვიანის კონტურის გასწვრივ მარშით ან ჭვარედინი მარშით (სიარულისას ერთი ხელი ჭვარედინად შეახოს მოპირდაპირე ფეხს).

■ შეგიძლიათ თამაშში ჩართოთ თანატოლები.

■ კიდევ უფრო გაართულებთ თამაში, გამოიყენეთ მუსიკა და სთხოვეთ ბავშვს, რომ მუსიკის შეწყვეტასთან ერთად შეწყვიტოს მოძრაობა.

■ თამაშის ერთ-ერთი ალტერნატივა იქნება, სთხოვოთ ბავშვს დაასახელოს ჰაერში ნასროლი ბურთის ფერი.

**შენიშვნა:** გასულ წელს ერთმა დედამ მითხრა, რომ მისი შვილი, რომელიც დადიოდა ოკუპაციურ თერაპიაზე, ბევრს ყვებოდა ამ აქტივობის შესახებ. ბავშვი ძალიან მოტივირებული გახდა და სურდა უკეთესი შედეგისთვის მიეღწია, მეტად გაეკონტროლებინა მხედველობა მოძრაობისას. მან ეს შეძლო. მისმა სკოლის მასწავლებელმა კი შეგვატყობინა, რომ ბავშვმა გააუმჯობესა დაფიდან გადაწერა, დედამაც შეამჩნია, რომ ბავშვი, რომელსაც ბეისბოლის თამაში უჭირდა, და არ შეეძლო არცერთი ბურთის დაჭერა, ახლა რამდენიმე ბურთს მაინც იჭერდა, და რაც ყველაზე მნიშვნელოვანია, მას უფრო

მეტად სიამოვნებდა ეს სპორტული თამაში, რადგან აღარ ეშინოდა მისკენ ნატყორცნი ბურთების.

## მიზანი :

■ **ვესტიბულურ - ვიზუალური ინტეგრაცია:** რვიანის ფორმის კონტურზე სიარული და ნასროლი ბურთებისთვის თვალის მიდევნება, ბავშვისგან მოითხოვს ერთდროულად გადაამუშაოს და ინტეგრირება მოახდინოს ვიზუალური და ვესტიბულური სტიმულები.

■ **მოტორული კოორდინაცია:** ბურთების დაჭერა მოითხოვს მოტორულ კოორდინაციას, ვესტიბულურ-ვიზუალურ ინტეგრაციასთან ერთად.

■ **სმენის სტიმულირება და ინტეგრაცია:** ბუნებრივია, ჩართული მუსიკა უზრუნველყოფს დამატებით აუდიტორულ ინფორმაციას. მისი ინტეგრაცია ვესტიბულურ და ვიზუალურ ინფორმაციასთან ინვევს ნერვული სისტემის მეტ დატვირთვას.

### რატომ?

ნევროლოგიური სირთულის მქონე ბევრი ბავშვისთვის რთულია ორი ან სამი სისტემის ინტეგრაცია. ეს აქტივობა კი სწორედ მრავალი სენსორული სისტემის ინტეგრაციას მოითხოვს.

## თამაში (28) თევზაობა

### შენობაში / ღია სივრცეში

■ როგორც შინ, ისე გარეთ.

### რესურსები:

■ მუყაოსგან გამოჭრილი 8 სანტიმეტრის სიგრძის (3 ინჩი) თევზი (შეგიძლიათ თავად დაამზადოთ);

- სარჯი („სკრეპი“ ნებისმიერი ზომის);
- კომპიუტერი ინტერნეტითა და პრინტერით;
- პატარა, ბრტყელი მაგნიტები;
- ანკესი: ქალაქის პირსახოცების მუყაოს მილი, ფერადი ქალაქი, 90 სანტიმეტრი სიგრძის (36 ინჩის) თოკი.

## როგორ?

- ინტერნეტიდან გადმოიწერეთ ანიმაციური სურათები (რამდენიც იქნება შესაძლებელი), სადაც ასახულია ცხოველები, ადამიანები და მათი მოქმედებები: მაგალითად, მხოხავი კიბორჩხალა, მცოცავი დათვი, ცალ ფეხზე მოკუნტრუშე კურდღელი, ბურთის სროლა, ხტუნვა, სირბილი, აზიდვები, თავი, მხრები, მუხლები, ფეხის თითები. სურათებს ქვეშ მიუწერეთ შესაბამისი სიტყვები და ამოხეყდეთ.
- შემოახვიეთ ან დაანებეთ თითოეული სურათი მუყაოს თევზზე. მიამაგრეთ „სკრეპი“ თითოეულ სურათს.
- ანკესი რომ შექმნათ, შემოახვიეთ ფერადი ქალაქი მუყაოს მილს გარედან. მიამაგრეთ თოკი მილის რომელიმე ბოლოს. ჩამოკიდებული თოკი კი უნდა იყოს დაახლოებით 60 – 75 სანტიმეტრის სიგრძის (24 - 30 ინჩის). თოკს ბოლოში მიამაგრეთ მაგნიტი.
- მოათავსეთ სურათები იატაკზე პირქვე.
- სთხოვეთ ბავშვს ითევზაოს - ანკესის ბოლოზე დამაგრებული მაგნიტით აიღოს სხვადასხვა სურათი და დაახვიოს ანკესის თოკი მუყაოს მილზე.
- სთხოვეთ ბავშვს განასახიეროს ის სურათი, რომელსაც ანკესით ამოიღებს.

## მიზანი:

- **თვალისა და ხელის კოორდინაცია:** თევზების ადგილმდებარეობის განსაზღვრა და აღება აუწყობს თვალისა და ხელის კოორდინაციას.
- **მაჯის ბრუნვა:** მუყაოს მილზე თოკის დახვევა ავარჯიშებს მაჯის ბრუნვით მოძრაობებს.
- **ხელში მანიპულაცია:** ანკესის თოკის დახვევა მოითხოვს ხელის მოხერხებულობას.

- **ორმხრივი (ბილატერალური) კოორდინაცია:** ცალი ხელით თევზის ანკესიდან მოხსნა, ხოლო მეორეთი თავად ანკესის ჭერა, ხელს უწყობს სხეულის ორივე ნაწილის ერთდროულ გამოყენებას.
- **მსხვილი მოტორული უნარები:** სურათების განსახიერება მოითხოვს მსხვილ მოტორულ უნარებს.

### რატომ?

ნევროლოგიური სირთულის მქონე მრავალი ბავშვი გაურბის იმ აქტივობებს, რომლებიც მოითხოვენ მსხვილი მოტორული უნარების მონაწილეობას. ეს სახალისო აქტივობა ხელს უწყობს სხვა მსგავს აქტივობებში ჩართვასაც, რომელთაგან ზოგი ბავშვისთვის იოლი შესასრულებელი აღმოჩნდება, ზოგი კი - რთული.

## თამაში (29) ზუმ-ბურთი (ZOOM BALL)<sup>12</sup>

### შენობაში / ღია სივრცეში

- გარეთ

### რესურსები:

- ზუმ-ბურთი (Pressman)<sup>13</sup> (ორ თოკზე წამოცმული ბურთი, რომელიც მოძრაობს ორივე ბოლოდან თოკების გვერდზე გაშლის შედეგად);
- თერაპიული ბურთები.

### როგორ?

- სთხოვეთ თითოეულ მონაწილეს დაიჭიროს სათამაშოს თითო სახელური თითო ხელში, მუჭით.
- ბურთი მოექცეს ერთ-ერთი მონაწილის ხელთან ახლოს.

<sup>12</sup>ორ თოკზე წამოცმული ბურთი, რომელის მოძრაობს ორივე ბოლოდან თოკების გვერდზე გაშლის შედეგად (მთარგმ.).

<sup>13</sup>Pressman Toy Corporation დაარსა ჯეკ პრესმენმა 1922 წელს ნიუ-იორკში. კომპანია აშუამად დაინტერესებულია საოჯახო თამაშების წარმოებასა და ლიცენზირებულ პროდუქციაზე (მთარგმ.).

- დასხედით თერაპიულ ბურთებზე, ერთმანეთისგან ისეთ მანძილზე, რომ თოკი დაიჭიმოს (5 მეტრის მოშორებით). აქტივობა შეიძლება მუხლებზე დგომითაც შესრულდეს.
- მონაწილე, რომელთანაც ბურთი ახლოს იმყოფება, იწყებს ხელების გვერდზე გაშლას, ისე რომ ბურთი გაგორდეს მეორე მონაწილისკენ.
- მეორე მონაწილე იქცევა ანალოგიურად და უკან გზავნის ბურთს.

## მიზანი:

- **მსხვილი მოტორული უნარები:** თამაშის დროს მონაწილეებს სჭირდებათ ზედა კიდურების ამოძრავება, იმისათვის რომ ბურთმა წინ და უკან იაროს თოკზე.
- **ვიზუალურ - ვესტიბულური ინტეგრაცია:** ვესტიბულური სისტემა, რომელიც ბავშვის ვიზუალურ სისტემასთან შეთანხმებულად მუშაობს, აძლევს ბავშვს ინფორმაციას, რამდენად სწრაფად მოძრაობს ბურთი მისი მიმართულებით.
- **ვიზუალურ - მოტორული:** მოძრავ ბურთზე რეაგირება მოითხოვს ვიზუალურ - მოტორულ რეგულირებას.
- **ვიზუალური კონვერგენცია:** როგორც კი ბურთი გაემართება ბავშვისკენ, ბავშვს დასჭირდება თვალების კონვერგენცია, იმისათვის რომ შეძლოს მხედველობის ფოკუსირება ბურთზე.

## რატომ?

ბურთით თამაშობები არაჩვეულებრივი საშუალებაა. გამოვუმუშავოთ ვიზუალურ-ვესტიბულური ინტეგრაციისა და მოტორული დაგეგმვის უნარი. თუმცა, ნევროლოგიური სირთულის მქონე ბავშვების უმეტესობას არ სურს ბურთის აქტივობებში ჩართვა, რადგან მათ თამაშის დროს ხშირად უცრუვდებათ იმედი. აღნიშნულ თამაშში ბურთი თოკზეა მიმაგრებული, რაც იმის პირობაა, რომ ბავშვი აუცილებლად მიიღებს ბურთს. მიღებული პოზიტიური გამოცდილება გაზრდის მის მონაწილეობას სხვა აქტივობებში. ბურთის თოკზე მონაცვლეობით გაგორება აუმაჯობებს ბავშვების მოტორული დაგეგმვის უნარს.



## თამაში 30 ბურთის მიზანში სროლა

.....

### შენობაში / ღია სივრცეში

- შესაძლებელია გარეთაც.

### რესურსები:

- მუშტის ზომის სხვადასხვა ფერის რბილი ბურთები. ბურთებზე ეწეროს ასოები (ან გამოიყენეთ მარკერი, რათა ბურთებზე ასოები თქვენვე დააწეროთ).
- ხუთი წრე (30 სანტიმეტრი (12 ინჩის) დიამეტრის) დაამზადეთ სხვადასხვა ფერის თხელი მუყაოს ქაღალდისგან. წრეს ცალ მხარეს დააწერეთ ასოები, ხოლო მეორეზე - ციფრები. (შენიშვნა: როდესაც წრეზე დაწერთ ასოებს, ეცადეთ, არ მოხდეს ფერისა და ასოების იმავე წყვილების მიღება, როგორც ბურთებთან.)

### როგორ? (პირველი საფეხური)

- ამ თამაშს აქვს სირთულის დონეები. თქვენ შეგიძლიათ გაზარდოთ თამაშის სირთულე - ათი წრის გამოყენებით, ციფრებით ერთ მხარეს, ხოლო ასოებით (ა-დან კ-მდე) მეორე მხარეს.
- წრეები იატაკზე მოათავსეთ და სთხოვეთ მონაწილეებს დადგნენ წრეებისგან დაახლოებით 1.5 მეტრის (5 ფუტის) მოშორებით.
- სთხოვეთ მონაწილეს იმ ფერის წრეში ისროლოს ბურთი, რა ფერიცაა თავად მისი ბურთი.

### როგორ? (მეორე საფეხური)

- თითოეული მონაწილე ისვრის ბურთს იმ წრეში, რომელიც ემთხვევა მის ბურთზე ასახულ ასო-ბგერას.

### როგორ? (მესამე საფეხური)

- გადააბრუნეთ წრეები ნომრების მხარეს.
- განუმარტეთ მონაწილეებს, რომ ვისაც უჭირავს ბურთი „ა“ ასოთი, უნდა ისროლოს წრეში საგანისკენ ციფრით „1“; „ბ“ - „2“; „გ“ - „3“ და ა.შ.

### მიზანი:

- **თვალისა და ხელის კოორდინაცია:** ეს აქტივობა უბიძგებს ბავშვს მოახდინოს ძალის და მიმართულების რეგულაცია, იმისათვის რომ შეძლოს ბურთის მიზანში მორტყმა.
- **ასო-ბგერების ამოცნობა:** აქტივობა მოითხოვს ბავშვისგან ასოების ამოცნობას, იმისათვის რომ ბურთი მოხვდეს შესაბამის მიზანში.
- **პრაქსისი სიტყვიერ მითითებაზე:** ბავშვს მითითებები მიეწოდება სმენით და მოეთხოვება მისი ინტეგრირება მოტორულ ქმედებებთან.

### რატომ?

მიუხედავად იმისა, რომ გადამუშავების სირთულეები ბავშვებთან თვალსაჩინოდ არის გამოვლენილი, არსებობს მოლოდინი, რომ ბავშვები შეძლებენ აქტივობის ყველა საფეხურზე ფოკუსირებას და გონებრივი სისხარტის ნაბიჯ-ნაბიჯ ჩვენებას. ამ ტიპის აქტივობა ააქტიურებს ბავშვების ყურადღებას, მუშა მესხიერებას და ვიზუალურ გადამუშავებას.

## თამაში (31) კუს ჭავჭავანი

### შენობაში / ღია სივრცეში

- შენობაში

## რესურსები:

- ბალიშის პირი;
- პატარა რბილი ბურთები (დაინყეთ ექვსით და შემდეგ თუ საჭირო იქნება გაზარდეთ რაოდენობა);
- დაბრკოლებების შესაქმნელად სხვადასხვა მასალები: საოჯახო ნივთები, სკამები, ბალიშები, დივანი;
- სხვადასხვა ფერის ლენტები.

## როგორ? (პირველი საფეხური)

- მოათავსეთ ბურთები ბალიშის პირებში და შეკერეთ ბალიშის პირი ისე მჭიდროდ, რომ „კუს ჯავშანი“ გამოვიდეს.
- ბავშვს სთხოვეთ ხელებსა და ფეხებზე ერთდროულად, ოთხზე დადგეს. ბალიში მოათავსეთ მის ზურგზე.
- შექმენით დაბრკოლებები სახლის ნივთებით. სთხოვეთ ბავშვს იხილოს ისე, რომ „კუს ჯავშანი“ არ გადმოუვარდეს ზურგიდან.

## როგორ? (მეორე საფეხური)

- სხვადასხვა ფერის ლენტების გამოყენებით მთელ ოთახში შექმენით ბილიკები, რომლებიც ერთმანეთს გადაკვეთენ.
- ბავშვმა აირჩიოს ლენტის ფერი.
- სთხოვეთ ბავშვს მიყვეს შერჩეული ფერის ბილიკს, (საჭიროების შემთხვევაში ბავშვს ხელზე დაუხატეთ შესაბამისი ფერის წერტილი).

## მიზანი:

- **მოტორული დაგეგმვა:** ეს აქტივობა მოტორულ დაგეგმვასთან ერთად მოითხოვს ვიზუალურ და პროპრიოცეპტულ მინიშნებებს.
- **ზედა კიდურის სიმძლავრე:** ზურგზე აკიდებული სიმძიმით ხოხვა აძლიერებს მხრების სარტყელის ძალას და სტაბილურობას.
- **ვიზუალურ-მოტორული კოორდინაცია:** ბილიკებზე

მოძრაობა მოითხოვს ვიზუალურ-მოტორულ კოორდინაციას.

■ **ხელის კუნთის განვითარება:** ხოხვით გამოწვეული ღრმა ზენოლა ავითარებს ხელის მტევნის თაღს.

■ **სხეულის შემეცნება:** ხოხვა და „კუს ჯავშანი“ უზრუნველყოფს პროპრიოცეპტულ სტიმულებს, რაც აუმჯობესებს სხეულის შემეცნებას.

## რატომ?

სხეულზე მიღებული ღრმა ზენოლა და ინტენსიური პროპრიოცეპტული სტიმული ზრდის სხეულის აღქმას, რაც მნიშვნელოვანია პრაქსისის (მოტორული დაგეგმვის) ფორმირების ადრეულ ეტაპზე (კონკრეტულად კი, განზრახვის ეტაპზე). ბავშვებისთვის აუცილებელია, ჰქონდეთ შინაგანი „მაუნყებელი“ იმსა თუ როგორ მოძრაობს მათი სხეული, რათა შეძლონ უფრო მრავალფეროვანი მოქმედებების შესრულება.

## ნატიფი მოტორული უნარები

---

ბევრმა ჩვენგანმა იცის, რამდენად მნიშვნელოვანია ნატიფი მოტორიკა ყოველდღიური აქტივობების ფართე სპექტრისა და აკადემიური უნარების განვითარებისთვის. ასეთებია: ორივე ხელის გამოყენებით დილის შეკვრა და გახსნა, წერა ან ფურცლის ირიბ ხაზზე გაჭრა. ნატიფ - მოტორულ უნარებზე დამოკიდებული მაკრატილის ხელში მორგება ფურცლის გასაჭრელად, ხელების სწორ პოზიციაში მოყვანა ბეჭდვის დასაწყებად, კალმის მომარჯვება სახელის დასაწერად, ხელისგულიდან ხურდის თითის ბალიშებისკენ გადატანა, გაზიანი სასმელების აპარატში მოსათავსებლად და ა.შ. კარგად განვითარებული ნატიფი მოტორული უნარების საფუძველია სრულყოფილი სენსორული სისტემები, პოზის სტაბილურობა / მობილობა და სწორად დარეგულირებული კუნთების ტონუსი.

ნატიფი მოტორული უნარები რთულად ორგანიზებული სისტემაა. თუკი გავაანალიზებთ რა პროცესები უდევს საფუძვლად პერანგის დილის შეკვრას, უტყუარად დავრწმუნდებით ამაში. მაშ ასე, პერანგის დილის

---

შესაკრავად, პირველ რიგში, საჭიროა ტორსის და მხრების სტაბილურობა. ამ უნარის საფუძველზე ხელებს შეუძლიათ თავისუფლად და სხეულისგან დამოუკიდებლად მოძრაობა. ჩვენი მკლავები სტაბილურობას იძენენ მხრებიდან, ხოლო თავად უზრუნველყოფენ სტაბილურობას მტევნებისთვის. ამ შემთხვევაში, მაჯა შეძლებს უზრუნველყოს ხელების და თითების შესაბამისი ჰოზა ღილების შესაკრავად. აღსანიშნავია ასევე, რომ ორივე ხელმა უნდა იმუშაოს ერთად, კონცენტრირებულად და დახვეწილი მანიპულაციები განახორციელოს იმისათვის, რომ ღილის ყულფი გაიშალოს, და მეორე ხელის დახმარებით ღილმა ყულფში გაიაროს. მოცემული მაგალითიდან ნათელია, რომ ნატიფ მოტორულ უნარებს საფუძვლად ტორსის და მხრების სტაბილურობა / მობილობა უდევს. ადრეული ასაკისთვის დამახასიათებელი მსხვილი მოტორული აქტივობები, მაგალითად, ხოხვა, ხელს უწყობს ზედა კიდურების, მხრების, მკლავების და ხელის პატარა კუნთების განვითარებას.

მაშასადამე, კომპლექსური ნატიფ - მოტორული უნარების განვითარება იწყება მსხვილი მოტორული უნარების განვითარებით. პირველად ვითარდება მხრის და მაჯის სტაბილურობა, რასაც ცერა თითის სტაბილიზაციის უნარის განვითარება მოყვება. (შედეგად, ბავშვი ავლენს ორი თითის მიახლოების და მტევნის თაღის ფორმირების უნარს, მტევანსა და თითებში საკმაო ძალის გამომუშავებას და რაც მთავარია, შეუფერხებლად მიმდინარე ტაქტილურ და პროპრიოცეპტულ ინტეგრაციას.) მას შემდეგ, რაც ბავშვის ტორსი და მხრის სარტყელი ძალას იძენს, ის იწყებს ხელებისა და თითების გამოყენებას მანიპულატორული აქტივობების შესასრულებლად. აღნიშნული აქტივობები ზრდის თითების მოქნილობას, ხვენს ხელისა და თითების მანიპულაციასა და კოორდინაციას. ბავშვის მანიპულაციური უნარების უწყვეტი განვითარება, იწვევს მის სენსორულ განვითარებას, რადგან ნერვული სისტემა იღებს უფრო დეტალურ ინფორმაციას მის გარშემო არსებული ადამიანებისა და საგნების თვისებების შესახებ. თავს არიდებენ ნატიფ მოტორულ აქტივობებს, წავახალისოთ. ამ უნარების თამაშობითი გზით განვითარებისათვის შესაძლებელია სხვადასხვა მასალის გამოყენება. ნატიფი მოტორული უნარების განვითარების

ხელშეწყობა ბავშვს ყოველდღიურ აქტივობებში მეტ თავისუფლებას შესძენს. შედეგად, მისი და თქვენი ყოველდღიური ყოფა გაიოლდება.

## თავაზი (32) მონეტები ბოჭის ყულაბაში

### შენობაში / ღია სივრცეში

- შენობაში

### რესურსები:

- სხვადასხვა სახის მონეტა;
- პლასტმასის კონტეინერი (ფიალის ზომის ან უფრო პატარა), რომლის ხუფიც გაჭრილია, ხოლო გაჭრილი კიდეები დაფარულია სქელი ლენტით ან „ფხრინით“ რომ მიღებული ბასრი კიდეები გახდეს გლუვი („ფხრინი“ უკეთესია, უხეში მხარით ზევით);

### როგორ?

- სთხოვეთ ბავშვს ამოიღოს მონეტები ორი თითის პინცეტური ჭერით (ცერა და საჩვენებლით).
- სთხოვეთ მოათავსოს მონეტები პლასტმასის ყულაბაში.
- შემდეგ დაუდეთ ბავშვს მონეტა ხელის გულზე და სთხოვეთ გადაიტანოს მონეტა ხელის გულიდან თითების ბალიშებისკენ მეორე ხელის მიხმარების გარეშე სთხოვეთ მეორე ხელის მაგიდაზე დადება.

**შენიშვნა:** თუ ბავშვი ცდილობს მონეტის გადანაცვლებას, არა თითების, არამედ მთელი ხელის საშუალებით, უთხარით, რომ მეოთხე და მეხუთე თითებმა უნდა „დაიძინონ“ და მხოლოდ სამმა უნდა იმუშაოს: ცერამ, საჩვენებელმა და შუა თითმა. საჭიროების შემთხვევაში, სცადეთ ორი თითის გამოცალკევება დანარჩენი თითებისგან ნაჭრით ან ელასტიური ბინტით.

## მიზანი:

- **პინცეტური ჭერის განვითარება:** მონეტების აღება ცერა და საჩვენებელი თითით ხელს უწყობს პინცეტური ჭერის განვითარებას.
- **ხელით მანიპულირება:** ბავშვმა უნდა გამოიყენოს მტევნის თაღი, რომ აკონტროლოს მონეტა მეორე ხელის დახმარების გარეშე.
- **მსხვილი მოტორული უნარები:** მხრები უნდა იყოს სტაბილურად, იმისათვის, რომ მკლავები დაშორდეს სხეულს, ხელებმა და თითებმა კი შეძლონ ზუსტი მოქმედებების შესრულება.

### რატომ?

ნატიფ-მოტორული სირთულეების მექონე ბევრი ბავშვი ძალისა და კოორდინაციის დეფიციტის გამო მოუხერხებლად შეეცდება მონეტის მთელი ხელით დაჭერას. ნივთის მთელი ხელით ჩაბღუჯვა ხელს უშლის ფაქიზი და კომპლექსური ნატიფ-მოტორული უნარების განვითარებას. ზემოთ მოცემული აქტივობა ხელს უწყობს ხელის კუნთების კოორდინირებულ მუშაობას, რაც შეაძლებინებს ბავშვს ხელში მონეტის სწორად ამოძრავებას.

## თამაში (33) ლურსმნების დაჭედება

### შენობაში / ღია სივრცეში

- როგორც შინ, ისე გარეთ.

### რესურსები:

- გოლფის ბურთის ნიშანი;
- კუბის ფორმის ქათქლასტი;
- პლასტმასის ჩაქუჩი;



- სხვადასხვა ფერის ნებოვანი რგოლები.

## **როგორ? (პირველი საფეხური)**

- მაგიდაზე დაალაგეთ გოლფის ნიშნები.
- სთხოვეთ ბავშვს აიღოს ნიშნები არა წამყვანი ანუ არადომინანტური ხელით და ჩაარტოს ქაფუკლასტში.
- მიეცით ბავშვს ინსტრუქცია, წამყვანი ხელით დაიჭიროს ჩაქუჩი და ნიშნები ბოლომდე ჩააჭედოს ქაფუკლასტში. საჭიროების შემთხვევაში თავად აჩვენეთ, თუ როგორ უნდა გააკეთოს ეს.
- გაართულეთ დავალება. სთხოვეთ ბავშვს ხელში რამდენიმე ნიშანი დაიჭიროს და ერთ ჯერზე ქაფუკლასტში რამდენიმე ნიშანი მოათავსოს.

**შენიშვნა:** თუ ბავშვს ძალა არ ჰყოფნის დამჭერების ქაფუკლასტში ჩასარტობად, თქვენ გააკეთეთ ეს, მანამ სანამ თვითონ შეძლებს.

## **როგორ? (მეორე საფეხური)**

- დააკარით ფერადი წრეები ქაფუკლასტს და სთხოვეთ ბავშვს მონიშნულ ადგილებში ჩაარტოს ნიშნები.
- თქვენ ასევე შეგიძლიათ გამოიყენოთ სხვადასხვა ფერის ნიშნები. სთხოვეთ ბავშვს, რომ ნიშანი ჩაარტოს შესაბამისი ფერის წრეებში.

## **მიზანი:**

- **მოტორული კონტროლი:** ეს აქტივობა მოითხოვს ბავშვისგან, რომ მან აკონტროლოს ჩაქუჩის მოძრაობა, სისწრაფე და სიზუსტე. ნიშნების ქაფუკლასტში ჩასარტობად კი საჭიროა მოტორული კონტროლი.
- **მაჯის გაძლიერება:** ქაფუკლასტში ნიშნების ჩარტობით და ჩაქუჩის დარტყმით მაჯა ძლიერდება.
- **მხედველობით-მოტორული კოორდინაცია:** ჩაქუჩის ნიშნებზე დამიზნება მოითხოვს ვიზუალურ-მოტორულ ინტეგრაციას.

■ **ზედა კიდურების სტაბილიზაცია:** აუცილებელია მხრის სართყელის სტაბილურობა იმისათვის, რომ ხელებმა სხეულიდან განცალკევებით იმოძრაონ, გაიშალონ და უზრუნველყონ მაჯის და მტევნის დისტალური კონტროლი.

### **რატომ?**

ჩვეულებრივ, ბავშვები ძალის ნაკლებობას ავლენენ კიდურების დისტალურ ნაწილებში (ანუ სხეულისგან ყველაზე მოშორებულ ნაწილში, როგორცაა მტევანი ან თითი). ეს გავლენას ახდენს ყოველდღიურ უნარებზე და იწვევს ბავშვის სხვებზე გადაჭარბებულ დამოკიდებულებას. აქტივობები, რომლებიც აუმჯობესებს ხელების და მაჯის ძალასა და კოორდინაციას, ხელს შეუწყობს ბავშვის მომავალ დამოუკიდებლობას.

## **თამაში (34) ქალაქი მდინარის პირას**

### **შენობაში / ღია სივრცეში**

■ ღია სივრცეში

### **რესურსები:**

- 60 სანტიმეტრის (2 ფუტის) ქვიშის კვადრატული ყუთი;
- წყლის დოქი.

### **როგორ?**

- სთხოვეთ ბავშვს ქვიშის ყუთში ხელის გამოყენებით გაიყვანოს „კალაპოტი“ (არ გამოიყენოს ნიჩაბი). საჭიროების შემთხვევაში აჩვენეთ ბავშვს, როგორ გააკეთოს ეს. უთხარით მას, რომ მის საყვარელ ნავს მდინარე ესაჭიროება.
- სთხოვეთ ბავშვს ჩაასხას წყალი მდინარის არხში და

უყუროს წყლის დინებას.

■ გააფართოვეთ აქტივობა - ააშენეთ სახლები მდინარის ორივე მხარეს და შეიტანეთ წარმოსახვითი თამაშის კომპონენტები.

## მიზანი:

■ **მტევნის თაღის ფორმირება:** „მდინარის კალაპოტის“ შესაქმნელად ნიჩბის ნაცვლად ხელის გამოყენება, ხელს უწყობს მტევნის თაღის ფორმირებას.

■ **ტაქტილური სტიმულირება:** სილაში „მდინარის კალაპოტის“ შექმნა უზრუნველყოფს ტაქტილურ სტიმულაციას. სილაში წყლის დამატებით ტაქტილური სტიმულები იცვლება და მრავალფეროვნდება: ბავშვი შეიგრძნობს წყალს, სილას და ტალახს.

■ **ზედა კიდურების გაძლიერება:** ხელით ქვიშის ამოთხრა მოითხოვს ზედა კიდურების ძალას.

■ **მაჯის გაძლიერება:** დოქით წყლის დასხმა ზრდის მაჯის ძალას.

## რატომ?

სენსორულ აქტივობებში წარმოსახვითი თამაშის კომპონენტების დამატებით, ბავშვს ვრთავთ იმ ტიპის აქტივობებში, რაც ჩვეულია ნორმალური განვითარების მქონე ბავშვებისთვის, თუნდაც ისვ და ისევ ნატიფ-მოტორულ კოორდინაციაზე და ძალის გაზრდაზე ვმუშაობდეთ.

## თამაში (35) წრეების გაფერადება

### შენობაში / ღია სივრცეში

■ შენობაში

## რესურსები:

- ქალაქის ფერადი წებოვანი ზონრები (შესაძლებელია გამოვიყენოთ Wiki Stix)<sup>14</sup> ;
- მსხვილ წვერიანი ფერადი მარკერები (Do-A-Dot)<sup>15</sup>;
- თეთრი საშუალო სისქის მუყაოს ქალაქი ;
- მოლბერტი.

## როგორ?

- წებოვანი ზონრების გამოყენებით შექმენით თეთრ ქალაქზე მარტივი ფორმები, მაგალითად, წრე.
- აირჩიეთ ფერი თითოეული ფორმისთვის (მაგალითად, წითელი წრისთვის, ლურჯი კვადრატისთვის); დაიტანეთ ფერადი წერტილები თითოეულ ფორმაში.
- სთხოვეთ ბავშვს გაათვრადოს თითოეული ფორმა იმავე ფერით. დავალების არსი იმაში მდგომარეობს, რომ ფორმა სრულად უნდა დაიფაროს / შეივსოს ფერით.
- შემდეგ, სთხოვეთ ბავშვს ფიგურას მოაცილოს წებოვანი ზონრები. გაუმახვილეთ ბავშვს ყურადღება, იმ ფორმაზე, რაც შედეგად მიიღო.
- აქტივობის მომდევნო ნაბიჯი გულისხმობს, შექმნათ განსხვავებული ფორმები, რომლებსაც მყარად მიამაგრებთ თეთრ ქალაქზე ან მოლბერტზე. დავალების არსი მდგომარეობს იმაში, რომ ბავშვმა აფერადოს ვერტიკალურ ბედაპირზე.

## მიზანი:

- **მხედველობითი აღქმა და ვიზუალურ - მოტორული უნარები:** ამ აქტივობის მიზანია საზღვარების ვიზუალური აღქმის უნარის ნახალისება. შემდეგ, კი მოტორულ კონტროლზე მუშაობა, საზღვრებს შიგნით გაფერადების გზით.
- **კინესთეტიკური სტიმულირება:** უბრალო კონტურის ნაცვლად ფერადი წებოვანი ზონრების (Wiki Stix) გამოყენება, უზრუნველყოფს კინესთეტიკურ სტიმულს. შედეგად, გაფერადებისას ბავშვი აფიქსირებს საზღვრების არსებობას და მათ დანიშნულებას. ამ გზით ეყრება საფუძველი, კონტურის აღქმას და მატულობს საზღვრებში დარჩენის შესაძლებლობა.

---

<sup>14</sup>Wiki Stix - ფერადი წებოვანი ზონრები (მთარგ.).

<sup>15</sup>Do-A-Dot - მსხვილი წვერის მქონე ფლომასტერები (მთარგ.).

- **მოტორული კონტროლი:** ეს აქტივობა ასწავლის სანერი საშუალების კონტროლს.
- **მაჯის პოზა:** ვერტიკალურ ზედაპირზე წერისას ბავშვის ხელი ბუნებრივი წერისთვის საჭირო პოზაშია.

### რატომ?

რთულია გააფერადო ხაზებს შიგნით, და არ გასცდე კონტურებს, განსაკუთრებით იმ შემთხვევაში, როდესაც, ბევრი სხვა შავი ხაზიცაა მოცემული. მათ მართლაც დამაბნეველი ეფექტი შეიძლება ჰქონდეთ. ნებოვანი ზონების გამოყენება გადაჭრის ამ პრობლემას. ცნობილია, რომ ბევრ ბავშვს აქვს წერისთვის საჭირო პოზის დასწავლის სირთულე. აქტივობები, რომლებიც ხელს უწყობენ მაჯისა და თითების სწორ პოზაში მოყვანას (მაგალითად, ასეთი აქტივობაა გაფერადება ვერტიკალურ ზედაპირზე), ხელს უწყობენ ასობის გამოყვანის სიზუსტეს და ამცირებენ ხელისა და მაჯის სწორი პოზის დასწავლით გამონვეულ დადლილობას.

## თაბაში (36) სწრაფი აკრეფა (PICKUP SPEED)

### შენობაში / ღია სივრცეში

- როგორც შინ, ისე გარეთ.

### რესურსები:

- პინცეტები და პატარა მაშები;
- შესაძლებელია გამოიყენოთ ერთი ან ერთზე მეტი სახეობის მასალა: უმი ბრინჯი, ცერცვის მარცვლები, მძივები, ქაღალდის პატარა ნაწილები, ქსოვილის მცირე ნაჭრები, ბამბის ბურთულები;
- სათამაშო სატვირთო მანქანა;
- მუქი ფერის ქაღალდი.

**შენიშვნა:** თუ არსებობს საფრთხე იმისა, რომ ბავშვმა პირში ჩაიდოს რომელიმე ზემოთ ჩამოთვლილი საგანი, მაშინ ისინი ჩაანაცვლოთ პურის მარცვლებით.

## როგორ?

- სთხოვეთ ბავშვს აკრიფოს პატარა საგნები პინცეტის ან პატარა მაშების გამოყენებით. (აჩვენეთ როგორ უნდა გამოიყენოს ისინი. მნიშვნელოვანია, რომ ბავშვმა ისწავლოს ცერისა და საჩვენებელი თითის გამოყენება.)
- სთხოვეთ ბავშვს ჩააწყოს საგნები სატვირთო მანქანაში.
- სთხოვეთ ბავშვს გადააყიროს სატვირთო მანქანა და გადაიტანოს საგნები მანქანიდან ქალაქდგე.
- სთხოვეთ ბავშვს შეწყვიტოს აქტივობა მაშინ, როდესაც ქალაქი სრულად (ან ნაწილობრივ) დაიფარება საგნებით.
- გაითვალისწინეთ, რომ საგნების ზომა განსაზღვრავს, რომელი ინსტრუმენტის - მაშის თუ პინცეტის, გამოყენება იქნება საჭირო. მას მერე, რაც ბავშვი მიხვდება თამაშის არსს და შეძლებს მაშის და პინცეტის მოხერხებულ გამოყენებას, შეგიძლიათ აქტივობის შესრულებისას აკონტროლოთ დრო და ნაახალისოთ სისწრაფე, შეჭიბრებითობა. ეს თამაში შეიძლება განხორციელდეს სამზარეულოს მაგიდასთან.

## მიზანი:

- **ხელის ძალა:** ეს აქტივობა ხელს უწყობს ჩაჭიდების ძალის განვითარებას, რაც აუცილებელია წერისთვის და სხვა ნატიფ-მოტორული უნარებისთვის.
- **ცერი და საჩვენებელი:** ეს აქტივობა, წიგნში მოყვანილი სხვა აქტივობების მსგავსად, ავითარებს ცერა თითისა და საჩვენებელი თითის ერთმანეთთან დაკავშირებას, რაც წერის წინაპირობაა.
- **ყურადღება:** ეს თამაში ბავშვისგან მოითხოვს ყურადღების მიმართვას აქტივობაზე და კონცენტრირებას აქტივობის დასრულებაზე.
- **თანმიმდევრობა:** თამაშის პროცესში ბავშვმა უნდა დაიცვას დავალებების სამსაფეხურიანი თანმიმდევრობა.

## რატომ?

კუნთები, რომლებიც უზრუნველყოფენ ცერასა და სხვა თითების დაკავშირებას, მნიშვნელოვან როლს თამაშობენ თვითმომსახურების უნარების განვითარებაში. ბავშვებს, რომელთაც აქვთ სხვა თითებისა და ცერას დაკავშირების სირთულე, აღენიშნებათ სირთულეები წერის, ჭრის, ჩაცმის და სხვა ყოველდღიური სამუშაოების დროს. მტევნის კუნთების (განსაკუთრებით დიდი თითის ბორცვის (thenar eminence) სამი ძირითადი კუნთი) განვითარების ნახალისება, უზრუნველყოფს ცერას სტაბილურობას, რაც, როგორც აღინიშნა, გადამწყვეტია სხვა ნატიფი უნარების განვითარებისთვის.

## თამაში (37) ინვიზიბლს

### შენობაში / ღია სივრცეში

- შენობაში

### რესურსები:

- ფერადი ქაღალდები და დიდი ზომის თეთრი ქაღალდი;
- მაკრატლები;
- ნებო;
- მოლბერტი (შესაძლებლობის შემთხვევაში);
- პლასტმასი, რომელიც მოთავსდება იატაკზე მოლბერტის ქვეშ;
- მინის ქილა;
- ლურჯი საკვები საღებავი;
- თვალის პიპეტი.

### როგორ?

- სთხოვეთ ბავშვს ქაღალდისგან გამოჭრას უბრალო

ფორმები: მაგალითად, ქოლგა, ბალახი, ხე.

■ შესაძლებელია ასევე გამოჭრას მანქანა, რომელსაც თამაშის პროცესში „გარეცხავს“.

■ ფორმები დაანებეთ თეთრ ქაღალდზე.

■ მიაწვით ფორმები მოლბერტზე ან კედელზე. ამავდროულად, დარწმუნდით, რომ მოლბერტის ქვეშ დგას პლასტმასის კონტეინერი.

■ ჭურჭელში ერთმანეთს შეურიეთ წყალი და ლურჯი საკვები საღებავი.

■ პიპეტი გაავსეთ ლურჯი წყლით.

■ აჩვენეთ ბავშვს, როგორ მიიღოს წვიმის ეფექტი პიპეტის საშუალებით წვეთების ქოლგაზე, ბალახზე, ყვავილებზე დასხმით.

■ ალტერნატივა: პიპეტის გამოყენებით ბავშვმა შესაძლოა ლურჯი სითხე გადაიტანოს ერთი ჭიქიდან, მეორე, სუფთა ჭიქაში და დააკვირდეს წყლის გაფერადებას. თამაშის არსი მდგომარეობს იმაში, რომ ბავშვმა წყალი ერთი ჭურჭლიდან მეორეში მხოლოდ პიპეტით გადაიტანოს.

## მიზანი:

■ **პინცეტური ჭერა:** პიპეტზე თითების მოჭერა და მოშვება ეხმარება ბავშვს პინცეტური ჭერის განვითარებაში. მან უნდა ისწავლოს პიპეტით მანიპულაცია საჩვენებელი, შუა და ცერა თითის გამოყენებით. ამავდროულად, ძალის მომატებასთან ერთად წაახალისეთ ბავშვი, აღნიშნული მოქმედება შეასრულოს მხოლოდ საჩვენებელი და ცერა თითების გამოყენებით.

■ **ორმხრივი (ბილატერალური) კოორდინაცია:** ქოლგის ან სხვა ფორმების გამოჭრა მოითხოვს ორმხრივ (ბილატერალურ) კოორდინაციას, რადგან ბავშვმა ერთი ხელით უნდა დაიჭიროს ქაღალდი, ხოლო მეორე ხელით სწორად გამოჭრას.

■ **მხრებისა და ტორსის ძალა:** ქაღალდის ფურცლის ვერტიკალურ ზედაპირზე მოთავსებით თქვენ წაახალისებთ ხელის აწევას და ამ მდგომარეობაში შენარჩუნებას. მიღებული პოზის გარკვეული დროით შენარჩუნება, სანამ ბავშვი პიპეტს დაცლის, შესაძლებელია მხოლოდ მხრის სარტყლისა და



ტორსის ძალის, ასევე ხელისა და მტევნის სტაბილურობის არსებობის შემთხვევაში.

■ **თითის ძალა და კოორდინაცია:** ეს აქტივობა მოითხოვს ცერას, საჩვენებელი და შუა თითის ძალასა და კოორდინაციას.

**შენიშვნა:** ბევრ ბავშვთან, ეს აქტივობა ხანდახან ერთადერთი გზაა, პინცეტური ჭერის წასახალისებლად. განსაკუთრებით ეფექტურია აქტივობის ხელოვნების კონტექსტთან დაკავშირება. ბავშვების განსაკუთრებულ აღტაცებას იწვევს, იმის გაცნობიერება, რომ მათაც შეუძლიათ თავიანთი ხელებით შექმნან რამე.

### **რატომ?**

შემოქმედებითი აქტივობები ბავშვებში თვალსაჩინო შედეგს იწვევს. ნატიფი მოტორული უნარების ამ გზით განვითარება და გავარჯიშება, არის საუკეთესო საშუალება მათი ინტერესის შესანარჩუნებლად იმ ტიპის საქმიანობების მიმართ, რაც სხვა შემთხვევაში, მათი მხრიდან, უხალისოდ შესრულდებოდა.

## **თამაში (38) ბემრიელი ყელსაბამი**

### **შენობაში / ღია სივრცეში**

■ შენობაში

### **რესურსები:**

- ვინრო ელასტიური ზონარი (ისეთები, რომლებიც გამოიყენება ტკბილეულობის გულსაკიდში);
- მსხვილ ყუნწიანი ნემსი (ისეთი, რომელიც ხშირად გამოიყენება მძივების ასაცმელად);

- შუაში გახვრეტილი მარცვლეული.

## როგორ?

- დაჭერით გრძელი ზონარი, იმგვარად, რომ მიიღოთ ყელსაბამი, რომელიც დაახლოებით 5 სანტიმეტრით (2 ინჩით) იქნება დაშვებული ბავშვის ლავინის ძვლიდან.
- ზონარის ერთი ბოლო ისე შეკარით, რომ მძივები არ ჩამოცვივდეს.
- ააცვიოთ ნემსზე ზონარი.
- სთხოვეთ ბავშვს ნემსი გაუყაროს მარცვლეულის ნახვრეტში და ააცვას მძივი.
- როცა ზონარი აივსება მძივის მარცვლებით, შეკარით ზონარის ბოლოები.
- ჩამოკიდეთ ყელსაბამი ბავშვის კისერზე და ნება მიეცით მას მიირთვას მარცვლები.
- თუ თქვენ გადარდებთ უსაფრთხოების საკითხები, რაც დაკავშირებულია მძივის ყელზე მოთავსებასთან, შეგიძლიათ მის ნაცვლად შექმნათ სამაჭური.
- ალტერნატივა: მარცვლეულის ნაცვლად გამოიყენეთ მარმელადის ბურთულები; ეს გაზრდის წინააღმდეგობას ნემსის გაყრის დროს, მაგრამ შეამცირებს სიზუსტის ნემსის გაყრის დროს.

**შენიშვნა:** თავდაპირველად შესაძლებელია დაგჭირდეთ ბავშვისთვის დასრულებული ყელსაბამის ჩვენება (ამ შემთხვევაში, თავად მოგიწევთ მისი დამზადება).

## მიზანი:

- **ორმხრივი (ბილატერალური) კოორდინაცია:** ეს აქტივობა მოითხოვს ორმხრივ (ბილატერალურ) კოორდინაციას, კერძოდ როცა ბავშვს ერთ ხელში უჭირავს მარცვალი, მეორე ხელით უყრის ნემსს.
- **ხელის მანიპულირება:** ეს აქტივობა საჭიროებს ხელის მანიპულირებას, მარცვლის ნახვრეტში ნემსის გასაყრელად.

- **მხედველობით-მოტორული კოორდინაცია:** აქტივობა მოითხოვს ვიზუალურ-მოტორული კონტროლის სიზუსტეს, ნემსის ნახვრეტში მოსახვედრად.

### **რატომ?**

აღნიშნული აქტივობა მოითხოვს თითებისა და თვალების შეთანხმებულ მუშაობას - ზუსტ ნატიფ-მოტორულ კონტროლსა და მხედველობით ყურადღებას. შესაბამისად, წაახალისეთ ბავშვი საგნები აქტივობის შესრულებისას დაიჭიროს თვალებიდან წიგნის ჭერის დისტანციაზე (დაახლოებით 20 სანტიმეტრის (8 ინჩის) დაშორებით).

## **თაბაში (39) პლასტელინის დაჭრა (Play-Doh)<sup>16</sup>**

### **შენობაში / ღია სივრცეში**

- როგორც შინ, ისე გარეთ.

### **რესურსები:**

- პლასტელინი (Play-Doh);
- ბავშვების მაკრატლები (ბლაგვი).

### **როგორ?**

- წაახალისეთ ბავში, ორივე ხელით გამოყენებით პლასტელინისგან გააკეთოს „გველი“.
- სთხოვეთ ბავშვს დაიჭიროს „გველი“ ერთ ხელში, ხოლო მეორე ხელით დაჭრას ის.
- სთხოვეთ ბავშვს გააბრტყელოს პლასტელინი, როგორც პიცა; შემდეგ თქვენ (მოზარდმა) გამოიყენეთ ფანქარი ან დანა,

<sup>16</sup> Play-Doh წარმოადგენს მოდილირებულ კომპლექსს, რომელსაც ბავშვები იყენებენ ხელოვნებისა და სახელოსნო საქმიანობებისათვის. პროდუქტი შედგება ცომისაგან, წყლისგან, მარილისგან, ბორის მუავისაგან და მინერალური ზეთისაგან. პირველად დაფასოვდა ცინცინატში, ოჰაიოში 1930 წელს (მთარგმ.).

და „პიცაზე“ მონიშნეთ ხაზები, რომელზეც ის უნდა დაიჭრას.

■ წაახალისეთ ბავშვი, დაჭრას პიცა ნაჭრებად იმ ხაზზე, რომელიც თქვენ მოუნიშნეთ.

**შენიშვნა:** თუ ბავშვს გაუჭირდა მაკრატლის გამოყენება და „გველის“ დაჭრა, დატოვეთ პლასტელინი მაგიდის ზედაპირზე, და სთხოვეთ ბავშვს მისი გაჭრა მაკრატლის „გველის“ ქვეშ შეცურებით.

### **მიზანი:**

■ **ორმხრივი (ბილატერალური) კონტროლი:** ეს აქტივობა მოითხოვს პლასტელინის ხელში მყარად ჭერას; ჭრის აქტივობა კი მოითხოვს ორივე ხელის ერთდროულ გამოყენებას.

■ **ხელში მანიპულირება:** ეს აქტივობა ასწავლის ბავშვს, თუ როგორ მოარგოს ხელი მაკრატელს და როგორ გამოიყენოს ის.

■ **პროპრიოცეპტული სტიმულირება:** წინააღობის საპირისპიროდ ჭრა, ზრდის ხელის კუნთების ძალას.

### **რატომ?**

ჭრის უნარების სახალისო გზით დასწავლა სივრცითი (სამგანზომილებიანი) საგნების გამოყენებით, ამზადებს ბავშვს, რათა მან აკადემიურ გარემოში შეძლოს ხაზებზე ეფექტურად გამოჭრა.

## **თამაში (40) ავანბარდული მხატვრობა**

### **შენობაში / ღია სივრცეში**

■ შენობაში

## რესურსები:

- სტაფილოს პატარა ჩხირები, პურის მარცვლები, ბარდის მარცვლები, ხის ფოთლები - გამოიყენება როგორც სახატავი საშუალებები;
- თითის საღებავები;
- დიდი, ღია ფერის სქელი ქაღალდი.

## როგორ?

- აქტივობის სანყის ეტაპზე, აარჩიეთ ზემოთ ჩამოთვლილი მასალიდან ყველაზე დიდი სახატავი საშუალება (მაგ. სტაფილოს ჩხირები).
- სთხოვეთ ბავშვს, შეარჩიოს და დახატოს რამე, მაგალითად, ხე ან ადამიანი.
- სთხოვეთ, დახატოს ის, რაც თვითონ აინტერესებს. თუ ბავშვს სჭირდება თქვენი რჩევა, შეგიძლიათ შესთავაზოთ ან აჩვენოთ საგნები (მაგ. გეომეტრიული ფორმები).
- რიგრიგობით სცადეთ სახატავ საშუალებებად შერჩეული ნივთების გამოყენებით ხატვა. დაიწყეთ შედარებით დიდი ზომის საშუალებებით და დაასრულეთ, ყველაზე პატარა ნივთით (სტაფილოს ჩხირებიდან ბარდამდე).

## მიზანი:

- **პინცეტური ჭერა:** ბავშვს დასჭირდება პინცეტური ჭერის გამოყენება სახატავი საშუალებების ხელში დასაჭერად, განსაკუთრებით ყველაზე პატარა ზომის.
- **ცერა და თითების დაპირისპირება:** სახატავი საშუალებების ფრთხილი კონტროლი ხელს უწყობს ცერა და სხვა თითების დაპირისპირებას.
- **ტაქტილური სტიმულირება:** სხვადასხვა სახატავ საშუალებებზე შეხება უზრუნველყოფს მდიდარ შეხებით გამოცდილებას.
- **მხარის მოძრაობა:** რამდენადაც აქტივობა სახატავ ფორმატზე სრულდება, ბავშვი დიდ ნახატს შექმნის, რაც მოითხოვს მოძრაობის სიფართეს და განხორციელებას მხრის სახსრიდან.

## რატომ?

აქტივობები, რომლებიც ხელს უწყობენ სანერი საშუალებების გამოყენებისას ფუნქციურ სამწვერა ჭერას, დადებით ზეგავლენას ახდენენ აკადემიურ აქტივობებზე. სენსორული ინტეგრაციის დარღვევის მქონე ბავშვებისთვის ხშირად ძალიან რთულია სანერი საშუალებების კონტროლი. ეს აქტივობა მოითხოვს ბავშვებისგან სანერი საშუალების მსგავსი ინსტრუმენტების გამოყენებას, რაც გაზრდის სკოლაში გუაშების, ფანქრებისა და კალმის წარმატებით გამოყენებას. სამი თითით ჭერა გულისხმობს კალმის ჭერას ცერა და საჩვენებელი თითების ბალიშებით და ამ თითების მსუბუქ დაყრდნობას შუა თითზე. ამ შემთხვევაში ყველა თითი მოხრილია და გენოლა თანაბრად არის სამივეზე გადანაწილებული. სამწვერა ჭერა საშუალებას აძლევს ბავშვს წეროს უფრო სწრაფად. სანერი საშუალებების სწორი პოზით ჭერისას აქტივობა მარტივად შესასრულებელი ხდება და მცირდება ხელისა და მაჯის დაღლა.

## თამაში (41) მოქმედების ნაწილის დაუფლება

### შენობაში / ღია სივრცეში

- შენობაში

### რესურსები:

- ყველა ჩამოთვლილი ნივთი, ან რამდენიმე მათგანი: სხვადასხვა ზომის რბილი ბურთები, ფუმფულა, მუშტისოდენა ან უფრო მცირე ზომის სათამაშო ცხოველები;
- პატარა მანქანები, რომლებსაც შეუძლიათ მოხვევა, წინ და უკან სიარული;
- მაშები;
- ჩანთა, რომელიც ამ ყველაფერს დაიტევს;
- თერაპიული ბურთი სახელურით (ბავშვისთვის)

ადეკვატური ზომის, ბავშვი უნდა დაჭდეს მასზე).

## როგორ?

- განალაგეთ ნივთები იატაკზე. სთხოვეთ ბავშვს აიღოს ისინი მაშებით და ჩააწყოს ჩანთაში.
- შემდეგ, განალაგეთ საგნები მთელ სახლში სხვადასხვა ადგილას - ნივთებზე ან მათ ქვეშ. სთხოვეთ ბავშვს შეაგროვოს საგნები მაშები გამოყენებით.
- სთხოვეთ ბავშვს გააგოროს მანქანა ოთახში და „მოგებად“ ჩაუთვალეთ, თუკი შეძლებს მანქანის მაშით აღებას, სანამ ის თავად გაჩერდება.
- აქტივობის სახეცვლილი ვარიანტია: სთხოვეთ ბავშვს მაშების გამოყენებით აიღოს მის წინ მოთავსებული საგნები თერაპიულ ბურთზე ბალანსირების პირობებში ან მასზე წოლისას.

## მიზანი:

- **ნატიფი მოტორული უნარები:** ეს აქტივობა ეთის მხრივ ავითარებს ხელის ძალას, ხოლო მეორე მხრივ, ნატიფ - მოტორულ უნარებს.
- **ორმხრივი (ბილატერალური) კოორდინაცია:** ერთი ხელით ჩანთის დაჭერა, ხოლო მეორე ხელით მასში ნივთების მოთავსება, ავითარებს ორმხრივ (ბილატერალურ) კოორდინაციას.
- **ვიზუალური უნარები:** აქტივობაში ზოგიერთი საგანი არის უძრავი, ხოლო ზოგიერთი მოძრავი. ამავდროულად, ბავშვსაც ევალება მოძრაობა, რომ ააგროვოს ისინი. ეს კი აუმჯობესებს როგორც მხედველობის მიდევნებას და გადანაცვლებას, ისე მის მყარ ფიქსაციას ობიექტზე. მხედველობის მიყოლა არის თვალის გაბმული მოძრაობა, რაც საშუალებას აძლევს ბავშვს მიყვეს მოძრავ საგანს; მხედველობის გადანაცვლება არის სწრაფი მოძრაობები, რაც საშუალებას აძლევს ბავშვს სწრაფად დაათვალიეროს გარემო.
- **თვალისა და ხელის კოორდინაცია:** როგორც მოძრავ, ისე უძრავ ვიზუალურ სტიმულზე მოტორული პასუხის

ორგანიზება მაგ.: საგნის აღება, ავარჯიშებს თვალებისა და ხელების ერთდროულ მოქმედებას.

### **რატომ?**

აღნიშნულმა აქტივობამ შესაძლებელია გამოიწვიოს ბავშვის მულტისენსორული გადატვირთვა, რადგან ის ერთდროულად საჭიროებს სენსორულ (შეხება, პროპრიოცეპცია), ვიზუალურ, მსხვილ და ნატიფ მოტორულ ენარებს. მაგრამ თუკი ბავშვს აქტივობას სახალისოდ მივანვდით, მას ნაკლები იმედგაცრუება ექნება.



## კომუნიკაცია

---

ყველასათვის ცნობილია, რომ ადამიანის თავის ტვინს მეტყველების მზაობა დაბადებიდან აქვს. ახალშობილის ტვინზე ჩატარებული გამოკვლევები ადასტურებს ტვინის მარცხენა ნახევარსფეროში ელექტრო აქტივობის მატებას, როდესაც ბავშვს ესაუბრებიან და ის მეტყველებას ისმენს. მიმართული საუბარი, ჩვილისთვის გაცილებით მეტია, ვიდრე მხოლოდ სიტყვების მნიშვნელობების გაგება. მოსაუბრის სახის გამომეტყველება ასწავლის ბავშვს, რომ სიტყვები უკავშირდება სხვადასხვა გამონათქვამებს / შინაარსებს, ხოლო მოსაუბრის ტონი - სხვადასხვა ემოციებს. ჩვილი ასევე სწავლობს ინტონაციების გარჩევას და მათ მნიშვნელობას, რაც ასევე ახდენს თავის ტვინის სტიმულირებას.

მეტყველება არის ერთ-ერთი ყველაზე კომპლექსური სენსო-მოტორული ამოცანა, რომელიც ტვინმა და სხეულმა ერთობლად უნდა განახორციელონ. ის ეფუძნება სენსორულ - ნერვულ სისტემას და მოტორული დაგეგმვის (პრაქსისის) თვალსაზრისით ერთ-ერთი ყველაზე კომპლექსური პროცესია. კერძოდ, საუბარში ჩართვისათვის ადამიანმა უნდა გაიგოს მის

---

გარშემო გაჟღერებული სიტყვები; ყურმა, თავისი აგებულების წყალობით, უნდა მოახდინოს გაგონილი ხმების ფიქსაცია, რასაც სმენითი ინფორმაციის გადამუშავების პროცესი მოყვება. ამაზე სხვა სისტემაა პასუხისმგებელი, კერძოდ კი, თავის ტვინის სმენითი ქერქი. გაგონილი ხმა ახდენს თავის ტვინის ქერქის სტიმულირებას. მას შემდეგ, რაც ტვინის ეს უბანი გააქტიურდება და ამოიცნობს ხმებს სიტყვებად, დაიწყება სიტყვებისთვის მნიშვნელობის მინიჭების პროცესი. სიტყვებისთვის სწორი მნიშვნელობის მისანიჭებლად, ტვინი ავტომატურად დაიწყებს მის მიერ შექმნილ ლექსიკონში სიტყვების და მათი სემანტიკური მნიშვნელობის (პირდაპირი განმარტების) ძიებას, ამავედროულად გაითვალისწინებს იმასაც, თუ როგორ არის სიტყვა წინადადებაში მოცემული. ტვინის საბოლოო ამოცანა იქნება, სიტყვების ერთმანეთთან დააკავშირება და მათი პრაგმატული მხარის (სიტყვის გამოყენება სოციალური კონტექსტის შესაბამისად) გათვალისწინება.

მეტყველების აღქმა არის პროცესი, რომელიც გულისხმობს სიტყვის კოდის დაკავშირებას მნიშვნელობასთან. როდესაც ტვინს ესმის გაჟღერებული სიტყვა, ტვინში არსებული ცნებების სისტემა ადარებს და უკავშირებს მას გამოცდილების შედეგად დაგროვილ ასოციაციებს და აზრებს. ტვინი გზავნის სიგნალებს გამოცდილების საფუძველზე შექმნილ ასოციაციურ კავშირებთან, რაც მას საშუალებას აძლევს აღიქვას მოსმენილი. ინფორმაციის აღქმა აძლევს ტვინს საშუალებას შესაბამისი რეაქცია მოახდინოს მოსმენილზე.

აღსანიშნავია ის, რომ სიტყვის აღქმა, გულისხმობს არა სიტყვებისა და ფრაზების პირდაპირი (ლიტერალური) მნიშვნელობის გაგებას, არამედ განზრახული ან ნაგულისხმევი მნიშვნელობების წვდომასაც. ინფორმაციის აღსაქმელად მსმენელი ეყრდნობა თავის ცოდნას სამყაროზე, მოსაუბრეზე, სოციალურ პარამეტრებსა და კონკრეტულ სიტუაციაზე.

აღქმის შემდეგ, ტვინის მთავარი ამოცანაა პასუხის ფორმირება - სიტყვებზე „ნადირობა“, რისთვისაც ის მიმართავს ცნებათა სისტემას. ტვინი მოძიებული სიტყვებით აყალიბებს იდეებს და მათ სხვებისთვის გასაგებს ხდის გრამატიკული კონსტრუქციების გამოყენებით; საბოლოოდ, სიტყვებს აყოლებს ინტონაციას იმისათვის, რომ უკეთ გამოხატოს აქცენტები, ემოციები და განზრახვა.

მომდევნო თანმიმდევრული პროცესი, კარგი მაგალითია მეტყველების მოტორული პროცესის საილუსტრაციოდ. იმისათვის, რომ სიტყვები გაუღერდეს, ტვინმა ფიზიკურად უნდა უზრუნველყოს სიტყვებისა და ცნებების წარმოთქმა. ის ელექტრონულ სიგნალს აძლევს ხორხს, ყელს, ენას, ტუჩებს და სახის კუნთებს, რათა მოხდეს ბგერების სწორად წარმოთქმა. ბგერა წარმოიშვება, როდესაც სხეულის აღნიშნული ნაწილები ქმნიან ჰაერის ვიბრაციას.

მეტყველება მრავალგანზომილებიანი სისტემაა და მოიცავს სხვადასხვა ურთიერთდაკავშირებულ უნარებს, რომლებიც მოითხოვენ შემეცნებას და ლინგვისტურ ცოდნას. მეტყველებისთვის და კომუნიკაციისთვის ხელსაყრელი გარემო პირობები, გადამწყვეტია ბავშვისთვის, რადგან ენის დარღვევა არა მხოლოდ მეტყველების პრობლემაა, არამედ ის ბავშვის პრობლემაა. ამ თავში და ზოგადად წიგნში მოცემული თამაშები და აქტივობები ქმედების ცენტრში აყენებს ბავშვს და გვთავაზობს სხვადასხვა სიტუაციებს მეტყველების უნარის გასაფართოებლად. განსაკუთრებული მნიშვნელობა ენიჭება ბავშვის მიერ ვერბალური უკუკავშირის უნარის გამომუშავებას. ყოველი ინტერაქცია, რომლის დროსაც ბავშვი თავის ფიქრებს სხვა ადამიანს გადასცემს/უზიარებს, არის მეტყველება და ნახალისებული უნდა იყოს. მოცემული თამაშები, უბიძგებს ბავშვს გადასცეს ინფორმაცია გარემოს შესახებ სხვას, უზრუნველყოფს გაზიარებულ ყურადღებასა და ურთიერთკავშირს.

## თამაში (42) ჭი-ტაა

### რესურსები:

- პატარა პირსახოცი

### როგორ?

- სახეზე აიფარეთ პირსახოცი, შემდეგ კი გამოჩნდით და თქვით: „ჭი-ტაა!“

■ დაელოდეთ ბავშვის პასუხს - სახის გამომეტყველების მცირე ცვლილებას ან სიცილს. დაუყოვნებლივ გაიმეორეთ აქტივობა, როგორც კი ბავშვი საპასუხო რეაქციას გამოხატავს. ეს გაამყარებს კომუნიკაციას და გაზრდის მოტივაციას. ალტერნატივა: სახეზე დაიფარეთ პატარა პირსახოცი და თქვით: „ჭიი.....“, მოიცადეთ მცირე ხანი, თქვით, „.....ტაა!“ და მოიცილეთ პირსახოცი სახიდან. განმეორებითად განაგრძეთ ამ აქტივობის შესრულება. ყოველთვის დაელოდეთ ცოტა ხანს, სანამ პირსახოცს სახიდან მოიცილებთ, რათა შედეგად მიიღოთ ბავშვის ჩართვა აქტივობაში და მისი წამოძახილი, „.....ტაა!“

## მიზანი

■ **საგნების არსებობის ადრეული გააზრება:** საგნის მუდმივობის გააზრება ნიშნავს ბავშვის მხრიდან იმის გაცნობიერებას, რომ საგნები განაგრძობენ არსებობას მაშინაც კი, როცა მხედველობის მიღმა იმყოფებიან.

■ **გაზიარებული ყურადღება:** ეს მარტივი აქტივობა უზრუნველყოფს გაოცების განცდას, რასაც მოყვება გაზიარებული ყურადღების ადრეული გამოვლინება.

■ **სოციალური ინტერაქცია:** აღმზრდელის სახის გამომეტყველებაზე რეაგირება, არის სოციალური ურთიერთობის ერთ-ერთი ადრეული უნარი.

## რატომ?

კვლევა აჩვენებს, რომ საგნის მუდმივობის გააზრება არის აუცილებელი წინაპირობა პირველი სიტყვების დაბადებისათვის.

**შენობაში / ღია სივრცეში**

- შენობაში

**რესურსები:**

- ორი ფერადი ფურცელი (ერთი წითელი, ერთი მწვანე);
- სახტუნაო ბურთი (ეს ძველმოდური სათამაშო სამოცდაათიანებიდან დიდი ზომის ბურთია სახელურით. ბავშვები სიამოვნებით ხტუნაობენ მასზე. იყიდება სათამაშოების თითქმის ყველა მაღაზიაში.)

**როგორ?**

- თავდაპირველად ასწავლეთ ბავშვს, რომ მწვანე ფერი ნიშნავს „იარე“, წითელი ფერი კი ნიშნავს „სდექ“.
- სთხოვეთ დამხმარეს ასწიოს წითელი ან მწვანე ფურცელი: ბავშვს კი აუხსენით, რომ ამ შემთხვევაში წითელი ფურცელი გაჩერებას აღნიშნავს, მწვანე კი - სვლას. ჩაკიდეთ ბავშვს ხელი და იმოძრავეთ ან შეჩერდით მასთან ერთად. სიარულისას სულ იმეორეთ: „მწვანე შუქი“. გააზვიადეთ შეჩერების მომენტი და წამოიძახეთ: „წითელი შუქი“. ბავშვების უმრავლესობა თამაშის არსს სწრაფად მიხვდება, რადგან თქვენ მოძრაობას ფერებთან და სიტყვებთან დააკავშირებთ.
- წარუდგინეთ ბავშვს სახტუნაო ბურთი და დადევით მის წინ დაახლოებით ერთი მეტრის (რამდენიმე ფუტის) მანძილზე. მონაცვლეობით ასწიეთ წითელი და მწვანე ფურცლები „შეჩერდი“-ს ან „წადი“-ს მისათითებლად. ვერბალური და ვიზუალური მიმანიშნებლების დასაკავშირებლად, დაგჭირდებათ ასევე თქმა: „სდექ!“ და „წადი!“..

**როგორ? (ჩართეთ თანატოლები)**

- ამოირჩიეთ მონაწილე, რომელიც აიღებს პასუხისმგებლობას ასწიოს ფურცლები და დაიძახოს - „მწვანე

შუქი“; „წითელი შუქი“.

■ დაამწკრივეთ ყველა მონაწილე მისგან სამიდან ოთხ მეტრამდე (10-დან 20 ფუტზე).

■ როდესაც ის იტყვის : „მწვანე შუქი“, ყველა მონაწილე უნდა გადახტეს მისკენ. „წითელი შუქი“ - ამის გაგონებაზე მონაწილეებმა უნდა შეწყვიტონ მოძრაობა.

■ მონაწილე, რომელიც პირველი მივა ფერების დამძახებელთან, შემდეგ რაუნდში თვითონ მიიღებს ფერების დასახელების უფლებას.

**შენიშვნა:** ეს თამაში პატარა ბავშვებთან შესაძლოა შესრულდეს ხოხვით ან ხტუნაობით. იგი ასევე შეიძლება ვითამაშოთ გარეთ სამბორბლიანი ველოსიპედებით.

**შენიშვნა:** მე და მეტყველების თერაპევტი ვმუშაობდით სამ ბიჭუნასთან, რათა „მოგვემზადებინა“ ისინი ამ აქტივობისათვის. თავდაპირველად ჩვენ დავრწმუნდით, რომ სამივე ბიჭს შეეძლო ფერების გარჩევა, მომდევნო ეტაპზე კი მათი დასახელებების განსხვავება. შემდეგ ჩვენ თითოეულს დავამახსოვრებინეთ ცნებები: „შეჩერდი“, „წაღი“ და მათი კავშირი წითელ და მწვანე ფერთან. ამისთვის ვიყენებდით „კეთებით სწავლების“ პრინციპს. ერთ-ერთი ჩვენგანი ბიჭს ხელს ჰკიდებდა, ამასობაში მეორეს მწვანე ფურცელი ეჭირა და ხმამაღლა ამბობდა - „წაღი!“. ბიჭის დამხმარე ბავშვთან ერთად იწყებდა სიარულს და გამეორებას - „წაღი, წაღი“, სანამ მეორე წითელ (შეჩერდი) ნიშანს აწევდა. შემდეგ, ჩვენ ამავე გზით ვასწავლეთ მათ ახალი ცნებები - „წითელი შუქი!“ და „მწვანე შუქი!“

პირველად ეს თამაში სახტუნაო ბურთის გარეშე ვცადეთ, მაგრამ ორ ბიჭუნას გაუჭირდა სირბილის შეწყვეტა წითელი შუქის ჩვენებისას. ამიტომ ჩვენ თამაშში ჩავრთეთ სახტუნაო ბურთი და შევნიშნეთ, რომ სამივემ ყურადღება მიაქცია თერაპევტს, რომელიც ფერებს ასახელებდა. ეს ალბათ გამოწვეული იყო პროპრიოცეპტული სტიმულით, რასაც ბავშვები ბურთზე ხტუნაობისას იღებდნენ. შედეგად, მათ უფრო იოლად შეძლეს სხეულის და მოძრაობის კონტროლი.

ჩვენ გადავიღეთ ეს აქტივობა, ერთი სიამოვნება იყო აუტისტური სპექტრის მქონე ამ ხუთი წლის სამი ბიჭუნას

ყურება, რომლებიც გულიანად იცინოდნენ.

## მიზანი:

- **სხეულის კონტროლი:** სახტუნაო ბურთის გამოყენება ეხმარება ბავშვებს უკეთ შეძლონ სხეულის კონტროლი - მოძრაობის დანყება და შეჩერება.
- **გარემოს ნიშნულები:** ყოველი მონაწილე ცდილობდა მიჰყოლოდა სმენით და მხედველობით მინიშნებებს.
- **ცნებები:** ეს თამაში ეხმარება ძირითადი ვერბალური ცნებების დაკავშირებას ვიზუალურ ნიშნულებთან. ის ასევე ეხმარება ყურადღების გამახვილებისა და მითითებების ზუსტად შესრულების უნარის განვითარებას.
- **წინააკადემიური უნარები:** ფერებისა და მოძრაობის დანყვილება, ზრდის ბავშვის ცოდნას, იმის შესახებ, რომ მწვანე ნიშნავს „ნადის“ და წითელი ნიშნავს „შეჩერდის“.
- **პროპრიოცეპცია:** ხტუნვა, ისევე როგორც შეჩერდი/ნადი მოძრაობები, უზრუნველყოფს სახსრებზე გაძლიერებულ სტიმულებს.
- **სოციალური ინტერაქცია:** ეს არის კარგი აქტივობა ბავშვის წასახალისებლად ითამაშოს თანატოლთან ერთად, რამდენადაც აღნიშნულ სენსო-მოტორულ აქტივობას აქვს ცხადი მიზანი, ის იწვევს საერთო სიამოვნების განცდას, და ამავდროულად მოითხოვს მინიმალურ ინტერაქციას.

## რატომ?

ადრეული ასაკისთვის დამახასიათებელი ზმნების 90% ისწავლება აქტივობებში უშუალო ჩართულობით. მეტყველებისა და მოძრაობის დაკავშირებით, ჩვენ მხარს ვუჭერთ ენის ათვისებას, საკომუნიკაციო-სამეტყველო უნარების განვითარებას.

**შენობაში / ღია სივრცეში**

- შენობაში

**რესურსები:**

- იდენტური ბარათები, ბავშვისთვის კარგად ნაცნობი შემდეგი ფოტოგამოსახულებებით: ყოველდღიური მოქმედებები, (მაგ: ხტუნვა), ნაცნობი საგნები (მაგ: მანქანა), ადგილები (მაგ: სახლი), ზედსართავები და ზმნიზედები (მაგ: მაღალი, ქვეშ, უკან).
- დიდი ფორმატის ქაღალდი რომელზეც დახატულია უჯრები 10x10 სმ-ზე (4x4 ინჩი).

**როგორ?**

- თამაში დაიწყეთ ბარათების ორი წყვილით, ბავშვის უნარის ზრდასთან ერთად თანდათან გაზარდეთ მათი რაოდენობა ექვსამდე ან შვიდამდე
- მოათავსეთ გადმობრუნებული ბარათები დიდი ფორმატის ქაღალდზე - თითო ბარათი თითო უჯრაში. ვიზუალური ბადე ეხმარება ბავშვს უკეთ აღიქვას ბარათის მდებარეობა და ხელს უწყობს ვიზუალური სქემის ფორმირებას.
- ახსენით თამაშის წესები.
- ბავშვს განუმარტეთ, რომ ის დეტექტივია და უნდა იპოვოს ორი ერთნაირსურათებიანი ბარათი. იმ შემთხვევაში, თუ ბავშვი აიღებს იმ ბარათებს, რომელებიც არ შეესაბამება ერთმანეთს, მან ისინი ზუსტად იმ ადგილას უნდა დააწყოს, საიდანაც აიღო. ამავდროულად, ბავშვმა ინდა სცადოს ბარათების და მათი მდებარეობის დამახსოვრება, რაც მას შესაძლოა მოგვიანებით დაეხმაროს. როდესაც მონაწილე იპოვის ორ ერთნაირ ბარათს, მან უნდა შეადგინოს წინადადება იმ სიტყვების გამოყენებით, რომლებიც ბარათზეა მითითებული (მაგ: სახლი: „მე ვცხოვრობ დიდ სახლში.“). ამის შემდეგ ის ჩადებს ბარათებს თავის დასტაში.



- შემდეგ თქვენი ჯერია.

## მიზანი:

- **მუშა მესხიერება:** ბარათების მდებარეობის დამახსოვრებით ბავშვს უძლიერდება მუშა მესხიერება. გაიმეორეთ საჭირო ქმედებები დროის გარკვეულ შუალედში. ეს ხელს უწყობს მუშა მესხიერებას, დაიცავით რიგი, თამაშისას ჩაანაცვლეთ ბავშვები.
- **თამაშის წესების შესრულება:** ბავშვი სწავლობს მარტივი თამაშის წესების შესრულებას.
- **რიგითობა:** ეს სამაგიდე თამაში მოითხოვს რიგის დაცვას.
- **მეტყველება:** რამდენადაც ბარათები ასახავს ბავშვის გარემოში მოცემულ საგნებს, აღნიშნული თამაში ხელს უწყობს მეტყველების განვითარებას. გარდა ამისა, თითოეული სურათის მოკლე აღწერით, თქვენ ბავშვს მიიწვდით მეტ ინფორმაციას ნახატის შესახებ. ასე გააჩენთ მის მესხიერებაში მეტ საყრდენებს, რაც დაეხმარება მას იპოვოს საგანი.

## რატომ?

აუტისტური სპექტრის მექონე ბევრ ბავშვს აქვს მუშა მესხიერების პრობლემები. ეს უკანასკნელი კი აუცილებელია მეტყველებისთვის. ტიპურ თამაშებში, რომლებიც გათვლილია აღნიშნული პრობლემის დასაძლევად, ვხვდებით საგნების, ცხოველების ან გარემოს სურათებს, რომლებიც შეიძლება არც იყოს ბავშვისთვის ნაცნობი. ისეთი თამაშის შექმნა, რომელშიც თავმოყრილია ბავშვისთვის ნაცნობი საგნები, დადებით გავლენას მოახდენს მონაწილის მუშა მესხიერების განვითარებაზე.

შენობაში / ღია სივრცეში

- როგორც შინ, ისე გარეთ.

რესურსები:

- ბავშვისთვის საინტერესო ნივთი (სენსორული ბურთი, რბილი სათამაშო, მექანიკური სათამაშო, მანქანა);
- ფინჯანი;
- სასურველი სასუსნავეები.

როგორ?

- მოათავსეთ შერჩეული ნივთი ფინჯანში, ფინჯანზე, მის გვერდით, ქვეშ ან უკან. გაახმოვანეთ თქვენი მოქმედება წინდებულების გამოყენებით.
- ჰკითხეთ ბავშვს სად მდებარეობს ნივთი.
- თავდაპირველად მიეცით ბავშვს არჩევანი (მაგ: "ქვეშ?" თუ „ზემოდან?“); შემდეგ სთხოვეთ ბავშვს უპასუხოს შეკითხვას „სად?“. თუ ბავშვი შეძლებს სწორად აღწეროს თავისი საყვარელი ნივთის მდებარეობა ერთი სიტყვის გამოყენებით (მაგ: ზემოდან) ან თანდებულთა და ზმნიზედით (მაგ: „თევზი არის ფინჯანის უკან.“), მიეცით მას სასუსნავი ან საყვარელი სათამაშოთი თამაშის უფლება.

მიზანი:

- **ცნებები:** ეს თამაში ხელს უწყობს რამდენიმე ძირითადი თანდებულისა და ზმნიზედის განმტკიცებას, როგორცაა: ზემოდან, უკან, ქვეშ ან ა.შ.
- **სამეტყველო ცნებები:** ეს აქტივობა ხელს უწყობს კითხვა-პასუხის უნარის განვითარებას, კერძოდ კი ადგილმდებარეობის აღნიშვნელი კითხვების დასწავლა-გააზრებას.
- **სიტყვების რაოდენობა ფრაზაში:** ბავშვის პასუხები

შეიძლება იყოს ერთსიტყვიანიც და უფრო ვრცელიც. ფრაზების შედგენა შესაძლებელია მათში მეტი ან ნაკლები დეტალის (კომპონენტის) შეტანით.

### **რატომ?**

წინდებულების დასწავლა და მათი მნიშვნელობების გააზრება წარმოადგენს სივრცითი ცნებების ათვისების წინაპირობას. ეს აუცილებელია როგორც ახალ გარემოსთან შეგუებისთვის, ასევე ადამიანებისა და საგანების სივრცეში განაწილების აღქმისათვის.

## **თამაში (46) პერსონაჟის ბრძანებები**

### **შენობაში / ღია სივრცეში**

- შენობაში

### **რესურსები:**

- თქვენი შვილის საყვარელი პერსონაჟის სურათი (მაგ: სპანჯობი, მატარებელი ტომასი);
- ხის სათამაშო ჭოხი.

### **როგორ?**

- აღნიშნული აქტივობა წარმოადგენს ცნობილი თამაშის - „საიმონი ამბობს“- ერთ-ერთ სახეობას. თამაშში ჩართულია პერსონაჟი, რომელიც ხელმძღვანელობს მოქმედებებს. დაანებეთ შერჩეული გმირის სურათი სათამაშო ხის ჭოხის ბოლოს.
- უთხარით ბავშვს, რომ თამაშს აპირებთ და რომ სპანჯობი (ან ტომასი, დორა, ფლემ გორდონი და სხვა) უკარნახებს მას, რა უნდა გააკეთოს. უთხარით ბავშვს, რომ გააკეთოს ზუსტად

ის და მხოლოდ ის, რასაც პერსონაჟი იტყვის.

**შენიშვნა:** იმ შემთხვევაში, თუკი თქვენთვის როლების მონაცვლეობა მითითებების მიცემისას მეტისმეტად რთული იქნება, მაშინ არჩევანი სპანჯობზე გააკეთეთ და მან მისცეს ინსტრუქციები. ეს განსაკუთრებით საყურადღებოა პატარა ან მიმართული (რეცეპტული) მეტყველების სირთულეების მქონე ბავშვებთან. დაიმახსოვრეთ, აქტივობის მთავარი მიზანი არის, ბავშვმა შეძლოს ინსტრუქციების მიყოლა.

■ სთხოვეთ ბავშვს უსმინოს სპანჯობს ყურადღებით, რადგან პერსონაჟი შეცდება მის შეცდომაში შეყვანას.

■ მას შემდეგ, რაც ბავშვი მითითებას შეასრულებს, ჰკითხეთ, რა გააკეთა მან.

■ მას შემდეგ, რაც ბავშვი შეეჩვევა სპანჯობის ინსტრუქციების შესრულებას, სპანჯობი შეიძლება გამოვიყენოთ, რათა ბავშვს შევასრულებინოთ ყოველდღიური აქტივობები, მაგალითად სთხოვოს „აიღოს თავისი ტანსაცმელი“ და ა.შ.

## მიზანი:

■ **ინსტრუქციების მიყოლა:** ეს აქტივობა ასწავლის ბავშვს მიჰყვეს სიტყვიერ მითითებებს მხოლოდ სმენითი სტიმულების (მხოლოდ ვერბალურად მიწოდებული ინსტრუქციების) გამოყენებით.

■ **სმენითი უნარები:** აქტივობის განსახორციელებლად, ბავშვმა ყურადღება უნდა მიაქციოს გმირის ნათქვამს.

■ **მეტყველების აღქმა:** ეს აქტივობა ხელს უწყობს მოქმედების აღმნიშვნელი სიტყვების, ასევე ერთ და ორსაფეხურიანი ინსტრუქციების გაგება-გააზრებას.

## რატომ?

აუტიზმისა და ასპერგერის სინდრომის მქონე ბავშვთა უმეტესობა უფრო მეტად ვიზუალური მსწავლელია. ამავდროულად, მათ აღენიშნებათ სმენითი მესხიერების

სირთულეები. თამაში უმოკლეს გზას, გვთავაზობს სმენითი მესიერების გასავარჯიშებლად და აღნიშნული პრობლემის დასაძლევად. დაწყებით კლასში ბავშვებს ეძლევათ ბევრი თვალსაჩინო-ვიზუალური მინიშნება, როგორცაა მითითებები დაფაზე ან დროისა და თარიღის აღნიშვნები. მესამე კლასში გადასვლისას მიდგომა იცვლება - მასწავლებელი ბავშვებისგან ელის ვერბალური ინსტრუქციების გააზრებას, დამახსოვრებასა და შესრულებას. შესაბამისად, მცირდება თვალსაჩინოებების გამოყენების შესაძლებლობა.

## თამაში (47) თანდებულები და მე

### შენობაში / ღია სივრცეში

- როგორც შინ, ისე გარეთ.

### რესურსები:

- 10x12 სანტიმეტრის ზომის (4x5 ინჩი) ბარათები;
- სურათები.

### როგორ?

- ბავშვებისათვის, რომელთაც არ შეუძლიათ კითხვა, ინტერნეტიდან გადმონერტილი სურათების გამოყენებით, დაამზადეთ ბარათები თანდებულების შესაბამისი გამოსახულებებით (-ზე, ქვეშ და სხვა).
- ბავშვებისათვის, რომელთაც შეუძლიათ კითხვა, შექმენით ბარათები და დაწერეთ თანდებულები (ზე, ქვეშ, სხვა).
- სთხოვეთ ბავშვს, აიღოს ბარათი და განასახიეროს სურათი ან სიტყვა. მაგალითად მაგიდის ქვეშ გაძრომით გაჩვენოთ, რას ნიშნავს „ქვეშ“, სკამზე დაჯდომით, რას ნიშნავს

„ზე“, ასევე გვერდით და ა.შ.

■ თუ ბავშვს უჭირს თამაშის გააზრება, თქვენ აიღეთ შესაბამისი ბარათი და თქვით: „ზე - დედა სკამზე ზის“.

## **მიზანი:**

მეტყველების განვითარება: ეს აქტივობა ხელს უწყობს თანდებულებისა და ზმნიზედების დასწავლას მოქმედებებით. ამაღელვებელია, მოსმენა, თუ როგორ იყენებენ ბავშვები თანდებულებს სწორად მას შემდეგ, რაც თავად გამოსცდიან მათ მნიშვნელობას. მას შემდეგ, რაც რამდენჯერმე ითამაშებთ ამ თამაშს და ბავშვი ალღოს აუღებს ცნებებს, დაეხმარეთ მას ცოდნის განზოგადებაში: მიეცით ბავშვს მითითებები, რომლებშიც გვხვდება თანდებულები, მაგალითად, მიუთითეთ ბავშვს, როგორ იპოვოს საგნები ან რა გააკეთოს. დააკვირდით, შეძლებს თუ არა ბავშვი ინსტრუქციების სწორად შესრულებას.

## **რატომ?**

ნევროლოგიური სირთულეების მქონე ბავშვებს ხშირად აღენიშნებათ თანდებულებისა და ზმნიზედების გააზრების სირთულეები. შესაძლებელია, ბავშვს დავამახსოვრებინოთ სიტყვა „ქვეშ“, დაწერილი სიტყვის ან შესაბამისი ნახატის, ბევრჯერ ერთდროული ჩვენებით. თუმცა, თუკი ბავშვები ამ ცნებებს ორგანიზაციებიდან სიბრტყეში სწავლობენ (ფურცელზე ან კომპიუტერთან), ისინი ხშირად მხოლოდ იმეპირებენ, მაგრამ ვერ ითავისებენ მათ. შედეგად, ბავშვები კითხულობენ სიტყვას, მაგრამ ის ავტომატურად არ „ითარგმნება“ მათთვის გასაგებ და გარემოსთან კავშირში მყოფ სივრცით ცნებად. შესაბამისად, ზარალდება წაკითხულის გააზრება.

## თამაში (48) რა არის გამოტოვებული?

### შენობაში / ღია სივრცეში

- შენობაში

### რესურსები:

- საქანელა ან დიდი სავარჯიშო ბურთი.

### როგორ?

- ბავშვი აქანავით საქანელაზე ნაცნობი სიმღერის რიტმზე როგორიცაა: „ჭრელო პეპელა, გაფრინდი ნელა“<sup>1</sup>. ბავშვს უმღერეთ რამდენჯერმე.
- შემდეგ გააქანავით ბავშვი და არ დაასრულოთ სიმღერა, მაგალითად, გამოტოვით სიტყვა „ნელა“. დაელოდეთ ბავშვს, დაასრულოს სიმღერა ან რიტმი.
- მსგავსი რამ შეიძლება გაკეთდეს რითმის შემთხვევაშიც.
- თუ საქანელა არ გაქვთ, გამოიყენეთ სავარჯიშო ბურთი. გევით-ქვევით ახტუნავით ბავშვი ცნობილ რიტმზე, როგორიცაა: „აჩუ-აჩუ ცხენო, საით გაგაჭენო?“<sup>2</sup>
- ანალოგიურად, რამდენჯერმე სიმღერის შემდეგ, გამოტოვით ბოლო სიტყვა.
- შემდეგ გადადით სხვა სიმღერებსა და რითმებზე.

### მიზანი:

- **მეტყველება:** ეს აქტივობა განკუთვნილია ბავშვებისთვის, რომლებსაც მწირი ლექსიკური მარაგი აქვთ და აკლიათ თამამი/სპონტანური მეტყველების უნარი.
- **სმენითი მენსიერება:** ნაცნობი მელოდიის რიტმი და რითმა ტვინში ტოვებს კვალს, რაც ხელს უწყობს სიტყვათა დამახსოვრებას.
- **ვესტიბულარული სტუმულირება:** ქანაობა და გევით-ქვევით ხტუნვა, ააქტიურებს ვესტიბულურ სისტემას, რომელიც შერწყმულია სმენით სისტემასთან.

<sup>1</sup> **შენიშვნა:** ქართული შესატყვისი ინგლისური საბავშვო სიმღერისა: Row, row, row boat gently down the stream

<sup>2</sup> ქართული შესატყვისი ინგლისური ცნობილი საბავშვო სიმღერისა „Humpty Dumpty sat on a wall. Humpty Dumpty had a great fall.“

**შენიშვნა:** მრავალი წლის წინ, ეს თამაში თავისდაუნებურად მასწავლა სამწლინახევრის ბიჭუნამ, რომელიც არც მხედველობით კონტაქტს ამყარებდა და არც მეტყველებდა, თუ არ ჩავთვლით რამდენიმე წამოძახილს. მე ვაქანავებდი მას და ვმღეროდი: „ჭრელო პეპელა, გაფრინდი ნელა“, რათა დამემშვიდებინა ის თერაპიული სესიის დასაწყისში. მან შემომხედა, დაიჭირა ჩემი მზერა, თქვა სიტყვა, რომელიც ჟღერდა როგორც „ჭრელო“ და გაიხედა. მე გავაგრძელე მღერა, ვუყურებდი მას გამჭოლად და ისიც მიყურებდა მე. შემდეგ მე განგებ გამოვტოვე სიტყვა „პეპელა“ და მან წაილულულა რაღაც, რაც „პეპელას“ მსგავსად ჟღერდა. რამდენიმე თერაპიული სესიის შემდეგ, ის გარკვევით წარმოთქვამდა სიტყვებს სიმღერაში. დედამისს ვთხოვე სესიის განმავლობაში ოთახში დარჩენილიყო. ის გაოცდა შედეგით. დედა და მე ძლივს ვიკავებდით ცრემლებს. ჩვენ ეს თამაში გამოვიყენეთ როგორც მეტყველების საწყისი უნარების გასაუმჯობესებელი სტრატეგია - ამისათვის, მივმართავდით სხვადასხვა სიმღერას და ვსწავლობდით ახალ სიტყვებს.

## რატომ?

ვესტიბულარული და სმენითი სისტემა პირდაპირ კავშირშია ერთმანეთთან, როგორც ანატომიურად, ისე ფიზიოლოგიურად, რადგან ორივე მდებარეობს შიდა ყურში და საერთო ნერვული ბოჭკოების კი აქვთ. როდესაც ჩვენ გვესმის ხმები, ყურში არსებული გრავიტაციური რეცეპტორები იღებენ გამღიზიანებელს, რაზედაც ვესტიბულარული სისტემა რეაგირებას ახდენს. შესაბამისად, მოძრაობასა და ხმას შორის პირდაპირი კავშირია. არსებობს მტკიცებულება, რომ ვესტიბულური სისტემის სტიმულაციამ, შესაძლებელია გამოიწვიოს სპონტანური ვოკალიზაცია. სპონტანური ვოკალიზაცია იწყება ჩვილობის ასაკში და წარმოადგენს ფუნქციური, საკომუნიკაციო ენის წინაპირობას.



## თამაში 49 როგორ დასრულდება ეს?

### შენობაში / ღია სივრცეში

- როგორც შენობაში, ისე ღია სივრცეში.

### რესურსები:

- მოთხრობები მარტივი ფაბულით. საუკეთესოა ტრადიციული ზღაპრები, როგორცაა „სამი გოჭი“, „ჰენსელი და გრეტელი“, „ჯეკი და ლობიოს ღერო“ და „კულუღა და სამი დათვი“.

### როგორ? (პირველი ეტაპი)

- ნაუკითხეთ ან მოუყევით ბავშვს ისეთი მოთხრობა, რომელიც უკვე მოუსმენია რამდენჯერმე, მაგრამ მოთხრობის დასასრულთან შეჩერდით და სთხოვეთ ბავშვს გიამბოთ, თუ როგორ მთავრდება ის. ჰკითხეთ: „როგორ მთავრდება ამბავი?“

**შენიშვნა:** შეეცადეთ თავი აარიდოთ ისეთ ფრაზას როგორცაა: „შეგიძლია მომიყვე?“ ან „გახსოვს... როგორ მთავრდება?“ რადგან ბავშვმა ამ შეკითხვებზე შეიძლება გიპასუხოთ: „არა, არ შემიძლია“ და თქვენ სასწავლო აქტივობის ნაცვლად, გარიგებითი თამაში გამოგივიათ.

- ბევრი ბავშვი ეცდება პასუხების ფორმულირებას. თუ ბავშვს გაუჭირდა, ცოტათი დაეხმარეთ მას, ისეთი კითხვით, როგორცაა: „რა მოუვიდა მგელს?“

- ეს შესაძლოა ძალიან რთული აქტივობა იყოს აუტისტური სპექტრის მქონე ბავშვებისათვის. შესაბამისად, მაქსიმალურად შეეცადეთ თამაშში შეიტანოთ სიმსუბუქე და მხიარულება, თუნდაც ზღაპრის ახალი დასასრულის მოფიქრება თავად მოგიხდეთ, სანამ ბავშვი თვითონ დამოუკიდებლად შეძლებს ამას.

## როგორ? (მეორე ეტაპი)

■ ნაუკითხეთ მარტივი მოთხრობა თქვენს შვილს, მაგრამ სანამ დასასრულს ნაუკითხავდეთ, გაჩერდით. შემდეგ კვითხეთ ბავშვს, თუ როგორ შეიძლებოდა დასრულებულიყო მოთხრობა. აქტივობის მთავარი იდეა არის ბავშვის ჩაბმა დისკუსიაში, რათა მან განიხილოს მოთხრობის დასასრულის განსხვავებული შესაძლებლობები.

■ თუ თქვენს შვილს უკვე მოუსმენია მოთხრობა, მას შეიძლება გაუჭირდეს იმ დასასრულის გონებიდან ამოგდება, რომელიც უკვე იცის. ამიტომ თქვენ უნდა მონახოთ ან შეთხზათ მარტივი მოთხრობა, რომელიც ბავშვს აქამდე არ სმენია.

**შენიშვნა:** უფრო მოზრდილი ბავშვებისათვის თქვენ შეგიძლიათ გამოიყენოთ ცნობილი ფილმი. ისაუბრეთ ფილმში განვითარებულ მოვლენებზე და შემდეგ განიხილეთ გზები, თუ როგორ შეიძლებოდა ფილმის დამთავრება სხვანაირად.

## მიზანი:

■ **სმენითი მეხსიერება:** ეს აქტივობა გამიზნულია სმენითი მეხსიერების უნარების განვითარებისათვის.

■ **წარმოსახვა:** თხრობა ნაცნობი ამბის გამოყენებით ხელს უწყობს წარმოსახვის უნარის გაძლიერებას.

■ **აღმასრულებელი ფუნქცია:** ეს აქტივობა ასწავლის ბავშვს, რომ არ არსებობს მხოლოდ ერთი გზა პრობლემის გადასაჭრელად და შეიძლება არსებობდეს სხვა გამოსავალიც.

■ **ვარაუდების გამოთქმა:** მოთხრობის „ახალ“ დასასრულზე ფიქრისას ბავშვებს უნევთ იფიქრონ მოთხრობის პერსონაჟის მსგავსად. ეს შესაძლოა ძალიან რთული იყოს, მაგრამ უბიძგებს, ბავშვებს გაიგონ სხვათა ფიქრები.

**შენიშვნა:** ეს აქტივობა გამოვიყენე, როდესაც ვმუშაობდი მეოთხე კლასში ასპერგერის სინდრომის მქონე ბავშვთან. ის კარგი მკითხველი იყო, მაგრამ ნამდვილად ჰქონდა სირთულე მხატვრულ ლიტერატურასთან. ამჯობინებდა არამხატვრულ,

ინფორმაციულ ტექსტებს, რაც არ არის უჩვეულო აუტიზმის, ასპერგერის ანდა სენსორული ინტეგრაციის დარღვევის მქონე ბავშვებისათვის. როდესაც ჩვენ პირველად დავინყვით თამაში, მას არ მოეწონა და ის ნამდვილად წვალობდა იდეების მოფიქრების პროცესში. მაგრამ რამდენიმე ხნის შემდეგ, მას მოსდიოდა შემოქმედებითი იდეები „ახალ დასასრულზე“ და ასევე დაიწყო იმის გაგებაც, თუ რატომ წერენ მხატვრულ ტექსტებს და არა მხოლოდ ინფორმაციულს, „ნამდვილ“ საგნებზე, მოვლენებსა და პიროვნებებზე.

### **რატომ?**

აუტიზმის და ასპერგერის სინდრომის მქონე ბავშვები ხშირად გამოირჩევიან სიხისტით სამყაროს ხედვასა და გაგებაში. ისინი ზოგჯერ არიან პერფექციონისტები, რომელთაც უნდათ, რომ თამაშები და აქტივობები მხოლოდ კონკრეტული მსვლელობით მიმდინარეობდეს და სრულდებოდეს ისე „როგორც უნდა სრულდებოდეს“. ეს აქტივობა ხელს უწყობს მათ გააანალიზონ, რომ არსებობს ერთზე მეტი გზა ამ აქტივობების შესასრულებლად.

## **თამაში (50) ერთ ყურში შეუშვი და მეორედან გამოუშვი**

### **შენობაში / ღია სივრცეში**

- როგორც შინ, ისე გარეთ.

### **რესურსები:**

- სათამაშო ბატონი კარტოფილისთავა<sup>3</sup>;
- თექის დაფა ანდა თეთრი დაფა მარკერით.

<sup>3</sup>Mr. Potato Head - ასაწყობი სათამაშო, რომელსაც ძვრება და უკეთდება სახის ნაწილები და კიდურები.

## როგორ?

- აღნიშნული თამაშის ფარგლებში მოგიწევთ ბატონ კარტოფილისთავას სახეცვლილება (სათამაშოზე მანიპულირება), რათა მოხდეს გარკვეული იდიომების, ხატოვანი სიტყვა-თქმების გათვალსაჩინოება. იდიომებში ნაგულისხმები შეფარული მნიშვნელობის დემონსტრირება შესაძლოა ბატონი კარტოფილისთავას მანიპულირებით. გამოხატეთ ემოცია იდიომის მნიშვნელობის შესაბამისად და ამავე დროს, ფიზიკურად აჩვენეთ ფრაზის მნიშვნელობა ბატონი კარტოფილისთავას სხეულზე მანიპულირებით.
- შემოთავაზებული იდიომებია: „ერთ ყურში შეუშვი და მეორიდან გამოუშვი“, „სმენად ვარ გადაქცეული“, „ხარბი თვალი ყურებით ვერ გაძღაო“, „სიტყვა ჩამომართვი“, „ქედს ვიხრი შენს წინაშე“.

## მიზანი:

- **ცნებები, მეტყველების ელემენტები:** ბატონ კარტოფილისთავას ფიზიკურად დაშლა-ანყობით, თქვენ შეგიძლიათ იდიომები გაათვალსაჩინოთ, აჩვენოთ მონაწილეს, რამდენად სასაცილო შეიძლება იყოს ისინი, თუ პირდაპირ გავიგებთ.
- **ტექსტის გააზრება:** ეს აქტივობა შექმნილია იმის საჩვენებლად, რომ სიტყვებსა და ფრაზებს ყოველთვის როდი აქვთ პირდაპირი მნიშვნელობა.

## რატომ?

აუტიზმისა და ასპერგერის სინდრომის მქონე ბავშვებს აღნიშნებათ სირთულეები ენის პრაგმატულ მხარესთან (ენის ადეკვატური, სიტუაციის და სოციალური კონტექსტის შესაბამისად გამოყენება) დაკავშირებით. ენის პრაგმატული მხარის დარღვევა გავლენას ახდენს ბავშვის უნარზე, დაუმეგობრდეს სხვას, გაიგოს იუმორი და ირონია. დარღვევამ შესაძლოა გავლენა იქონიოს ნაკითხულის გააზრებაზე. ეს აქტივობა გვთავაზობს კონკრეტულ გზას,

ენის პრაგმატულ ასპექტზე სამუშაოდ, ბავშვებისათვის იმის საჩვენებლად, რომ სიტყვებს ყოველთვის ერთი და იგივე მნიშვნელობა არ აქვთ. მეტაფორები მოითხოვენ პიროვნებისგან სიტყვაში ან ფრაზაში ნაგულისხმევი ფარული მნიშვნელობის გაგებას, და ეს ასეა არა მხოლოდ მხატვრულ ლიტერატურაში. მეტაფორის მაგალითებია: „ჩემი მეხსიერების ნაწილი „დაბინდულია“, ან „მამაჩემი გაცოფებული იყო.“

## თავაზი (51) წესრიგი და თანმიმდევრობა სახლში!

### შენობაში / ღია სივრცეში

- დახურული სივრცე

### რესურსები:

- სერიული ბარათები (რამდენიმე ბარათისგან შემდგარი სიუჟეტური ამბავი), რომლებიც ასახავენ თანმიმდევრულ მოქმედებებს, მაგალითად, სახლის ყოველდღიურ აქტივობებს როგორცაა, ჩაცმა, კბილების გახეხვა, სენდვიჩის გაკეთება. (ბარათები ხელმისაწვდომია საგანმანათლებლო მაღაზიებში. ასევე შესაძლოა თავად გადაიღოთ სურათები ციფრული კამერით.)

### როგორ?

- თავდაპირველად აჩვენეთ ბავშვს ყველა ბარათი განსაზღვრული თანმიმდევრობით.
- შემდეგ, პირქვე მოათავსეთ ოთხი სერიული ბარათი. სთხოვეთ ბავშვს აიღოს თითოეული ბარათი და აღწეროს, რა ხდება.
- ჰკითხეთ ბავშვს, არის თუ არა ეს პირველი მოვლენა,

რომელსაც მიმდევრობაში აქვს ადგილი: „ამით დაინყო ამბავი“ ან „არის ეს პირველი რამ, რაც ხდება?“; თუ არ არის, ბავშვს მოუწევს დადოს ის უკან და აიღოს სხვა ბარათი.

## მიზანი:

■ **თანმიმდევრულობა:** ეს აქტივობა იძლევა შესაძლებლობას ბავშვმა, მას მერე რაც შეასრულებს, ისაუბროს ყოველდღიურ აქტივობებზე და ხელს უწყობს, თანმიმდევრობის უნარების ადრეულ განმტკიცებას.

■ **ვიზუალური მესიერება:** ეს აქტივობა აძლიერებს ბევრი ბავშვის ვიზუალურ ყურადღებას, რადგან უზრუნველყოფს თანმიმდევრულად მოქმედებისათვის საჭირო ორგანიზების ჩვევის ჩამოყალიბებას.

■ **ყოველდღიური ცხოვრების აქტივობები:** ეს აქტივობა უთვალსაჩინოვებს ბავშვს ყოველდღიური აქტივობების თანმიმდევრობით განხორციელების მნიშვნელობას და მათ ორგანიზებას. შედეგად, შესაძლებელია, ყოველდღიური აქტივობა, მაგალითად, ტანსაცმლის ჩაცმა, უფრო სწრაფად განხორციელდეს.

## რატომ?

აუტიზმის, ასპერგერის და სხვა ნევროლოგიური დიაგნოზის მქონე ბავშვებს, აღმასრულებელი ფუნქციის დარღვევის გამო, უჭირთ დავალებების თანმიმდევრობის დაცვა. მოცემულ აქტივობაში ბავშვისთვის ნაცნობი რეჟიმის ასახვა დაეხმარება მას გაიაზროს თანმიმდევრობა, მისი მნიშვნელობა და მასთან დაკავშირებული ლექსიკური ერთეულები.

## სოციალური მგრძნობელობა

---

სოციალური მგრძნობელობა არის ადამიანის უნარი ადეკვატურად აღიქვას სოციალური კონტექსტი და სიტუაციის არსი. სოციალური მგრძნობელობა ეფუძნება კარგად ინტეგრირებული სენსორული სისტემის ავტომატურ მოქმედებას, შემეცნებით (კოგნიტურ) უნარებს და გონების თეორიის არსებობას. აღნიშნული თეორიის მიხედვით, სოციალური მგრძნობელობის საფუძველზე ხდება „სხვა - პიროვნების“ რეალური განცდა. ბავშვი, ერთი მხრივ, ღებულობს ცოდნას საკუთარი რწმენის, სურვილების, განზრახვების და შესაძლებლობების შესახებ, ხოლო მეორე მხრივ, იმის განცდას, რომ სხვებსაც აქვთ ანალოგიური განცდები, რომლებიც ამავდროულად შესაძლოა სრულიად განსხვავდებოდეს ჩვენი განცდებისგან. გონების თეორია საფუძველია სხვის მიმართ თანაგრძნობისა (ემპათია). ხოლო აღნიშნული განცდის წონაპირობაა სხვების საჭიროებების არსებობის დაფიქსირება, გაცნობიერება და მიმღებლობა.

სოციალური მგრძნობელობის განვითარება ადრეული ასაკიდან იწყება. სავადაუდოდ მას საფუძველი დაბადებამდე

---

ეყრება. ტვინთან დაკავშირებულმა კვლევებმა დადასტურა, რომ გარე სამყაროსთან ინტერაქციის დამყარებისკენ სწორედ ტვინის უბნებს შორის არსებული კავშირები გვიბიძგებენ. სანყის ეტაპზე, ეს კავშირები სენსორულ-ნერვული სისტემების საფუძველზე მყარდება - ბავშვი ჯერ კიდევ დედის მუცლეში აღიქვამს გარკვეულ ხმებს და მას დედას უკავშირებს, შეხებით და სანოლის რწევით მშვიდდება და თანდათან სწავლობს იმ ადამიანის მოქმედებათა ამოცნობას, რომელზეც დამოკიდებულია.

ადრეულ სოციალურ მგრძობელობას საფუძველი ჩვილობაში ეყრება და ვლინდება ჩვილის რეაქციებში ადამიანის სახის გამომატყვევლების ცვლილებაზე. ამ დროს ბავშვი პირველად იწყებს გაანალიზებას, რომ მისი ღიმილი ან ტიტინი სხვებში გარკვეულ რეაგირებას იწვევს.

სოციალური მგრძობელობის გამოვლინების ერთ-ერთი ადრეული ფორმა არის გაზიარებული ყურადღების (Joint attention) უნარი. გაზიარებული ყურადღება გულისხმობს სხვისი მზერისთვის თვალის გაყოლებას და/ან თვალეებით კონტაქტის და შესტების გამოყენებას სხვების ყურადღების მისაპყრობად და სამართავად. მაგალითად, იმ შემთხვევაში თუ ჩვილი დაინტერესდება თაროზე მოთავსებული თოჯინით, ის მას მიაშტერდება და/ან მისი მიმართულებით შესტიკულაციას დაიწყებს. ასე ბავშვი აღმზრდელს შეატყობინებს, რომ ბავშვს თოჯინა უნდა. ჩვილები გაზიარებული ყურადღების გამოვლენას ექვსი თვის ასაკში იწყებენ, რაც სრულად 12 თვის ასაკში ვლინდება. ბევრ მკვლევარს სჯერა, რომ ადრეული გაზიარებული ყურადღება არის სოციალური შემეცნების წინაპირობა. გაზიარებული ყურადღების ნაკლებობის შემთხვევაში კი, ბავშვი ვერ წვდება და ვერ იზიარებს გარემოში არსებულ მოვლენებს და მასთან დაკავშირებულ ემოციურ რეაქციებს.

გონების თეორიის განვითარებასთან ერთად ბავშვების სოციალური მგრძობელობა იხვეწება. ეს არის უნარი გაიგოს სხვათა საჭიროებები და მოთხოვნილებები, მიუხედავად იმისა, რომ ისინი შეიძლება არც ვიზუალურად და არც ვერბალურად იყოს გამოხატული. მაგალითად, ამ გრძობის საფუძველზე ბავშვი მიხვდება, რომ საშობაო საჩუქრად მისი და არ ისურვებდა ბეტმენს და მას ჰანა მონტანას თოჯინას



ამჯობინებდა. გონების თეორიის გამოვლენის მეორე ფორმა უკავშირდება, იმის წარმოდგენას, რომ სხვებსაც აქვთ ფიქრები და გრძნობები, რომლებიც შესაძლოა განსხვავდებოდეს ჩვენგან. ანუ ხდება სხვების გონების არსებობის ფაქტის გააზრება. ტერმინი „გონების თეორია“ სწორედ აქედან მომდინარეობს. „გონების თეორიის“ მიხედვით, განვითარების **დასაწყისის** ვაკვირდებით სამი წლის ასაკიდან ოთხ წლამდე (**დაიმახსოვრეთ, დასაწყისის**). გონების თეორიის განვითარების დარღვევა პირდაპირ გავლენას ახდენს ემპათიის, ინტუიციის, მეტყველების პრაგმატული მხარისა და ზოგიერთი აკადემიური უნარის, მაგალითად, წაკითხულის გააზრების განვითარებაზე. განვიხილოთ გონების თეორიის გამოვლენის მაგალითი: ბავშვს შეიძლება ერთი სული ჰქონდეს უთხრას თავის მეგობარს, რომ ახალი კომპიუტერული თამაში იყიდა. მაგრამ სანამ ის ახალი ამბის გაზიარებას მოასწრებდეს, მეგობარმა გაუმხილა, რომ მიმდინარე კვირას მისი ლეკვი მანქანამ გაიტანა. გონების თეორია დაეხმარება ბავშვს სწორად შეაფასოს სიტუაცია და მიხვდეს, რომ ახლა არ არის ახალ შენაძენზე საუბრის დრო, რადგან მისი მეგობარი დამწუხრებულია.

ბავშვებისათვის სოციალური უნარების სწავლება არის მთავარი სოციალური მგრძნობეობის განვითარებისთვის. ბავშვების სოციალური მგრძნობელობა კიდევ უფრო ადეკვატური გამოვლინდება, თუკი ისინი გაერკვევიან, თუ როგორ მართავს მათი სენსორულ - ნერვული სისტემა სოციალურ ინტერაქციას.

ამ თავში განხილული თამაშები ორიენტირებულია მთელ რიგ ამოცანებზე და ყველა მათგანი სოციალური მგრძნობელობის განვითარებას უწყობს ხელს. მაგალითად, ერთ-ერთი ამოცანა შეიძლება იყოს გარემოში არსებული პირებისთვის ყურადღების მიქცევა და ინტერაქცია მათთან, შედეგად იმგავრი წვრილმანის დაფიქსირება, როგორცაა პირის მოკუმშვა და სწორედ განსჯა იმისა, რომ ამ დროს ადამიანი მონყენილია. სოციალური სიტუაციის ადეკვატური შეფასება, საშუალებას იძლევა, ბავშვმა სწორად მართოს პროცესები და სოციალური სიტუაციები.

სოციალური შემეცნება მჭიდრო კავშირშია ნერვული სისტემის განვითარებასთან. შესაბამისად, ნევროლოგიური

სირთულეების მქონე ბავშვები (როგორცაა აუტიზმი), ჩვეულებრივ, ავლენენ მწირ სოციალურ შემეცნებას და სოციალურ ტენდენციებს. მიუხედავად ამისა, შესაძლებელია ბავშვებისთვის გარკვეული სოციალური უნარების დასწავლა, და ამით სოციალური მგრძობელობის განვითარების ხელშეწყობა, რაც დაეხმარება მას დაამყაროს ადეკვატური სოციალური კავშირები.

## **თამაში (52) თამაში შეღიძინებაზე**

### **შენობაში / ღია სივრცეში**

- შენობაში

#### **რესურსები:**

მოცემული თამაში არ საჭიროებს მატერიალებსა და რესურსებს.

#### **როგორ?**

- დაიწყეთ აღნიშნული აქტივობა ფრთხილი შეღიძინებით. გაფრთხილდით, რათა ღიძინი არ გადააჭარბოთ და სიამოვნების მიღების ნაცვლად არ გააღიზიანოთ ბავშვი.
- შიგადაშიგ შეჩერდით. დაელოდეთ, ბავშვის მინიშნებას, რომ გააგრძელოთ.
- თუ მოგეჩვენათ, რომ ბავშვს ეშინია ამ ტიპის ინტერაქციის, შეღიძინების პროცესი აჩვენეთ თოჯინაზე და გაახმოვანეთ თოჯინას სიცილი. ამგვარად, თქვენი შვილი გაიგებს, რომ ინტერაქცია სახალისოა.
- აჩვენეთ ბავშვს როგორ შეგიღიძინოთ თქვენც. გულიანად გაიცინეთ და უწყვეტად იქონიეთ თვალით კონტაქტი მასთან.
- შეწყვიტეთ ღიძინი, როგორც კი ბავშვი ამას მოითხოვს. დაამკვიდრეთ სიტყვა „შენწყვიტე-ს“ აღმნიშვნელი რაიმე სახის ფიზიკური მინიშნება, მაგალითად ხელის მაღლა აწევა.

**შენიშვნა:** ბავშვებთან, რომლებიც მსუბუქ შხებაზე უარყოფითად რეაგირებენ (აქვთ ტაქტილური ზემოქმედებლობა), ითამაშეთ ნიჩბიანი ნავეების თამაში:

- დაჯექით იატაკე, ფეხებით გამართეთ და გაშალეთ, ისე რომ „V“ პოზა მიიღოთ.
- დაისვით ბავშვი პირისპირ ისე, რომ მისი ფეხები თქვენსას ებჯინებოდეს.
- ჩაკიდეთ ხელი ბავშვის იდაყვებს მტკიცედ; არნიეთ წინ და უკან და უყურეთ მას.
- განმეორებითად იმღერეთ „ვარნიოთ დედიკო, ვარნიოთ ტომი“. (გამოიყენეთ თქვენი სახელი და წოდება, თუ კი დედა ბრძანდებით).
- შეწყვიტეთ რწევა, მოიცადეთ, ვიდრე ბავშვი მოითხოვდეს აქტივობის გაგრძელებას.

## მიზანი:

- **სოციალური რეციპროკულობა (მონაცვლეობა):** აქტივობა „ნიჩბიანი ნავეები“ გულისხმობს მეორე ადამიანის საპასუხოდ მონაცვლეობით წინ და უკან მოძრაობას. ამ გზით ბავშვი სწავლობს უკურეაქციის და სოციალურ რეაგირებას.
- **თვალის კონტაქტი:** ორივე ზემოთმოცემული აქტივობა ბავშვის პირისპირ სრულდება. ეს აიოლებს შთაბეჭდილებების გაზიარებას და ხელს უწყობს თვალეებით კონტაქტს.
- **გაზიარებული ყურადღება:** საერთო გამოცდილება, ხელს უწყობს გაზიარებულ ყურადღებას, განსაკუთრებით თუკი ის ერთმანეთის პირისპირ სრულდება.

## რატომ?

წარმოდგენილი აქტივობეებით მიღებული საერთო გამოცდილება ეყრდობა ერთ-ერთ ყველაზე ძირითად შეგრძნებას - მსუბუქ და ღრმა შეხების შეგრძნებებს. ეს ხელს უწყობს გაზიარებული ყურადღების ფორმირებას და სოციალურ რეციპროკულობას (სოციალურ ურთიერთმონაცვლეობას), რაც აღრმავებს მიჭატულობას ბავშვსა და აღმზრდელს შორის.

შენობაში / ღია სივრცეში

- შენობაში

რესურსები:

- თეთრი დაფა და თეთრი დაფის კალმები.

როგორ? (პირველი ეტაპი)

- დაფაზე დახატეთ სხვადასხვა ემოციის გამომხატველი რამდენიმე სახე.
- სთხოვეთ ბავშვს ამოიციოს გამომხატული ემოციები.
- ბავშვის წარმატებებთან ერთად, შეამცირეთ ემოციების გამომხატველი სახის დეტალები. თამაშში განაფულობასთან ერთად დააპატარავეთ დეტალები.

როგორ? (მეორე ეტაპი)

- დახატეთ სახე, ნაშაღეთ მისი რაღაც ნაწილი და სთხოვეთ ბავშვს, შეავსოს გამოტოვებული ნაწილები იმ ემოციის შესაბამისად, რომელსაც თქვენ აღწერთ.

მიზანი :

- **ემოციის აღქმა:** ეს თამაში აუმჯობესებს სახეების ცნობის უნარს და ამავდროულად, ხელს უწყობს სახის გამომეტყველების დაკავშირებას შესაბამის ემოციებთან.
- **ვიზუალური მახსიერება:** თამაშის გართულებასთან ერთად, ბავშვებს უნევთ გაიხსენოს, სახის რა ნაწილი აკლია ნახატს.
- **მთლიანობა (გეშტალტი):** ეს თამაში ეხმარება ბავშვებს აღიქვან მთელი სურათი და არა სურათის ნაწილები.

## რატომ?

ინფორმაცია ადამიანთა შინაგანი მდგომარეობის შესახებ აღიქმება სახისა და სხეულის ენის დეტალების გააზრებით. აუტიზმის მქონე ბავშვებს უჭირთ იმ ნიშნების აღქმა, რასაც ადამიანები ამა თუ იმ ემოციის ფონზე არააქცენტირებულად და მსუბუქად გამოხატავენ. შედეგად, აუტიზმის დიაგნოზის მქონე ბავშვებმა შეიძლება გამოავლინონ არასენზიტიურობა სხვისი ემოციების მიმართ და არ განიონ იმ სახის რეაქციები, რომლებიც მიღებული და დამკვიდრებულია. სახალისო თამაშების შექმნით, რომლის მეშვეობითაც ბავშვები ეცნობიან სახის გამომეტყველებებს და მათ მნიშვნელობებს, ვეხმარებით ბავშვებს კონკრეტული, ვიზუალური გზით სწორად გაუგონ ადამიანის შინაგან მდგომარეობას, ემოციებს და განცდებს. თამაში ასევე იძლევა ემოციებზე საუბრის საშუალებას. კვლევა აჩვენებს, რომ აუტიზმის მქონე ბავშვების ტვინს შეუძლია ისეთივე ნერვულ-მოტორული რეაგირება, როგორც სხვებისას. ეს გადამწყვეტი ფაქტორია დასწავლისთვის. შესაბამისად, შეიქმნა სახალისო თამაშები, რომლებიც გააძლიერებს ბავშვებს სახის კონკრეტულ გამომეტყველებათა მნიშვნელობებს.

## თამაში (54) გამოცხადი ვინაა?

### შენობაში / ღია სივრცეში

- შენობაში

### რესურსები:

- ციფრული ვამერა;
- პრინტერი;
- ქალაქი ფოტოებისთვის;
- მაკრატელი.

## როგორ?

- შეარჩიეთ ბავშვის და ოჯახის სხვა წევრების ახლობელის ფოტოები და ამობეჭდეთ ისინი მყარ მუყაოზე ან დაბეჭდეთ ტრადიციულ ფორმატზე.
- დაჭერით ფოტოები დიდ ნაწილებად. ყურადღება მიაქციეთ, რომ თითოეული ნაწილი შეიცავდეს სახის ადვილად გასარჩევ დეტალს: მაგალითად, თვალს, პირს და ა.შ. დაიწყეთ მარტივიდან: თავდაპირველად სახე გაჭერით ორ ნაწილად, ისე რომ ორი ორხკუთხედი ნაწილი მიიღოთ.
- სახის დაჭრილი ნაწილები გადმოაბრუნეთ და შევარით ერთ დასტად.
- სთხოვეთ ბავშვს აიღოს ფოტოს ერთი ნაწილი, დააკვირდეს და გამოიცნოს ვის სახეს ეკუთვნის ის. შემდეგ იგივე სცადეთ თქვენ. გაიმეორეთ აქტივობა მანამ, სანამ სახის ყველა ნაწილს არ გამოიცნობთ.
- თამაში დაიწყეთ მხოლოდ ორი სახით. რაოდენობა გაზარდეთ მხოლოდ მას შემდეგ, რაც ბავშვი მიხვდება თამაშის არსს და დაიწყებ სახეების ამოცნობას.
- საბოლოოდ ნაწილები გააერთიანეთ ერთ დასტად და სთხოვეთ ბავშვს იპოვოს ის ნაწილი, რომელიც მოცემულ სახეს აკლია.

## მიზანი :

- **სახის ცნობა:** ეს აქტივობა წახალისებს ბავშვს გაამახვილოს ყურადღება სახის დეტალებზე და დამახასიათებელ ნიშნებზე.
- **ვიზუალური მეხსიერება:** მრავალი მტკიცებულება არსებობს იმის შესახებ, რომ აუტიზმის მქონე ბავშვები ყურადღებას არ აქცევენ სხვათა სახეებს. ეს თამაში, თავისი სახალისო ბუნებით, აუმჯობესებს სახეებზე ყურადღების მიქცევის და დაკვირვების უნარს.

## რატომ?

კვლევა აჩვენებს, რომ აუტიზმისა და ასპერგერის სინდრომის მქონე ბავშვები ვერ აფიქსირებენ მათ

გარშემო მყოფი ადამიანების სახეებს ისე, როგორც დანარჩენები. ვიზუალური კვლევები - პოზიტრონ-ემისიური ტომოგრაფია (PET) და ფუნქციურ-მაგნიტური რეზონანსი (fMRI), უჩვენებს, რომ აუტიზმის მქონე პირთა ტვინი ვერ აკავშირებს ტვინის იმ უბნებს ერთმანეთთან, რომლებიც პასუხისმგებელი არიან სახეების ამოცნობაზე. ეს თამაში ეხმარება ბავშვის ცნობიერების გაზრდას იმ ადამიანების სახეებზე, რომლებიც მის ირგვლივ არსებობენ.

## თამაში (55) შეეება და პინგ-პონგის ბურთები

### შენობაში / ღია სივრცეში

- შენობაში

### რესურსები:

- თეთრი პინგ-პონგის ბურთების დიდი ჩანთა;
- დიდი, გამჭვირვალე ქილა.

### როგორ?

- ყოველ ჯერზე, როცა კი შეაქვთ ბავშვს, დაწერეთ ქება ბურთზე და ჩადეთ დიდ, გამჭვირვალე ქილაში.
- ქილის ავსება აღნიშნეთ. გადანყვიტეთ, როგორ ჯობია იზეიმოთ ეს ამბავი, უპირატესობა მიანიჭეთ ბავშვის მეგობრებთან ერთად გართობას.

### მიზანი:

- **სპონტანური სოციალური ინტერაქცია:** სხვების სპონტანურად შექების უნარი არის განვითარების მნიშვნელოვანი ეტაპი იმ ბავშვებისათვის, რომლებიც სწავლობენ ახალ სოციალურ წესებს. ამ უნარის განვითარება

ძალიან რთული ამოცანაა მასწავლებლისათვის, ამიტომ მოცემულ თამაშში ბავშვს დაუყოვნებლივ აქებენ სასურველია, სიტყვიერ შექებას გათვალსაჩინოებაც მოჰყვება.

■ **ვიზუალური შეხსენება:** სახლში თვალსაჩინო ადგილზე მოთავსებით, ქილა შეასრულებს ვიზუალური შეხსენების ფუნქციას და განაწყობს ბავშვს იმ აქტივობებისთვის, რომელსაც შექება მოსდევს ხოლმე.

■ **ჯილდოს დამსახურების წესების დასწავლა:** ეს თამაში მუდმივად შეიძლება ვითამაშოთ, რაც ბავშვებს შეაჩვევს ჯილდოს მიღებას მაშინვე ან მოგვიანებით.

### **რატომ?**

პინგ-პონგის ბურთებით დააჯილდოვება და ამ გზით ახლი ქცევის დასწავლა/ განმტკიცება არის ეფექტური გზა სპონტანური სოციალური ურთიერთკავშირისთვის. მიყვარს დაკვირვება იმაზე, თუ როგორ იცვლება ბავშვის სამყარო, როცა ის აღმოაჩენს დაკვირვების და შექების ძალას, და გაიაზრებს, რომ მიგან სხვის შექებას მისი მისამართით თქმული შექება მოყვება.

## **თამაში (56) სახალისო მინიშნება**

### **შენობაში / ღია სივრცეში**

■ შენობაში

### **რესურსები:**

- გამჭვირვალე პლასტიკური ჩანთა;
- მცირეოდენი სასუსნავი, მაგალითად, კანფეტი, ორცხობილა;
- პატარა ნივთები (ფერადი ფანქარი, მონეტა, საწრუპი, საცობი, გასაღები და ა.შ.).



## როგორ? (პირველი ეტაპი)

- მოათავსეთ ნივთები (საწყის ეტაპზე ერთი ტიპის საგნები - მხოლოდ ორცხობილა ან კანფეტები) გამჭვირვალე ჩანთაში და წაახალისეთ ბავშვი, მიანიშნოს პარკში მოთავსებულ სასურველ ნივთზე.
- მას შემდეგ, რაც ის მიგანიშნებთ ამ ნივთზე, გამოავლინეთ გადაჭარბებული რეაქცია და თქვით: „რა სწორად მიმითითე, შენ გდომებია...“. ბავშვის ქცევაზე სწრაფი სიტყვიერი რეაქცია საკვანძოა ამ თამაშისათვის.
- გაიმეორეთ ეს პროცესი.

**შენიშვნა:** თუ ბავშვს გაუჭირდა სასურველ ნივთზე მინიშნება, დაიხმარეთ ასისტენტი. სთხოვეთ მას დაიჭიროს ბავშვის ხელი და საჩვენებელი თითი დაადებინოს იმ საგანზე, რომელიც თქვენ იცით ან ფიქრობთ, რომ ბავშვს უნდა. სასუსნავის გამოყენება თამაშის დაწყების ეფექტური წინაპირობაა, რადგან მეტი ვარაუდით, ბავშვს ყველაფერზე მეტად სწორედ ის ენდომება. მას შემდეგ, რაც ბავშვს ფიზიკური ჩარევით მიათითებინებთ სასურველ ნივთზე, შეაგულიანეთ ის და უთხარით: „შენ გინდა ორცხობილა“ და მიეცით ის ბავშვს.

## როგორ? (მეორე ეტაპი)

- ჩადეთ სხვადასხვა ნივთი ჩანთაში (მათ შორის საჭმელი, რომელიც თქვენს შვილს უყვარს), რათა წაახალისოთ ვიზუალური გარჩევა. დარწმუნდეთ, რომ ბავშვი ნივთებზე შემთხვევით არ მიანიშნებს.
- ბავშვებს, ძირითადად, სასუსნავი ენდომებათ.

## როგორ? (მესამე ეტაპი)

- როდესაც ბავშვი ჩასწვდება თამაშის პრინციპს, გაზარდეთ ვიზუალური სივრცე, რომელიც ბავშვმა ყურადღებით უნდა დაათვალიეროს და გაზარდეთ საგნების რაოდენობა, რომელთა შორისაც მან საყვარელი ნივთი უნდა შეარჩიოს.
- გამოიყენეთ პატარა მაგიდა, რომელიც ბავშვისგან ერთ მეტრამდე იქნება დაშორებული და პარკი, სადაც მეტი ნივთი

იქნება მოთავსებული. მომდევნო ეტაპზე სათამაშოებიანი ჩანთა მოათავსეთ ოთახის მეორე ბოლოში მდგარ მაგიდაზე.

## მიზანი:

- **გაზიარებული ყურადღება:** ეს აქტივობა ხელს უწყობს გაზიარებულ ყურადღებას თქვენსა და ბავშვს შორის.
- **მითითება/ჩვენება:** ეს აქტივობა ხელს უწყობს საჩვენებელი თითის გამოყენებას მითითებისთვის.
- **თვალის გაყოლება:** თამაშის პატარა ჩანთით დანყებისას, ბავშვი სწავლობს თვალის გაყოლებას პატარა, შევსებულ სივრცეში, რაც ეხმარება მას შეინარჩუნოს ფოკუსი სასურველ ნივთზე. შემდეგ, ის იმავეს აკეთებს უფრო დიდ სივრცეში.
- **ვიზუალური გარჩევა:** ეს აქტივობა ასწავლის ბავშვს, როგორ გაარჩიოს დანახვითანავე ნივთები, რომლებიც ერთმანეთთან ახლოსაა და განსაზღვროს იმ ნივთის მდებარეობა, რომელიც მას უნდა. ეს აძლევს ბავშვს შესაძლებლობას გაარჩიოს ფიგურა და ფონი ერთმანეთისგან.

## რატომ?

გაზიარებული ყურადღება არის ერთ-ერთი ადრეული სოციალური უნარი, რომელსაც ბავშვები ეუფლებიან. ეს უნარი აკავშირებს ბავშვებს გარშემომყოფ ადამიანებთან. მითითება არის გაზიარებული ყურადღების ერთ-ერთი კომპონენტი. მრავალი ბავშვი, რომელთაც ცხოვრების შემდგომ ეტაპზე სოციალური უნარების სირთულეები გამოუვლინდათ, ადრეულ ასაკში განიცდიდნენ მითითებასთან დაკავშირებულ სირთულეებს. ამავდროულად, ეს უნარი დასწავლადია და ქმნის საფუძველს კომუნიკაციისთვის. მას შემდეგ, რაც ბავშვი აღმოაჩენს მინიშნების ძალას და დაიწყებს მის გამოყენებას, მას გაეხსნება შესაძლებლობა, გაუზიაროს სხვას თავისი სამყარო და აღმოაჩენს მშობლის რეაქცია, რომელიც მიჰყვება ბავშვის საჩვენებელ თითს, აღმოაჩენს კავშირს თითსა და საგანს შორის (რაზეც ბავშვი მიუთითებს) და

იტყვის - „უი, შენ დათვი გდომებია“, არის ერთ-ერთი ყველაზე ადექვატური და აუცილებელი წინაპირობა ბავშვის წინსვლითვის.

## თამაში (57) ადამიანები ლოტოს ბარათებზე

### შენობაში / ღია სივრცეში

- როგორც ღია, ისე დახურულ სივრცეში.

### რესურსები:

- დახატული ცხრილი ოთხი (ორი - ორზე) ან ცხრა უჯრით (სამი - სამზე); ლოტოს ბარათები ოჯახის წევრების ან მეგობრების სახელებით (წარწერებიანი ბარათები ჩაანაცვლეთ ნახატებით არამკითხველთათვის).
- ქაღალდის პატარა ფურცლები, წარწერებიანი ბარათების გასაკეთებლად. წარწერები უნდა მიუთითებდეს: ადამიანების ფიზიკურ მახასიათებლებს (მაგ: ყავისფერი თმა), საგნებს, რომლებიც მათ მოსწონთ (მაგ: პიცა, თევზი), პროფესიებს (მაგ: მასწავლებელი) და საცხოვრებელ ადგილს (მაგ: ტეხასი).

### როგორ?

- მორიგეობით, ბავშვთან ერთად ამოიღეთ წარწერებიანი ქაღალდის პატარა ფურცლები.
- დაანწყვილეთ წარწერებიანი ფურცლები ბარათებთან.
- მიზნად დაისახეთ, ცხრილის შევსება იმ წარწერიანი ქაღალდებით, რომლებიც ესადაგება გამოსახულ პირებს.

### მიზანი:

- **დაკვირვების უნარი:** ეს აქტივობა უბიძგებს ბავშვებს მიაქციონ ყურადღება გარშემომყოფთა ფიზიკურ

მახასიათებლებს.

■ **გონების თეორია:** ეს თამაში ეხმარება ბავშვებს გაიგონ, რომ სხვებსაც მოსწონთ ან არ მოსწონთ რაღაცები და რომ მათი დამოკიდებულებები შესაძლებელია არ იყოს იდენტური. ეს არის გონების თეორიის წინა ეტაპი.

■ **მეტყველების ელემენტები:** საუბარი სხვებზე - რა მოსწონთ ან რა არ მოსწონთ, რა პროფესიის არიან, ან სად ცხოვრობენ - უზრუნველფს სასაუბრო თემებს და უბიძგებს ბავშვს მეტყველების წამოწყებისკენ.

**შენიშვნა:** ბიჭუნას მშობლებმა, რომელთანაც ვმუშაობდი, თქვეს, რომ ამ თამაშის რამდენჯერმე გამეორების შემდეგ, მათმა შვილმა დაიწყო ნათესავებისთვის შეკითხვების დასმა. ბავშვმა ასევე დაჟინებით მოითხოვა უფრო მეტი ბარათის დამზადება. მშობლების გადმოცემით, ბიჭი ამ თამაშამდე არასდროს დაინტერესებულა ოჯახის წევრებისა და მეგობრების დამახასიათებელი ნიშნებით. შემდეგ კი გაუჩნდა ამ საკითხებში გარკვევის მოტივაცია. აღნიშნული თამაშის ყველაზე მნიშვნელოვანი მიღწევა იყო ის, რომ ბავშვმა დაიწყო შეკითხვების დასმა ოჯახის წევრებისთვის; ამან მშობლების ადევკატური საპასუხო რეაქცია გამოწვია და მათაც დაიწყეს შეკითხვების მიცემა ბავშვისთვის და უფრო აქტიური საუბარი მასთან.

## რატომ?

ფიზიკურ ნიშან - თვისებებზე (მაგ: თმის ფერი) ყურადღების გამახვილებით აქტივობა ხელს უწყობს ობიექტურ დაკვირვებას. შესაძლებელია, აქტივობის განვრცობა და სუბიექტური დაკვირვების შედეგების დამატება, როგორცაა სიმპათიები და ანტიპათიები (მაგ: მოსწონს პიცა, არ უყვარს კატები). ეს თამაში აძლევს ბავშვს მიზეზს, დაინტერესდეს სხვაობით და გაიგოს, რომ ერთმანეთისაგან განსხვავების მიუხედავად, ბევრს შეიძლება აღმოაჩინდეს ერთნაირი თვისება, ან გაიზიაროს საერთო ინტერესი და ჰობი.

**შენობაში / ღია სივრცეში**

- შენობაში

**რესურსები:**

- ასაკის შესაბამისი წიგნები ან ჟურნალები;
- პატარა თეთრი დაფა თითოეული მოთამაშისთვის;
- თეთრი დაფის მარკერები.

**როგორ? (პირველი ეტაპი)**

- მორიგეობით დაათვალიერეთ წიგნში ან ჟურნალში მოცემული სურათები.
- ჩუმად და ისე, რომ მეორემ არ დაინახოს, დაწერეთ, თუ რა ფიქრს და რა ასოციაციებს იწვევს მასში მოცემული სურათი.
- სთხოვეთ მოთამაშეს დაწეროს ერთი სიტყვა, რომელიც საუკეთესოდ აღწერს იმ პირველ იდეას, რაც მას გონებაში გაუელვებს.
- შემდეგ უთხარით ბავშვს შეადაროს დაფებზე დაწერილი სიტყვები და განიხილოს, რა დაწერა და რატომ.

**შენიშვნა:** მას შემდეგ, რაც ბავშვი გაიგებს, თამაშის არსს, შესაძლებელია აქტივობის ორ ბავშვთან განხორციელება. ამავდროულად, თამაშის სწავლების სანყის ეტაპზე, შეგიძლიათ, რომ თქვენ ითამაშოთ ბავშვთან ერთად.

**როგორ? (მეორე ეტაპი)**

- თქვენ შეგიძლიათ გაამძაფროთ თამაშის პირობა, და სთხოვოთ მონაწილეებს დაფებზე დაწერონ ის სიტყვა, რომელსაც მათი აზრით მეგობარი დაწერდა.
- თუ თქვენ გყავთ ბავშვების უფრო დიდი ჯგუფი, ერთმა ბავშვმა დაწეროს რასაც ფიქრობს სურათზე, რომელსაც აკვირდება.

■ სხვა ბავშვებმა ჭკუფში სცადონ გამოიციონ, რაც დაწერა ბავშვმა.

**შენიშვნა:** ამ თამაშში შესაძლოა საჭირო გახდეს უფროსის მონაწილეობა, რათა მან წაახალისოს ბავშვებს შორის საუბარი იმაზე, თუ რას ფიქრობდნენ ისინი სურათის თვალჩინებისას.

■ ალტერნატივა: მცირე ასაკის ბავშვებმა დახატონ, რაც მოაფიქრდებათ.

## მიზანი :

■ **გონების თეორია:** ეს შესანიშნავი გზაა ყველა ასაკის ბავშვისთვის, რათა გაიგონ, რომ სხვებმაც შეიძლება დაინახონ იგივე საგანი, მაგრამ განსხვავებულად იფიქრონ მასზე.

■ **აღმასრულებელი ფუნქცია:** სურათიდან გამომდინარე სიტყვის ამორჩევა ეხმარება ბავშვებს თავი მოუყარონ ფიქრებს და შეაჩერონ არჩევანი რომელიმე ერთ სიტყვაზე, დროის განსაზღვრულ ლიმიტში.

■ **სოციალური ინტერაქცია:** ეს აქტივობა მიზნად ისახავს ინტერაქციას და ხელს უწყობს სხვებთან კონტაქტის მიზანმიმართულ დამყარებას.

## რატომ?

გონების თეორია არის უნარი გაიაზრო, რომ სხვებსაც აქვთ „თავიანთი საკუთარი გონება“. ეს არის აღქმა იმისა, რომ სხვებსაც გააჩნიათ სურვილები და მისწრაფებები, სიმკატიეები და ანტიკატიეები, რომლებიც შესაძლოა ჩვენგან განსხვავდებოდეს. ეს აქტივობა აძლიერებს გონების თეორიის იდეას, რომელიც აიძულებს ბავშვს იფიქროს თავისი სამყაროს მიღმა არსებულ სხვებზე, მათ გამოცდილებასა და ფიქრებზე.

შენობაში / ღია სივრცეში

- შენობაში

რესურსები:

- გამჭვირვალე აკრილის საბავშვო მოლბერტი;
- საპარსი ქაფი.

როგორ?

- დადებით აკრილიკის მოლბერტის ერთ მხარეს; ბავშვი დააყენეთ მოლბერტის მეორე მხარეს.
- განათავსეთ საპარსი ქაფის მცირე „ულუფა“ მოლბერტის ორივე მხარეს.
- ხელით განახორციელეთ ფართე და ჭარბი მოსმები ისე, რომ ქაფი მთელ მოლბერტზე გაითანტოს.
- მას შემდეგ, რაც ბავშვი დაიწყებს საპარსი ქაფის მოლბერტზე გასმას, მიბაძეთ მის მოძრაობებს.
- სახე მიიტანეთ ახლოს მოლბერტთან, რათა ბავშვმა შეძლოს თქვენი სახის მხიარული გამომეტყველების დანახვა.
- ალტერნატივა: თუ ბავშვს აღენიშნება ზემგრძნობელობა შეხებაზე, საპარს ქაფზე მოსმების გასაკეთებლად გამოიყენოს ღრუბელი. შეარჩიეთ ბავშვის ხელის გულის ზომის რბილი და მშრალი ღრუბელი. ამ თამაშის სახეცვლილი ვერსია იქნება, აკრილიკის მოლბერტის ორივე მხარის საპარსი ქაფით დაფარვა.

**შენიშვნა:** ჩემი კოლეგა იყენებს ამ აქტივობას, როდესაც ის მიდის სახლებში აუტიზმის მქონე ბავშვებთან სამუშაოდ. ეს აქტივობა ეხმარება მას დაამყაროს ხალისიანი ურთიერთობები ბავშვებთან. ამით ის ასევე აჩვენებს მშობლებს, რომ ერთი შეხედვით უმიზნო საქმიანობა მნიშვნელოვანი შედეგის მომტანი შეიძლება იყოს. ამგვარი მარტივი და სახალისო აქტივობა მშობლებს საშუალებას აძლევს ჰქონდეთ მეტი ინტერაქცია

ბავშვთან და ადვილად წარმართონ ურთიერთობა მასთან.

## მიზანი:

■ **მოტორული იმიტაციის უნარი:** განვითარების საწყის ეტაპზე ბავშვები იმიტაციას მარტივი მოტორული პასუხებით სწავლობენ.

■ **პირობითი იმიტაცია:** მოქმედების გამეორებით, თქვენ ასწავლით ბავშვს, როგორ მოახდინოს სხვისი მოქმედების იმიტაცია.

■ **შეხებითი სტიმული:** საპარსი ქაფი არის ოკუპაციური თერაპევტების საყვარელი საშუალება, რაც მათ აძლევს შესაძლებლობას იმუშაონ შეხებითი ინფორმაციის გადამუშავებაზე.

■ **სოციალური ინტერაქცია:** ეს არის გაზიარებული აქტივობა, რადგან თქვენ და ბავშვი მუშაობთ უნისონში. ამავდროულად, ეს აქტივობა ნაკლებ ძალისხმევას მოითხოვს ბავშვებისგან, რადგან თქვენსა და ბავშვს შორის მოღებრტია.

**შენიშვნა:** მას შემდეგ, რაც ბავშვი შეძლებს აქტივობის თქვენთან ერთად შესრულებას, წაახალისეთ ის, ითამაშოს ეს არაჩვეულებრივი თამაში თანატოლებთან ერთად.

### რატომ?

ადრეული იმიტაციის უნარი არის დასწავლის წინაპირობა. ბავშვებს, რომლებსაც აქვთ ნევროლოგიური დარღვევები, შესაძლოა სირთულეები ჰქონდეთ იმიტაციის უნართან მიმართებაში, ამიტომ გამოიყენეთ მსგავსი აქტივობები იმიტაციის განვითარებისა და დასწავლის ხელშეწყობის მიზნით.

## თამაში 60 სხეულის მინიშნება

### შენობაში / ღია სივრცეში



- როგორც შენობაში, ისე ღია სივრცეში.

## რესურსები:

- ქალაქის ფურცლებზე დანერგილი სხეულის ნაწილების სახელები: თითი, ცხვირი, ნიკაპი, თვალები, მუხლები, თავი, მხარი, იდაყვი, ფეხი, ბარძაყი;
- ქუდი ან ჭამი.

## როგორ?

- დაკვეთ ქალაქის ფურცლები და ჩადეთ ქუდში ან ჭამში.
- სთხოვეთ ბავშვს აიღოს ქალაქის ფურცელი და სხეულის იმ ნაწილის გამოყენებით, რომელიც მითითებულია ქალაქზე, მიანიშნოს რაიმე საგანზე ოთახში.
- თამაშის სხვა მონაწილეებმა უნდა გამოიყნონ, თუ რაზე მიანიშნებს იგი.

**შენიშვნა:** ეს არის შედარებით მაღალი დონის თამაში, რომელიც რელევანტურია რვა წლის ან უფროსი ასაკის ბავშვებისთვის და მათთვის, ვინც ფლობს სამეტყველო უნარებს. მე მიყურებია ბავშვებისთვის, ამ აქტივობის შესრულებისას და აღმომიჩენია მათში საოცარი ცვლილება, და სვლა არაკომფორტული და რიგიდული მოძრაობებიდან, თავისუფალ, სიცილნარევ და მხიარულ კონდიციამდე, როდესაც სხვა ახერხებს მათი მინიშნებების ამოცნობას.

## მიზანი:

- **სხეულის ენა:** ეს აქტივობა ასწავლის ბავშვებს დაამყარონ კომუნიკაცია სხეულის ენით, სიტყვების გარეშე.
- **გაზიარებული ყურადღება:** ეს აქტივობა ავარჯიშებს ყურადღების გაზიარებას, ენობრივი კომპონენტის დატვირთვის გარეშე.

## რატომ?

სხეულის ენით კომუნიკაცია არის აუცილებელი სოციალური უნარი. ის ხშირად განსაზღვრავს კომუნიკაციის ეფექტურობას და არაეფექტურობას. ნევროლოგიური დარღვევების მქონე ბავშვებმა შესაძლოა ისწავლონ სიტყვები, რათა გამოხატონ საკუთარი მოსაზრებები, მაგრამ მათ ხშირად უჭირთ არავერბალური, სხეულის ენით ეფექტური კომუნიკაცია.

## თამაში (61) ემოციური კარტოფილისთავა

### შენობაში / ღია სივრცეში

- შენობაში

### რესურსები:

- ბატონი კარტოფილისთავას სასაცილო ჩემოდანი;
- სხვა აქსესუარები ბატონი კარტოფილისთავასთვის, რაც ხელში მოგხვდებათ, განსაკუთრებით სხვადასხვა ემოციის გამომხატველი პირი და თვალები;
- სახის ემოციების ამსახველი ბარათების დასტა (თქვენ ასევე შეგიძლიათ დაამზადოთ ეს ბარათები თავად; თუ თქვენს შვილს შეუძლია კითხვა, დაწერეთ სხვადასხვა ემოციები პატარა ფურცლებზე).

### როგორ?

- თამაში გულისხმობს ბატონი კარტოფილისთავას აწყობას.
- ბავშვმა აირჩიოს იმ ემოციის გამომხატველი ბარათი, რომელიც ბატონ კარტოფილისთავას მიესადაგება.
- ბავშვმა ცვალოს ბარათები კარტოფილისთავას სხვადასხვა ემოციის გადმოსაცემად.

■ ალაპარაკეთ ბავშვი, როგორ გრძობს თავს ბატონი კარტოფილისთავა და რატომ გრძნობს თავს ასე.

## მიზანი:

■ **ემპათიის რეგისტრაცია (აღრიცხვა):** ეს აქტივობა ეხმარება ბავშვებს ისწავლონ სხვების ემოციების ამოკითხვა.

■ **ემპათიური გამეორებები:** აქტივობა ეხმარება ბავშვებს ისწავლონ სხვათა ემოციების გამეორება; ეს აძლიერებს ემოციათა ფიქსაციას.

■ **გონების თეორია:** მაღალფუნქციურ ბავშვებთან თქვენ ბატონი კარტოფილისთავა შეგიძლიათ გამოიყენოთ კომუნიკაციის დასამყარებლად და საუბრის წამოსაწყებად.

■ **ნატიფი მოტორიკა:** ბატონი კარტოფილისთავას შემადგენელი დეტალების მანიპულირება ხელს უწყობს ნატიფი მოტორიკის განვითარებას.

■ **სამეტყველო უნარები:** იმის აღწერით, თუ რას გრძნობს ბატონი კარტოფილისთავა, თქვენ ხელს უწყობთ აღწერის უნარის განვითარებას.

## რატომ?

თუკი ბავშვები ვერ აფიქსირებენ და ვერ აღიქვამენ სხვისი სახის გამომეტყველებას, თითქმის შეუძლებელი ხდება სახის გამომეტყველების აღწერის წახალისება. ეს აქტივობა გვთავაზობს არასახიფათო გზას ემოციების გასააზრებლად, მაგალითად, დახრილი ტუჩები ნიშნავს მოწყენას, ხოლო აწეული წარბები - გაკვირვებას.

## თამაში (62) არ დააბდო ბურთი

### შენობაში / ღია სივრცეში

■ როგორც შინ, ისე გარეთ.

## რესურსები:

- ტაქტილური რეზინის ბურთები, ფერადდაფიანი ბურთები ან დიდი ზომის ნაჭრის ტომარა (ფერადდაფიანი ბურთები იყიდება უმეტესობა სათამაშოების მაღაზიებში, მათი შეძენა შესაძლებელია ინტერნეტმაღაზიებში).

## როგორ?

- სთხოვეთ ბავშვს დაიდოს ბურთი თავზე.
- ბავშვის წინაშე მიიღეთ სახის სხვადასხვა გამომეტყველება, სთხოვეთ ბავშვს მოგბაძოთ.
- სახეების მიბაძვისას სთხოვეთ ბავშვს, ბურთი თავზე გაიჩეროს.

## მიზანი:

- **წონასწორობა:** ბალანსის დაცვა მიმიკების გაკეთებისას აქტივობის პროცესში ბავშვისგან ითხოვს დამატებით ყურადღებას სხეულის მიმართ.
- **აღამიანური ურთიერთკავშირი და სოციალური განვითარება:** ამ აქტივობაში ბავშვი ცდილობს გამოიცნოს და მიბაძოს სახის გამომეტყველებას, რომელიც მოითხოვს სხვებისადმი ყურადღებას.
- **განაწილებული ყურადღება:** ეს აქტივობა მოითხოვს ყურადღების ფოკუსირებას ორ განსხვავებულ ამოცანაზე.

## რატომ?

ამ წიგნის ბევრი აქტივობა გვთავაზობს ორგანზომილებიან საშუალებებს, რათა ბავშვები გაერკვენ სახის გამომეტყველებებში. უკეთესი დასწავლისთვის ასევე გამოყენებულია აქტივობები სამგანზომილებიანი საგნების მონაწილეობით, მაგალითად, ბატონი ვარტოფილისთავას გამომეტყველების აღქმა და გამეორება. ამ აქტივობას შემდეგ ეტაპზე გადავყავართ, რომლის დროსაც ბავშვები აღამიანზე იწყებენ ფოკუსირებას და მას ბაძავენ თავზე დადებული ბურთით. ბურთი ახდენს თავის ქალის სენსორულ გაღიზიანებას, რაც იწვევს ბავშვის გამოცოცხლებას და ეხმარება კონცენტრაციაში. ეს სახალისო და ამავდროულად ეფექტური გაზაა უნარის გავარჯიშებისთვის.

## სასკოლო მზაობა

---

აღნიშნული თავი ეძღვნება წინა-აკადემიურ და აკადემიურ უნარებს, რომლებიც მჭიდროდ უკავშირდება და მიყვება ბავშვის აკადემიურ აქტივობას მთელი ცხოვრების მანძილზე. წინააკადემიური და აკადემიური უნარები ეფუძნება (წინა თავებში განხილულ) სენსო-მოტორულ და მეტყველების უნარებს. ვახსენებთ რა „სასკოლო მზაობას“, არ ვგულისხმობთ, რომ ამ თავში წარმოდგენილი ყველა აკადემიური უნარის დასწავლა სკოლაში მისვლამდე უნდა დასრულდეს. სახალისო თამაშებისა და აქტივობების გამოყენებით, რომლებიც მიმართულია წინააკადემიური და აკადემიური უნარების განვითარებაზე, ჩვენ ვქმნით წინაპირობას და ვზრდით ბავშვის მოტივაციას სწავლისთვის.

ზოგიერთი ბავშვი გარემოსგან უფრო მეტ ხელშეწყობას საჭიროებს, იმისათვის რომ მიზანმიმართულად დაისწავლოს ის, რასაც სხვა ბავშვები დაკვირვების გზით იოლად სწავლობენ. შესაბამისად, უნარების დასწავლა, რომლებიც საფუძვლად ედება ისეთ სპეციფიურ სფეროებს, როგორცაა მათემატიკა და წაკითხულის გააზრება, უნდა მოხდეს სახალისო

---

აქტივობებითა და თამაშებით და ითვალისწინებდეს ბავშვის ძლიერ მხარეებს და სენსორულ საჭიროებებს. მხოლოდ ამ გზით მოხდება ბავშვის დასწავლის შესაძლებლობის გაზრდა და ახალი ინფორმაციის გენერალიზება (განზოგადება).

სასწავლო პროცესში სამგანზომილებიანი საგნებით მანიპულირება და თამაშები სხეულის მონაწილეობით, აღარ არის ნორმა ზედა კლასების მოსწავლეებისათვის. სკოლის დაწყებიდან რამდენიმე წელში სასწავლო საგანთა უმეტესობა მიმდინარეობს მხოლოდ კალმის და ფურცლის გამოყენებით (ორგანზომილები მეთოდი) ან სრულდება კომპიუტერით (ერთგანზომილებიანი მეთოდი). ამავდროულად, კარგად ნაცნობი ფაქტია, რომ აუტიზმის, ასპერგერის ან სენსორული დარღვევების მქონე ბავშვები ყველაზე კარგად სწორედ გარემოსთან ურთიერთობის გზით სამგანზომილებიანი მეთოდით სწავლობენ, რაც წინაპირობაა ორ - და ერთგანზომილებიანი სტრატეგიით სწავლისთვის. სამგანზომილებიანი მეთოდით სწავლა ხელს უწყობს ტვინსა და სხეულს ახალი ცნების არსისა და შემადგენელის (gestalt) გაგებასა და ახალი ცოდნის სხვა გარემოში განზოგადებაში. გარდა ამისა, გამოცდილებით მიღებული დასწავლა, ნიშნავს აქტიურ ჩართულობას სწავლის პროცესში და მეტად აღიბეჭდება ჩვენს ტვინსა და სხეულზე, რაც უფრო მაღალი დონის პროცესების სტიმულირებას იწვევს.

## რატომ?

კითხვა „რატომ“, რომელიც ამ თავში დაისმის, დანარჩენი აქტივობების მსგავსია. დასწავლის სამგანზომილებიანი მეთოდის გამოყენება უზრუნველყოფს წინააკადემიური და აკადემიური უნარების აღბეჭდვასა და განმტკცებას, რაც ზრდის ბავშვის წარმატებას კლასში.

## თაბაში (63) ვისი ჯერია?

### შენობაში / ღია სივრცეში

- როგორც შინ, ისე გარეთ.

### რესურსები:

- ბურთები (სამედიცინო ბურთი, სპორტდარბაზის ბურთი ან თერაპიული ბურთი).

### როგორ? (პირველი ეტაპი)

- შექმენით მარტივი შევითხვების და დავალებების სია. შეუსაბამეთ შევითხვები და დავალებები მონაწილის ენისა და მეტყველების განვითარების დონეს ან ინტერესს. მიეცით მსგავსი ინსტრუქციები: „როდესაც მიიღებ ბურთს, თქვი შენი სახელი და დაასახელე შენი საყვარელი ცხოველი,“ (ან საყვარელი სატელევიზიო შოუ, საყვარელი საჭმელი და ა.შ.).
- პიროვნება, ვისაც ბურთი უჭირავს, არის წამყვანი, მომღერალი ან მსახიობი.
- წაახალისეთ მონაწილეები, ესროლონ ბურთი ერთ-მანეთს.

### როგორ? (მეორე ეტაპი)

- წაახალისეთ მიმდინარე აქტივობით ცნებების ან კატეგორიების დასახელება. მაგალითად, „დაასახელე, რამე რაც მწვანეა,“ ან „დაასახელე ის, რაც ცხოვრობს ოკეანეში.“
- შემოთავაზება პატარა ბავშვებისთვის: სთხოვეთ ბავშს, რომელსაც უჭირავს ბურთი, დაასახელოს ცხოველი და გამოსცეს შესაბამისი ხმა.
- შეთავაზება მოზრდილი ბავშვებისათვის: სთხოვეთ ბავშვს, მოყვეს ამბავი, ხოლო ყოველმა მომდევნო მონაწილემ, ვისთანაც ბურთი გადავა, შეთხზას ამ ამბის გაგრძელება.

## მიზანი:

■ **სოციალური ინტერაქცია:** რიგის დაცვა, სხვა მონაწილეებისთვის ყურადღების მიქცევა და სოციალურ სიტუაციაში მოსაუბრის პოზიციაში ყოფნა ხელს უწყობს სოციალურ ინტერაქციას.

■ **ყურადღების უნარი:** სხვებისათვის ყურადღების მიქცევა ხელს უწყობს ერთ-ერთ ყველაზე ძირითად უნარს, რაც არის საკლასო გარემოში „გამკლავების“ წინაპირობა.

■ **რიგითობა:** რიგის დაცვის წასახალისებლად აქტივობაში გამოყენებულია სენსორული სტიმულები. ბურთი ამ შემთხვევაში არის ვიზუალური „მინიშნება“ სხვა ბავშვებისათვის, თუ ვისი ჯერია. ის ასევე მიუთითებს ბავშს, რომლის ჯერიც არის, რომ ჩაერთოს თამაშში. „მინიშნების“ ეს ფორმა არის უფრო ეფექტური, ვიდრე უფროსების მიერ ბავშვებისთვის განუწყვეტელი სიტყვიერი მითითებები: „ყურადღება მიაქციე,“ ან „შენი ჯერია.“

## თამაში (64) რა არის ჩემს სამყაროში?

### შენობაში / ღია სივრცეში

როგორც შინ, ისე გარეთ, მაგრამ უმჯობესია ღია სივრცე.

### რესურსები:

- პატარა ბავშვებისათვის რვეული, ინტერნეტიდან ამობეჭდილი სურათებისთვის;
- მოზრდილი ბავშვებისათვის - ბლოკნოტი.

### როგორ?

■ წასახალისეთ პატარები რვეულში ჩააკრან იმ ადამიანების, ცხოველების, შენობების და ა.შ. ფოტოები, რომელთა ნახვის მოლოდინიც აქვთ აქტივობისას. (მაგ: განსაზღვრონ, რომელ ცხოველებს შეხვდებიან ზოოპარკში).



■ რვეული თან წაიღეთ და აქტივობის პროცესში მონაიშინეთ ბავშვს რვეულში ის ფოტოები/გამოსახულებები, რასაც ხედავს. სთხოვეთ დასვას წერტილი, სტიკერი ან მარკა შესაბამის ადგილას.

■ სთხოვეთ ბავშვს ჩაინიშნოს ის საგნები, რომლებიც ნახა, მაგრამ არ იყო სიაში შეტანილი აქტივობის დაწყებამდე. შესაძლოა, ბავშვმა დახატოს ამ საგნების სურათები რვეულში.

■ უფრო მოზრდილ ბავშვებს სთხოვეთ დაწერონ საგანთა სია, რომელთა ნახვასაც მოელოდნენ და მათი ნახვის შემთხვევაში მონიშნონ.

## მიზანი:

■ **დაკვირვების უნარები:** ეს აქტივობა ზრდის ბავშვის მიერ გარემოს შეცნობას.

■ **ვიზუალური წინასწარმეტყველება:** წინასწარმეტყველება იმისა, რა იქნება გარემოში, არის შფოთვის შემამცირებელი საშუალება.

■ **მეხსიერება:** აქტივობაში გამოყენებული ვიზუალური მინიშნებები (ნახატები) ეხმარება ბავშვს იმ ობიექტების გახსენებაში, რომლებიც მან უნდა მოიძიოს აქტივობის დროს.

■ **სამეტყველო უნარები:** ეს აქტივობა არის ეფექტური გზა ენის დასაკავშირებლად გარემოში არსებულ ვიზუალურ ინფორმაციასთან.

## თაბაში (65) ზურგზე მწერალი

### შენობაში / ღია სივრცეში

■ შენობაში

### რესურსები:

- სანერი საშუალებები;
- ქაღალდის ფურცელი ან პატარა თეთრი დაფა.

## როგორ? (პირველი ეტაპი)

- დანერგეთ ბავშვის სახელი ფურცელზე ან თეთრ დაფაზე და დადეთ ბავშვის წინ.
- გამოიყენეთ ღრმა გენოლა და ხელის გულით დაუბილეთ ბავშვს ზურგი ისე, თითქოს შლიდეთ მარკერს თეთრ დაფაზე.
- ბავშვის ზურგზე თითებით მონიშნეთ წარმოსახვითი ქალაქის კონტური - დახატეთ ხაზები ისე, თითქოს ფურცელი იწყება ბავშვის კისრიდან და მთავრდება ქვედა წელთან.
- ბავშვის ზურგზე თითის გამოყენებით დანერგეთ ერთ-ერთი ასო-ბგერა მისი სახელიდან. წერისას გამოიყენეთ ღრმა გენოლა.
- სანამ ახალ ასო-ბგერას დანერგდეთ, დაუბილეთ ბავშვს ზურგი მაგრად, გაშლილი ხელის გულით.
- სთხოვეთ ბავშვს გამოიცნოს მის სახელის რომელ ასო-ბგერას წერთ მის ზურგზე.
- მას შემდეგ, რაც ბავშვი სწორად გამოიცნობს ზურგზე დანერილ ასოებს, გამორიცხეთ კარნახი - ნაშალეთ თეთრ დაფაზე დანერილი მისი სახელი.
- შემდეგ სთხოვეთ ბავშვს გამოიცნოს ასოები, რომლებსაც დაუნერტ ფურცელზე ან თეთრ დაფაზე.
- თქვენ შეგიძლიათ განავრცოთ აქტივობა და ჩართოთ ჯერ ანბანის სხვა ასოები, შემდეგ კი სიტყვები.

## როგორ? (მეორე ეტაპი)

- ახლა კი თანატოლმა დანეროს ბავშვის ზურგზე მისი სახელის ერთ-ერთი ასო-ბგერა; სთხოვეთ ბავშვს გამოიცნოს რა ასო დანერა მისმა მენწყვილემ. ნაახალისეთ ბავშვები, რიგრიგობით დანერონ და გამოიცნონ ასოები.

**შენიშვნა:** ჩვენ ვიყენებთ ამ აქტივობას ჩვენს კლინიკურ თერაპიაში, სოციალური მგრძობელობის ჯგუფში. სახალისოა უყურო ბავშვებს, რომელთაც აქვთ შეხების სირთულეები, როგორ უჩნდებათ მიმღებლობა და კიდევ იცინიან ზურგზე მეგობრის მიერ დანერილი ასო-ბგერის გამოცნობისას. აქტივობას დამატებითი უპირატესობაც აქვს, რადგან ეხმარება

ბავშვებს ჯგუფში ყოფნისას დაიმახსოვრონ ერთმანეთის სახელები.

## მიზანი:

■ **ასო-ბგერის გამოსახვის მოტორული მეხსიერება:** მეხებით ასო-ბგერის დანერა და მოტორული მეხსიერების გაზრდა, ამცირებს დამოკიდებულებას ვიზუალურ-მოტორულ სისტემაზე და ზრდის წარმატებას წერის დროს.

■ **ტაქტილური (მეხებითი) მგრძნობელობა:** ეს აქტივობა არის ნაზავი მსუბუქი და ღრმა დანოლისა, ეს კი ეხმარება ბავშვს აიტანოს ნაზი მეხება, თუ მას აღენიშნება თავდაცვის რეაქცია მეხებაზე.

■ **სოციალური ინტერაქცია:** მას შემდეგ, რაც ბავშვი დაიწყებს ასო-ბგერების სწორად გამოცნობას, თქვენ შეგიძლიათ აქტივობაში ჩართოთ მისი თანატოლი და კიდევ უფრო სახალისო გახადოთ ეს საგანმანათლებლო დანიშნულების მქონე თამაში.

## თამაში (66) ნადი, თევზი

### შენობაში / ღია სივრცეში

■ შენობაში

### რესურსები:

■ საჭირო მასალას განსაზღვრავს თავად ბავშვი. თუ ის არის ფერებისა და ფორმების გარჩევის ეტაპზე, გამოიყენეთ ბარათები სხვადასხვა ფერის ფორმების გამოსახულებებით ერთ გვერდზე.

■ თუ ის არის ასო-ბგერათა ცნობის სტადიაზე, გამოიყენეთ ბარათები ასო-ბგერებით. თუ თქვენ მუშაობთ რიცხვებზე, შეგიძლიათ გამოიყენოთ ბანქოს სტანდარტული დასტა.

■ თუ თქვენ ამ თამაშს ბავშვების ჯგუფში ატარებთ, შეგიძლიათ შეიძინოთ ბარათები, ცხოველების გამოსა-

ხულებებით. აქტივობაში ჩასართავად ეს შესაძლოა იყოს სახალისო გზა ყველა ასაკის ბავშვისთვის.

## როგორ?

■ თუ თამაშობთ ორ ბავშვთან, თითოეულისთვის განსაზღვრეთ რვა ბარათი. თუ თამაშში ჩართულია სამიდან ექვს მოთამაშემდე, თითოეულს მიეცით ხუთი ბარათი.

■ დარჩენილი ბარათები ამოაბრუნეთ და შეკარით ერთ დასტად.

■ შეარჩიეთ ბავშვი (შემთხვევითი შერჩევის გზით), რომელიც პირველი დაინყებს თამაშს.

■ ბავშვმა უნდა სთხოვს მეორე მოთამაშეს კონკრეტული ბარათი.

■ თუ მეორე მოთამაშეს, დასახელებული ბარათი აღმოაჩნდება, მან ყველა ამ ტიპის ბარათი უნდა მისცეს მას. მაგ: მისცეს ყველა ცხრიანი. მეორე მოთამაშეს არ აღმოაჩნდება ის ბარათი, რაც პირველმა ბავშვმა დაასახელა, მეორე მოთამაშე გადადის შემდეგომ ეტაპზე.

■ მოთამაშემ შეიძლება ითხოვოს ნებისმიერი სახის ბარათი, თუნდაც წინა მოთამაშის მიერ დასახელებული.

■ თუ ბავშვს დასახელებული ბარათი არ აღმოაჩნდება, ის ამბობს: „წადი, თევზო.“ ამავდროულად, ის ბარათების დასტიდან იღებს ზედა ბარათს; თუ დასტიდან დასახელებულ ბარათს ამოიღებს, უნდა აჩვენოს ბარათი დანარჩენ მოთამაშეებს და შეუძლია ისევ სცადოს დასტიდან ბარათების აღება.

■ მაგრამ, თუ მოთამაშე ამოიღებს ბარათს, რომელიც არაა დასახელებული, ჯერი შემდეგ მოთამაშემდე გადადის. შემდეგი მოთამაშე ეუბნება მას: „წადი, თევზო.“

■ თუ რომელიმე მოთამაშე შეაგროვებს ერთსადა იმავე სახის ოთხ ბარათს, მან დაუყოვნებლივ უნდა აჩვენოს ის სხვა მოთამაშეებს.

■ გამარჯვებული ხდება ის, ვისაც ხელში არცერთი ბარათი არ დარჩება. ამის შემდეგ გამარჯვებული არის მოთამაშე, რომელსაც შეუგროვდა ყველაზე მეტი ოთხეული.

## მიზანი:

- **აღმასრულებელი ფუნქციის კომპონენტები:** ეს აქტივობა გულისხმობს ორგანიზებასა და ფაქტების შეფასებას. ბავშვები უნდა დააკვირდნენ, რა აქვთ ხელში და გააკეთონ დასკვნა რომელი ბარათი უნდა მოითხოვონ.
- **მუშა მენსიერება:** ბავშვებმა უნდა გაიხსენონ, რისთვის „თევზაობენ“.
- **მოდულაცია:** ეს თამაში მოითხოვს ბავშვისაგან ფრუსტრაციის (იმედგაცრუების) დამარცხებას (როდესაც ვერ იღებს სასურველ ბარათს) და რეაქციების კონტროლს, სანამ უცდის სასურველ ბარათს.
- **რიგის დაცვა:** ეს თამაში მოითხოვს, რომ ყველა მონაწილემ მოუცადოს, როდის დადგება მათი მონაწილეობის ჯერი.
- **სოციალური კომუნიკაცია:** თამაშის პროცესში ბავშვებს უწევთ ერთმანეთთან პირდაპირი კომუნიკაცია, ლაპარაკი, რათა გაგრძელდეს თამაში. ზოგიერთ ბავშვს თამაშის პირველ, დასნავლის ეტაპზე, შესაძლოა დასჭირდეს უფროსის სიტყვიერი მინიშნებები.

## თამაში (67) მოიძიე და წარმოთქვი

### შენობაში / ღია სივრცეში

- შენობაში

### რესურსები:

- პატარა მაგნიტური ასოები;
- საგანთა სურათები, როგორცაა ძაღლი, კატა, ხე და ა.შ.
- მაგნიტური თეთრი დაფა;
- ქვიშის ყუთი ან დიდი პლასტიკური კონტეინერი - ლობიოს, ბრინჯის და ა.შ.

## როგორ? (პირველი ეტაპი)

- ამოჭერთ მარტივი საგნების აღმნიშვნელი არსებითი სახელების სურათები, როგორცაა: კატა, ძაღლი, ღორი, ხე და მზე. სურათები სათითაოდ დააკარით თეთრ დაფაზე.
- ასო-ბგერები, რომლებიც შეესატყვისება სურათს დამალეთ ქვიშის ყუთში (ან ლობიოს, ბრინჯის და სხვათა კონტეინერში) ან ოთახში. (თუ აირჩევთ ოთახს, ასო-ბგერები თვალსაჩინოდ უნდა მოათავსოთ.)
- სთხოვეთ ბავშვს იპოვოს ასო-ბგერები და ააწყოს სიტყვა, რომელიც სურათს შეესაბამება.

**შენიშვნა:** თუ ეს აქტივობა მეტისმეტად რთულია ბავშვისთვის, სიტყვა დაწერეთ ნახატის ქვეშ და სთხოვეთ ბავშვს იპოვოს საჭირო ასოები და შეუსაბამოს სიტყვას.

## როგორ? (მეორე ეტაპი)

- კიდევ უფრო მეტი თავსატეხისთვის, დამალეთ ერთი ან ორი დამატებითი ასო-ბგერა ქვიშაში, ისე რომ ბავშვს დასჭირდეს დაფიქრება და გადანყვეტილების მიღება რომელი ასოა საჭირო სიტყვის შესადგენად და რომელი არა.

## როგორ? (მესამე ეტაპი)

- კიდევ უფრო გაართულებთ აქტივობა და თეთრ დაფაზე ორი სურათი დააკარით, დამალეთ ასოები, რომლებიც საჭიროა ორივე სიტყვის შესაქმნელად.

## მიზანი:

- **მართლწერა:** ეს აქტივობა ავარჯიშებს მარტივი სიტყვების მართლწერისათვის საჭირო უნარებს.
- **სურათების სიტყვებთან შესაბამისობა:** აქტივობა ხელს უწყობს კითხვის ადრეულ უნარების განვითარებას.
- **ტაქტილური სტიმულირება:** აქტივობა უზრუნველყოფს ტაქტილურ სტიმულირებას, რადგან ბავშვს უნევს ქვიშის თხრა ასოების საპოვნელად.

- **ვიზუალური სტიმულირება:** აქტივობა გულისხმობს დამალული ასოების დაფიქსირებას ოთახში (თუკი ამ ვარიანტზე შეაჩერებთ არჩევანს).

## თაბაში (68) ასო-ბგერათა ძიება

### შენობაში / ღია სივრცეში

- როგორც შენობაში, ისე ღია სივრცეში.

### რესურსები:

- პლასტმასის ან მყარი მუყაოს ფერადი ასოები (ორი შეკვრა).

### როგორ? (პირველი ეტაპი)

- მოათავსეთ ასოები სახლში ნახევრად-ხილვად ადგილებში;
- აჩვენეთ ბავშვს ასო და სთხოვეთ იპოვოს იგივე ასო.

### როგორ? (მეორე ეტაპი)

- აჩვენეთ ბავშვს სიტყვა და სთხოვეთ იპოვოს მოცემული სიტყვის შემადგენელი ყველა ასო.

### როგორ? (მესამე ეტაპი)

- უთხარით ბავშვს სიტყვა და სთხოვეთ იპოვოს მის შესადგენად საჭირო ყველა ასო-ბგერა.

### როგორ? (მეოთხე ეტაპი)

- უთხარით ბავშვს სიტყვა და სთხოვეთ იპოვოს ყველა შესაბამისი ასო (როგორც მესამე ეტაპზე). მას შემდეგ, რაც იპოვის ასოებს, სთხოვეთ ააწყოს სიტყვა.

## მიზანი:

■ **ყურადღება:** სამაგიდო აქტივობებმა შეიძლება შიში გამოიწვიოს ზოგიერთ ბავშვში, განსაკუთრებით, თუკი აქტივობები ძალისხმევას საჭროებენ. სამაგიდო აქტივობების თამაშ-თამაშით და მოტორული ჩართულობით განხორციელება, ამცირებს მუშაობის სერიოზულ ელფერს და ზრდის ბავშვის მხრიდან მონაწილეობის სურვილს.

■ **ასობის ცნობა:** ეს აქტივობა ხელს უწყობს ასო-ბგერის დამახსოვრებასა და დასახელებას.

■ **ვიზუალურ-აქტივობით უნარები:** აქტივობა ხელს უწყობს ვიზუალური განსხვავებულობების დადგენის უნარს. ეხმარება ბავშვს გაარჩიოს ძირითადი ინფორმაცია მეორეხარისხოვანისაგან.

■ **წერა:** ეს აქტივობა ხელს უწყობს ბავშვს წერის უნარის გავარჯიშებაში.

## თამაში (69) ყოველდღიური ბარათები

### შენობაში / ღია სივრცეში

■ შენობაში

### რესურსები:

■ ყოველდღიური საოჯახო ნივთების ამსახველი ბარათები შესაბამისი წარწერით;

■ წამწომი.

### როგორ?

■ წაახალისეთ ბავშვი შემოუაროს სახლს და შეუსაბამოს საოჯახო ნივთები სურათებს დროის მოიცემულ მონაკვეთში (მაგ: 1 წუთში, 2 წუთში).



**შენიშვნა:** იმის გამო, რომ ზოგიერთი ბავშვისთვის მოცემული ინსტრუქციის გაგება და მიყოლა შესაძლოა სირთულეს წარმოადგენდეს, თავდაპირველად ხელი ჩაკიდეთ მას და გაყევით აქტივობის შესასრულებლად. მიეცით საკმარისი დრო აქტივობის არსში გასარკვევად, ხოლო როდესაც ბავშვის უნარები გაიზრდება, შეამცირეთ აქტივობისთვის განსაზღვრული დრო.

## **მიზანი:**

■ **სიტყვისა და მნიშვნელობის გამოცნობა:** სიტყვების შესაბამება საგნებთან, რომლებსაც ბავშვი ყოველდღიურ ცხოვრებაში ხედავს ხელს უწყობს სიტყვის ვიზუალურ ცნობას და მისი მნიშვნელობის წვდომას.

■ **ვიზუალური უნარები:** ეს აქტივობა ხელს უწყობს ვიზუალურ სკანირებას (თვალიერებას), რადგან წამოზომის დარეკვამდე ბავშვს უნევს საგნებზე მზერის ხანმოკლე ფიქსაცია და სწრაფი გადახაცვლება.

■ **ვიზუალურ-აღქმითი უნარები:** აღნიშნული აქტივობა ხელს უწყობს ბავშვს გაარჩიოს ფიგურა და ფონი ერთმანეთისაგან და აღმოაჩინოს ირგვლივ არსებული საგრები.

## **თაბაში (70) თავსატეხის ამოხსნა ბარბიერებით**

### **შენობაში / ღია სივრცეში**

■ როგორც შინ, ისე გარეთ.

### **რესურსები:**

■ მარტივი ფიგურებიანი თავსატეხი (სირთულის მიხედვით იმგვარი, რომ ბავშვმა შეძლოს მისი შესრულება);

■ სათლი;

■ ყველაფერი, რაც უბიძგებს ბავშვს იფიქროს, როგორ გადაადგილდეს გარემოში საგნებს შორს, ქვეშ, ზემოდან: იატაკზე ჰორიზონტალურად ან ვერტიკალურად მოათავსებული კონუსები, გვირაბები (ცოცვისთვის), ბატუტი, ფერადი რგოლები და ა.შ.

**შენიშვნა:** შეგიძლიათ მარტივი თავსატეხი გააკეთოთ. გადმონერეთ ან გადაუღეთ სურათი თქვენი შვილის საყვარელ ნივთს ან პერსონაჟს, მაგალითად, მატარებელ თომასს; გაუკეთეთ ლამინაცია და დაჭერით ფაზლის მსგავსად, ნაწილებად. ბავშვისათვის თავსატეხის გასამარტივებლად, შეგიძლიათ დაამზადოთ დაფა, რომელზეც მოთავსდება ფაზლის ნაწილები. ამისათვის დაფა უნდა იყოს სურათის ზომის. დაფაზე დააწებეთ „ფხრინის“ ერთი მხარე, ხოლო „ფხრინის“ მეორე მხარე - ფაზლის ნაწილებზე. თქვენ კიდევ უფრო გაამარტივებთ დავალებას, თუ თეთრ დაფაზე გაავლებთ ხაზებს, რაც ფაზლის ნაწილების კონტურის ანალოგიური იქნება. ეს ბავშვს მისცემს ვიზუალურ მინიშნებას, დაფაზე სად და როგორ უნდა მოათავსოს ფაზლის ნაწილი.

თქვენ შეგიძლიათ ბავშვს გაუზარდოთ თამაშის მოტივაცია, თუკი ფაზლის ანწყობის შემდეგ, მისცემთ მასზე გამოსახული ნივთით თამაშის უფლებას. მაგალითად, აჩვენეთ მატარებელი თომასი, შეუთანხმდით - „როდესაც თომასს ააწყობ, შეგეძლება მატარებლით თამაში“ და მიეცით, როგორც კი აქტივობას დაასრულებს.

## როგორ?

- მოაწყვეთ წინაღობებიანი სივრცე;
- სთხოვეთ ბავშვს ამოიღოს სათლიდან ფაზლის ერთი ნაწილი (მხოლოდ ერთი ნაწილი) და გაიაროს წინაღობებიანი გზა.
- წინაღობების გავლის შემდეგ, მოაწყვეთ ადგილი, სადაც ბავში ფაზლს გაამთლიანებს.

**შენიშვნა:** თუ ეს აქტივობა ზედმეტად რთულია, დამალეთ ფაზლის ნაწილები ქვიშის ყუთში. სთხოვეთ ბავშვს ააწყოს ფაზლი ქვიშის ყუთის გარეთ. აქტივობის გართულების მიზნით

დამალეთ ფაზლის ნაწილი წინაღობების გზაზე და სთხოვეთ ბავშვს გზის ყოველი გავლისას იპოვოს ერთი ნაწილი და შეაგროვოს ფაზლი.

## მიზანი:

■ **ჰიპოთეზის შემუშავება:** ეს აქტივობა აძლიერებს ბავშვის უნარს, შეიმუშავოს ჰიპოთეზები, რადგან ფაზლის არა ყველა ნაწილია მისთვის ხელმისაწვდომი მისი ანცობისას. ამიტომ მან უნდა სცადოს აანცოს თავსატეხი შემღვდული ინფორმაციის საფუძველზე ანუ შეიმუშავოს მთელის ხატი, ნაწილებიდან გამომდინარე. აუტისტური სპექტრის მქონე ბავშვები კი ხშირად ფოკუსირებულები არიან მხოლოდ მცირე დეტალებზე.

■ **მოტორული დაგეგმვა:** მოტორული დაგეგმვის უნარი ძლიერდება წინაღობებით სავსე გზის გავლისას.

■ **ვიზუალურ-სივრცითი უნარები:** ვიზუალურ-სივრცითი უნარები ძლიერდება ბავშვის მიერ ფაზლის ნაწილების შეგროვებისას და ანცობისას. ეს აქტივობა ასევე ავითარებს სიღრმის აღქმას, მიმართულებების და სივრცითი მიმართებების დამყარების უნარს.

## თაბაში (71) უფრო დიდი, უკეთესი ანბანი

### შენობაში / ღია სივრცეში

■ ღია სივრცე

### რესურსები:

- ცარცი;
- წყლით სავსე მისასხურებელი ბოთლი.

### როგორ?

■ ცარცით დახატეთ ასოები მიწაზე.

სთხოვეთ ბავშვს მისასხურებელი ბოთლის საშუალებით წაშალოს ცარციტ დაწერილი ასოები, წყლის მისხმით ასოებზე იმავე მიმართებით,, როგორც ასოს გამოყავანა მოხდა.

## მიზანი:

■ **ასო-ბგერის გამოცნობა:** ყველა თამაში, რომელიც ბავშვს ასოების წერის პროცესში რთავს, განსაკუთრებით თუკი ეს მოძრაობის თანხლებით ხდება, ავითარებს ასოების ცნობის უნარს.

■ **ასო-ნიშნის დაწერის მობრუნული დასწავლა:** ასოების დასაწერად მსხვილი მობრუნული მოძრაობების გამოყენება ხელს უწყობს სხეულს დაისწავლოს ასოების მოხაზულობა.

## თამაში (72) ასო-ბგერები ყველგან!

### შენობაში / ღია სივრცეში

■ შენობაში

### რესურსები:

- სამი 13X20 სანტიმეტრზე (5x8 ინჩი) ბარათი;
- თქვენ მიერ შერჩეული კვირის ასო-ბგერა. დაამზადეთ ბარათი თქვენ მიერ შერჩეული ასო-ბგერით;
- წებოვანი ლენტით დაანებებული ერთი ბარათი თქვენს მანქანაში სკამის უკან (თქვენი შვილის დასაჯდომი ადგილის წინ), ხოლო მეორე - მაცივარზე; როგორ?
- აქტივობის მიზანია, დაითვალოთ რამდენჯერ დაინახავთ ასო-ბგერას კვირის განმავლობაში;
- ეძებეთ ეს ასო-ნიშნის მაღაზიის აბრეშებზე, მაგალითად, ასო „ს“ „სტარბაქსში“, „მაკდონალდსში“ და ა.შ.

**შენიშვნა:** მეორე ვარიანტია თეთრი ფურცლიდან ასო-ნიშნის

გამოჭრა და მისი მიწებება შავ ფურცელზე. ასეთი აშკარა კონტრასტის საფუძველზე, ბავშვს უადვილდება კვირის ასოს აღმოჩენა აბრებზე.

## მიზანი:

- **ასო-ბგერის ცნობა:** ეს აქტივობა ხელს უწყობს ასო-ბგერის გამოცნობას ნებისმიერ ტექსტში.
- **სიტყვის ცნობა:** რადგანაც ბავშვი ეძებს კვირის ასო-ბგერას სიტყვებში, რომელსაც ყოველდღე ხედავს, იზრდება ნაცნობი სიტყვების ამოცნობის შესაძლებლობა.
- **ვიზუალურ-აღქმითი უნარები:** სიტყვაში კვირის ასო-ბგერის სხვა ასო-ნიშნებისგან გარჩევა მოითხოვს ვიზუალურ-აღქმით უნარებს, როგორცაა ფიგურისა და ფონის გარჩევა.
- **ვიზუალური თვალღებვა:** თქვენს შვილს უნევს დააკვირდეს და ვიზუალურად შეისწავლოს გარემო, რათა მოძებნოს კვირის ასო.

## თამაში (73) ფერთა კავშირი

### შენობაში / ღია სივრცეში

- დახურული სივრცე.

### რესურსები:

- სხვადასხვა ფერის თვალის (შუქ-ჩრდილის) დიდი ფუნჯები (ღრუბლის თავით);
- თეთრი დიდი ფორმატის ქაღალდი;
- შავი მარკერი.

### როგორ? (პირველი ეტაპი)

- შეარჩიეთ ფერი და ფუნჯით ქაღალდზე დასვით დიდი წერტილები ისე, რომ წერტილების ერთმანეთთან დაკავშირებით გამოვიდეს რამე ფორმა.

■ წებოვანი ლენტით ქალაღდი დაანებეთ კედელზე ან მიამაგრეთ მოღბერტზე.

■ სთხოვეთ ბავშვს, შავი მარკვერით შეაერთოს წერტილები. თუ საჭიროა, მოკიდეთ ხელი და აჩვენეთ როგორ დააკავშიროს ფერადი წერტილები ერთმანეთთან.

■ ესაუბრეთ მას აქტივობაზე, „დახატე ხაზები ამ წერტილიდან იმ წერტილამდე... ახლა იმ წერტილამდე. შეხედე, შენ სამკუთხედი გამოგივიდა!“ ჰკითხეთ ბავშვს, „შემდეგში სად გავუსვათ?“

## როგორ? (მეორე ეტაპი)

■ დახატეთ წერტილები სხვადასხვა ფერის სამკუთხედისა და ოთხკუთხედის მისაღებად. მაგალითად, სამკუთხედი იყოს ყვითელი, ხოლო ოთხკუთხედი - წითელი. სთხოვეთ ბავშვს დააკავშიროს ყველა ყვითელი და და შემდეგ ყველა წითელი წერტილი ერთმანეთთან.

■ თქვენ ასევე შეგიძლიათ გამოიყენოთ სამი ან ოთხი სხვადასხვა ფერი და შექმნათ ფიგურები ქალაღდზე. რადგანაც ფიგურები განსხვავებული ფერის იქნება, მათ შესაძლებელია ერთმანეთი გადაკვეთონ (გადაფარონ).

■ სცადეთ დანომროთ ფერადი წერტილები, რათა განსაზღვროთ წერტილების შეერთების თანმიმდევრობა. მიაჩვიოთ ბავშვი, შექმნას ტრადიციული წერტილოვანი ფიგურები.

## მიზანი:

■ **მიმართულების აღმნიშვნელი ცნებები:** ეს აქტივობა ხელს უწყობს მიმართულებების გააზრებაზე (მაგალითად: ქვევით, გასწვრივ). ხაზების სხვადასხვა მიმართულებით გასმა არის წერის წინაპირობა.

■ **ცნებები:** ეს არის შესანიშნავი აქტივობა ისეთი ძირითადი ცნებების ინტენსიური გამოყენებისთვის, როგორცაა: ქვევით, გასწვრივ, მარჯვნივ, მარცხნივ, ზემოთ და ქვეშ.

■ **ვიზუალურ-მოტორული კოორდინაცია:** ეს აქტივობა ხელს უწყობს ვიზუალურ-მოტორულ კოორდინაციას, მსხვილ და ნატიფ მოტორიკას ერთდროულად, რადგანაც წერტილების

შეერთებისას ბავშვს უწევს ხელის მოძრაობა დიდი ზომის სანერ ზედაპირზე.

■ **მხრის, მკლავის და წელის სტაბილურობა:** აქტივობის ფარგლებში ბავშვი მუშაობს დიდ, ვერტიკალურ ზედაპირზე. მან უნდა გამოიყენოს მხარის, მკლავის და წელის კუნთები, რათა დახატოს დამაკავშირებელი ხაზები. ეს ზრდის სტაბილურობას მის სახსრებში.

## თამაში (74) ფურცლის სარბოლო ბილიკები

### შენობაში / ღია სივრცეში

■ შენობაში

#### რესურსები:

- ხის ჩხირები;
- წებო;
- მარკერები;
- მყარი თეთრი ქაღალდი;
- ბავშვის საყვარელი სათამაშო, რომელსაც აქვს ბორბლები და ხელის კვრით გორდება იატაკზე, მაგალითად სახანძრო მანქანა, მატარებელი ტომასი, ელვა მაქქვინი და ა.შ.

#### როგორ? (პირველი ეტაპი)

- აუხსენით ბავშვს, რომ მაგ: ელვა მაქქვინს სჭირდება სარბოლო ბილიკი, რომელსაც კარგი იქნება, თუკი ერთად დაამზადებთ.
- დაასხით წებო ხის ჩხირებს და გრძივად დაანებეთ ფურცელზე, ისე რომ ჩხირების ორი პარალელური რიგი გაყვეს ფურცელს მთელ სიგრძეზე. ჩხირებს შორის დატოვეთ საკმარისი სივრცე იმისთვის, რომ ელვა მაქქვინი მათ შორის თავისუფლად გაეტიოს.
- სულ მცირე სამ ფურცელზე დაანებეთ ჩხირები. შემდეგ

შეაერთეთ ფურცლები ისე, რომ გამოვიდეს სარბოლო ბილიკი.

- ერთობლივი მუშაობის შემდეგ, ნაახალისეთ ბავშვი შეძლებისდაგვარად დამოუკიდებლად სცადოს მსგავსი ბილიკის შექმნა.

## **როგორ? (მეორე ეტაპი)**

- შექმენით სარკინიგზო გზა ტომასისათვის, მაგ: ფურცელზე დახატეთ ორი პარალელური ხაზი 6 სანტიმეტრის (2 ინჩის) დამორებით ერთმანეთისგან. დაამატეთ „გრძელ“ ხაზებთან დამაკავშირებელი ხაზები.

**შენიშვნა:** მე ვმუშაობ ერთ მასწავლებელთან, რომელიც იყენებს ამ აქტივობას, იმისთვის, რომ სკოლამდელი ბავშვები დააინტერესოს მარკვრებით, ფერადი ფანქრებით და ნაახალისოს ხაზების ხატვის აქტივობა. როდესაც ბავშვი ხვდება, თუ რა შექმნა, „კარი იხსნება“ და მასწავლებელს საშუალება ეძლევა გაათავსოს სანერი საშუალებების გამოყენება.

## **მიზანი:**

- **ნატიფი მოტორული უნარები:** ამ სახალისო აქტივობის მიზანი იმ ბავშვების მოტივაციის გაზრდაა, რომლებიც არ მონაწილეობენ ნატიფ მოტორულ დავალებებში, განსაკუთრებით, თუკი აქტივობა წებოს გამოყენებას გულისხმობს.

- **მიმართულების განსაზღვრა:** ეს არის შესანიშნავი აქტივობა მიმართულების განსაზღვრაზე სამუშაოდ - ფურცლის გასწვრივ დახატულია გრძელი ხაზები, მოკლე ხაზები კი ერთმანეთის ქვეშ.

- **წერის წინაპირობა:** აღნიშნული აქტივობა ხელს უწყობს ბავშვის მიერ სანერი საშუალებების გამოყენებას და ხაზების გასმას, რაც წერის აუცილებელი წინაპირობაა. ამავდროულად, ეს აქტივობა ზრდის წერის მიმართ მოტივაციას, რადგან ბავშვი აკეთებს რაღაცას, რაც შეიძლება გამოყენებული იქნეს საყვარელ სათამაშოსთან ერთად.



## სახლში შესასრულებელი აქტივობები

---

ჩვენს ყოველდღიურ ცხოვრებაში მიდინარე აქტივობები სავსეა სწავლის შესაძლებლობებით. სახლი არის ყველაზე მდიდარი გარემო აქტივობების განხორციელებისათვის, რომლებიც ხელს უწყობენ მსხვილი, ნატიფ-მოტორული და შემეცნებითი უნარების განვითარებას, ასევე ქმნიან ხელსაყრელ პირობებს მეტყველების გამდიდრებისა და გაღრმავებისათვის. მაგალითად, მოტორული უნარების განვითარება, კერძოდ კი ბილატერალური ინტეგრაცია (სხეულის ორივე მხარის ერთდროული ჩართულობა) ხდება დოქიდან ფინჯანში სითხის დასხმისას ან პერანგზე ღილების შეკვრისას. პრესი ძლიერდება ისეთი მოქმედებებით, როგორცაა მტვერსასრუტის გამოყენება ან სარეცხი კალათის ტარება. უამრავი საყოფაცხოვრებო საქმიანობა ხელს უწყობს შემეცნებითი უნარების განვითარებას, მაგალითად, ცხრილის შედგენა მოითხოვს თანამიმდევრულობას და ორგანიზების უნარს. სახლი და ყოველდღიური საქმიანობები უზრუნველყოფს მრავალრიცხოვან შესაძლებლობას მეტყველების დასწავლისათვის და ქმნის უსაფრთხო გარემოს

---

იმისათვის, რომ ბავშვმა გაბედულად სცადოს საკუთარი დამოკიდებულებების ვერბალური გამოხატვა.

სახლში განხორციელებული აქტივობები ჩვენი ცხოვრების უდიდეს ნაწილს მოიცავს. შესაბამისად, თუკი აღნიშნული აქტივობები ბავშვებისთვის სახალისო ან თამაშის ფორმით იქნება მიწოდებული, ბუნებრივად მოხდება მათი ჩართვა ამ საქმიანობებში. სახლი უზრუნველყოფს უსაფრთხო გარემოს, რადგან ხალხი და ადგილები ნაცნობია ბავშვისათვის. ისეთი აქტივობები, როგორცაა საჭმლის მომზადება და დალაგება, იდეალური სავარჯიშოა შემეცნებითი უნარებისათვის, როგორცაა, თანამიმდევრულობა, ვიზუალური მეხსიერება, მათემატიკური ცნებები, სმენითი (ვერბალური) ინსტრუქციების შესრულება და სიტუაციის აღქმა. საყოფაცხოვრებო საქმიანობების დამატებითი უპირატესობა არის ის, რომ მუდმივად ხდება პრაქტიკაში მათი გამეორება.

## რატომ?

ეჭვგარეშეა, რომ ბავშვის ყოველდღიურ საქმიანობებში ჩართვით ვაუმჯობესებთ დასწავლას ყველა დონეზე. თუმცა მთავარი მიზეზი რატომაც უნდა ნახალისდეს ბავშვის მონაწილეობა ყოველდღიურ საქმიანობებში, არის ფუნქციური დამოუკიდებლობა, რომელსაც შეიძენს ბავშვი. სახლის პირობებში მოპოვებული დამოუკიდებლობა გავრცელდება სხვა ყოველდღიურ აქტივობებზეც.

## თამაში (75) მხიარულება რეცხვისას

### შენობაში / ღია სივრცეში

- შენობაში

### რესურსები:

- სარეცხი.

## როგორ?

- შემოთავაზებული იდეები რეკომენდებულია შესრულდეს სათითაოდ ან რამდენიმე მათგანი ერთდროულად. რამდენადაც, სარეცხის რეცხვა არის ხშირად მიმდინარე საქმიანობა, რჩევების რეალიზება შეიძლება მოხდეს ერთი თვის მანძილზე.

- დახარისხება: უთხარით ბავშვს დაახარისხოს სარეცხი (სუფთა ან ჭუჭყიანი) კატეგორიებად: ღია და მუქი; დიდი და პატარა; ჩემი და შენი; ან მაისური, შარვალი, საღამური და წინდები.

- იხალისეთ ქსოვილის ტექსტურით, სცადეთ მოირგოთ „სასაცილო სამოსი“ ან ჩაიცვათ ერთმანეთის ტანსაცმელი.

- ჰკითხეთ ბავშვს, „რატომ არ მოგერგო?“; წაახალისეთ ბავშვი მოიზომოს ზრდასრულის საყვარელი მაისური. „ვინ არის უფრო დიდი / უფრო პატარა, მაღალი / დაბალი?“

- შეადარეთ მოზრდილისა და ბავშვის ხელის, ფეხის, ტერფის, ზომა.

- სთხოვეთ ბავშვს შეასრულოს ერთ ან ორსაფეხურიანი ინსტრუქციები, სადაც მოცემულია ზედსართავები, მაგალითად „დაალაგე ერთად ლურჯი პირსახოცები და ჩადე კარადაში“, ან „იპოვე მამას გრძელი, თეთრი წინდა და შენი მოკლე ვარდისფერი წინდა“.

- თქვენ ასევე შეგიძლიათ დახუნძლოთ ბავშვი ტანსაცმლით (დარწმუნდით, რომ თავს არ დაუფარავთ), ან ჩააცვათ წინდებისა და მაისურების რამდენიმე ფენა.

- სთხოვეთ ბავშვს, დახუჭოს თვალები და ამოიღოს სარეცხის კალათიდან ნივთი. წაახალისეთ ბავშვი, ამოიციოს რა ამოიღო, აღწერო ის და გამოიცინოს ვის ეკუთვნის.

- მას შემდეგ, რაც სარეცხი გაირეცხება, ბავშვს შეუძლია დაახარისხოს ტანსაცმელი იმის მიხედვით, თუ ვის ეკუთვნის ის და დაგეხმაროთ წინდების დანყვილებაში.

- ნება მიეცით ბავშვს დაკეცოს ტანსაცმელი და წინდები. თავდაპირველად, ფიზიკურად აჩვენეთ საჭირო მოქმედებები, რომ გაიგოს როგორ გააკეთოს ეს.

- იქონიეთ სარკე ან კამერა, რათა ბავშვი ხედავდეს

საკუთარ თავს განსხვავებული ტანსაცმლის ჩაცმის დროს.

■ ჩაიცვით ორი განსხვავებული ფერისა და ზომის წინდები და ჰკითხეთ ბავშვს: „ისინი ერთნაირია თუ განსხვავებული?“

■ „სახალისო რეცხვა“-ში მონაწილეობისათვის პატარები-სათვის დაანესეთ ჭილდო - „გასეირნება სარეცხი კალათით“.

■ წაახალისეთ ბავშვი ფრთხილად ჩაჯდეს კალათაში და შემდეგ წინ და უკან ამოძრავეთ ის იატაკზე.

## მიზანი:

■ **კუნთების ძალა და კოორდინაცია:** ეს აქტივობა მოითხოვს კუნთების ძალას.

■ **მეტყველების განვითარება:** ეს აქტივობა იძლევა შესაძლებლობას იმუშაოთ ისეთ ლექსიკურ ერთეულებზე, როგორცაა მსგავსი, განსხვავებული, დიდი და პატარა.

■ **მსხვილი მოტორული კოორდინაცია:** სარეცხის დაკეცვა და წაღება მოითხოვს მსხვილ მოტორულ კოორდინაციას.

■ **ნატიფი მოტორული კოორდინაცია:** წინდების დანწვილება და ტანსაცმლის ღილების შეკვრა დაკეცვისას მოითხოვს ნატიფ მოტორიკას.

■ **ვიზუალურ-შემეცნებითი გადამუშავება:** ეს საქმიანობა მოითხოვს ამოცნობას, შესაბამებასა და კატეგორიზაციას. სენსორული სტიმულირება: თამაშად ქცეული ეს საოჯახო საქმიანობა, ხელს უწყობს ბავშვის მხრიდან ჩაცმისა და გახდის აქტივობების შესრულებას, რაც უზრუნველყოფს სხვადასხვა ტექსტურასთან შეხებას და სხეულის აღქმის გაუმჯობესებას; სარეცხით სავსე კალათის ტარება კი ხალს უწყობს ვესტიბულური და პროპრიოცეპტული უნარების განვითარებას.

## თამაში (76) სანიტარი

### შენობაში / ღია სივრცეში

■ შენობაში

## რესურსები:

- სახლის ნაგავი

## როგორ?

■ რეცხვასთან დაკავშირებული აქტივობების მსგავსად, შემოთავაზებული იდეები რეკომენდებულია შესრულდეს სათითაოდ ან რამდენიმე მათგანი ერთდროულად. რამდენადაც, სახლის დალაგება რეგულარული აქტივობაა, რჩევების რეალიზება შეიძლება მოხდეს რამდენიმე თვის მანძილზე.

■ ნაახალისეთ ბავშვი, მოაწყოს „საიდუმლო ნადირობა“ - სთხოვეთ დაიაროს ყველა ოთახი რომ იპოვოს სახლში არსებული ყველა ნაგვის ურნა.

■ სთხოვეთ ბავშვს აღწეროს ოთახი, რომელშიც შვეა. მაგალითად, „იქ არის საშხაპე“, ან, „იქ დედას სძინავს“, ან „აქ ჩვენ ვჭამთ“.

■ მას შემდეგ რაც ბავშვი ერთ ადგილზე მოუყრის თავს ყველა ნივთს, სთხოვეთ ჩაამწკრივოს ისინი თანმიმდევრობით სიმალლის მიხედვით, ან შემდეგი მახასიათებლების გათვალისწინებით: მაღლი / დაბალი, სავსე / ცარიელი, განიერი / ვიწრო, მუქი / ღია ან მძიმე / მსუბუქი.

■ გადმოყარეთ ნაგავი ჰატარა ურნიდან ყველაზე დიდ ურნაში და ნახეთ გაივსება თუ არა დიდი.

■ ნაახალისეთ ბავშვი გამოიცნოს, რა რაოდენობა ჩაეტევა სხვა ურნებში.

■ ჰკითხეთ ბავშვს: „ეს ნახევრად ცარიელია თუ ნახევრად სავსე?“; „არის რომელიმე გადაგდებული ნივთი, რომელიც შეიძლება განმეორებით გამოვიყენოთ?“; „სად მიდის ნაგავი, როცა ის მიგვაქვს სახლიდან?“

■ ნაგვის ურნების დაცარიელების შემდეგ, ჰკითხეთ ბავშვს სად უნდა დააბრუნოს თითოეული ურნა. დაუსვით მას დამატებითი შეკითხვები, თუ ბავშვი ვერ გაგცემთ პასუხს სრულად. ან „შემთხვევით“ ნაგვის ურნა დააბრუნეთ სხვა ოთახში და მიეცით საშუალება, გამოასწოროს თქვენი შეცდომა.

■ ნაგვის ურნა ასევე არაჩვეულებრივი მუსიკალური ინსტრუმენტია, თუ ის ცარიელი და სუფთაა. აიღეთ ჭოხი,

საკვიდი, ფეხსაცმელი ან ხის კოვზი და უთხარით ბავშვს „დაარტყას ბარაბანს“.

■ ნაახალისეთ აბრი გამოთქმა შემდეგი ტიპის შეკითხვებით: „რა ხმას გამოსცემს ლითონი პლასტმასთან შედარებით?“; „როგორია ურნა?“ (რბილი თუ მყარი, გლუვი თუ უხეში, ცხელი თუ თბილი); „შეიძლება ურნები ერთმანეთზე დავანყოთ? ერთმანეთში ჩავდლოთ?“

## მიზანი:

■ **ყოველდღიური უნარები:** ნაგვის გადაყრა წარმოადგენს აუცილებელ უნარს სისუფთავისა და ჯანმრთელობისათვის.

■ **კატეგორიზაცია:** ბავშვის ნაახალისება, დაახარისხოს ნაგავი სხვადასხვა კატეგორიებად, ეხმარება კლასიფიკაციის უნარის განვითარებას.

## თამაში (77) მაგიდის განყოფილება

### შენობაში / ღია სივრცეში

■ შენობაში

### რესურსები:

■ დიდი ზომის ქაღალდები (მაგიდის დეკორატიული ტილო, დასაფენი);

■ შავი მარკერი;

■ მაგიდის გასაწყობი ნივთები: თეფშები, დანა-ჩანგალი, სანელებლები, ხელსახოცები.

### როგორ?

■ ბავშვის დახმარებით მოათავსეთ ქაღალდები მაგიდაზე ოჯახის თითოეული წევრისთვის. ყოველ ქაღალდზე დაალაგეთ სადილისათვის განკუთვნილი ნივთები (დანა, ჩანგალი, თეფში

და ა.შ.).

■ გამოიყენეთ შავი მარკერი და ქაღალდზე მოთავსებულ ნივთებს შემოავლეთ კონტური ისე, რომ ქაღალდზე გაჩნდეს შესაბამისი გამოსახულება. გააკეთეთ ეს ოჯახის თითოეული წევრისთვის. ქაღალდზე დააწერეთ ოჯახის წევრის სახელი და დაამზადეთ ორი დამატებითი დასაფენი, რომლებსაც სტუმრებისთვის გამოიყენებთ.

■ ქაღალდებს გაუკეთეთ ლამინირება შესაბამის სახე-ლოსნოში.

■ ქაღალდზე არსებული ვიზუალური მინიშნებების გამოყენებით სთხოვეთ ბავშვს დაგეხმაროთ მაგიდის განწყობაში.

■ წააქვით ბავშვი გაცვით პასუხი შემდეგ კითხვებზე: „რამდენი ადამიანი გვეყოლება სადილად დღეს საღამოს?“ თუ ბავშვს უძნელდება პასუხის გაცემა, დაეხმარეთ მას სტუმრების გადათვლაში. უთხარით ბავშვს, რომ ქაღალდების რაოდენობა უნდა შეესაბამებოდეს სტუმრების რაოდენობას.

■ სთხოვეთ ბავშვს, მოათავსოს დასაფენები თითოეული ოჯახის წევრისთვის შესაბამის ადგილას მაგიდაზე.

■ უთხარით ბავშვს რა გეგნებათ სადილად და ჰკითხეთ, რისი დალაგება იქნება აუცილებელი მაგიდაზე: „რით უნდა ვჭამოთ სუპი? ჩანგლით თუ კოვზით? დაგვჭირდება დანა თუ სენდვიჩს შევჭამთ?“

■ სთხოვეთ ბავშვს, გაანწყოს მაგიდა.

## მიზანი:

■ **ყოველდღიური უნარები:** ამ აქტივობის ფარგლებში დამზადებული ვიზუალური მინიშნებები უზრუნველყოფს მაგიდის ვიზუალურ რუკას, რაც ქმნის წინაპირობას ამ ყოველდღიურ აქტივობაში ბავშვის ჩასართავად.

■ **ვიზუალურ-სივრცითი უნარები:** ბავშვმა უნდა აღიქვას ობიექტების სივრცითი თვისებები ისე, რომ ისინი შეუსაბამოს ქაღალდის დასაფენს.

■ **წინააკადემიური უნარები:** შეჭერება, მონწყობა–ორგანიზება, (გამთლიანება) არის წინააკადემიური უნარები.

შენობაში / ღია სივრცეში

- შენობაში

რესურსები:

- სხვადასხვა ფერის დიდი ზომის ქაღალდი;
- შერჩეული ფერის სხვადასხვა სახეობის საჭმელი.

როგორ?

■ კვირაში ერთხელ წაახალისეთ თქვენი შვილი, აირჩიოს საჭმლის ფერი კვირისთვის. თითოეული კვება უნდა მოიცავდეს არჩეული ფერის ერთ ინგრედიენტს მაინც (ამგვარი კერძის მომზადება კვირაში სამ - ოთხჯერ საკმარისი იქნება).

■ წადით საყიდლებზე და იყიდეთ შერჩეული ფერის საკვები. ეს შეიძლება იყოს ბავშვისთვის ჩვეული საჭმელი. ამავდროულად, გამოიყენეთ ეს თამაში რომ ბავშვი მიაჩვიოთ „ახალ საკვებსაც“.

■ მაღაზიაში წაიღეთ იმ ფერის ქაღალდი, რომელიც კვირისთვისაა შერჩეული. მიეცით ბავშვს საშუალება გამოიყენოს აღნიშნული ქაღალდი, იმისათვის, რომ იოლად შეარჩიოს შესაბამისი ფერის საჭმელი.

■ ამ თამაშის ალტერნატივაა, საკვების შერჩევა ფორმის მიხედვით და მაღაზიაში შერჩეული ფორმის საკვების ყიდვა. თქვენ ასევე შეგიძლიათ აჩვენოთ ბავშვს, თუ როგორ შეიძლება მივიღოთ შერჩეული ფორმა, საგნების გაჭრით.

მიზანი:

■ **ფერთა შესაბამება:** ეს აქტივობა ხელს უწყობს ბავშვებს მათ გარემოში შესატყვისი ფერების პოვნაში.

■ **მეტყველება:** აღნიშნული თამაში ამდიდრებს ლექსიკას (სიტყვათა მარაგს) და ვერბალურ ინტერაქციას, რადგანაც თქვენ და ბავშვს გინევთ პროდუქტების მაღაზიაში



მრავალფეროვანი და ფერადი საჭმლის ძიება.

■ **კვება:** ბავშვები რომლებიც არიან ჭირვეული (პრეტენზიული) მჭამელები, როგორც წესი, ჭამენ მხოლოდ რამდენიმე კონკრეტული ფერის პროდუქტს. ამ აქტივობაში თქვენ ფოკუსირებას ახდენთ არა თვითონ საჭმელზე, არამედ ფერებზე.

## თაბაში (79) ერთი ფერის საჭმელი



### შენობაში / ღია სივრცეში

- შენობაში

### რესურსები

- შერჩეული ფერის საკვები;
- იმავე ფერის ტანსაცმელი;
- იმავე ფერის რბილი სათამაშოები.

### როგორ?

- გააკეთეთ და მიირთვით ერთნაირი ფერის საკვები.
- ჩართეთ ბავშვი კერძის დამზადების მთელ პროცესში - სთხოვეთ წამოვიდეს თქვენთან ერთად მაღაზიაში (საწყობში) და ამოარჩიეთ პროდუქტები.
- გამოიყენეთ საჭმლის საღებავი, რომ შეუცვალთ რძეს ფერი (გახადოთ შერჩეული ფერის), ან წაახალისეთ ბავშვი დალიოს შერჩეული ფერის მქონე წვენი.
- სთხოვეთ ბავშვს, ჩაიცვას შერჩეული ფერის მქონე სამოსი ან იმავე ფერის რბილი სათამაშო ცხოველი დასვას მაგიდასთან.
- წაახალისეთ ბავშვის წარმოსახვა და სთხოვეთ დაასახელოს სხვა ნივთები, რომლებიც იმავე ფერისაა ან სიტყვები, რომლებიც იწყება იმავე ასოთი (მაგ: მწვანე, მსხალი, მოდი, მაგარი).
- შეეცადეთ ბავშვის ყოველდღიურობაში ჩართოთ, რაც

შეიძლება ბევრი იმავე ფერის ნივთი, რათა ხელი შეუწყოს ბავშვის მიერ ირგვლივ არსებული საგნების დაფიქსირებას და უბიძგოთ მას საკვების მრავალფეროვნებისაკენ.

## მიზანი:

■ **ყოველდღიური უნარები:** იმის შესწავლით, თუ როგორ მოამზადოს ერთნაირი ფერის კერძები, ბავშვი აცნობიერებს თუ რა საკვებს მიირთმევს და სწავლობს მის მომზადებას, პროდუქტებით მანიპულირებას.

■ **გაზრდილი შადა:** ეს მიდგომა სხვებისადმი შესაძლებელია იყოს კარგი საშუალება პრეტენზიული მჭამელი ბავშვების კვების რაციონის გაფართოებისათვის. მათ შეიძლება შეუმცირდეთ ზემოქმედებლობა საკვების მიმართ, თუ ჩართული იქნებიან საკვების მომზადების მთლიან პროცესში.

## რატომ?

აქტივობები „ფერადი კვება“ და „ერთნაირი ფერის საჭმელი“ არის ერთგვარი სტრატეგია ჭირვეული (პრეტენზიული) მჭამელი ბავშვებისათვის. ის ასევე ეფექტური საშუალებაა ბავშვის კვების რაციონის გასაფართოებლად. სენსორული ინტეგრაციის დარღვევის მქონე ბავშვებს ხშირად აქვთ კვების შეზღუდული რაციონი, რაც შეიძლება უკავშირდებოდეს სენსორულ თავდაცვას. თუმცა ხშირად მას შემდეგ, რაც სენსორული თავდაცვა „დაიძლევა“, ბავშვის კვებასთან დაკავშირებული ქცევა მაინც რჩება, რადგან ის უფრო რთულად დაძლევადა. თამაშ-თამაშში ახალი საჭმლის გასინჯვა, დაგეხმარებათ ბავშვს გააცნოთ ახალი პროდუქტები. ეს არის აღნიშნული პრობლემის მოგვარების ერთ-ერთი სტრატეგია, რომელიც ამავდროულად, ერთ-ერთი ყველაზე სახალისოა.

შენობაში / ღია სივრცეში

- შენობაში

რესურსები:

- სააბაზანო ოთახი აბაზანით;
- აბაზანის ქაფი;
- პატარა (5 სმ (2 ინჩი)) მოტივტივე აბაზანის სათამაშოები.

როგორ?

- გაავსეთ აბაზანა წყლით და აბაზანის ქაფით.
- დამალეთ საგნები ქაფის ქვეშ და სთხოვეთ ბავშვს მოძებნოს სათამაშოები.
- როდესაც ბავშვი იპოვის საგანს, სთხოვეთ აღწეროს, რა იპოვა, რა ფერისაა და რა ფორმის.

მიზანი:

- **კომუნიკაცია:** აბაზანის ეს აქტივობა (უმრავლესად ბავშვებს მოსწონთ აბაზანა ქაფით), გარდაქმნის აბაზანის მიღებას მეტყველების თერაპიად. თქვენ შეგიძლიათ წააქვით ბავშვის საუბარი, იმით რომ სთხოვეთ ამოიციოს საგნები, გამოსცეს ობიექტთან ასოცირებული ხმები და ასე შემდეგ.
- **ფორმა და ფერის აღქმა:** ფორმების, ფერებისა და ობიექტების იდენტიფიცირების ნახალისებით, თქვენ ხელს უწყობთ კომუნიკაციას და მეტყველებაში განსაზღვრებების გამოყენებას.
- **შეგრძნებები:** წყლით თამაში არის ეფექტური გზა მრავალფეროვანი შეხებითი შეგრძნებების მისაღებად.

**შენობაში / ღია სივრცეში**

- როგორც შინ, ისე ღია სივრცეში.

**რესურსები:**

- ნებოვანი ლენტი;
- პატარა ზომის ქაღალდები;
- ლურჯი ან შავი მარკერი;
- პოლიეთილენის პარკი ელვაზე;
- სხვადასხვა საკვები თქვენი პიკნიკისათვის - პატარა პროდუქტები რომლებიც ჩაეტევა პარკში, როგორცაა: არაქისი, ვაშლი, ჩიტსი, კრევერი, ყურძენი და სხვა;
- დიდი ჩანთა ან პატარა ჩანთა-მაცივარი;
- ქაღალდის თეფშები და ხელსახოცები;
- პატარა პლედის ან მაგიდის სუფრა;
- პლასტმასის ჭიქები და სასმელი.

**როგორ?**

■ ამ აქტივობის პირველად ორგანიზების დროს, სასურველია, მხოლოდ თქვენ და თქვენი შვილი ნახვიდეთ პიკნიკზე. გამოცდილების მიღების შემდეგ კი ბავშვს შეუძლია დაპატიჟოს მეგობრებიც (ნამდვილი და წარმოსახვითი).

■ თავდაპირველად, ფურცელზე ჩამოწერეთ პროდუქტები, რომლებსაც ნაიღებთ პიკნიკზე. დატოვეთ ადგილი ფურცელზე პროდუქტების გასწვრივ რაოდენობების მისაწერად.

■ შემდეგ ეტაპზე გადანყვიტეთ ბავშვთან ერთად თითოეულ პროდუქტს რა რაოდენობით ნაიღებთ პიკნიკზე. დაეხმარეთ ბავშვს შემდეგი შეკითხვებით: „რადგან მხოლოდ ჩვენ ორნი, მე და შენ, მივდივართ პიკნიკზე, რამდენი ნაჭერი ვაშლი ნავიღოთ?“ თუ ბავშვი იტყვის - „ერთი ან ორი“, წააქეზეთ ამრის შეცვლისაკენ. „ერთი? თუკი შენ შეჭამ ერთ ნაჭერს, ვაშლი აღარ დარჩება. მე არ შემხვდება არც ერთი ნაჭერი. იქნებ შენ ორი ნაჭერი მოგიწოდეს; და მეც ორი ნაჭერი

მოვინდომო? მოდი დავითვალოთ და ვნახოთ რამდენი უნდა ნავილოთ.“

■ როდესაც რაოდენობებს განსაზღვრავთ, დაწერეთ ციფრები საჭმლის დასახელებების გასწვრივ: „ვაშლის ნაჭერი-4“. წაახალისეთ ბავშვი დაწეროს საჭმლის სახელწოდებები და რაოდენობა, თუ მას ეს შეუძლია. მიაქციეთ ყურადღება, რომ დასახელებები და ციფრები გარკვევით დაინეროს, რათა ბავშვმა შეძლოს მოგვიანებით მათი ნაკითხვა.

■ გამოიყენეთ ეტიკეტების ფორმის ქაღალდები ან უბრალოდ ააცალეთ ეტიკეტები პროდუქტებს და დააკარით სხვადასხვა პარკს.

■ მას შემდეგ, რაც გააკეთებთ 4-5 ეტიკეტიან პარკს სხვადასხვა საკვებისა და რაოდენობების აღნიშვნით, სთხოვეთ ბავშვს ნაიკითხოს პროდუქტის დასახელები და ამოიციოს ციფრები, მაგალითად „არაქისი, 8“. შემდეგ ეტაპზე, წაახალისეთ ბავშვი დაითვალოს პროდუქტები და ჩაალაგოს შესაბამის პარკში.

■ ჩაალაგეთ პარკები ჩანთაში ან პატარა მაცივარში. ნაიღეთ პლედი, ორი პლასტმასის ჭიქა და სასმელი.

■ გაემართეთ დანიშნულების ადგილისაკენ: უკანა ეზო, სასტუმრო ოთახი ან პარკი. სთხოვეთ ბავშვს, გაშალოს სუფრა - დაალაგოს საჭმელი თეფშზე და გადათვალოს პროდუქტები თითოეული თქვენგანისათვის.

■ ალტერნატივა: თუ ბავშვი ვერ ახდენს სიტყვებისა და ციფრების იდენტიფიცირებას, საჭმლისა და მისი რაოდენობის აღსანიშნავად, გამოიყენეთ პატარა სურათები / ციფრული ნახატები და დიდი წერტილები. მიანებეთ სურათები და წერტილები თითოეულ პარკს, და სთხოვეთ ბავშვს იმდენი პროდუქტი ჩაალაგოს პარკში, რამდენი წერტილიცაა მითითებული.

**შენიშვნა:** ამ თამაშის იდეა გაჩნდა, როდესაც ვმუშაობდი 9 წლის გოგონასთან, რომლის მამა ითხოვდა გოგონასათვის მნიშვნელოვანი სასწავლო დანიშნულების მქონე აქტივობებს და რომელთა განხორციელებაც საშუალებას მისცემდა მამა-შვილს ერთად გაეტარებინათ დრო შაბათ შუადღეს. ეს აქტივობა აღმოჩნდა მომგებიანი როგორც მამისათვის, ასევე გოგონასათვის. ისინი ახორციელებდნენ ამ აქტივობას

თვეში ერთხელ. აქტივობამ საოცარი შედეგი გამოიღო. თუკი თავდაპირველად მამას უნევდა გოგონასათვის უამრავი მითითების მიცემა, მაგალითად, „დარწმუნებული ხარ რომ არ გვჭირდება მეტი კრეკერი?“; „ერთი სენდვიჩი საკმარისია ორი ადამიანისთვის?“; შემდეგ ეტეპზე, თავად გოგონამ დაიწყო შეკითხვების დასმა და მამისთვის შესხენება, თუ რა და რამდენი პროდუქტი ჭამა მან ბოლო პიკნიკზე.

## მიზანი:

- **თვლა და გადათვლა:** ეს აქტივობა ხელს უწყობს გეპირი თვლისა და გადათვლის ნახალისებას.
- **ურთიერთ შესაბამისობა:** აქტივობა მოითხოვს ბავშვისგან ვიზუალურად მიწოდებული ციფრების შესაბამებას რაოდენობისთვის.
- **ციფრებისა და სიტყვების ამოცნობა:** ეს აქტივობა იძლევა ციფრების ამოცნობისა და წერის გავარჯიშების შესაძლებლობას.

## თამაში (82) წვეულების დაგეგმვა

### შენობაში / ღია სივრცეში

- როგორც შინ, ისე ღია სივრცეში.

### რესურსები:

- დიდი ფორმატის ქაღალდი;
- მარკერი;
- ნივთები წვეულებისათვის: პლასტმასის თეფშები, ჭიქები, კოვზები და ჩანგლები;
- იქიდან გამომდინარე რამდენად საგულდაგულოდ დააორგანიზებთ წვეულებას, შეგიძლიათ დაუმატოთ ბუშტები, ლენტები, პატარა საყვირები და სხვა.

## როგორ?

- მონიშნეთ სვეტები ქალაქში, დატოვოთ ადგილი სვეტების თავზე სათაურებისთვის.
- დაასათაურეთ თითოეული სვეტი იმის მიხედვით, თუ რა სურს თქვენს შვილს წვეულებაზე, მათ შორის საჭმელი და სანახაობა (მაგ: მუსიკა, გასაბერი სახლი). უკიდურესი მარცხენა სვეტი განსაზღვრეთ ნამდვილი და გამოგონილი მონაწილეებისთვის.
- ჯერ თქვენი შვილის სახელი დაწერეთ. მისი სახელის ქვევით ჩამოწერეთ იმ ბავშვების სია, რომელთა დაპატიჟებაც შეიძლება სურდეს თქვენს შვილს წვეულებაზე.
- სთხოვეთ ბავშვს, „გაანალიზოს“ რა მოსწონთ სხვა ბავშვებს, რომელ მათგანს უყვარს მასავით ჰიცა და მეკობრეები. წახალისეთ მონიშნოს სიის გასწვრივ, ვის რა მოსწონს.
- ეს არის საშუალება დავებმართო ბავშვს იმის გაგებაში, რომ ბავშვებს აქვთ განსხვავებული გემოვნება, მოსწონთ სხვადასხვა ნივთები და ამიტომ მან უნდა დაპატიჟოს ის ბავშვები, რომლებთანაც აქვს მეტი საერთო.
- მას შემდეგ, რაც შეამცირებთ სიას, (ამ აქტივობის პირველად ჩატარების დროს, გირჩევთ, სია შეამციროთ სამოთხ ბავშვამდე), უთხარით ბავშვს თქვენთან ერთად იმუშაოს მოსაწვევების დიზაინზე. (ინტერნეტში შეგიძლიათ მოიძიოთ არაჩვეულებრივი ნიმუშები მოსაწვევების დამზადებისთვის.) აუცილებლად წახალისეთ ბავშვი დააწეროს თავის სახელი მოსაწვევს.
- ახლა შეადგინეთ აქტივობების სია. შეარჩიეთ მხოლოდ რამდენიმე თამაში, რადგან დაიცვათ ბავშვი გადაჭარბებული შთაბეჭდილებებისგან.
- დაგეგმეთ თავად წვეულებაც და წახალისეთ როლური თამაში: როგორ შეხვდება თქვენი შვილი მეგობრებს კართან, რას ეტყვის და რაზე დაელაპარაკება მათ, როგორ გადაუხდის მადლობას სათითაოდ, წვეულებაზე მოსვლისათვის.

**შენიშვნა:** მნიშვნელოვანია ბავშვთან ისაუბროთ, რა სტრატეგიას გამოიყენებთ, თუ მისთვის წვეულება გახდება დამძლეული. მაგალითად: მიმართავს სახლში „უსაფრთხო ადგილს“ სადაც ის შეძლებს „შესვენების გაკეთებას“, ან

ჩაერთვება მსხვილ მოტორულ აქტივობებში, რომლებიც არ მოითხოვს მისგან სოციალურ ინტერაქციას.

## მიზანი:

■ **გონების თეორია:** იმისათვის, რომ განსაზღვროს ვისთან აქვს მეტი საერთო, ბავშვმა უნდა გააანალიზოს ემთხვევა თუ არა მისი და იმ ბავშვების ინტერესები და სურვილები ერთმანეთს, რომელთა დაპატივებასაც აპირებს წვეულებაზე.

■ **ორგანიზაციული და დაგეგმვის უნარები:** ამ აქტივობაში წვეულება გამოიყენება როგორც საშუალება იმისათვის, რომ ბავშვმა ისწავლოს ღონისძიების დაგეგმვა და საჭირო მასალების ორგანიზება.

■ **ემოციური რეგულირება:** წიგნში მოცემული მრავალი აქტივობის მიზანია ემოციური რეგულირების წახალისება. შესაბამისად, ბავშვის მხრიდან წვეულების დაგეგმვა და შემდეგ მასში მონაწილეობა, არის საშუალება შევამციროთ სოციალური ფონით გამოწვეული შფოთვა და წავახალისოთ ემოციური რეგულირების სტრატეგიების გამოყენება.

## თამაში (83) სენსორულ - კულინარიული აქტივობა

### შენობაში / ღია სივრცეში

■ შენობაში

### რესურსები:

■ მასალები საჭმლის მოსამზადებლად: ქვაბები, ტაფები, თასები, საკვების მოსამზადებელი ჭურჭელი;

■ ტკბილი ორცხობილას ცომი (მაღაზიაში შეძენილი ან სახლში მარტივი რეცეპტით მომზადებული);

■ ორცხობილას საჭრელი ფორმები (გეომეტრიული



ფიგურების საჭრელი დანა);

- ზეფირის კრემი, მწიფე ბანანი, ვანილი, ლურჯი საკვების საღებავი;

- 7x15 სმ-იანი (2x3 ინჩი) ჩანაწერების ბარათები.

## როგორ?

- ყოველი შესასრულებელი ქმედება დაწერეთ ცალკე ბარათზე (წერილობითი ინსტრუქციის სახით). თუ ბავშვს არ შეუძლია კითხვა, გამოიყენეთ სურათები.

- დაჭერით ცომი საჭრელი ფორმებით და გამოაცხვეთ ორცხობილები რეცეპტის მიხედვით.

- თასში შეურიეთ ერთმანეთს შემდეგი ინგრედიენტები: ნახევარი ჭიქა კრემი, 1 მწიფე ბანანი, 1 ჩ/კ ვანილი და 2 წვეთი ლურჯი საკვების საღებავი. სთხოვეთ ბავშვს, შეურიოს ყველა ინგრედიენტი ხელეხით. დარწმუნდით, რომ ბავშვმა დაიბანა ხელები აქტივობის ამ ნაწილის დაწყების წინ.

- თუკი ბავშვს აღენიშნება ტაქტილური გემგრძნობელობა (ტაქტილური თავდაცვის რეაქცია), მიეცით შესაძლებლობა, გამოიყენოს თხელი ხელთათმანი.

- სთხოვეთ ბავშვს დააწყვილოს ერთნაირი ფორმის ფიგურები. ერთ ფიგურას ნაუსვას მიღებული მასა და დაადოს მას მეორე იდენტური გეომეტრიული ფორმის ორცხობილა - გააკეთოს სენდვიჩი.

**შენიშვნა:** შეხებითი მგრძნობელობის შემდგომი განვითარებისათვის, თავად გააკეთებინეთ ცომი და წაახალისეთ ბავშვი შეეხოს კარაქს, ზეთს და ფქვილს.

## მიზანი:

- **შეხებითი სტუმულირება:** თასში სხვადასხვა ინგრედიენტის შერევა უზრუნველყოფს რამდენიმე ტიპის შეხებით შეგრძნებებს, მათ შორისაა ხახუნის, წებოვანი და ლორწოვანი.

- **ინსტრუქციების მიყოლა:** ეს აქტივობა მოითხოვს, რომ ბავშვი თანმიმდევრულად მიყვეს ინსტრუქციას.

- **ხელების გაძლიერება:** ინგრედიენტების შერევა,

ცომის გაბრტყელება საბრტყელებლით ან ხელებით მოითხოვს კუნთების ძალას. შესაბამისად, ეს არის კარგი სავარჯიშო მხრის სარტყელის დიდი კუნთებისთვის, მკლავებისათვის, ხელებისა და თითების მცირე კუნთებისათვის.

■ **ორმხრივი (ბილატერალური) კოორდინაცია:** ამ აქტივობის შესრულების პროცესში საჭიროა ორივე ხელის ერთდროული მუშაობა; მაგალითად, ბავშვს მოუწევს ერთი ხელში სტაბილურად ეჭიროს თასი, მეორე ხელით კი მოზილოს ბანანი და აურიოს ის ზეფირის კრემთან.

**შენიშვნა:** მინახავს ძალიან ბევრი პრეტენზიული მჭამელი ბავშვი, რომელიც სინჯავს ახალ საკვებს, იმიტომ, რომ თავად ყოფილა მისი მომზადების პროცესში ჩართული. ამავდროულად, გახსოვდეთ, რომ ბავშვმა შეიძლება უარი განაცხადოს მომზადების პროცესში მონაწილეობის მიღებაზე, თუმცა სიამოვნებით და გულმოდგინედ ჩაერთოს ნამცხვრის მორთვის პროცესში.

## ბარეთ შესასრულებელი აქტივობები

---

ბავშვის ნერვული სისტემის განვითარების პროცესში აუცილებლად გასათვალისწინებელია ის გარემოება, რომ აღნიშნული სისტემის განვითარება და ჩამოყალიბება მილიონობით წლის მანძილზე სწორედ გარეთ, ბუნებაში მიმდინარეობდა. განვითარებად ნერვულ სისტემას სჭირდება განიცადოს ყველა ის შეგრძნება რაც არსებობს ბუნებრივ სამყაროში, ქარის ზუზუნის, ჩიტების ჭიკჭიკის თუ ფიჭვის სურნელის სახით. შესაბამისად, ძალიან მნიშვნელოვანია, რომ აქტივობები, რომელშიც ერთვებიან ბავშვები, ჩატარდეს ღია ცის ქვეშ. ვერცერთი სხვა ადგილი ვერ უზრუნველყოფს ნერვული სისტემისათვის სენსორული და შემეცნებითი სტიმულების იმ სიმრავლეს და დინამიკას, რასაც ბუნება.

ამ თავში განხილული აქტივობები აუცილებელია, ჩატარდეს ღია ცის ქვეშ, რადგან ძალიან რთული იქნება იგივე სასწავლო გამოცდილების მიღება ოთახის პირობებში. აღნიშნულიდან გამომდინარე, პირველ რიგში გთავაზობთ, წიგნში შესაბამისი თამაშობები და აქტივობები შეძლებისდაგვარად გარეთ შეასრულოთ. ღია ცისქვეშ, გარემოს ზემოქმედება აძლიერებს

---

ბავშვის შეგრძნებებს, აღქმას, და ზრდის შემოთავაზებული აქტივობების დასწავლის ეფექტს. ნერვული სისტემის მიერ მართული ორგანიზმი, ზოგიერთ ინფორმაციას მხოლოდ ღია სივრცეში ამუშავებს და მათი გამეორება შენობაში შეუძლებელია, განსაკუთრებით, თუკი საქმე ეხება ვიზუალური, სმენის და ვესტიბულური უნარების ინტეგრაციას. მარტივი აქტივობები, როგორცაა ბურთის სროლა, ხდება ბევრად უფრო დინამიური ღია სივრცეში ვიზუალური ინფორმაციის (მაგალითად, სიღრმის) მუდმივი ცვლილების გამო. ამავდროულად, ბევრი აქტივობის განხორციელება ღია სივრცეში ბევრად უფრო რთულ ამოცანას წარმოადგენს ნერვული სისტემისათვის. მაგალითად, გარეთ სიარული განსხვავებული რელიეფის და წინაღობების გამო მოითხოვს მეტ მოტორულ დაგეგმვას, ვიდრე დახურულ სივრცეში. ზოგიერთი ტიპის გამოცდილება ვერ წარმოიქმნება დახურულ სივრცეში. მაგალითად, როდესაც ბავშვი ისმენს ტოტების შრიალს, მისი სმენის აპარატი იღებს ინფორმაციას, ახდენს ბგერის ლოკალიზებას და ცნობს მას მომენტალურად. ბავშვის ვესტიბულარული აპარატი მუშაობს მის საყრდენ-მამოძრავებელ სისტემასთან ერთად, რაც აძლევს მას საშუალებას ასწიოს ვისერი, შეუცვალოს თავს მიმართულება სივრცეში და შეინარჩუნოს ბალანსი. თვალის მცირე კუნთები, რომლებიც კონტროლირდება ვესტიბულარული სისტემით, კოორდინირებულად ამუშავებენ ორივე თვალს, რომ განსაზღვრონ ხმაურის (ფოთლების შრიალის) წყარო და მოახდინონ ფოკუსირება, რაწამს დაინახავენ ჰატარა ჭიკჭიკა ჩიტს.

**შენიშვნა:** წიგნში უხვად გვხვდება სხვადასხვა გარემოში შესასრულებელი ვიზუალური სტიმულებით მდიდარი აქტივობები, თუმცა თვალებისა და მხედველობის გავარჯიშებისთვის ღია სივრცე, რა თქმა უნდა, ყველაზე ხელსაყრელ გარემოს წარმოადგენს. სულ უფრო მეტ ბავშვს ექმნება მხედველობასთან დაკავშირებული სირთულეები, რომლებიც ნეგატიურ გავლენას ახდენენ მათ მიღწევაზე როგორც კლასში, ასევე სათამაშო მოედანზე, რადგან ისინი სულ უფრო მეტ დროს ატარებენ ციფრულ ეკრანებთან. 2003 წლის „Kaiser Family Foundation“-ის კვლევების მიხედვით

ორ წლამდე ასაკის ბავშვების 68% დღეში ორ საათზე მეტ დროს უთმობენ გართობას მედია-ეკრანთან. შესაბამისად, ჩვენი შვილების განვითარებისათვის აუცილებელია, რომ დახურულ სივრცეში მიმდინარე აქტივობები, რომლებიც გულისხმობს დამჭდარ მდგომარეობაში მედია მონიტორებიდან მიღებულ ვიზუალურ სტიმულებს, დავაბალანსოთ გარეთ მიმდინარე აქტივობებით, რომლებიც მდიდარია მოძრაობისას მიღებული ვიზუალური და სმენითი სტიმულებით.

## თავაში (84) ბარე (ვიზუალური) ბიბლიოთეკა



### შენობაში / ღია სივრცეში

- ღია სივრცეში

### რესურსები:

- ფოტოაპარატი;
- ფოტო ქაღალდი.

### როგორ?

- გადაუღეთ სურათები ცხოველებს, ფრინველებს, ხეებს, კლდეებს და ა.შ. შეეცადეთ, ერთ კადრში ერთი ობიექტი ასახოთ.
- დაბეჭდეთ სურათები და დააწყვეთ.
- განსაზღვრავთ მოქმედების ადგილი. ბავშვს სთხოვეთ დააჯგუფოს ფოტოები მოქმედების ადგილის გათვალისწინებით (მაგალითად, ტბა, იხვი, ნავი)
- აქტივობის სახეცვლილი ვარიანტია - დააჯგუფებინეთ (დაალაგებინეთ) ბავშვს სურათები კატეგორიების მიხედვით, მაგალითად: ცხოველები, ხეები და ყვავილები, საგნები რომლებიც დაფრინავენ ან ნებისმიერი კატეგორია, რომლის შესაქმნელადაც გაქვთ საკმარისი სურათები.
- ბავშვის განვითარებს გათვალისწინებით (გაიზრდება რა ფოტოების რაოდენობაც) შესთავაზეთ ბავშვს კოლაჟების

ანყობა კონკრეტული თემის და მოქმედების ადგილების გათვალისწინებით.

■ უწყვეტად გაზარდეთ ბიბლიოთეკა და გადაახალისეთ ფოტოები რეგულარულად.

## მიზანი:

■ **კატეგორიზაცია:** ვიზუალური მინიშნებების გამოყენებით, ეს აქტივობა ეხმარება ბავშვის ტვინს მოახდინოს წარსულში მიღებული სენსორული შთაბეჭდილებების კატეგორიზაცია.

■ **ნაკითხულის გააზრება:** ეს აქტივობა უბიძგებს ბავშვს მოახდინოს კატეგორიზაცია და მიიღოს ინფორმაცია, ისევე როგორც ამბის მოსმენის ან წიგნის კითხვის დროს.

■ **მეხსიერება:** ეს აქტივობა უბიძგებს ბავშვს დააკავშიროს ერთმანეთთან ასოცირებული მოვლენები და ამით ეხმარება მას სწორად აღიქვას მიღებული გამოცდილების მთლიანობა.

■ **თვალის - მოტორული უნარი:** ეს აქტივობა ავარჯიშებს თვალის კუნთებს, რადგან უზრუნველყოფს თვალის სხვადასხვა სახის მოძრაობებს - თვალის ფართო მოძრაობებს, თვალის გაყოლებას და სწრაფ, ნახტომისებურ გადანაცვლებას.

## რატომ?

ნევროლოგიური სირთულეების, განსაკუთრებით კი აუტიზმისა და ასპერგერის სინდრომის მქონე ბავშვების თავისებურებაა, სიტუაციის დეტალებზე ფიქსირება და მთლიანობითი აღქმის პრობლემები. ეს თამაში ეხმარება ბავშვს უფრო ფართო კონტექსტში და ერთ მთელად აღიქვას და გაიაზროს სიტუაცია.

შენობაში / ღია სივრცეში

- მხოლოდ ღია სივრცეში

რესურსები:

- 20სმ/30სმ-ის ქაღალდი და კალამი.

როგორ?

■ გაავლეთ ქაღალდის შუაში ხაზი, ისე რომ შეიქმნას ორი სვეტი. ერთ სვეტს დაარქვით “ღია სივრცე” ხოლო მეორეს - „დახურული სივრცე“.

■ „დახურულ სივრცე“-ში ჩამოწერეთ სახლისთვის ჩვეული ნივთები და მათი შეხებითი თავისებურებები: მაგალითად, საბანი - რბილი, ტყავის სავარძელი - გლუვი, სასმელი მაცივარში - ცივი, ონკანის წყალი - სველი, ნემსი - წვეტიანი.

■ შემდეგ გადით ღია სივრცეში და მოძებნეთ იმავე თვისებების მქონე საგნები: მაგალითად ტბა - სველი, ვარდის ეკალი - წვეტიანი, ძაღლი - რბილი, ფაფუკი.

■ „ღია სივრცე“-ს სვეტში დანერეთ გარეთ აღმოჩენილი ობიექტები და შეგრძნებები, რომლებიც შეესაბამება შინ არსებულ ნივთებსა და შეგრძნებებს.

■ შეეცადეთ ეს აქტივობა აქტიურად შეასრულოთ არდადეგებზე სხვადასხვა ადგილების მონახულებისას.

**შენიშვნა:** ერთ-ერთ ოჯახში მშობლებმა ითამაშეს ეს თამაში ბავშვთან მოგზაურობისას. როდესაც მე ვნახე ისინი მოგზაურობის შემდეგ, დავუსვი შეკითხვა, „გაატარეს თუ არა სასიამოვნო არდადეგები“, პასუხად მივიღე არა მარტივი „კი და არა“, არამედ ინფორმაცია იმის შესახებ, თუ რა ნახეს და რა შეიგრძნეს.

## მიზანი:

■ **შეხებითი (ტაქტილური) უნარები:** შეხებითი უნარების დაკავშირება გარეთ არსებულ ობიექტებთან ეხმარება ბავშვს განაზოგადოს უკვე შესწავლილი სენსორული ინფორმაცია. გარდა ამისა ის ერთმანეთთან აკავშირებს ვიზუალურ და სენსორულ ინფორმაციას.

■ **ვიზუალური უნარები:** ამ აქტივობის ჩატარება გარეთ ხელს უწყობს თვალის მოტორული უნარების ფართო სპექტრის განვითარებას.

■ **მეტყველება:** ბავშვისთვის იმის ჩვენება თუ როგორ ვრცელდება ყოველდღიურ ცხოვრებაში გამოყენებული განსაზღვრებები სახლის გარეთ არსებულ ობიექტებზე, აფართოებს ბავშვის უნარს გაიაზროს განსაზღვრებების მნიშვნელობა.

■ **წაკითხულის გააზრება:** სიტყვების მნიშვნელობის გაფართოება და მათი მისადაგება სხვადასხვა ობიექტისთვის, მრდის ბავშვის მიერ სიტყვების აღქმას კონტექსტის გათვალისწინებით.

### რატომ?

მართალია, ბავშვებს შეუძლიათ აღმოაჩინონ სიტყვის მნიშვნელობა წაკითხვით ან განმარტების მოსმენით, მტკიცებულებები გვიჩვენებს, რომ სიტყვის მნიშვნელობის წვდომის ყველაზე ეფექტური მეთოდი გამოცდილებაა. სიტყვების მნიშვნელობის სიზუსტე მოგვიანებით დიდ გავლენას ახდენს წაკითხულის შინაარსის გააზრებასა და წერაზე.

## თამაში (86) სეირნობა და საუბარი

### შენობაში / ღია სივრცეში

- ღია სივრცე



## რესურსები:

- სალაშქრო ფეხსაცმელი;
- ლაშქრობის ადგილი;
- ფოტოაპარატი (მეორე დონე);
- პატარა წიგნაკი და საწერი საშუალება.

## როგორ? (პირველი ეტაპი)

არსებობს უამრავი გზა, რათა ლაშქრობა გავხადოთ საინტერესო, განსაკუთრებით დიდი შეიძლება იყოს მისი, როლი კომუნიკაციის წახალისების კუთხით.

■ ისეირნეთ ერთმანეთის წინ, უკან, გვერდით და ისაუბრეთ თანდებულების აქტიური გამოყენებით: მაგალითად, „მე შენ გვერდით ვარ“. ეს არის საუკეთესო კონკრეტული და სამგანზომილებიანი მეთოდი იმისათვის, რომ ბავშვმა გაიაზროს აღნიშნული ცნებები.

■ გზადაგზა შეაგროვეთ ჭოხები და გაანალიზეთ კოლექცია: მაგალითად, „რომელია მათ შორის ყველაზე გრძელი? (მოკლე, მძიმე, მსუბუქი, წვეტიანი, გლუვი)“. განვითარების შედარებით მაღალ საფეხურზე მდგომ ბავშვებთან ამ საუბარმა შეიძლება მიიღოს კითხვა-პასუხის ფორმა: მაგალითად, „ვის აქვს ყველაზე გრძელი ჭოხი?“

■ სცადეთ ჩქარი და ნელი სიარულის მონაცვლეობა. აღწერეთ სიარულის დროს ნებისმიერი ცვლილება, როგორცაა: სიჩქარე, გაჩერება, მობრუნება, ან დიდი და პატარა ნაბიჯების გადაადგმა.

■ გადათვალეთ ნაბიჯები, რათა ასწავლოთ ბავშვს მიმართულება და სვლა მითითებების გათვალისწინებით. მაგალითად „ორი ნაბიჯი წინ, ოთხი ნაბიჯი უკან“. ბავშვებს რომლებსაც უჭირთ მიმართულების აღქმა, მიმართული მეტყველების გაგება და მოტორული დაგეგმვა, შესაძლოა დასჭირდეთ თქვენი უშუალო დახმარება. მოჰკიდეთ ბავშვს ხელი და ასე ატარეთ შესაბამისი მიმართულებით.

■ ითამაშეთ თამაში - „აიხედე ზემოთ და ჩაიხედე ქვემოთ“. ჰკითხეთ ბავშვს, „რას ხედავ?“. გამოიყენეთ ფრაზა, „მე ვხედავ...“, რათა წამოიწყოს საუბარი.

■ ლაშქრობა (სეირნობა) რომ აქციოთ თამაშად, აირჩიეთ ობიექტი და ნახეთ რამდენჯერ შემოგხვდებათ ის. დაითვალეთ შერჩეული ობიექტი. მაგალითად, ჰკითხეთ ბავშვს, „რამდენ ფიჭვის ხეს ხედავ?“

■ ითამაშეთ „მიჰყევი ლიდერს (წინამძღოლს)“, როდესაც ისეირნებთ სამეზობლოში (ახლომახლო).

■ დაითვალეთ მანქანები გზებზე. აირჩიეთ და იპოვეთ გარკვეული ფერის სახლები და მანქანები.

■ შეძლებისდაგვარად ხშირად, ისეირნეთ ტყეში. სენსორული გამოცდილების, მეტყველების გაფართოების და გამდიდრების შესაძლებლობები ტყეში უსასრულოა.

## **როგორ? (მეორე ეტაპი)**

იმისათვის, რომ გაააქტიუროთ მოგონებები ლაშქრობაში მიღებული გამოცდილების შესახებ წაიღეთ თან ფოტოაპარატი და შექმენით ლაშქრობის ამსახველი კრებული. გამოცდილების ასახვის მიზნით ლაშქრობაზე ბავშვს გადაუღეთ ფოტოები სხვადასხვა ფონზე და ობიექტებით. ფოტოები ჩაანყვეთ წიგნაკში სწორი თანმიმდევრობით და შექმენით გამოცდილების ამსახველი მოკლე ისტორია. რეკომენდებულია ისტორია შედგებოდეს არაუმეტეს ათი სურათისგან, დაურთეთ სურათს მარტივი განმარტებები: მაგალითად, პირველ სურათი - „პარასკევს მე და დედა წავედით სასეირნოდ ტბაზე“, მეორე სურათი - „პირველი რაც დავინახეთ იყო...“ და ა.შ.

## **მიზანი:**

■ **პრაქსისი (მოტორული დაგეგმვა):** მიუხედავად იმისა, რომ სიარული ნაკლებად საჭიროებს პრაქსისის მონაწილეობას და საკმაოდ ბუნებრივად სრულდება, უცნობ ადგილებში სეირნობა (ლაშქრობა) მოითხოვს ტვინის და სხეულის ერთად მუშაობას, რათა ადამიანი ახალ გარემოში შეძლოს ორიენტაცია.

■ **პროპრიოცეპტიური დატვირთვა:** ბავშვის აღმართზე სვლა უზრუნველყოფს დიდი რაოდენობით პროპრიოცეპტულ სტიმულებს. ეს აქტივობა განსხვავდება სწორ ზედაპირზე

მოდრაობისგან, რომელიც ბავშვის ტვინისა და სხეულისათვის ჩვეულია.

■ **მეტყველება:** ბავშვის ნახალისება, ისაუბროს მის გარშემო არსებულ გარემოზე, ავითარებს საუბრის წამოწყების უნარს, რაც აუცილებელია სოციალური ენის განვითარებისათვის.

■ **ცნებები:** ეს აქტივობა ქმნის საფუძველს ენის სიღრმისეულად შესწავლისათვის. ამას ხელს უწყობს შეკითხვები და პასუხები გარემოში მიღებულ შთაბეჭდილებებზე.

■ **ვიზუალურ - სივრცითი უნარები:** აღნიშნული აქტივობა ხელს უწყობს გარემოს ვიზუალურ-სივრცით გააზრებას, რადგან ბავშვს უწევს გარემოში არსებულ ყოველდღიურ საგნებზე დაკვირვება, მათ შორის მსგავსებებისა და განსხვავებების აღმოჩენა. აქტივობა ხელს უწყობს ასევე სიტყვებს დაკავშირებას აღქმულ ობიექტებთან.

■ **ვიზუალური უნარები:** ღია სივრცეში ყოფნა არის საუკეთესო „სავარჯიშო“ თვალებისათვის.

## რატომ?

სხვა ადამიანთან, განსაკუთრებით უცხოთან, საუბრის წამოწყების საუკეთესო საშუალებაა კომენტარის გაკეთება ან კითხვის დასმა არსებულ გარემოზე, მაგალითად, „რა მოწმენდილი ცაა“, ან „დღეს ხომ არ იწვიმებს?“ რამდენადაც, უამრავ ბავშვს უჭირს პრაგმატული ენის დაუფლება, მნიშვნელოვანია იმ აქტივობების მრავლად უზრუნველყოფა, რომლებიც იძლევა შესაძლებლობას ბავშვმა მეტყველება განვიითაროს ბუნებრივ გარემოში.

## თამაში (87) ახლოს და შორს

### შენობაში / ღია სივრცეში

- ღია სივრცე

## რესურსები:

- ოთხი ჯოხი: ორი ხის ბრტყელი თანაბარი სიგრძის ჯოხი, რომლებსაც იყენებენ საღებავების შესარევად; ერთი დაახლოებით 15 სმ-ით (6 ინჩით) უფრო გრძელია მეორეზე; ერთი ბრტყელი 22-30 სმ-ით (9-დან 12 ინჩით) უფრო გრძელი ჯოხი;
- წითელი საღებავი.

## როგორ? (პირველი ეტაპი)

- შეღებეთ 2 ბრტყელი ჯოხი ღია წითელი ფერით ორივე მხრიდან. ღებვის პროცესში აღნიშნეთ, რომ ორივე ჯოხი თანაბარი ზომისაა. დაატოლეთ ისინი, რათა ბავშვი დარწმუნდეს რომ ისინი იდენტურია.
- მოათავსეთ პირველი ჯოხი მიწაზე. შემდეგ გაიარეთ 30 მეტრი და მოათავსეთ მეორე ჯოხი.
- დაუბრუნდით თავდაპირველ ჯოხს და შემდეგ დაახლოებით 3 მეტრით (100 ფუტით) მოშორდით მას ისე, რომ ორივე ჯოხს ხედავდეთ.
- აღნიშნეთ, რომ ჯოხი, რომელიც არის შორს, ჩანს უფრო პატარა, მიუხედავად იმისა, რომ ეს ასე არ არის.

## როგორ? (მეორე ეტაპი)

- აიღეთ უფრო გრძელი ჯოხი და მოათავსეთ მოშორებით. სთხოვეთ ბავშვს დაუბრუნდეს სანყის ადგილს, დადოს უფრო გრძელი ჯოხი მიწაზე და დაბრუნდეს თქვენთან.
- უთხარით ბავშვს, რომ ახლოს მდებარე ჯოხი (მოკლე) და შორს მდებარე ჯოხი (გრძელი) თანაბარი ზომის ჩანს.
- შემდეგ მოათავსეთ ჯოხები, ობიექტების გვერდით სხვადასხვა გარემოში, მაგალითად სეირნობისას (ლაშქრობისას), ან სამეზობლოში. დაეხმარეთ ბავშვს შეექმნას წარმოდგენა შორს და ახლოს მდებარე ობიექტების ზომის აღქმის თავისებურებებზე.

## მიზანი:

- **ვიზუალური აღქმის უნარები:** ეს აქტივობა ხელს უწყობს იმის გაგებას, თუ რა გავლენას ახდენს მანძილი ობიექტის ზომის აღქმაზე.
- **ხედვის უნარები:** შორს და ახლოს ყურება ხელ უწყობს თვალის გაყოლების და თვალის მოძრაობის უნარების ზრდას. ამავე დროს, შორს მდებარე ჯოხზე ფოკუსირება ეხმარება ბავშვს მზერის სტაბილურობის უნარის განვითარებაში.
- **თვალის გუგების მიახლოება და დაშორება (კონვერგენცია და დივერგენცია):** იმისათვის, რომ თვალმა განსაზღვროს, რომელი ჯოხია „ახლოს“, თვალების გუგები უნდა მიუახლოვდნენ ერთმანეთს და აღიქვან ახლო ობიექტი; იმისათვის რომ მოხდეს შორ მანძილზე არსებული ობიექტის აღქმა, გუგები უნდა დაშორდნენ ერთმანეთს, რასაც მზერის შორ მანძილზე გადანაცვლება მოყვება.

### რატომ?

აქტივობა, რომელიც ხელს უწყობს ახლოს და შორს მდებარე ობიექტების ხედვას, მოითხოვს სიღრმის აღქმას, მონოკულარულ (ერთი თვალით) და ბინოკულარულ (ორივე თვალით ერთდროულ და გუნდურ) მხედველობას. აღსანიშნავია, რომ თვალის კუნთები რომლებიც აუცილებელია კითხვისთვის და რომლებიც აკონტროლებენ თვალის გუგების მიახლოებას (რაც ბინოკულარული მხედველობის წინაპირობაა), მოქმედებენ იმ კუნთების საპირისპიროდ, რომლებიც აკონტროლებენ თვალის გუგებს გადახრას, რაც აუცილებელია შორ მანძილზე და პიქსელირებული ეკრანის (მაგალითად, ტელევიზორი, კომპიუტერი) ყურებისთვის. (თვალის აღნიშნული კუნთების მუშაობს იმავე პრინციპით, როგორც მხარის ორთავა და სამთავა კუნთები). შესაბამისად, ბავშვებისთვის აქტივობების ღია სივრცეში ჩატარება, კიდევ უფრო მნიშვნელოვანია მედია საშუალებებით გამდიდრებულ სამყაროში.

**შენობაში / ღია სივრცეში**

- ღია სივრცე

**რესურსები:**

- საყვარელი სათამაშო. მაგალითად, სპანჯობი ან მატარებელი ტომასი.

**როგორ? (პირველი ეტაპი)**

- აირჩიეთ ერთ-ერთი გმირი და უამბეთ ბავშვს, რომ აღნიშნულ გმირს ძალიან მოსწონს გარეთ ყოფნა. მაგალითად, თომასს ყოველთვის გარეთ გადააქვს ტვირთი, სპანჯობი სანაპიროზე სეირნობს, ხოლო დორა და დიეგო მთელ დროს ჯუნგლებში ატარებენ.

- წააქვებთ ბავშვი, გარეთ გავიდეს, რადგან მის საყვარელ სათამაშოს სჭირდება გარეთ ყოფნა, სადაც ის თავს ბედნიერად გრძნობს და უკეთესადაც სწავლობს.

**როგორ? (მეორე ეტაპი)**

- წადით სასეირნოდ და უთხარით ბავშვს, დაასახელოს ის საგნები, რასაც გმირი ხედავს, ყნოსავს ან ესმის. როგორც კი მიხვდებით, რომ ბავშვი განასხვავებს შეგრძნებებს და შეუძლია დაასახელოს ერთი საგანი ან მოვლენა, სთხოვეთ ორ-ორი საგნის დასახელება. ნელ-ნელა გაართულეთ მოთხოვნა და გაზარდეთ საგნების რაოდენობა. თამაშის იდეა მდგომარეობს იმაში, რომ საყვარელი გმირის საშუალებით ხელი შევუწყოთ ბავშვს დააფიქსიროს მის გარშემო არსებული სენსორული სამყარო.

**მიზანი:**

- **გარეთ:** ისეთი ბავშვებისათვის, რომლებიც არ არიან

მოტივირებული შეისწავლონ გარე სამყარო, ეს არის გზა ღია სივრცეში თამაშის დასაწყებად.

■ **მგრძნობელობა, სენსორული აღქმა:** საყვარელი პერსონაჟი, რომელსაც ბავშვი მიჯაჭვულია, თავისდაუნებურად უბიძგებს მას გარემოს შესწავლისკენ. მინახავს ბავშვი რომელიც საათობით ატარებდა მანქანა თომასს თოვლში, რადგან გაიგო, რომ თომასს უყვარდა გარეთ ყოფნა. ეს ბავშვი არ გადიოდა გარეთ და არ თამაშობდა თოვლში, სანამ თომასი არ ჩაერთო აქტივობაში.

■ **მეტყველების განვითარება:** ღია სივრცეში იქმნება მრავალი შესაძლებლობა სიტყვათა მარაგის გამდიდრებისთვის, სივრცითი ცნებების გააზრებისთვის, შედარებისთვის, უმარტივესი მიზეზ-შედეგობრივი შეკითხვების („რა იქნება თუ..?“-ს ტიპის) დასმისთვის, მაგალითად: „რა ხდება, თუ მზეს ღრუბლებს მოეფარება?“

### **რატომ?**

მოტივაცია არის ბავშვის სამყაროს გაფართოების წინაპირობა. ხანდახან ყველაზე ძლიერი მამოტივირებელი მოვლენა უკვე ბავშვის ხელშია.

## **თამაში (89)- ჩემი საიდუმლო ბილიკი**

### **შენობაში / ღია სივრცეში**

- ღია სივრცეში

### **რესურსები:**

- ცარცი ან ყვითელი თოკი (მინიმუმ 3 მეტრის (10 ფუტის) სიგრძის);
- ბავშვის მიერ შერჩეული ყუთი ტკბილეულით ან საჩუქრით ;

- ფეხსაცმელი (მათ შორის მოზარდის ფეხსაცმელი, ბოტასი);
- საიზოლაციო ლენტა.

### **როგორ? (პირველი ეტაპი)**

- დაეხმარეთ ბავშვს, გააკეთოს ბილიკი ცარციით ან თოკის გამოყენებით. თუ ბავშვი დავალებას დამოუკიდებლად უმკლავდება, მიეცით საშუალება გაავლოს ცარციით ხაზი ან გაჭიმოს თოკი.
- დადეთ საჩუქარი ბილიკის ბოლოს.
- სთხოვეთ ბავშვს, იაროს ცარციით დახაზულ ხაზზე როგორც თოკზე, ჯერ ყოველდღიური ფეხსაცმლით შემდეგ კი გამოსასვლელი ფეხსაცმლით ბოლოს კი უფროსის ფეხსაცმლით. გაართულეთ თამაში, სთხოვეთ ბავშვს თითოეულ ფეხზე განსხვავებული ფეხსაცმელი ჩაიცვას.
- კიდევ უფრო გაზარდეთ სირთულე ზიგზაგისებრი ხაზის დახატვით.

### **როგორ? (მეორე ეტაპი)**

- გამოიყენეთ ყვითელი თოკი, გამალეთ ის ეზოში მიწაზე: ხეების გარშემო, ქვებზე, ბორცვებზე. გამოიყენეთ ძლიერი ლენტი, მაგალითად საიზოლაციო ლენტა, თოკის დასამაგრებლად.
- სთხოვეთ ბავშვს, სცადოს თოკზე გავლა.

### **მიზანი:**

- **პრაქსისის განზრახვის ფორმირების ფაზა:** ეს აქტივობა აძლიერებს პრაქსისის ყველა ეტაპს, მათ შორის განზრახვის ფორმირების ფაზას, რადგან ბავშვი თავად იღებს ბილიკის შექმნაში მონაწილეობას.
- **პარქსისის მოტორული დაგეგმვის ფაზა:** ბავშვს უწევს დაგეგმოს თავისი სხეულის მოძრაობები იმისათვის, რომ შეძლოს სიარული ბილიკზე, ხეების გარშემო, ქვებზე.
- **პრაქსისის განხორციელების ფაზა:** პრაქსისის საბოლოო ეტაპზე ბავშვმა უნდა შეძლოს იღეა და გეგმა



გადაიტანოს ქმედებებში - მიყვეს ბილიკს ბოლომდე და მიიღოს საჩუქარი.

■ **მზერის გაყოლება:** სიარულის დროს ბავშვმა თვალი უნდა გააყოლოს ბილიკს (თოკს), რათა ზუსტად შეძლოს გზის სისწორის დაცვა.

### **რატომ?**

აქტივობების უმრავლესობა, რომლებიც განკუთვნილია სხვადასხვა სირთულეების მქონე ბავშვებისათვის, ძირითადად იქმნება მოზრდილების მიერ. შესაბამისად, ბავშვები არ იღებენ მონაწილეობას თამაშის იდეის ფორმირების პროცესში და მისი დაგეგმვისას. ამ აქტივობის ხიბლი მდგომარეობს იმაში, რომ ის იძლევა საშუალებას, ბავშვი ფიზიკურად და გონებრივად იყოს ჩართული აქტივობაში დასაწყისიდან დასასრულამდე.

## **თამაში 90 სათავგადასავლო ჩანთა**

### **შენობაში / ღია სივრცეში**

■ ღია სივრცე

### **რესურსები:**

- ბლაგვი პინცეტი;
- ბავშვებისთვის ადაპტირებული საჭმლის ჩხირები, რომლებიც ხელმისაწვდომია აზიურ რესტორნებში;
- სამზარეულოს დიდი მაშები;
- ჩანთა (დაარქვით მას სათავგადასავლო ჩანთა);
- ქალაქი და კალამი.

## როგორ?

■ პატარა ასაკის ბავშვებისთვის გამოიყენეთ პინცეტი, საჭმლის ჭოხები, მაშები და ჩანთა. სთხოვეთ ბავშვს, იაროს და ჩანთაში ნივთები ინსტრუმენტების საშუალებით ჩაალაგოს. ინსტრუმენტები თავად შეარჩიოს, საგნის ზომიდან გამომდინარე.

■ უფროსი ასაკის ბავშვებს, რომლებიც უკვე წერენ, სთხოვეთ შეადგინონ იმ ნივთების წერილობითი სია, რომლებსაც მოძებნიდნენ და მოათავსებდნენ ჩანთაში. სთხოვეთ ბავშვებს გარეთ გასვლა, ჩამოთვლილი ნივთების მოძებნა და ჩანთაში ჩალაგება, შერჩეული ინსტრუმენტის გამოყენებით.

■ არაჩვეულებრივი იქნებოდა ამ აქტივობის მეგობართან ერთად განხორციელება. გუნდური მუშაობით, ისინი შეძლებენ მოძებნონ სიის ყველა ნივთი. ერთი ბავშვი იქნება პასუხისმგებელი სიასა და დამხმარე ინსტრუმენტების ჭერაზე, ხოლო მეორე - „სათავგადასავლო ჩანთაზე“.

**შენიშვნა:** თქვენ ასევე შეგიძლიათ უხელმძღვანელოთ ბავშვს სიის შედგენისას. იმ შემთხვევაში, თუ ბავშვს უჭირს წერა, დაწერეთ სია თქვენ მისი კარნახით. თუკი ბავშვს შეუძლია, მიეცით საშუალება გამოიყენოს კომპიუტერი სიის შესაქმნელად, რადგან აქტივობის აზრი მდგომარეობს სწორედ იდეების გენერირებასა და მიზნის ფორმირებაში.

## მიზანი:

■ **პროექტის დაგეგმვა:** ეს აქტივობა განკუთვნილია იმისათვის, რომ ბავშვებმა დაგეგმონ, თუ რას მოძებნიან, შეადგინონ სია და შემდეგ შეასრულონ გეგმა.

■ **წერა:** აქტივობა ბავშვებს უქმნის წერის მოტივაციას, რადგან სიტყვებს ისინი გარკვეული მიზნით წერენ. ეს ძალიან მნიშვნელოვანია იმ ბავშვებისათვის, რომელთაც უჭირთ წერა.

■ **სოციალური ურთიერთქმედება:** ეს აქტივობა კარგი საშუალებაა „ერთთან მეგობრობის“ წასახალისებლად. ეს ნაკლებად სტრესული იქნება ბავშვისთვის.

# ცნობილი თამაშების ადაკტირებული ვარიანტები

---

ძალიან ბევრი ცნობილი თამაში გვთავაზობს მრავალი უნარის გავარჯიშებასა და სრულყოფილად დაუფლების სხვადასხვა შესაძლებლობას ნატიფი მოტორული აქტივობებით, სენსორული სტიმულებით, კომუნიკაციის წამახალისებელი დავალებებითა და სოციალური მგრძობელობის განვითარების შესაძლებლობით.

## მოცემული თავის არსი

კარგად არის ცნობილი, რომ აუტიზმის, ასპერგერის სინდრომის, სენსორული ინტეგრაციის დარღვევის და სხვა ნევროლოგიური დიაგნოზის მქონე ბავშვებს უწევთ ბევრი ტიპიური საბავშვო თამაშის გამოტოვება. არსებობს ბევრი მიზეზი, რის გამოც ბავშვები არ მონაწილეობენ ამ თამაშებში: თამაში სენსორულად ზედმეტად დატვირთულია, ინსტრუქციები არ არის ნათელი, მოტორული კომპონენტები არის რთული, მოითხოვება მეტყველების გარკვეული დონე ან სოციალური ჩართულობა, რაც ბავშვისთვის შეიძლება

---

დამღლეელი იყოს. მიზეზი, იმისა, თუ რატომ დავამატე წიგნში აღნიშნული თავი, იყო ჩემი სურვილი, რეკომენდაცია გამეწია ზოგიერთი თამაშისთვის, რომელთა ათვისებაც წარმატებით შეუძლიათ ბავშვებს. მიზნად დავისახეთ, რაც შეიძლება მეტი თამაში გვესწავლებინა და რაც შეიძლება ბევრი უნარი განგვევითარებინა ბავშვებისათვის ამ თამაშებით წარმატებების მისაღწევად. თამაშობები არჩეული იქნა გარკვეული კრიტერიუმების გათვალისწინებით, მაგალითად, სიმარტივე, მეტყველების ჩართვის შესაძლებლობა, მოტორული კონტროლი, სოციალურ სიტუაციებში სენსორული მოდულაციის გაზრდის შესაძლებლობა. ამავდროულად, ყველა შერჩეული თამაში ბავშვს უჩენს მასში ხანგრძლივად მონაწილეობის მოტივაციას, შედეგად ბავშვები იღებენ იმ სარგებელს, რაც აღნიშნულ თამაშს ახასიათებს.

აგრეთვე უამრავი ბავშვი ავლენს სირთულეებს ზოგიერთი სათამაშოთი თამაშის დროს. ეს შეიძლება გამოწვეული იყოს სენსორულ ინტეგრაციასთან დაკავშირებული სირთულეებით, განსაკუთრებით კი სირთულეებით მოტორული დაგეგმვის პროცესში. ბავშვები ვერ ხვდებიან, როგორ უნდა ითამაშონ (მოახდინონ მანიპულირება) მაღაზიაში ნაყიდი სათამაშოებით. ეს თამაშები შეირჩა იმისათვის, რომ ბავშვებს მივცეთ მრავალმხრივი შესაძლებლობა გაერკვნენ სათამაშოების გამოყენებაში, და შეძლონ თანატოლებთან ერთად ტიპურ რეციპროკულ თამაშებში<sup>1</sup> ჩართვა. უფრო მაღალი დონის უნარების მქონე თანატოლები ხშირად მზად არიან ითამაშონ უკვე ნაცნობი თამაშები, თუნდაც ოდნავ შეცვლილი ფორმით.

## თამაში 91) დაარტყი თხუნელას (WHAC-A-MOLE)<sup>2</sup>

### შენობაში / ღია სივრცეში

- ღია სივრცეში

### რესურსები:

<sup>1</sup> რეციპროკული თამაშები - თამაშები, რომლებიც სრულდება მონაწილეთა მონაცვლეობით და მოითხოვს საპასუხო რეაქციებს.

<sup>2</sup> ცნობილი სამაგიდო თამაში

- თამაში - დაარტყი თხუნელას (Whac-A-Mole, (Milton Brandly));
- სამი პატარა პლასტმასის ჭიქა.

## როგორ?

- თამაშის მიზანია თხუნელას მოხვდეს ჩაქუჩი, როცა ის ხმაურობს ან ანათებს. სათამაშოში მოცემულია ოთხი თხუნელა სხვადასხვა ფერის ქუდებით. სთხოვეთ ბავშვს ერთ თხუნელას დაარტყას ჩაქუჩი მაშინ, როცა საჭირო იქნება.
- ჩართეთ სათამაშო და დაიწყეთ თამაში. თამაში დაიწყება მუსიკით; თხუნელები განათდებიან შემთხვევითი პრინციპით. სთხოვეთ ბავშვს დაარტყას პლასტმასის ჩაქუჩი შერჩეული ფერის თხუნელას, როდესაც ის განათდება.
- ამ თამაშმა შეიძლება გამოიწვიოს ძალიან ბევრი ვიზუალური ან სმენითი სტიმული, ან ორივე ერთდროულად. აუტიზმის დიაგნოზის მქონე ბოგიერთი ბავშვისათვის, შესაძლებელია თამაშის ადაპტაცია შემდეგნაირად - დააფარეთ სამ თხუნელას პლასტმასის ჭიქები; სთხოვეთ ბავშვს თავდაუფარებელ თხუნელას დაარტყას ჩაქუჩი, როდესაც ის განათდება. თხუნელების თავზე ჭიქების მოთავსება ამცირებს ვიზუალურ სტიმულებს და თხუნელების რაოდენობას, რასაც ბავშვმა ყურადღება უნდა მიაქციოს.
- თქვენ შეგიძლიათ გახადოთ თამაში უფრო ინტერაქტიური, თუკი მეორე თხუნელას მოხდით ჭიქას და ჩაერთვებით თამაშში. დასხედით ერთმანეთის პირისპირ და დაარტყით თქვენს თხუნელას ჩაქუჩი, როცა ის განათდება.

## მიზანი:

- **იმედგაცრუების (ფრუსტრაციის) შემცირება:** მოცემული თამაში ამზადებს ბავშვს საერთო აქტივობებისთვის და ამცირებს იმედგაცრუებას. როგორც კი ბავშვი შეეჩვევა (გაუშინაურდება) თამაშს, შეგიძლიათ ჩართოთ თანატოლებიც.
- **ვიზუალურ-მოტორული კონტროლი:** ვიზუალურ სტიმულებზე მოტორული მოქმედებებით რეაგირება, აუმჯობესებს ვიზუალურ-მოტორული პასუხების ორგანიზების

უნარს და სისწრაფეს.

**ყურადღება:** ეს თამაში ზრდის ყურადღების უნარს, რადგან ბავშვმა თხუნელაზე მუდმივი ფოკუსირება უნდა მოახდინოს.

■ **სენსორული ფილტრაცია:** ეს აქტივობა ბავშვისაგან მოითხოვს ხმოვანი სტიმულების გამორიცხვას; კონცენტრაცია ხდება მხოლოდ ერთ თხუნელაზე. რაც მაშინ ხორციელდება, რაწამს ამის ჭერი დგება.

## თამაში (92) მშიერი, მშიერი ბეჭემოთები (HUNGRY, HUNGRY HIPPOS)

.....

### შენობაში / ღია სივრცეში

■ შენობაში

### რესურსები:

- თამაში - მშიერი, მშიერი ბეჭემოთები (Hungry, Hungry Hippo (Hasbro));
- 10/15 სმ (4/6 ინჩზე) თეთრი ბარათები;
- ლურჯი, მწვანე, ყვითელი და ვარდისფერი მარკერები;
- M&M-სი.

### როგორ?

- დახატეთ თითოეულ ბარათზე იმ ფერის წრე, რა ფერის ბეჭემოთებიც მოყვება თამაშს.
- გააკეთეთ თითოეული ფერის სამი ბარათი: ერთი - ერთი წერტილით, მეორე - ორი წერტილით, მესამე - სამი წერტილით. დახატეთ წერტილები წრეების შიგნით.
- დაიწყეთ ორი მოთამაშით (თქვენ და ბავშვი); თითოეული მოთამაშე ირჩევს ფერს.
- თითოეული მონაწილის გვერდით დადეთ თანაბარი

რაოდენობის ბარათების დასტა.

- თითოეული მონაწილე (მონაცვლეობით) ირჩევს ბარათს.

- მონაწილეს შეუძლია იმდენჯერ გამოიყენოს ღილაკი, რამდენი წერტილიც იქნება არჩეულ ბარათზე.

- როგორც კი ბავშვი მიეჩვევა თამაშს, სხვებსაც შეეძლება თამაშში ჩართვა.

- მეტი მოტივაციისთვის, სთხოვეთ ბავშვებს დათვალონ მიღებული ბურთულები; თითოეული მონაწილე მიიღებს იმ რაოდენობის M&M-ს, რამდენი ბურთულაც შეაგროვა.

## **მიზანი:**

- **მიზები და შედეგი:** მარტივი ზემოქმედების შედეგად ბეჭემოთი ალებს პირს და ყლაპავს ბურთულას. ეს ძალიან კარგია შეზღუდული მოტორული უნარების მქონე ბავშვებისათვის, რადგან თამაშში მოითხოვს მარტივ მოქმედებებს, რომლებიც იწვევს ბავშვისთვის სასურველ შედეგს.

- **სვლების მონაცვლეობა:** სვლებს შორის ვიზუალური მინიშნებების მქონე ბარათების აღება აწესრიგებს რიგითობას. ეს ამცირებს იმედგაცრუებას, რადგან თამაშში შეიძლება გახდეს ძალიან ქაოტური, თუკი ყველა მოთამაშე დაძახებაზე „დავინყეთ“ იმოქმედებს ერთდროულად.

- **თვლა:** თამაშის პროცესში ბავშვი ითვლის წერტილებს ბარათებზე, რათა გაიგოს, რამდენჯერ შეუძლია ბეჭემოთის ზურგზე თითის დაჭერა. ამავდროულად, თამაშში მოითხოვს ბავშვისგან განხორციელებული მოქმედების თვლას და ბარათზე მითითებულ რაოდენობასთან შესაბამისობაში მოყვანა.

- **სოციალური ურთიერთქმედება:** თუკი თამაშში ჩაერთვება თანატოლი, ის გახდება სოციალური.

- მარტივი სტრუქტურა და წესები: თამაშის ადაპტირებულ ვერსიაში მარტივი წესების დამატება ამცირებს იმედგაცრუებას.

## თამაში (93) ფერადი გორგოლაჭები (RAINBOW ROLLER) ან სატანქანო მზა (Car Track)

### შენობაში / ღია სივრცეში

- დახურული სივრცე

### რესურსები:

- თამაში - სამანქანო გზა (Car Track-Melissa & Doug) და ფერადი გორგოლაჭები (Rainbow Rollers – Alex).

### როგორ? (პირველი ეტაპი)

- თუკი თამაშობთ მცირეწლოვან ბავშვთან, რომელსაც თვალის შეზღუდული კონტაქტი და მეტყველება აქვს, მოათავსეთ მანქანა გზის (ტრეკის) ყველაზე მაღალ ადგილზე და მიუთითეთ, როცა მანქანა დაეშვება გზაზე.

- გაიმეორეთ ეს მოქმედება რამდენჯერმე, სანამ ბავშვი არ დააკვირდება როგორ ეშვება მანქანა სიმაღლიდან ქვემოთ.

- მომდევნო ეტაპზე, დაიჭირეთ მანქანა გზის დასაწყისში და დაელოდეთ, სანამ ბავშვი არ შემოგხედავთ ან ვერბალურად არ მიგანიშნებთ, რომ დაინცოთ. დაუდასტურეთ ბავშვს სიტყვიერად, რომ გაიგეთ მისი თხოვნა და დაუშვით მანქანა გზაზე.

- გაიმეორეთ მოქმედება რამდენჯერმე. ბავშვი თანდათან მიხვდება, რომ ნებისმიერი კომუნიკაციის მცდელობა, ბავშვის შესაძლებლობიდან გამომდინარე, იქნება ეს სიტყვიერი, ჟესტების ენით, თუ თვალებით კონტაქტი - მიიყვანს მას სასურველ შედეგამდე.

### როგორ? (მეორე ეტაპი)

- გამოიყენეთ ეს თამაში იმ ბავშვთან, რომელსაც აქვს მეტყველების უნარი და ახლა თქვენი მიზანია ისწავლოს მან



ნივთების მოთხოვნა. გეჭიროთ მანქანა, ხოლო როცა ბავშვი მიუთითებს მასზე, ჰკითხეთ: „რა გინდა?“

■ თუ ის გააგრძელებს მანქანაზე ჟესტებით მითითებას, გაახმოვანეთ მისი სურვილი: „მანქანა, მანქანა გინდა.“

■ მიეცით დრო, რომ გიჰასუხოთ. მან შეიძლება სცადოს „მანქანა“-ს წარმოთქმა, ან თქვას სხვა მსგავსი ჟღერადობის სიტყვა.

■ არ დაგავინწყდეთ ბავშვისთვის მანქანის დაუყოვნებლივ მინოდება. ასე თქვენ განამტკიცებთ სურვილების ვერბალურად (სიტყვიერად) გამოხატვის უნარს.

## **როგორ? (მესამე ეტაპი)**

■ ეს არაჩვეულებრივი თამაშია ფერების აღქმის უნარის გავარტიშებისთვის.

■ დაიჭირეთ სხვადასხვა ფერის მანქანები თითოეულ ხელში, და ჰკითხეთ ბავშვს, „რა ფერის მანქანა გინდა?“

■ უკარნახეთ ბავშვს პასუხი კითხვის დასმით „წითელი?“ და გაუნოდეთ ხელი, რომელშიც გიჭირავთ წითელი მანქანა. შემდეგ ჰკითხეთ: „თუ ლურჯი?“ და გაუნოდეთ ხელი, რომელშიც გიჭირავთ ლურჯი მანქანა.

■ თუ ბავშვი ხელს გაიშვებს რომელიმე მანქანისკენ, უთხარით: „შენ გინდა წითელი მანქანა“ და მიეცით.

■ შემდეგში ოდნავ უკან გამოსწიეთ მანქანა და დაელოდეთ. ამ მოქმედებამ შეიძლება უბიძგოს ბავშვს, რომ დაასახელოს მანქანის ფერი, რომელიც ენდომება.

**შენიშვნა:** ეს არის ერთ-ერთი სათამაშო, რომელმაც შეიძლება შეცვალოს თქვენი კომუნიკაცია ბავშვთან. მე ბევრჯერ გამომიყენებია ეს თამაში, როგორც საშუალება, ბავშვის სამყაროში შესაღწევად. მახსოვს როგორ ვმუშაობდით ერთად მე და ერთ-ერთი ბავშვის დედა იმისათვის, რომ ბავშვს მისთვის შეეხედა. მას ეს ძალიან უნდოდა და ძალიან ბევრ სხვადასხვა საშუალებას მიმართავდა ამისთვის. მე ვიყიდე სათამაშო სამანქანო გზა, რაც ბავშვს ძალიან მოეწონა. დედამ დაიწყო მანქანის დაყოვნება დაშვებამდე. ერთხელაც ბავშვმა შეხედა დედას, თითქოს უნდოდა ეთქვა: „ბავშვი ხელი დედა“. დედამ დაუშვა მანქანა გზაზე, ჩაეხუტა ბავშვს

და გაახმოვანა „დიახ, დიახ, უყურე, მანქანა დაეშვა გზაზე“. ბავშვს გადაედო დედის ენთუზიაზმი და მოკლე დროში ისინი რეციპროკულად (ერთმანეთის პირისპირ და მოქმედებების მონაცვლეობით) თამაშობდნენ ამ თამაშს.

## მიზანი:

- **გაზიარებული ყურადღება და თვალის კონტაქტი:** ეს აქტივობა იწვევს გაზიარებულ ყურადღებას. გაზიარებული ყურადღების მისაღწევად თქვენ ელოდებით ბავშვის მინიშნებას, რომ დაუშვას მანქანა გზაზე.
- **ექსპრესიული ენა:** ცნებები საუკეთესოდ შეისწავლება აქტივობების პროცესში. კონტექსტი ბუნებრივად ახალისებს შესაბამისი სიტყვების გამოყენებას და დასწავლას.
- **ფერის აღქმა:** ფერების სწავლება ბავშვისთვის საინტერესო კონტექსტში, ამარტივებს ამ პროცესს.
- **ვიზუალური აღქმის უნარი:** გზაზე მანქანის გადაადგილებაზე დაკვირვება იწვევს თვალების სწრაფ მოძრაობას.
- მიზეზი და შედეგი: მანქანის ხელიდან გაშვების მარტივ მოძრაობას მივყავართ გზაზე მისი დაშვების ეფექტამდე.

## თამაში (94) წყლის „ცხელი კარტოფილი“ (WATER HOT POTATO)

### შენობაში / ღია სივრცეში

- ღია სივრცე

### რესურსები:

- თამაში - ცხელი კარტოფილის შხეფები (Hot Potato Splash (Fundex));
- საცურაო ადგილი.

**შენიშვნა:** აუზში ყოფნისას ბავშვები ყოველთვის უნდა

აკონტროლოთ. თუ ბავშვმა არ იცის ცურვა, რეკომენდირებულია სამაშველო ჟილეტის გამოყენება.

## როგორ?

- ტრადიციული „ცხელი კარტოფილი“-ს მიხედვით, მოთამაშეები გადასცემენ ერთმანეთს კარტოფილს წრეზე.
- უკრავს მუსიკა (მუსიკა ისმის ცხელი კარტოფილიდან). როდესაც მუსიკა ჩერდება, ჩერდება თამაშიც და ცხელი კარტოფილი რჩება ერთი-ერთი მოთამაშის ხელში.
- მოთამაშემ, რომელსაც შერჩება ხელში ცხელი კარტოფილი, უნდა გააკეთოს რამე, მაგალითად მიიღოს სასაცილო სახე, უთხრას ყველას თავისი საყვარელი ფერი, ან აღწეროს საგნები აუზის ან ტბის გარშემო (მაგალითად, ხე, ჩიტი...ა.შ.).
- ეს აქტივობა შეიძლება მოაწყოს სახლის უკანა ეზოში აუზის გარეშეც. თუმცა კარგი ის არის, რომ „ცხელი კარტოფილი“ ტივტივებს წყალში და, თუ თქვენი ბავშვი ვერ დაიჭერს მას, ის არ დავარდება.

## მიზანი:

- **სოციალური ურთიერთობა:** ეს თამაში ხელს უწყობს სოციალურ ურთიერთობას განსაკუთრებული სირთულეების გარეშე.
- **მოტორული დაგეგმარება:** რადგან თამაშის არსი მდგომარეობს იმაში, რომ ბავშვს საგანი ხელში არ შერჩეს და სწრაფად გადასცეს სხვა მოთამაშეს, ბავშვები სწავლობენ ნივთის გადაცემას იმდენად სწრაფად, რამდენადაც შესაძლებელია. ეს მოქმედება მოითხოვს მოტორულ კოორდინაციას (მოძრაობის კოორდინაციას).
- **სმენითი ყურადღება:** თამაშის დროს ბავშვმა უნდა განასხვავოს ერთმანეთისგან მუსიკის ხმა, ბავშვების სიცილი და გარემოში არსებული სხვა სმენითი სტიმულები.
- **პროპრიოცეპტიული სტიმული:** როგორც კი ბავშვი მიეჩვევა წყალს, მის სხეულს წყალი საბანივით მოეფინება, რაც მოახდენს ბავშვის პროპრიოცეპტულ სტიმულირებას და შესძენს უსაფრთხოების განცდას. ამგვარად, აუზი

შესაძლებელია იყოს საუკეთესო სივრცე სხვადასხვა თამაშობებისთვის.

## თამაში (95) კურდღლის ნახტომი (BUNNY HOP)

### შენობაში / ღია სივრცეში

- შენობაში

### რესურსები:

- თამაში - ბაჭის ნახტომი (Bunny Hop game (Educational Insights)) .

### როგორ?

- დაიწყეთ თამაში შეკვრაში არსებული ყველა კურდღლის გამოყენებით.
- სთხოვეთ ბავშვებს, აირჩიონ ფერმერი (თითომ თითო), სხვადასხვა ფერის ქუდით.
- კამათლის საშუალებით განსაზღვრეთ რიგითობა. მოთამაშე კამათელზე ამოსული ფერის შესაბამის ბაჭიას აწვება ზევიდან.
- შემდეგ აწვება იმავე ფერის ფერმერს, რაც გამოიწვევს ბაჭის ზემოთ ამოხტომას (ყველა ბაჭია ერთდროულად არ ამოხტება).
- თუ აღნიშნული ბაჭია ამოხტება, მოთამაშე ინახავს მას. მოთამაშემ უნდა დაიმახსოვროს, თუ რომელმა ფერმერმა რომელი ბაჭის ამოხტომა გამოიწვია.

### მიზეზი:

- **ვიზუალური მეხსიერება:** ბავშვმა უნდა დაიმახსოვროს, რომელ ფერმერზე დაჭერამ გამოიწვია ბაჭის ახტომა.

- **რიგის დაცვა:** ეს თამაში იმდენად საინტერესო და მხიარულია, რომ ბავშვები იოლად შეძლებენ დაელოდონ თავიანთ სვლას. ასევე ბავშვებს უჩნდებათ მოტივაცია ყურადღებით მიადევნონ თვალი სხვა მოთამაშეების სვლას, რომ ნახონ რომელი ბაჭია ამოხტება.
- **აღმასრულებელი ფუნქცია:** თამაშის დროს ბავშვს უნევს დაგეგმვა, მუშა მესხიერების ჩართვა და შესაბამისად, აღმასრულებელი ფუნქციის კომპონენტების გამოყენება.

## თამაში (96) ჰო, ჰო ალუბალი (HI HO! CHERRY-O)

### შენობაში / ღია სივრცეში

- შენობაში

### რესურსები:

- თამაში - ჰო, ჰო ალუბალი (Hi-Ho! Cherry-O, Hasbro))

### როგორ?

- ჰკითხეთ ბავშვს, იცის თუ არა თამაშის წესები, და, თუ იცის, სთხოვეთ აგისწას. თუ არა, თქვენ განუმარტეთ მას წესები.
- თავდაპირველად სთხოვეთ ბავშვს, აირჩიოს ხე და მოათავსოს ყველა ალუბალი ხეზე.
- შემდეგ უთხარით ბავშვს, დაატრიალოს ისარი. თუ ისარი გაჩერდება ციფრზე, ბავშვმა ხიდან შესაბამისი რაოდენობის ალუბალი უნდა მოკრიფოს და ჩადოს კალათში. თუ ისარი გაჩერდება ძალღზე, ბავშვს მოუწევს 2 ალუბლის დაბრუნება ხეზე; თუ ისარი გაჩერდება ჩიტზე, ის აიღებს 1 ალუბალს კალათიდან და აბრუნებს ხეზე; ხოლო თუ - ალუბლებით სავსე კალათაზე, ყველა ალუბალი ბრუნდება ხეზე.
- გამარჯვებული არის, ვის ხეზეც არ დარჩება ალუბალი.

■ თამაშის მსვლელობისას, დაუსვით ბავშვს შეკითხვები. მაგალითად: „რა ციფრი გინდა რომ ამოგივიდეს?“

**შენიშვნა:** ეს თამაში ბავშვისგან მოითხოვს ნატიფ-მოტორული უნარების გამოყენებას (მაგალითად, თითების ცალ-ცალკე ამოძრავებას), თვლას.

### **მიზანი:**

■ **ცნებები: გამოიყენეთ ნაცვალსახელები:** „შენი ჯერია“; თანდებულები: „ალუბლები არის ხის ქვეშ“, „მე გავაჩერე ისარი ძაღლზე“, „ჩვენ დავაბრუნეთ ალუბლები კალათიდან“.

■ **მეტყველების გაფართოვება:** თამაშის საფუძველზე თქვენ შეგიძლიათ გამოიწვიოთ დისკუსია - „რა იქნებოდა“-სახის კითხვებით. მაგალითად, „რა იქნება, თუ ამომივა ციფრი 3?“

■ **სოციალური წესები:** ეს აქტივობა ავითარებს რიგის დაცვის ჩვევას.

■ **მათემატიკური ცნებები:** აქტივობა მოითხოვს თვლას და გადათვლას.

## **თამაში 97 ნიანგი სტომატოლოგი (CROCODILE DENTIST)**

### **შენობაში / ღია სივრცეში**

■ შენობაში

### **რესურსები:**

■ თამაში - ნიანგი სტომატოლოგი (Crocodile Dentist (Winning Moves))

### **როგორ?**

- თითოეული ბავშვი აკეთებს სვლას და მონაცვლეობით ხდება სტომატოლოგი. ყველა სვლაზე სტომატოლოგი აჭერს იმ კბილს, რომელსაც “მკურნალობს”.
- როდესაც სტომატოლოგი ცუდ კბილს აჭერს, ნიანგი ხურავს პირს და მოთამაშე ტოვებს თამაშს.

**შენიშვნა:** თუ თქვენი შვილი შეშინებული ჩანს და არ ერთვება თამაშში, მიეცით საშუალება, დაიჭიროს ნიანგის კორპუსი, როდესაც სხვა ბავშვები შეეცდებიან საჭირო კბილის პოვნას. წაახალისეთ ბავშვი დააჭიროს კბილს ხის ხელსაწყოთი ან კბილის ჭაგრისით, რათა მიეჩვიოს იმ აზრს, რომ თვითონ არ დაშავდება.

ეს არის ჩვენს კლინიკაში, ოკუპაციური და მეტყველების თერაპევტების ყველა დროის, ყველაზე საყვარელი თამაში, რადგან ის ძალიან მარტივია. აგრეთვე, დაწყებული სკოლამდელი ასაკიდან მეხუთე კლასამდე, ბავშვებს ძალიან მოსწონთ ის. სახალისოა იმის ყურება, თუ როგორ აკვირდებიან კომუნიკაციის სირთულეების მქონე ბავშვები იმას, თუ როგორ აჭერს კბილს თითს სხვა ბავშვი. თქვენ დაინახავთ ბავშვების ანეულ მხრებს და გაფართოებულ თვალებს იმის მოლოდინში, თუ როდის დაიხურება ნიანგის პირი. ეს არის არაჩვეულებრივი გზა ჯგუფური თამაშებისა და თერაპიის დასაწყებად და დასამთავრებლად.

## მიზანი:

- **სოციალიზაცია:** ეს სახალისო თამაში ბავშვებს აძლევს საშუალებას ითამაშონ ჯგუფში, ბავშვების გარემოცვაში და ხელს უწყობს რიგითობის დაცვის ათვისებას.
- **სენსორული მოდულაცია:** ეს აქტივობა ხელს უწყობს არათანმიმდევრული მოქმედებების მიმღებლობის სწავლას.
- **ნატიფი მოტორული უნარები:** რიგრიგობით კბილზე თითის დაჭერით, ბავშვი ავითარებს ცალკეული თითის მოძრაობებს, საჩვენებელი თითის გაშლითა და დანარჩენი თითების მოკეცვით.
- **სოციალიზაცია:** თამაშის განმავლობაში ბავშვი სწავლობს რიგის დაცდას.

## თამაში (98) **თაფლი, ფუტკარი, ხე** **(HONEY BEE TREE)**

.....

### **შენობაში / ღია სივრცეში**

- შენობაში

### **რესურსები:**

- თამაში - თაფლი, ფუტკარი, ხე (Honey Bee Tree, (International Playthings))

### **როგორ?**

- თამაშის დაწყებამდე თითოეული მონაწილე ირჩევს ლანგარს; რეკომენდებულია, რომ თითოეული მოთამაშის ლანგარის წინ დადოთ ბარათი, რომელზეც ეწერება მისი სახელი. თამაშში მონაწილეობა შეუძლია ორიდან ოთხამდე მოთამაშეს.
- თითოეული მონაწილე რიგრიგობით იღებს ფოთლებს თაფლის ხიდან.
- თამაშის მიზანია, ფოთლები ისე მოაყალიბოთ ხეს, რომ ფუტკრები არ ჩამოვარდნენ თქვენს ლანგარზე, რაც მოხდება, თუ არასწორად გამოიღებთ ფოთოლს ან ზედმეტად შეარხევთ ხეს.
- გაიმარჯვებს მონაწილე, რომლის ლანგარზეც იქნება ყველაზე ცოტა ფუტკარი, მას შემდეგ, რაც ყველა ფოთოლს ჩამოიღებენ ან ყველა ფუტკარი ჩამოვარდება.
- გაართულეთ თამაში: სთხოვეთ მოთამაშეებს, დაწვინენ მუცელზე და მკერდქვეშ ამოიდონ ბალიში. ბალიში გაზრდის სხეულის კონტროლს, რაც საჭიროა, რომ ბავშვებმა თამაშის დროს ნაკლებად შეარხიონ ხე.

### **მიზანი:**

- **პროპრიოცეპტული / შეხებითი სტიმული:** ამ თამაშისათვის საჭირო მოტორული კონტროლის გამო-



სავლენად, ბავშვმა უნდა შეძლოს ზეწოლისა და მოძრაობის სიჩქარის კოორდინირება.

■ **ნატიფი მოტორიკა:** ხიდან ფოთლების ჩამოხსნა მოითხოვს კარგად კონტროლირებად პინცეტური ჭერის უნარს.

■ **მოტორული კონტროლი:** მონაწილეებმა იმდენად ფრთხილად უნდა ჩამოხსნან ფოთლები ხიდან, რომ ის არ შეირხეს, წინააღმდეგ შემთხვევაში ფუტკრები ჩამოცვივდებიან. ფოთლების ხიდან სწრაფი ჩამოხსნა მოითხოვს მოხერხებულ მოტორულ კონტროლს.

■ **მიზები და შედეგი:** ბავშვები სწავლობენ, რომ ფოთლების ჩამოღებას მოჰყვება ფუტკრების ჩამოცვენა.

## თამაში (99) არ დაყარო ლობიო (DON'T SPILL THE BEANS)

### შენობაში / ღია სივრცეში

■ შენობაში

### რესურსები:

■ თამაში - არ დაყაროთ ლობიო (Don't spill the beans (Hasbro))

### როგორ?

■ ეს თამაში ორ ან მეტ მოთამაშეზეა გათვლილი. თავდაპირველად ერთად ითამაშეთ უფროსმა და ბავშვმა.

■ თითოეული მონაწილე იღებს ლობიოს გროვას.

■ მონაწილეები მორიგეობით დებენ ლობიოს პლასტმასის ქოთანში. თამაშის იდეა მდგომარეობს იმაში, რომ ლობიო მოათავსოთ ქოთანში ისე, რომ ის არ ამოტრიალდეს.

■ რაღაც მომენტში რომელიმე მოთამაშის დადებული ლობიო გახდება ქოთანის ამოტრიალების მიზეზი. გადმოყრილი ლობიო კი დაემატება ამ მოთამაშის გროვას.

■ გამარჯვებული იქნება მოთამაშე, რომელიც დარჩება ლობიოს გარეშე.

## მიზანი:

- **სოციალური ურთიერთობა:** ეს თამაში მოითხოვს რიგის დაცვას და უსაფრთხო ინტერაქციას.
- **ზედა კიდურების სიძლიერე:** ეს აქტივობა მოითხოვს ზედა კიდურების ძალას, იმისათვის, რომ მოხდეს მკლავის სტაბილიზაცია და ბავშვმა შეძლოს ლობიოს მარცვლების ქოთანში ფრთხილად მოთავსება.
- **ნატიფი მოტორული უნარები:** თამაშის პროცესში ბავშვს მოეთხოვება გამოიყენოს პინცეტური ჭერა ლობიოს ქოთანში მოსათავსებლად, თანაც ისე, რომ ქოთანი არ გადმოხრუნდეს.

## თამაში (100) **თავის ქალა ქარიბუ** (CRANIUM CARIBOO)

### შენობაში / ღია სივრცეში

- შენობაში

### რესურსები:

- თამაში - თავის ქალა ქარიბუ (Cranium Cariboo, Hasbro))

### როგორ?

- გამოიყენეთ თამაშის ვერსია დამწყებებისათვის (არსებობს უფრო გართულებული ვერსიაც).
- მოზრდილი ირჩევს ბარათის ტიპს (არჩევანი: ასოები, ციფრები, ფერები ან ფორმები).
- მოემზადეთ თამაშისათვის, მიყევით ინსტრუქციებს, რომლებიც მოყვება თამაშს. ბარათები გადმოაბრუნეთ; ჩადეთ ბურთები თავის ადგილებზე (შეანჯღრიეთ სათამაშოს ძირი, იმისათვის რომ ბურთებმა დაიკავეთ შემთხვევითი ადგილები); დარწმუნდით რომ გაქვთ გასაღები.

■ თამაშის წესები ძალიან მარტივია: თითოეული მოთამაშე ირჩევს ერთ ბარათს, რომელზე გამოსახულია ასო, ციფრი, ფერი ან ფორმა და ეძებს ბარათის შესაბამის „ჯადოსნურ კარს“. კარის პოვნის შემდეგ, მოთამაშე ადებს კარს გასაღებით, რომ ნახოს, იპოვა თუ არა საგანძურის ბურთი. ნაპოვნ ბურთს ათავსებს შესაბამის ნახვრეტში. თუკი მოთამაშე ბურთს ვერ იპოვის, მას მოუწევს, დაელოდოს შემდეგ სვლას.

■ შემდეგი მოთამაშე იღებს ბარათს და იმეორებს მოქმედებას.

■ მოთამაშე რომელიც ბოლოს იპოვის ბურთს, მიიღებს განძს.

**შენიშვნა:** თამაშის პროცესში რიგის დაცვის წასახალისებლად კარგი სტრატეგიაა შემდეგი წესის დადგენა - ის ბავშვი იღებს ბარათს, ვისაც აქვს გასაღები. ამისთვის, თქვენ მოგიწევთ ხმამაღლა უთხრათ ბავშვებს, რომ გადასცეს გასაღები შემდეგ მოთამაშეს, იკითხეთ: „ვისი რიგია, აიღოს გასაღები? დიახ, ჭეივის. ჭეივს აქვს გასაღები; ეს ნიშნავს, რომ მან უნდა ამოიღოს ბარათი“. თუ თქვენ ამას გააკეთებთ თამაშის დასაწყისში, ბავშვები მალევე, მითითებების გარეშე, დაიწყებენ გასაღების ერთმანეთისთვის გადაცემას.

მე ვთამაშობდი ამ თამაშს სკოლამდელი ასაკის ორ ბიჭუნასთან ერთად. მე მხოლოდ რამდენიმე მითითების მიცემა დაამჯიღა მათთვის, სანამ ერთ-ერთი ბიჭი თავისი სვლის დასრულების შემდეგ თვითონ გადასცემდა გასაღებს მეორე ბიჭს და ეტყოდა: „აიღე გასაღები, შენი ჭერი“. მე მომწონს მეტყველებისა და საგნების ფიზიკური გაცვლა. ყველაზე კარგი ამ თამაშში არის ის, რომ ბავშვებს არ უჩნდებათ განცდა, რომ ერთმანეთის წინააღმდეგ თამაშობენ, ისინი უფრო ერთად თამაშობენ, რომ გააღონ განძის კარი. ასეთი გაზიარებული ყურადღება საინტერესო სანახავია.

## მიზანი:

■ **წინააკადემიური უნარები:** ეს თამაში აცნობს ბავშვს ფიგურებს, ფერებს, ციფრებსა და ასოებს.

■ **მონაცვლეობა:** როგორც უმრავლესი სამაგიდო თამაშები, ეს თამაშიც მოითხოვს, რომ თითოეული მონაწილე

დაელოდოს თავის რიგს.

## თამაში 101 არ გატეხო ყინული (DON'T BREAK THE ICE)

### შენობაში / ღია სივრცეში

- შენობაში

### რესურსები:

- თამაში - არ გატეხო ყინული (Don't Break The Ice (Hasbro))

### როგორ?

- დაიწყეთ თამაში ყინულის მოედანზე კუბების ჩანცობით.
- თითოეული მოთამაშე პატარა ჩაქუჩს რიგრიგობით ურტყამს ყინულის კუბს. რაც უფრო მეტ კუბს ჩააგდებენ მონაწილეები მოედნიდან, მით უფრო იზრდება შანსი, რომ დარჩენილი კუბები ერთდროულად ჩაცვივდეს
- გამარჯვებული იქნება მოთამაშე, რომელიც არ გახდება გატეხილი ყინულის მოედნიდან დათვის ჩავარდნის მიზეზი.

### მიზეზი:

- სოციალური ურთიერთობა: ეს თამაში მოითხოვს რიგითობის დაცვას და უსაფრთხო ინტერაქციას.
- ზედა კიდურების ძალა: ეს აქტივობა მოითხოვს ზედა კიდურების ძალას. იმისათვის, რომ მოხდეს მკლავის სტაბილიზაცია, რათა ბავშვს შემთხვევით არ გაუტყდეს ყინული.
- ნატიფი მოტორული უნარები: ჩაქუჩის ხელში დასაჭერად საჭიროა მუშტით ჭერის უნარი.
- პროპრიოცეპტული სტიმული: ბავშვმა უნდა დაარეგულიროს ძალის რაოდენობა, რაც მას დასჭირდება ჩაქუჩის ხელში დასაჭერად და კუბებზე დასარტყამად (მსუბუქად ან ძლიერად).

# გამოყენებულ ტერმინთა განმარტებანი

---

**აკადემიური / წინა-აკადემიური უნარები:** ასობისა და სიტყვების, ციფრებისა და მათემატიკური ცნებების იდენტიფიცირება და გააზრება ეფუძნება წინარე ცოდნის და დასწავლილი ფაქტების ახალ ინფორმაციასთან დაკავშირების უნარს.

**აუტიზმი:** განვითარების დარღვევა, რომელიც გამოიხატება კომუნიკაციის, სოციალური ინტერაქციისა და ქცევის დარღვევით. ძირითადად ვლინდება ორ-სამ წლამდე ასაკის ბავშვებში. დაახლოებით 150-დან ყოველ ერთ ბავშვს შეიძლება აღენიშნებოდეს აუტისტური სპექტრის დარღვევა, მათგან ბიჭებში დარღვევა ოთხჯერ უფრო ხშირად გვხვდება, ვიდრე გოგონებში. კვლევებმა აჩვენეს, რომ ადრეულ ეტაპზე გამოვლენას და ჩარევას აქვს ძალიან დიდი მნიშვნელობა აუტიზმით გამოწვეული სირთულეების დაძლევაში. აუტიზმის ზოგიერთი ქცევითი მახასიათებლებია:

- სოციალური ინტერაქციისა და კომუნიკაციის შე-
-

ფერხებული განვითარება; აქტივობებისა და ინტერესების მკვეთრად შეზღუდული რეპერტუარი.

■ მეტყველების განვითარების შეფერხება ან მეტყველების არარსებობა; აზროვნების თავისებურება.

■ ქცევის, ინტერესებისა და აქტივობების შეზღუდული, განმეორებადი და სტერეოტიპული რეპერტუარი.

■ სენსორული ინტეგრაციის მკვეთრად გამოხატული სირთულეები ერთ ან მეტ სფეროში, მაგალითად, ვიზუალურ, სმენით, შეხებით, ვესტიბულურ (ბალანსი, მოძრაობა), პროპრიოცეპტულ (სხეულის შეგრძნება) სფეროში.

**ყურადღების დეფიციტისა და ჰიპერაქტივობის სინდრომი (ADHD):** ნირო-ქცევითი განვითარების დარღვევა. ორჯერ უფრო ხშირად გვხვდება ბიჭებში, ვიდრე გოგონებში და ხასიათდება მკვეთრად გამოხატული უყურადღებობით და იმპულსურობით. ყურადღების დეფიციტის დარღვევა (ADD) გვხვდება ჰიპერაქტივობის კომპონენტის გარეშე, რომელიც ამერიკის შეერთებულ შტატებში აღენიშნება 20-დან ერთ ბავშვს.

**აუდიტორული უნარები:** სმენის შეგრძნება, რომლის საფუძველზეც ხდება ხმოვანი სიგნალის დაფიქსირება, მომდინარეობის ამოცნობა და ერთმანეთისგან გარჩევა.

**აუდიტორული დისკრიმინაცია:** ბგერებს შორის და ხმოვან სტიმულებში მცირე განსხვავებების ამოცნობის უნარი (მაგ: „ბა“ და „პა“-ს; სახანძრო სწავლებისა და გაკვეთილების ზარის გარჩევა). აღნიშნული უნარის საფუძველზე ხდება იმ მიმართულებების იდენტიფიცირება, საიდანაც მოდის ხმოვანი სიგნალი.

**ასპერგერის სინდრომი:** აუტიზმის სპექტრის დარღვევა. დარღვევა ატარებს ცნობილი ავსტრიელი პედიატრის, ჰანს ასპერგერის სახელს. ხასიათდება სოციალური უნარების დარღვევით, სტერეოტიპული ქცევით და ინტერესებით, ნორმის შესაბამისი კოგნიტური უნარების ფონზე. ჩვეულებრივ, ასპერგერის სინდრომის მქონე ბავშვებს, არ აღენიშნებათ მეტყველების განვითარების შეფერხება, თუმცა, ახასიათებთ

სირთულეები მეტყველების პრაგმატულ მხარესთან დაკავშირებით.

**ორმხრივი (ბილატერალური) კოორდინაცია:** იგივე ბილატერალური ინტეგრაცია - სხეულის ორივე მხარის, ხელების, ფეხების და თავის შეთანხმებული გამოყენება. ეფუძნება სხეულის ორივე მხრიდან მიღებული ინფორმაციის ინტეგრაციას.

**კომუნიკაცია:** აზრებისა და ინფორმაციის გაცვლა სხეულის ერთ, მეტყველებით ან წერით.

**შუა ხაზის გადაკვეთა:** სხეულის შუა ხაზის მარტივად და შეუფერხებლად გადაკვეთის უნარი. მაგალითად, მარჯვენა ხელის განვდენა მარცხენა მხარეს მოთავსებული ჭიქის ასაღებად; კითხვისას თვალების მარჯვნიდან მარცხნივ შეუფერხებელი მოძრაობა თავის მოძრაობის გარეშე. შუა ხაზის გადაკვეთის უნარი არის მრავალი აკადემიური და სენსორული უნარის წინაპირობა.

**დისპრაქსია:** სენსორული და მოტორული აქტივობების განსაზღვრის, დანყების (ინიცირების), დაგეგმვის, და განხორციელების უნარის დარღვევა ან დეზორგანიზება.

**ექსპრესიული მეტყველება / ენა:** ხმის ტემბრის, ჟესტების, სიტყვების, საუბრის ტემპის და ზოგადად მეტყველების გამოყენება აზრების, ფიქრების, გრძნობებისა და მოვლენების გამოსახატად.

**რეცეპტული მეტყველება / ენა:** მოსმენილის, ჟესტებითა და მიმიკით გამოხატული ინფორმაციის გაგების უნარი. მანამ, სანამ ბავშვები შეძლებენ თავიანთი ფიქრებისა და სურვილების გადმოცემას, ისინი სწავლობენ მნიშვნელობის დაკავშირებას ობიექტებთან და მოქმედებებთან.

**თვალისა და ხელის კოორდინაციის უნარი:** თვალების ხელის მოძრაობასთან კოორდინირება, რის საფუძველზეც იქმნება გადაწერის, წერის, ფაზლის აწყობისა და ზუსტად

გაჭრის შესაძლებლობა.

**მხედველობის უნარები:** თვალის მოტორული უნარები, რაც სხვა მოტორული უნარების მსგავსად, მოითხოვს კუნთებს, ძალას, კოორდინაციას და დროში განაწილებას. თვალის მცირე კუნთებს აკონტროლებს ვესტიბულური სისტემა. სწორედ ამიტომ, ოკუპაციური თერაპევტები მხედველობასთან დაკავშირებული სირთულეების არსებობისას, ყოველთვის გადაამონტაჟებენ ვესტიბულური სისტემის მდგომარეობას. მნიშვნელოვანია აღვნიშნოთ, რომ ბავშვს შესაძლებელია ჰქონდეს 20/20 (იდეალური) მხედველობა, თუმცა მაინც განიცდიდეს ვიზუალური უნარების დეფიციტს. მხედველობის სირთულეები გავლენას ახდენს როგორც აკადემიურ ქცევაზე, ისე ფიზიკური კოორდინაციის უნარზე. მხედველობის უნარებია:

- თვალის სწრაფი მოძრაობა გამოყენებული თვალიერებისთვის.
- მიდევნება: თვალის შეუფერხებელი მიყოლება მოძრავი ობიექტისთვის, ან უძრავ საგანზე თვალის დაფიქსირება სხეულის მოძრაობის დროს.
- ფიქსაცია: თვალის შესაძლებლობა ფოკუსირება მოახდინოს უძრავ ობიექტზე.
- მობილობა: თვალის მთელი სიფართით მოძრაობის უნარი.
- მოქნილობა: თვალის მოძრაობის უნარი.
- თვალების ერთობლივი მუშაობა: თვალების მიახლოვების (კონვერგენციის) და ერთობლივად მუშაობის უნარი, რაც წარმოადგენს ბინოკულარული მხედველობის საფუძველს და აუცილებელია კითხვისთვის.
- კონვერგენცია (მიახლოვება): თვალების ერთმანეთის მიმართულებით მოძრაობის უნარი.
- დივერგენცია (განსვლა): თვალების ერთმანეთის საპირისპირო მიმართულებით მოძრაობა, გადახრა, რაც აუცილებელია შორს ყურებისთვის.

**ნატიფი მოტორიკა:** ხელებისა და თითების ბაზისური შესაძლებლობები, როგორცაა ხელის მოჭერა, ჩქმეტა, პინცეტური ჭერა (საჩვენებელი და ცერა თითით პატარა



საგნების აღება), ცერა და დანარჩენი თითების დაპირისპირება, ხელში და ხელებს შორის ობიექტებით მანიპულირება. ნატიფი მოტორული უნარები იძლევა საშუალებას ფუნქციური უნარების განხორციელებისთვის, როგორცაა ღილების შეკვრა, ფეხსაცმლის შეკვრა, კარის სახელურის მოტრიალება, ფანქრის სწორად დაჭერა ან დანა-ჩანგლის გამოყენება.

**ხელში ობიექტის მანიპულირების უნარები:** ხელის ორი მხარის განცალკევებულად მოქმედების უნარი, რომელიც ხორციელდება ძალისა და უნარების დაბალანსების საფუძველზე. აღნიშნული უნარის საფუძველზე ვითარდება უფრო დახვეწილი ნატიფი მოტორული უნარები.

**გაზიარებული ყურადღება:** ადრეული სოციალური უნარი, რომელიც გვაძლევს შესაძლებლობას მზერით ან მიმანიშნებელი ჟესტებით გავუზიაროთ სხვებს ობიექტზე ან მოვლენაზე დაკვირვებით მიღებული გამოცდილება. იგი წარმოადგენს სოციალური განვითარების, ენის ათვისებისა და კოგნიტური (შემეცნებითი) უნარების განვითარების საფუძველს.

**ენა:** სიმბოლოთა ერთობლიობა, რომელსაც ადამიანები იყენებენ კომუნიკაციისათვის. სიმბოლოები შესაძლებელია იყოს წერილობითი, გეპირ-სიტყვიერი, ან ჟესტური (ჟესტების ენა).

**ყნოსვა:** ყნოსვის შეგრძნება, ეს არის ორიდან ერთ-ერთი ქიმიური შეგრძნება. ის აღრიცხავს და კატეგორიებად ჰყოფს ინფორმაციას სუნების შესახებ ჰაერში არსებული ქიმიური ნივთიერებების შეგრძნების შედეგად.

**გემო:** გემოს შეგრძნება არის ერთ-ერთი ქიმიური შეგრძნება, რომლის ძირითადი ორგანოა ენისა და სასის ლორწოვანი გარსი. გემოს ენითა და სასით ვგრძნობთ.

**სივრცეში მდებარეობა:** გარემოში არსებული ობიექტების ერთმანეთთან და საკუთარ სხეულთან დაკავშირება მიმართებების, ორიენტაციისა და ორგანიზაციის განსაზღვრის მიზნით. მაგალითად, წინ, პირდაპირ, უკან და ა.შ.

**პრაგმატულობა (სოციალური მეტყველება):** სოციალურ სიტუაციებში ადამიანის ინტერაქციის დანერგული და გააზრებული წესები. განასხვავებენ კომუნიკაციის სამ უნარს:

■ ენის კომპონენტების რეციპროკული გამოყენება (საუბრისას მონაცვლეობა და ადექვატური საპასუხო რეაქციები), სასაუბრო თემის შენარჩუნება, საუბრისას ჯერის დაცვა, ვერბალური და არავერბალური სიგნალების გამოყენება.

■ მეტყველების გამოყენება განსხვავებული მიზნებისათვის.

■ მეტყველების შეცვლა იქიდან გამომდინარე, თუ ვისთან გაქვს კონტაქტი (ბავშვთან თუ ზრდასრულთან, შინ თუ გარეთ, ნაცნობთან თუ უცნობთან).

**პრაქსისი:** ხშირად გამოიყენება ტერმინი მოტორული დაგეგმვა. ტვინის უნარი დაგეგმოს და განახორციელოს მოქმედება, მოძრაობა ან მეტყველება. პრაქსისის საფეხურებია: იდეის / განზრახვის ფორმირება, მოტორული დაგეგმვა და შესრულება / განხორციელება. პრაქსისს მივმართავთ, როდესაც მოქმედება უცხოა, ან ნაცნობ მოქმედებას ვასრულებთ ახალ გარემოში.

**პროპრიოცეფცია (სხეულის პოზიცია / მდებარეობა):** სხეულის აღქმა, შეგრძნება: „მარცხენა ხელმა იცის, რას აკეთებს მარჯვენა ხელი“. ის გვატყობინებს „სად არიან“ სხეულის ნაწილები და როგორ მოძრაობენ ისინი ერთმანეთთან მიმართებაში.

**სენსორული ინტეგრაცია:** ნევროლოგიური პროცესი, რომლის საფუძველზეც ტვინში მიმდინარეობს სხეულიდან და გარემოდან მოცემული ინფორმაციის მიღება, ანალიზი, კატეგორიზაცია და მნიშვნელობის მინიჭება. ძირითადი შეგრძნებების ინტეგრაციის შედეგად, ხდება საკუთარი თავისა და გარემოს დაუყოვნებელი და სრული სურათით წარმოდგენა. მაგალითად, მხედველობის სისტემის ვესტიბულურ და პროპრიოცეპტულ სისტემებთან შეთანხმებული მოქმედება, უზრუნველყოფს მხედველობით-მოტორულ კოორდინაციას,

რის საფუძველზეც, ადამიანს შეუძლია გაშალოს ხელი და დაიჭიროს მისკენ ნასროლი ბურთი.

**სენსორული მოდულაცია:** სენსორული ინფორმაციის მიღების, „მონიტორინგის“ და დარეგულირების შესაძლებლობა. სენსორული მოდულაციის დარღვევა იყოფა სამ კატეგორიად:

- გადამეტებული რეაქციები: სახეზეა ფეთქებადი, ხელისშემშლელი ქცევა ან თავის არიდება.
- არასაკმარისი რეაქცია: სახეზეა დაბნეულობა და უკანდახევა.
- სენსორული ძიება: სახეზეა გაფანტულობა, (ნერვიული მოუსვენრობა, შეჭახება, დაცემა).

**შეხების შეგრძნება:** შეხების შეგრძნებას აქვს ორი კომპონენტი:

- განმასხვავებელი: შესაძლებლობა მიიღო საჭირო ინფორმაცია ნივთის თვისებებზე, რომელსაც ვხვებით.
- დამცავი: მსუბუქი შეხებით სტიმულირებული, ხშირად გვხდება აუტიზმის დიაგნოზის მქონე ბავშვებში.

**გონების თეორია:** ტერმინი აღწერს აზროვნების პროცესებს, რომლებიც საჭიროა დაგეგმვისთვის, ორგანიზებისთვის, გადამუშავებისა და დეტალების დამახსოვრებისთვის. აღმასრულებელი ფუნქციის დარღვევა გავლენას ახდენს ბავშვის შესაძლებლობაზე გამოსცადოს იდეები, შეიმუშავოს გეგმები, დროულად დაასრულოს სამუშაო, ითხოვოს დახმარება ან მეტი ინფორმაცია.

**ვესტიბულური (მოძრაობა-ბალანსი):** სამგანზომილებიანი „შენ აქ ხარ“ განცდა, რომელიც გვეხმარება აღვიქვათ, სხეულის მდებარეობა მიწის ზედაპირთან მიმართებაში.

**ვიზუალური-მოტორული ინტეგრაცია:** ვერტიკალურ და ჰორიზონტალურ სიბრტყეზე გამოსახულებების აღქმის შესაძლებლობა; ხორციელდება ვიზუალურ-მოტორული უნარების საფუძველზე.

**მხედველობა (ვიზუალური):** მხედველობის შეგრძნება, რომელიც უზრუნველყოფს ინფორმაციას ობიექტების ფერის, ფორმის, მათ შორის მანძილის და მათი მოძრაობების შესახებ.

**ვიზუალური მოტორული უნარები:** ვიზუალური ინფორმაციისა და სხეულის მოძრაობის კოორდინირების შესაძლებლობა.

**ვიზუალური აღქმის უნარები:** ტვინის შესაძლებლობა აღიქვას მხედველობიდან მიღებული ინფორმაცია, მოახდინოს მისი ინტეგრირება სხვა შეგრძნებებთან და გამოიყენოს იგი. ვიზუალური აღქმის უნარები იყოფა შემდეგნაირად:

- ვიზუალური დისკრიმინაცია (გარჩევა): მსგავსებისა და განსხვავების, ფიგურისა და ფონის გარჩევა; ნაკლები ვიზუალური ინფორმაციის შევსების უნარი.
- ვიზუალური მეხსიერება: წარსულში განცდილი ვიზუალური ინფორმაციის გახსენების შესაძლებლობა.
- ვიზუალიზაცია: ნაცნობი ვიზუალური ინფორმაციის აღქმის შესაძლებლობა და მისი გამოყენება მომავალში ახალი ვიზუალური სცენარის შემუშავებისთვის.

# ბიბლიოგრაფია

---

- Ayres, A. J. (1979) *Sensory Integration and the Child*, Los Angeles: Western Psychological Services.
- Ayres, A. J. (1972) *Sensory Integration & Learning Disorders*, Los Angeles: Western Psychological Services.
- Baldi, H., Detmers, D. (2000) *Embracing Play: Teaching Your Child with Autism* (video), Woodbine House.
- Baldi, H., Detmers, D. (2006) *Passport to Friendship* (video), Woodbine House.
- Baron-Cohen, S. (2003) *The Essential Difference*, New York: Basic Books.
- Baron-Cohen, S. (1995) *Mindblindness: An Essay on Autism and Theory of Mind*, Cambridge, MA; MIT Press.
- Bauman, M., M.D., and Kemper, T., M.D. (2005) *The Neurobiology of Autism*, Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
- Biel, L., and Peske, N. (2005) *Raising a Sensory Smart Child*, New York: Penguin Books.

- Dawson, G., Ph.D. (2005) Face Processing in Individuals with Autism (online), Medscape.
- Delaney, T. (2008) The Sensory Processing Disorder Answer Book Naperville, IL: Sourcebooks, Inc.
- Dennison, P. E. and G. E. (1989) Brain Gym. Teacher's Edition, Ventura, CA: Educational.
- Frick, S., and Hacker, C. (2000) Listening with the Whole Body Madison, WI: Vital Links.
- Goleman, D. (1995) Emotional Intelligence 1st edition, New York: Bantam Books.
- Goleman, D. (2006) Emotional Intelligence 10th anniversary edition, New York: Bantam Books.
- Goleman, D. (2007) Social Intelligence New York: Random House.
- Grandin, T. (1995) Thinking in Pictures and Other Reports from My Life with Autism, New York: Doubleday.
- Greenspan, S., and Wieder, S. (1998) Child with Special Needs: Encouraging Intellectual & Emotional Growth Reading, MA: Addison-Wesley.
- Hannaford, C. (1995) Smart Moves: Why Learning Is Not All in Your Head, Arlington, VA: Great Ocean.
- Healy, J. (1990) Endangered Minds: Why Children Don't Think & What You Can Do About It, New York: Touchstone.
- Heller, S. (1997) Vital Touch: How Intimate Contact with Baby Leads to Happier, Healthier Development New York: Owl Books.
- Hillier, C., O.D., and Kwar, M. (2005) From Eyesight to Insight: Visual/Vestibular Assessment and Treatment San Diego: M Kwar & Associates.
- Hirsh-Pasek, K., Ph.D., and Golinkoff, M., Ph.D. (2003) Einstein Never Used Flashcards Emmaus, PA: Rodale.
- Howard, P. (2000) The Owner's Manual for the Brain, Everyday Applications from Mind-Brain Research Atlanta, GA: Bard Press.

- Koegel, L., Ph.D., and LaZebnik, C. (2004) *Overcoming Autism*, New York: Penguin.
- Lawton-Shirley, N., and Oetter, P., *Sensory Integration & Beyond: Power Tools for Treating Children*, Seminar 2005.
- Leaf, R., and McEachin, J. (1999) *A Work in Progress*, New York: DRL Books.
- Liddle, T., and Yorke, L. (2004) *Why Motor Skills Matter*, New York: McGraw-Hill.
- Mailloux, Z. (2007) “Play and the Sensory Integrative Approach,” in Parham, L.D., and Fazio, L., *Play in Occupational Therapy for Children*, Boston: Mosby.
- May-Benson, T.Sc.D. (2007) “A Theoretical Model of Ideation in Praxis,” in Roley, S., Banche, E., and Schaaf, R., *Understanding the Nature of Sensory Integration with Diverse Populations*, Austin, TX: Pro-Ed.
- Miller, L. J. (2006) *Sensational Kids—Hope and Help for Children with Sensory Processing Disorder (SPD)*, New York: Perigee Books.
- Ozonoff, S., Ph.D., Dawson, G., Ph.D., and McPartland, J., Ph.D. (2002) *A Parent’s Guide to Asperger Syndrome & High Functioning Autism*, New York: Guilford.
- Pinker, S. (1994) *Language Instinct: How the Mind Creates Language*, New York: William Morrow.
- Rahmann, H. (1992) *Neurobiological Basis of Memory & Behavior*, New York: Springer-Verlag Technical.
- Ratey, J. (2001) *User’s Guide to the Brain*, New York: Vintage Books.
- Remick, Dr. K. (2000) *Eyes on Track*, Folsom, CA: JF Publishing.
- Schetter, P. (2007) *Best Practice Strategies and Interventions for Autism Spectrum Disorders*, UC Davis (Class).
- Schetter, P. (2004) *Learning the R.O.P.E.S. for Improved Executive Function*, Galt, CA: Autism & Behavior Associates.

- Squire, L., and Kandel, E. (1999). *Memory: From Mind to Molecules*, New York: Scientific American Library.
- Wilbarger, P., and Wilbarger, J. (1991) *Sensory Defensiveness in Children Ages 2–12: Intervention Guide for Parents & Other Caretakers*, Santa Barbara, CA: Avanti Educational Programs.
- Wynsberghe, D., and Noback, C. (1995) *Human Anatomy & Physiology*, 3rd ed., New York: McGraw-Hill.



# საძიებელი

---

## სენსორული განვითარება

- ოქროს ტახტი - **20** გვ.
- შეგრძნებების ტომარა - **22** გვ.
- ჰოთ-დოგი საბანში - **25** გვ.
- „ჯვრები და ნულები“ წვერის საპარს ქათმი - **28** გვ.
- მხიარულება საპნის ბუშტებით - **29** გვ.
- დამალული მარგალიტი - **31** გვ.
- მოდრავი თვალეები - **34** გვ.
- კოშკების წგრევა - **36** გვ.
- გაკის მანქანები - **38** გვ.
- სენსორული ყუთი - **40** გვ.
- გამადიდებელი შუშით ძებნა - **42** გვ.
- ქსოვილის საქანელა - **44** გვ.
- მუსიკალური ბალიშები - **46** გვ.
- მოქანავე ამწე - **48** გვ.
- ხმაური ჩემს ყურებში - **50** გვ.
- შეჭიბრი სულის შებერვაში - **51** გვ.

- შემგროვებელი კონვეიერი - **52** გვ.
- სკუტერის დაფის შეჯახება - **54** გვ.

## მსხვილი მოტორული უნარები

- მოხტუნავე დათვები - **60** გვ.
- ბუშტი ჰაერში - **63** გვ.
- სინთეტიკის რგოლი - **65** გვ.
- სკუტერის დაფა - **68** გვ.
- ლაბირინთში ველოსიპედით მოძრაობა - **70** გვ.
- ბურთების სროლა - **72** გვ.
- წონასწორობა ბურთით და ბალიშით - **74** გვ.
- დამჭერი სათლი - **75** გვ.
- დაიჭირეთ რვიანზე - **77** გვ.
- თევზაობა - **79** გვ.
- ზუმ-ბურთი (ZOOM BALL) - **81** გვ.

ბურთის მიზანში სროლა - **83** გვ.  
კუს ჭავჭავი - **84** გვ.

## ნატიფი მოტორული უნარები

მონეტები გოჭის ყულაბაში -  
**89** გვ.  
ლურსმნების დაჭედება - **90** გვ.  
ქალაქი მდინარის პირას - **92** გვ.  
წრეების გაფერადება - **93** გვ.  
სწრაფი აკრეფა (PICKUP SPEED)  
- **95** გვ.  
ინვიმოს - **97** გვ.  
გემრიელი ყელსაბამი - **99** გვ.  
პლასტელინის დაჭრა (Play-DoH)  
- **101** გვ.  
ავანგარდული მხატვრობა -  
**102** გვ.  
მოქმედების ნაწილის დაუფლება  
- **104** გვ.

## კომუნიკაცია

ჭი-ტაა - **109** გვ.  
წითელი შუქი, მწვანე შუქი - **111**  
გვ.  
მუშა მესხიერება - **114** გვ.  
სად? - ჩემს სამყაროში - **116** გვ.  
პერსონაჟის ბრძანებები - **117** გვ.  
თანდებულები და მე - **119** გვ.  
რა არის გამოტოვებული? -  
**121** გვ.  
როგორ დასრულდება ეს? -  
**123** გვ.  
ერთ ყურში შეუშვი და მეორედან  
გამოუშვი - **124** გვ.  
წესრიგი და თანმიმდევრობა  
სახლში! - **127** გვ.

## სოციალური მგრძობელობა

თამაში შეღიტიწებაზე - **132** გვ.  
გამოტოვებული სახე - **134** გვ.  
გამოიცანი ვინაა? - **135** გვ.  
შექება და პინგ-პონგის ბურთები  
- **137** გვ.  
სახალისო მინიშნება - **138** გვ.  
ადამიანები ლოტოს ბარათებზე -  
**141** გვ.  
ჩემი ჭკუა - შენი ჭკუა - **143** გვ.  
მე ვხედავ, მე ვაკეთებ - **145** გვ.  
სხეულის მინიშნება - **146** გვ.  
ემოციური კარტოფილისთავა -  
**148** გვ.  
არ დააგდო ბურთი - **149** გვ.

## სასკოლო მზაობა

ვისი ჭერია? - **153** გვ.  
რა არის ჩემს სამყაროში? -  
**154** გვ.  
ზურგზე მწერალი - **155** გვ.  
წადი, თევზო - **157** გვ.  
მოიძიე და წარმოთქვი - **159** გვ.  
ასო-ბგერათა ძიება - **161** გვ.  
ყოველდღიური ბარათები -  
**162** გვ.  
თავსატეხის ამოხსნა ბარიერებით  
- **163** გვ.  
უფრო დიდი, უკეთესი ანბანი -  
**165** გვ.  
ასო-ბგერები ყველგან! -  
**166** გვ.  
ფერთა კავშირი - **167** გვ.  
ფურცლის სარბოლო ბილიკები -  
**169** გვ.

## სახლში შესასრულებელი აქტივობები

მხიარულება რეცხვისას - **172** გვ.  
სანიტარი - **174** გვ.  
მაგიდის განწყობა - **176** გვ.  
ფერადი კვება - **178** გვ.  
ერთი ფერის საჭმელი - **179** გვ.  
საპნიანი აღმოჩენები - **181** გვ.  
პიკნიკის დაგეგმვა - **182** გვ.  
წვეულების დაგეგმვა - **184** გვ.  
სენსორულ - კულინარიული აქტივობა - **186** გვ.

## გარეთ შესასრულებელი აქტივობები

გარე (ვიზუალური) ბიბლიოთეკა - **191** გვ.  
თავდაყირა - **193** გვ.  
სეირნობა და საუბარი - **194** გვ.  
ახლოს და შორს - **197** გვ.

გარეთ გასასვლელი - **200** გვ.  
ჩემი საიდუმლო ბილიკი - **201** გვ.  
სათავგადასავლო ჩანთა-**203** გვ.  
ცნობილი თამაშების ადაპტირებული ვარიანტები დაარტყი თხუნელას (WHAC-A-MOLE) – **206** გვ.  
მშიერი, მშიერი ბეჭემოთები - **208** გვ.  
ფერადი გორგოლაჭები ან სათამაშო სამანქანო გზა - **210** გვ.  
წყლის „ცხელი კარტოფილი“ – **212** გვ.  
კურდღლის ნახტომი - **214** გვ.  
ჰო, ჰო ალუბალი - **215** გვ.  
ნიანგი სტომატოლოგი - **216** გვ.  
თაფლი, ფუტკარი, ხე - **218** გვ.  
არ დაყარო ლობიო - **219** გვ.  
თავის ქალა ქარიბუ - **220** გვ.  
არ გატეხო ყინული - **222** გვ.

