

Specialiųjų poreikių vaikų ugdymas, skatinantis jų motyvaciją, aktyvumą logopedinėse pratybose

Specialiųjų poreikių vaikų ugdymas kelia didžiulius iššūkius, kuriuos įveikti galima pasitelkiant inovatyvius ugdymo metodus. Ugdymo metodas–tai įrankis, kurį reikia parinkti ir gebėti panaudoti pagal paskirtį taip, kad būtų įgyvendintas konkretus ugdymo tikslas–pasiektas norimas ugdymo(si) rezultatas.

5 mokymo realybės

- ugdymo rezultatai yra nenumatomi bei nepastovūs ir visiškai nepriklausomi nuo pedagogų ketinimų bei elgesio;
- pedagogas gali turėti aiškius bei detalius mokymo planus, bet tai, ką išmoksta vaikai - sunku numatyti ir išmatuoti.
- pedagogo darbas vertinamas ne pagal tai, ką jis daro, bet pagal tai, kokie yra vaiko laimėjimai;
- sąveika su vaikais yra nuolat kintanti, nereguliari; jis yra atsakingas už vaiko aktyvumą;
- mokymas yra toks unikalus, kad neįmanoma jo nei detaliai aprašyti, nei apibrėžti.

Aktyvumo prigimtis

Žmogus iš prigimties yra pasyvus. Aktyvumą sukelia išoriniai dirgikliai arba reikmės, pasireiškiančios potraukiais, interesais, vidinėmis paskatomis. Veiklai ir elgesiui kryptį teikia motyvacija, kurią skatina p a d ė k a. Pedagogas sudaro sąlygas vaikui būti aktyviam

Informacinės technologijos padeda sukurti naują, mokymui(si) tinkančią aplinką, kuri:

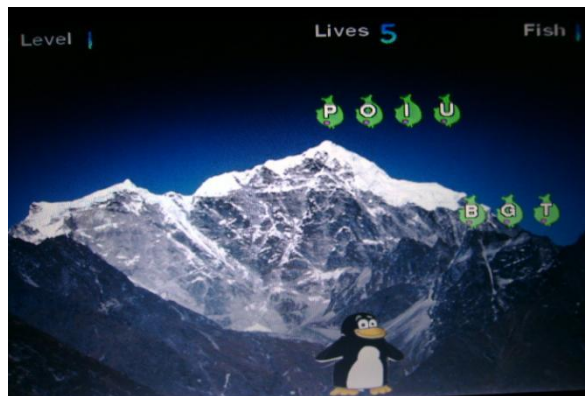
- praturtinta įvairiomis mokymo(si) priemonėmis,
- padeda ugdyti vaikų kritinį mąstymą, lavina kūrybiškumą,
- skatina taikyti įvairius mokymosi metodus, kurie padėtų atskleisti individualius vaikų gebėjimus.

Kompiuterinių mokomųjų programų savybės:

- Žadina smalsumą, domina vaikus ir patraukia juos dirbti;
- Atitinka vaikų patirtį, žinias ir jas plėtoja;
- Yra ganėtinai įvairi;
- Nurodo vaikams būdus, kaip įveikti ugdymo (si) sunkumus;
- Reguliariai teikia galimybių kartoti ir įtvirtinti pasiekimus;
- Pateikia taip, kad vaikai gali reguliariai vertinti save.

Vaikams, turintiems didelių mokymosi sunkumų, kompiuteriai ir programinė įranga gali padėti bendradarbiavimo ir ugdymo(si) situacijose, kadangi kompiuterių programos teikia nuolatinį ir išanksto nuspėjamą grįžtamąjį ryšį. Asmenys su dideliais mokymosi sunkumais gali reaguoti daug palankiau į kompiuterio grįžtamąjį ryšį nei į žmogaus atsakomąją reakciją.

Programa „TuxType“ skirta mokytis dirbti klaviatūra, greitai ieškoti reikiamų klavišų, atpažinti raides.



Kompiuterinis žaidimas „Pixie Games“ lavina vaikų girdimąjį ir regimąjį suvokimus, moko grupuoti daiktus.



FREPY Žaismingos kalbos terapijos priemonės:

- elektroninės, prieinamos internetu;
- spausdintos.

Interaktyvios ir daugiafunkcinės kalbos terapijos priemonės:

- skirtos skirtingoms kalbos kompetencijoms (gramatikai, žodynui, fonetikai, rišliajai kalbai, gramatikai) ugdyti
- skirtos kalbos supratimui ir kalbėjimui;
- tinkamos mokytis individualiai ir grupėmis;
- suteikiančios galimybę įsivertinti pasiekimus;
- pagrįstos naujausiomis kalbos mokymo(si) teorijomis.

Specialiųjų poreikių vaikų ugdytas skatinantis jų aktyvumą logopediniuose užsiėmimuose

Vaikų aktyvumą skatina :

- Lietuvių liaudies tautosakos naudojimas;
- Žaidimai : didaktiniai, kūrybiniai, komunikaciniai;
- Pedagoginės pertraukėlės;

- Kompiuterinės technologijos;
- Vertinimas.

Didaktiniai žaidimai. Šie žaidimai lavina:

- atmintį,
- mąstymą,
- kalbą,
- žodyną,
- foneminę klausą.

Kūrybiniai žaidimai. Kūrybinių žaidimų reikšmė :

- Padeda vaikui susipažinti su aplinkiniu pasauliu;
- Skatina kūrybiškai mokytis;
- Formuoja paprasčiausius, vėliau ir sudėtingus įgūdžius ir mokėjimus;
- Ugdo vaikų iniciatyvumą, darbštumą, mąstymo lankstumą;
- Moko ir pratina bendrauti ir bendradarbiauti.

Komunikaciniai žaidimai.

Formuoja bendravimo atmosferą, skatina ir plėtoja komunikacinius gebėjimus. Leidžia pasireikšti vaikų fantazijai, kurti siužetinius žaidimus, bendrauti tarpusavy. Įtvirtinti išmokus taisyklingai tarti garsus šnekamojoje kalboje. Pritaikyti įgytas žinias. Stebint vaikus pedagogas gali sužinoti, kaip vaikų šnekamojoje kalboje įsitvirtina išmokti garsai. Vaikai bendraudami stengiasi kalbėti taisyklingai, ugdomi rišlioji kalba, plečiasi žodynas. Formuojama bendravimo atmosfera, kuri skatina ir plėtoja komunikacinius gebėjimus.

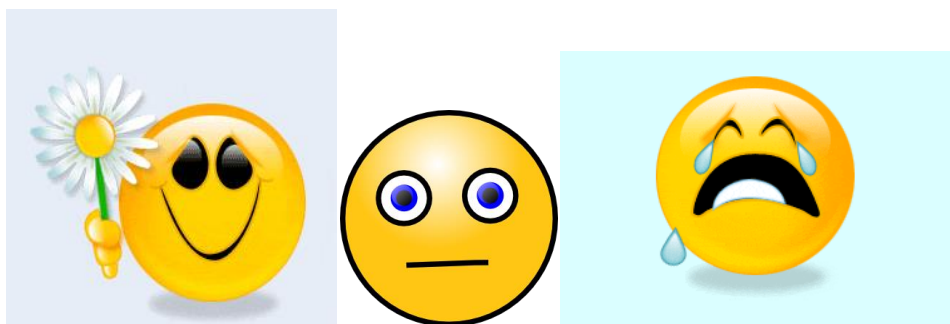


Pertraukėlės

Dažnai užtenka 2-3min. aktyvaus poilsio, kad vaikai vėl galėtų našiai dirbti. Šių pertraukėlių metu naudoju pirštukų žaidimus.

Smulkiosios motorikos lavinimas aktyvina smegenų centrus. Išlavina rankytę lavinimui. Vaikam patinka žaisti su pirštukais. Eilėraštką sujungus su smulkiąja motorika , vaikai greičiau jį įsimena (išmoksta mintinai).

Vertinimo metodas “ Veidukai”



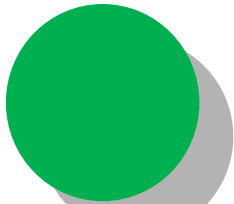
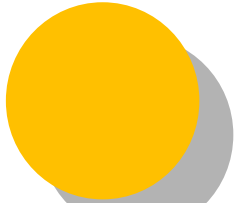
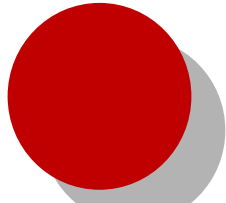
Valio – užduotį
atlikau puikiai,
stengiausi

Dar reikia
pasistengti

Liūdna,
nepasisekė,
nepakankamai
stengiausi

Vaikai noriai piešia veidukus užsiėmimo pabaigoje, tai savęs įsivertinimas. Tai ugdo pasitikėjimą savimi, skatina motyvaciją ugdymuisi. Iš pradžių visi piešia linksmus veidukus, bet po aptarimo vaikai pradeda vertinti realiai savo atliktas užduotis.

Vertinimo metodas “Šviesoforas”



Dar reikia pasistengti

Užduotį atlikau puikiai, stengiausi

Dažniausiai pradžioje vaikai renkasi žalią šviesą, po kelių užsiėmimų naudojant šį metodą, jau pasirenkamos ir kitos spalvos. Tai daug ką pasako pedagogui, ką ir kaip daryti kito užsiėmimo metu.

Vertinimo metodas “Nupiešk veidą”

Tai	<p>Kaip atidžiai Jūs klausėtės? (dešinė ausis)</p> <p>Ar veikla buvo verta Jūsų atidaus klausymosi? (kairė ausis)</p>	<p>Kaip Jums sekėsi dalyvauti? (dešinė akis)</p> <p>Ar patiko užduotis kurias atlikote? (kairė akis)</p>	<p>Kaip Jums sekėsi kalbėti?</p>	<p>Kaip sekėsi „Užuosti naujus dalykus, kuriuos galėtumėte vėliau panaudoti?”</p>	<p>Kaip užduotis sudomino Jus?</p>


netik

savęs

įsivertinimas, bet ir pedagogo įvertinimas. Vaikai noriai piešia veidukus ir aptaria noriai savo nupieštą. Naudojant šį metodą vaikai mato kur dar reikėtų pasistengti, būti atidesniems. Pedagogas

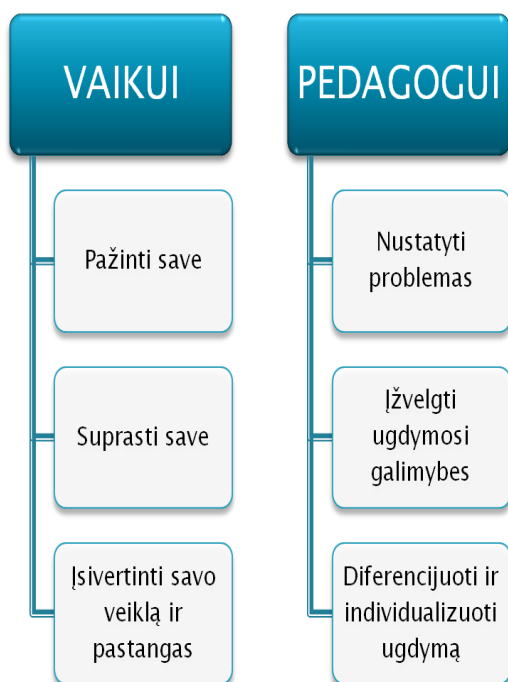
mato, ką kitame užsiėmime pakeisti, pakartoti ar visai atsisakyti tokio mokymo metodo. Veidukus ugdytiniai nešasi namo ir kartu su tėveliais gali aptarti, įvertinti logopedinių užsiėmimų metu.

Sėkmės kriterijai – užsiėmimo simboliai

					
Atidžiai klausyti	Taisyklingai kalbėti	Draugiškai bendrauti	Taisyklingai kvėpuoti	Susikaupę stebėti	Klausti

Sėkmės kriterijai tiek vaikams, tiek pedagogui padeda siekti korekcinio darbo geresnio rezultato. Užsiėmimai pradedami vis ieškant naujovių ir vaikams priimtinių mokymosi būdų. Vaikai aktyviai dalyvauja ir įvertina savo pastangas užsiėmimo metu, yra motyvuojami stengtis.

Ugdymosi situacijos vertinimas ir įšivertinimas padeda :



Silpnėsius gebėjimus turintiems vaikams, Daniel, Kauffman (2003) rekomenduoja taikyti kompiuterizuotą mokymą, kuris gali būti kaip naujos informacijos pateikimo būdas pedagogo aiškinimų papildymas. Vaikams, turintiems didelių mokymosi sunkumų, kompiuteriai ir programinė įranga gali padėti bendradarbiavimo ir ugdymo(si) situacijose, kadangi kompiuterių programos teikia nuolatinę ir išanksto nuspėjamą grįžtamąjį ryšį. Asmenys su dideliais mokymosi sunkumais gali reaguoti daug palankiau į kompiuterio grįžtamąjį ryšį nei į žmogaus atsakomąją reakciją. Logopediniuose pratybose naudojant šiuos metodus, kurie skatina vaikų motyvaciją ugdymui(si) ir mokymui(si), yra pasiekiami geresni korekcinio darbo rezultatai, šalinami sutrikimai, mažinami specialieji poreikiai. Ugdytinio vertinimas. Formuojamasis vertinimas padeda nustatyti, kiekvieno ugdytinio galimybes ir keliant atitinkamus reikalavimus stebėti daromą pažangą. Individualizuoti reikalavimai turi būti įveikiami bet ne pernelyg žemi, skatinantys ugdytinius „stiebtis“. Šalinant ugdymosi sunkumus buvo naudojami šie metodai: Padėk draugui. Darbas grupelėse, porose. IT technologijos. Kūrybiniai žaidimai, Didaktiniai žaidimai, komunikaciniai žaidimai, Pertraukėlės. Vertinimo metodas “ Veidukai”. Vertinimo metodas “Šviesoforas”. Metodas „mokausi klausti“. Vertinimo metodas „Nupiešk veiduką“. Metodas „Koks aš galiu būti?“ „Prieš klausdamas pedagogo, paklausk draugo“ „Trys naujienos“

Parengė logopedė metodininkė Jurgita Pileckienė