

TESTIOHJEET APM- TESTIÄ VARTEN

HAVAINNOMOTORISET TAIDOT

1. Itsensä tunnistaminen:

- *“Mikä on sinun nimesi?”* Tulos on “KYLLÄ” jos lapsi tietää nimensä ja “EI” jos hän ei tiedä sitä.
- *“Tässä on peili. Kuka sieltä näkyy?”* Tulos on “KYLLÄ”, jos lapsi vastaa: “Se olen minä” tai mainitsee nimensä.
- *“Kenen kuva tässä on?”* Tulos on “KYLLÄ”, jos lapsi vastaa “Se olen minä” tai mainitsee oman nimensä.
- *“Löydätkö itsesi tästä valokuvasta?”* Tulos on KYLLÄ, jos lapsi osoittaa valokuvan lapsijoukosta itsensä.
- *“Kirjoita oma nimesi tähän paperille”* Tulos on KYLLÄ, jos paperille tulee selvä jälki (eli hän yrittää kirjoittaa nimensä).
- *“Piirrä tähän paperille oma kuvasi.”* Tulos on KYLLÄ, jos paperille tulee selvä jälki (eli hän yrittää piirtää oman kuvansa).

2. Kehon eri osien tunnistaminen:

“Näytä minulle, missä on sinun ...silmit...korvat...nenä?”

“Missä on sinun vatsa...selkä...kylki?”

Tulos on “KYLLÄ”, jos lapsi koskettaa oikeaa kehon osaa. => 2 pistettä

Helpotettu versio:

Jos lapsi ei tunnista kehonosan nimeä, aikuinen kysyy:

“Tiedätkö mikä on olkapää?”

=> jos lapsi vastaa "en" -> aikuinen näyttää omaa olkapäätänsä ja sanoo "tässä on minun olkapääni"

“Näytä minulle missä on sinun olkapääsi?” Jos lapsi koskettaa oikeaa kehonosaa, tulos = 1 piste

=> jos lapsi ei osaa näyttää oikeaa kehonosaa omasta vartalostaan, tulos = 0 pistettä



3. Kehon eri puolten erottaminen:

“Näytä minulle missä on sinun oikea/vasen...käsi/jalka? Tulos on “KYLLÄ”, jos lapsi heiluttaa pyydettyä kättä tai osoittaa toisella kädellä pyydettyä raajaa.



4. Kehon keskilinjan ylittäminen:

“Kosketa oikealla kädellä vasenta korvaasi”

“Kosketa vasemmalla kädellä oikeaa korvaasi.”

Tulos on “KYLLÄ” jos lapsi osaa ylittää kehon keskilinjan ja koskettaa vastakkaisen puolen korvaa. Tulos => 2 pistettä.

Helpotettu versio:

Jos lapsi ei pysty tekemään tehtävää sanallisten ohjeiden mukaan, voi häntä pyytää matkimaan tehtävää aikuisen perässä. Näytä tehtävä itse ja seuraa, osaako lapsi tehdä saman. Jos osaa, tulos = 1 piste.



5. Toiminnan ja käsitteen yhdistäminen:

- tietää kuinka olla... pieni

“Näytä minulle, kuinka olet pieni.”

Tulos on “KYLLÄ”, jos lapsi menee kyykkyyyn tai selvästi yrittää tehdä itsestään pienemmän (lyhyemmän) kuin mitä hän on normaalisti.

“Näytä, miten olet oikein suuri”

Tulos on “KYLLÄ”, jos lapsi venyttää itseään pitemmäksi tai kurkottaa ylöspäin yrittämällä tehdä itsestään suuremman (pitemmän) kuin mitä hän on normaalisti.

“Näytä minulle, miten koukistat käsivarttasi.”

Tulos on “KYLLÄ”, jos lapsi koukistaa käsivarttaan kyynärpäältä.

“Näytä, miten ojennat käsivartesi suoraksi.”

Tulos on “KYLLÄ”, jos lapsi ojentaa käsivarttaan suoraksi/suoremmaksi.

“Näytä, miten kävelet varpaillasi.”

Tulos on “KYLLÄ”, jos lapsi kävelee tai yrittää kävellä korkeilla päkiöillä/varpaillaan.



6. Vartalon symmetristen ja epäsymmetristen liikkeiden matkiminen:

A) *“Tee aivan samalla tavalla kuin minä teen.”*

Tulos on “KYLLÄ”, jos lapsi osaa jäljitellä aikuisen asentoa.



B) *“Tee samalla tavalla kuin minäkin.”*

Tulos on “KYLLÄ”, jos lapsi osaa jäljitellä aikuisen asentoa.



C) *“Entäs näin. Miten minä nyt olen?”*

Tulos on “KYLLÄ”, jos lapsi osaa jäljitellä aikuisen asentoa.



D) *“Tee samalla tavalla.”*

Tulos on “KYLLÄ”, jos lapsi osaa jäljitellä aikuisen asentoa.



E) *“Tee aivan samalla tavalla kuin minäkin teen.”*

Tulos on “KYLLÄ”, jos lapsi osaa jäljitellä aikuisen asentoa.



F) *“Entäs miten minä nyt olen?”*

Tulos on “KYLLÄ”, jos lapsi osaa jäljitellä aikuisen asentoa.



G) *“Tee aivan samalla tavalla kuin minäkin.”*

Tulos on “KYLLÄ”, jos lapsi osaa jäljitellä aikuisen asentoa.



OHJEET HAVAINNOMOTORISTEN TAITOJEN PISTEYTTÄMISEEN:

Tulos "KYLLÄ" = 2 pistettä

Tulos "AVUSTETTUNA" = 1 piste

Tulos "EI" = 0 pistettä

MOTORISET PERUSTAIIDOT

1. Kävelynopeus 10 metrin matkalta (0.001s)

“Näetkö nuo merkkikartiot. Kävele tästä reippaasti tuonne merkkikartioille saakka. Jatka kävelyä kartioiden ohi.”



2. Juoksunopeus 10 metrin matkalta (0.001s)

“Juokse nyt sama matka niin nopeasti kuin pystyt.”

Juoksu alkaa 1 m ennen lähtöviivaa (ns. lentävä lähtö). Lapsi saa valita itse lähtöhetken (Ns. oma lähtö).



3. Pituushyppy eli tasaponnistushyppy eteenpäin (1.0 cm), kaksi hyppyä, joista paras hyppytulos merkitään muistiin.

“Hyppää niin pitkälle kuin pääset.”



4. Tasajaloin hyppely sivuttain

Mitataan aika (0.10s tarkkuudella), mikä lapselta kuluu tasajaloin hyppäämiseen lattialle asetetun 25 x 10 cm merkkilapun yli. Hypätessä jalat ovat vierekkäin (= tasajaloin). Ajanotto alkaa, kun jalat irtoavat ensimmäistä kertaa alustasta ja ajanotto päättyy, kun 15. hyppy laskee kontaktiin lattian kanssa.

“Hyppää 15 kertaa tämän merkin yli niin nopeasti kuin pääset.”



5. Heitto-kiinniotto -yhdistelmä

10 kahden käden alakautta heittoa seinään kahden metrin etäisyydeltä. Pallo otetaan kiinni yhden pompun jälkeen. Heitto tehdään aina 2 m merkkiviivan takaa. Palloa voi mennä ottamaan kiinni sieltä minne se on seinästä pompannut. Lasketaan onnistuneiden kiinniottojen määrä.

Maksimipistemäärä 10 pistettä.

“Heitä pallo seinään molemmilla käsillä alakautta. Ota pallo kiinni yhden pompun jälkeen. Heitä kymmenen kertaa. Minä lasken heittojen määrän.”



6. Tarkkuusheitto

Tarkkuusheitto tennispallolla maalitauluun (kolme sisäkkäistä ympyrää, joiden halkaisijat ovat 20, 40 ja 60 cm) 1.5, 2 ja 3 metrin etäisyyksiltä. Lapsi heittää jokaiselta etäisyydeltä kolme kertaa vahvemmallalla kädellään (dominoiva käsi). Pisteet lasketaan kolmen peräkkäisen heiton summana sen perusteella, miten pallo osuu maalitauluun: pienimmästä ympyrästä (punainen keskiympyrä) saa 3 pistettä, keltaisesta 2 ja sinisestä 1 piste. Minimipistemäärä 0 pistettä (= ei osumia maalitauluun) ja maksimipisteet 9 pistettä (3 osumaa punaiseen keskiympyrään).

“Heitä pallo maalitauluun. Yritä osua punaiseen ympyrään.” (Toistetaan kolme kertaa.)



7. Tasapaino yhdellä jalalla, maksimi 20 s

“Seiso tämän merkin päälle. Nosta toinen jalka ylös ja yritä pysyä yhdellä jalalla paikoillaan, ihan liikkumatta, niin pitkään kuin pystyt.”

Tulos yhteenlaskettuna tasapainossa pysymisaika oikealla jalalla (20.00s) ja vasemmalla jalalla (20.00s), maksimi yhteensä 40 sekuntia. Tulos merkitään “KYLLÄ”, jos lapsi pystyy pitämään tasapainon yhdellä jalalla 20 sekunnin ajan.



8. Taputtaminen ja käveleminen rytmissä

“Kävele ja taputa samaan aikaan. Kädet taputtavat aina, kun jalka osuu maahan.”

Tulos on “KYLLÄ” jos lapsi pystyy kävelemään ja taputtamaan samassa rytmissä.



9. Laukkaaminen eteenpäin

“Näytä minulle, miten laukkaat”

Tulos on “KYLLÄ”, jos lapsi osaa laukata suoraan eteenpäin (eli rytmikkäin laukka-askelin muutaman metrin matkan).



10. Laukkaaminen sivuttain

“Laukataan seuraavaksi sivuttain, kylki edellä. Laukkaa minun perässä.”

Tulos on “KYLLÄ”, jos lapsi osaa laukata sivuttain, selvästi kylki edellä (eli rytmikkäin laukka-askelin muutaman metrin matkan).



11. Kuperkeikka

“Näytä minulle, miten teet kuperkeikan. Yritä päästä kuperkeikan jälkeen seisomaan. Pääsetkö seisomaan ilman että autat käsillä.”



Tulos on “KYLLÄ”, jos lapsi osaa tehdä kuperkeikan. Tehtävästä saatava pistemäärä riippuu siitä, mihin asentoon kuperkeikka päättyy:



= kuperkeikka päättyy selinmakuulle -> 1 piste



= kuperkeikka päättyy istuma-asentoon -> 2 pistettä



= kuperkeikka päättyy pystyasentoon ilman käsien apu
-> 3 pistettä

12. Potku kohteeseen

A) Paikallaan olevan pallon potkaiseminen maaliin

(Pallon potkaiseminen kahden metrin etäisyydeltä 50 cm x 50 cm kokoiseen maaliin. Maali on kiinnitetty seinään)

“Potkaise tämä pallo tuonne maaliin. Saatko osuman?”

Tulos on “KYLLÄ”, jos potku on hallittu ja pallo osuu maaliin. Pisteytys suorituksen mukaan:

Onnistunut potku, joka osuu maaliin = 2 pistettä

Onnistunut potku, joka ei kuitenkaan osu maaliin = 1 piste

Epäonnistunut potku, ei kunnollista osumaa palloon = 0 pistettä



B) Paikallaan olevan pallon potkaiseminen juoksuvauhdista

“Peruuta taaksepäin. Juokse sieltä palloa kohti ja potkaise pallo maaliin. Osutko maaliin?”

Tulos on “KYLLÄ”, jos pallo osuu maaliin. Pisteytys suorituksen mukaan:

Onnistunut potku, joka osuu maaliin = 2 pistettä

Onnistunut potku, joka ei osu maaliin = 1 piste

Epäonnistunut potku, ei kunnollista osumaa palloon = 0 pistettä



C) Liikkuvan pallon potkaiseminen juoksuvauhdista.

“Peruuta taaksepäin. Vieritän täältä pallon sinua kohti. Juokse palloa vastaan ja potkaise pallo maaliin.”

Tulos on “KYLLÄ”, jos pallo osuu maaliin. Pisteytys suorituksen mukaan:

Onnistunut potku, joka osuu maaliin = 2 pistettä

Onnistunut potku, joka ei osu maaliin = 1 piste

Epäonnistunut potku, ei kunnollista osumaa palloon = 0 pistettä



OHJEET MOTORISTEN PERUSTAITOJEN TULOSTEN KIRJAAMISTA JA PISTEYTYSTÄ VARTEN:

Numeeriset tulokset kirjataan tehtävästä riippuen sekunteina, senttimetreinä tai pisteinä.

Kategoriset muuttujat pisteytetään:

Tulos “KYLLÄ” = 1 piste

Tulos “EI” = 0 pistettä

Poikkeukset: Osiot numero 11 ja 12 (kuperkeikka ja potku kohteeseen)