**HORVÁTH ENDRE DRS.:**

**SMETRY módszerfejlesztés – A tanári ráhangoltság társas kapcsolati dimenziójának vizsgálata a köznevelésben**

ELTE PPK Neveléstudományi Doktori Iskola Gyógypedagógia program

Témavezető: Dr. Szekeres Ágota, egyetemi docens, ELTE BGGYK

 Dr. Szenczi-Velkey Beáta Ágota, egyetemi docens, ELTE BGGYK

**Absztrakt**

Az utóbbi években számos tanulmány foglalkozott a tanári ráhangoltság fogalmának meghatározásával és mérésével, valamint annak vizsgálatával, hogyan befolyásolja a diákok iskolai élményeit és teljesítményét (Dawes és mtsai., 2023; Foran és mtsai., 2021; Hall és mtsai., 2021; Harks & Hannover, 2020; Marucci és mtsai., 2018, 2021; Schwab és mtsai., 2022; Whitehead és mtsai., 2021). Az eddigi eredmények azt mutatják, hogy a tanári ráhangoltság kritikus szerepet játszik az osztálytermi dinamikák kezelésében és a diákok szociális és emocionális jólétének biztosításában. Az előadásban a tanári ráhangoltság társas kapcsolati dimenziójának vizsgálatát célzó doktori kutatás kerül bemutatásra. Ismertetésre kerülnek a fő kutatási kérdések, a kutatás során alkalmazott módszer. Az előadás részletesen ismerteti a kutatás első fázisának, a pilot adatfelvételeknek a tapasztalatait, amelyek során finomításra került a tanári ráhangoltság kérdőív és az adatfelvételi eljárás.

**ARDAI EVELYN DRS.:**

**Nintendo Wii alkalmazása Down szindrómával született személyek mozgásfejlesztésében**

**- Mozgástanulás tervezett terápiás folyamatban -**

ELTE PPK Neveléstudományi Doktori Iskola Gyógypedagógia program

Témavezető: Dr. habil Papp Gabriella, habilitált főiskolai tanár, dékán, ELTE BGGYK

 Dr. Berencsi Andrea, egyetemi docens, ELTE BGGYK

**Absztrakt**

Kulcsszavak: mozgástanulás, Down szindróma, egyensúly, testtartás szabályozás, Nintendo Wii, vizuális vertikális észlelés

Down szindrómával született (DS) személyek motoros képességprofiljára jellemző lehet a csökkent izomerő és izomtónus, illetve a testszerte előforduló ízületi hyperflexibilitás, amely tényezők hatással lehetnek a testtartásra és az egyensúlyszabályozásra (Hollódy, 2019; Maïano és mtsai., 2018). A motoros képességek fejlesztése területén egyre népszerűbbé váló Virtuális Valóság rendszerek lehetőséget nyújtanak az egyensúly és testtartás vizsgálatára, valamint fejlesztésére DS személyek körében (Abdel Ghafar és mtsai., 2017; Lin & Wuang, 2012).

Kutatásunk célja, hogy megvizsgáljuk és leírjuk, hogy milyen jellemzői vannak a testtartás szabályozásnak és az egyensúlynak DS személyek esetében tipikus fejlődésmenetű (TD) személyekkel összevetésben. Feltérképezzük, hogy a funkcionális képességek közül a testtartás szabályozáshoz szükséges motoros alapképességek és a vizuális vertikális észlelése milyen jellemzőket mutat. Emellett, elemezzük, hogy virtuális játék, a Nintendo Wii segítségével végzett egyensúlyfejlesztő tréning során bekövetkezik-e a résztvevők esetében tanulási hatás. Valamint, vizsgáljuk, hogy a Nintendo Wii tréninget követően a tartásszabályozással összefüggő motoros és perceptuális készségek területén változik-e a résztvevők teljesítménye.

Hipotézisünk szerint, a DS és TD résztvevőink kiinduló teljesítménye a testtartás szabályozással összefüggő motoros és perceptuális készségek területén eltérő eredményeket mutat majd. Feltételezzük továbbá, hogy a Nintendo Wii-vel végzett egyensúlyfejlesztő tréning során történő gyakorlásnak köszönhetően változik résztvevőink játékteljesítménye. Úgy véljük, hogy a játékteljesítmény mellett, változást mutat majd a Wii tréninget követően a résztvevő DS és TD csoportok teljesítménye a funkcionális egyensúly, az izomerő, a vizuális vertikális észlelés, illetve a testtartásszabályozás minőségi mutatói (body sway – a test oldalirányú és előre hátra irányú kilengése) esetében is.

Eddigi vizsgálataink két szakaszban történtek. Egy pilot vizsgálat során tapasztalatot szereztünk az általunk alkalmazni kívánt vizsgálóeljárásokról és a Wii tréningről a vizsgálati design véglegesítése érdekében. A pilot vizsgálat eredményei és tapasztalati alapján a kutatási design a következőképpen alakult: az eddigi vizsgálatokba 18 és 30 év közötti Down szindrómával született (DS=18) és tipikus fejlődésmenetű (TD=7) résztvevőket vontunk be. Minden résztvevő esetében állapotfelmérést végeztünk a funkcionális egyensúly, az izomerő, illetve a testtartásszabályozás (az általunk alkalmazott állapotfelmérő tesztek: Berg Funkcionális Egyensúly skála - BERG, 30 másodperces Felülés és Plank teszt, Five times sit to stand teszt – FTSST, Timed up and go teszt – TUG), valamint a vizuális vertikális (VV) észlelés (Vödör teszt) terén. Ezt követően DS résztvevőinket random két csoportra osztottuk: vizsgálati (DS Wii=9) és kontroll (DS kontroll=9) csoport. A DS Wii csoport és TD csoport tagjai az állapotfelmérést követően egy 8 alkalmas egyensúlyfejlesztő tréningen vettek részt 4 hetes intervallumban, amely során a Nintendo Wii két egyensúlyfejlesztő játékával dolgoztunk (Csúszkáló pingvin és Fejelő kapus). A tréningidő leteltét követően minden résztvevőnkkel megismételtük az állapotfelmérést.

A vizsgálatok során kapott eddigi eredményeink azt mutatják, hogy a DS és TD résztvevők kiinduló teljesítménye a funkcionális egyensúly, az izomerő és vizuális vertikális észlelés területén eltérést mutatnak a csoportok között. A Wii tréning során rögzített eredmények azt jelzik, hogy a DS Wii csoport játékeredményei szignifikáns teljesítményjavulást mutatnak a Csúszkáló pingvin (p<0,001) és Fejelő kapus (p<0,002) játékokban egyaránt, az 1. és 8. tréningalkalmak között. Továbbá, a Wii tréning eredményei alapján, a TD csoport játékeredményei szintén szignifikáns növekedést mutatnak a Csúszkáló pingvin (p<0,002) és Fejelő kapus (p<0,01) játék 1. és 8. alkalma között. A DS Wii csoport Wii tréning előtti és utáni eredményei szignifikáns változást jeleznek a tartásszabályozással összefüggő motoros készségek (BERG: p<0,01; TUG: p<0,001; PLANK: p<0,003; FELÜLÉS: p<0,001; FTSST: p<0,002) terén. A TD WII csoport Wii tréning előtti és utáni teljesítménye szignifikáns változást mutat a TUG: p<0,000, a FELÜLÉS: p<0,02 és FTSST: p<0,02 tesztek esetében és nem jelez szignifikáns változást a PLANK és a BERG teszt esetében. A vizuális vertikális észlelés (VV) Wii tréning előtti és utáni átlag eredményei között egyik csoport esetében sem mértünk szignifikáns változást, a DS WII csoport tréning utáni VV eredményeinek szórása azonban csökkenő tendenciát mutat (közelít a valós függőlegeshez: 0°).

Az eredmények azt mutatják, hogy a Nintendo Wii egyensúlyfejlesztő játékai jól alkalmazhatóak DS személyek mozgásfejlesztése során. A résztvevők aktívan vesznek részt a tréningen, játékteljesítményük javulást mutat a gyakorlás során. A játékteljesítmény javulása mellett, a DS és TD résztvevők funkcionális állapota szintén javuló tendenciát jelez, a funkcionális állapotfelmérő tesztek eredményei alapján. Eredményeink megbízhatóságának növelése érdekében vizsgálataink további DS és TD résztvevők bevonásával folytatódnak.