



SKAITMENINĖS PROGRAMOS

VAIKŲ, TURINČIŲ AUTIZMO SPEKTRO
SUTRIKIMĄ, UGDYMIUI ORGANIZUOTI

TURINYS

<u>Ivadas</u>	<u>3</u>
<u>Skaitmeninės programos kalbai ir komunikacijai ugdyti</u>	<u>4</u>
<u>Skaitmeninės programos pamokai efektyviai organizuoti</u>	<u>13</u>
<u>Skaitmeninės programos socialiniams įgūdžiams ugdyti</u>	<u>24</u>
<u>Skaitmeninės programos sensorinėms veikloms organizuoti</u>	<u>34</u>
<u>Literatūra</u>	<u>45</u>

ĮVADAS

Technologijos užima svarbią vietą žmonių kasdieniame gyvenime: medicinoje, laisvalaikio veikloje, švietimo sistemoje ir pan. Šiuolaikinės skaitmeninės priemonės leidžia dalintis informacija efektyviausiu būdu, taip įgalindamos asmens dalyvavimą visuomenėje. Informacinės ir komunikacinės priemonės turi reikšmingą poveikį ugdant mokinių organizacinius, socialinius, bendravimo ir akademinis gebėjimus, todėl rekomenduojama jas naudoti kaip universalią priemonę mokant įvairių mokomųjų dalykų ar atliekant užduotis.

Pastaraisiais metais pradėta plačiau domėtis skaitmeninių programų nauda organizuojant mokinių, turinčių autizmo spektro sutrikimą, ugdymą. Skaitmeninės programos gali būti integruotos į mokinių ugdymo procesą ir taip padėti palaikyti ir (ar) didinti mokinių fizinę, socialinę ir emocinę gerovę. Mokslininkai teigia, kad skaitmeninės programos yra svarbus įrankis, suteikiantis galimybę mokiniams naudoti vizualinius mokymo(si) metodus, kurie vaikams, turintiems autizmo spektro sutrikimą, dažnai yra efektyvesni nei tradiciniai mokymo(si) metodai. Pastebėta, kad šių įrankių naudojimas gali skatinti vaikų domėjimąsi mokslu ir lavinti jų pažintinius įgūdžius, ypač matematikos ir kalbos srityse.

Dėl dabartinių informacijos ir komunikacijos technologijų atsirado naujų priemonių ir galimybių socialiai sąveikauti ir vystyti tarpusavio santykius. Daugelis asmenų, turinčių autizmo spektro sutrikimą, teikia pirmenybę kompiuterinei sąveikai, kad galėtų pasinaudoti teikiamomis socialinėmis galimybėmis. Informacinės ir komunikacinės technologijos padeda efektyviau bendrauti, suteikia galimybę mokiniui išreikšti savo mintis ir poreikius, tai reikšmingai gerina mokinių savijautą ir dalyvavimą mokyklos aplinkoje. Svarbu paminėti, kad skaitmeninės programos, pritaikytos vaikų, turinčių autizmo spektro sutrikimą, poreikiams, padeda pasiekti geresnių mokymosi rezultatų, formuoja sėkmingesnius socialinius įgūdžius, nes suteikia jiems reikalingas priemones ir galimybes sėkmingai integruotis į visuomenę ir mokymosi procesą, o mokytojai turi naujų galimybių organizuoti ugdymą, užtikrinant aukščiausią ugdymo kokybę ir visų mokinių įtraukimą į mokymą(si).

Šiame leidinyje pateikiamos skaitmeninės programos pedagogams, mokytojų padėjėjams, švietimo pagalbos specialistams, mokiniams ir tėvams, kurias galima taikyti mokykloje pamokų ir pertraukų metu arba namuose.

**SKAITMENINĖS
PROGRAMOS
KALBAI IR
KOMUNIKACIJAI
UGDYTI**

Įprastai vaikai išmoksta kalbėti girdėdami ir pamėgdžiodami aplinkinius be ypatingo mokymo. Kai kurių vaikų komunikaciniai įgūdžiai neatsiranda laiku, vystosi nepakankamai greitai arba yra kitokie negu tipinės raidos atveju.

Apie 40 proc. vaikų, kuriems nustatomas autizmo spektro sutrikimas, nekalba. Bet komunikacija – tai daugiau nei kalba. Tai, kad žmogus negali kalbėti, dar nereiškia, kad jis neturi ką pasakyti. Akivaizdi tiesa, nereikalaujanti įrodymų: jeigu vaikas turi didelių žodinės komunikacijos sunkumų arba visai nekalba – reikalingas kalbos pakaitalas, t. y. alternatyviosios (pakaitinės) ir augmentinės (papildančiosios) komunikacijos (AAK) priemonės.

AAK sistemos naudojamos ne vietoj žodinės kalbos, o kartu su ja. Jos skatina ir ugdo vaiko verbalinius gebėjimus, gerina visos šeimos gyvenimo kokybę, mažina konteksto neatitinkančio elgesio (per daug intensyvaus ar užsitęsusio, vykstančio ne laiku ir ne vietoje) apraiškas. Komunikacinė sistema yra tinkama tada, kai ji prieinama vaikui ir suprantama kitiems žmonėms.

AAK priemonės gali būti simboliai arba gestai. Toliau pateikiamos informacinių komunikacinių technologijų (IKT) priemonės, kuriose galima rasti simbolių bei gestų rinkinių ir juos panaudoti mokant autistiškus vaikus bendrauti.

Didžioji dalis vaikų, turinčių autizmo spektro sutrikimą, geba bendrauti verbaliai, tačiau jų kalba dažnai monotoniška, mažai emocinga, nepakankamai naudojama socialiniame kontekste: vaikams sunku užmegzti ir palaikyti pokalbį, išplėstiniu sakiniu atsakyti į klausimą ir patiems jį užduoti.

Toliau pateikiamos IKT priemonės, kuriomis formuojama tinkama vaikų kalbos prozodija, lavinami balso valdymo gebėjimai, ugdoma kalba (formuojamos sąvokos, lavinamas girdimasis ir foneminis suvokimas, kalbos supratimas, ugdoma gramatiškai taisyklinga rišioji kalba), lavinamas įvykių sekos, priežasties-pasekmės ryšių suvokimas, ugdomi pokalbio įgūdžiai, mokoma skaityti.

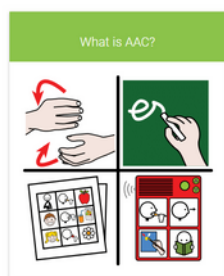
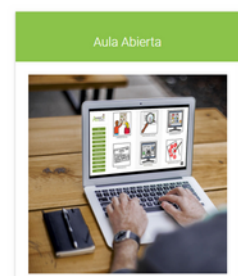
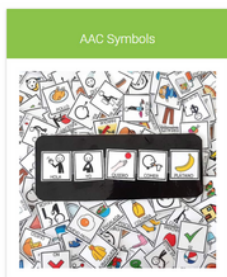


Priemonė skirta darbui su ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikais, pradinio, pagrindinio ir vidurinio ugdymo mokiniais.



ARASAAC priemonė skirta vaikams ir suaugusiesiems, turintiems verbalinio bendravimo ir socialinio konteksto suvokimo sunkumų.

Pagrindinės ARASAAC funkcijos:



Simbolių (piktogramų) biblioteka – ARASAAC siūlo alternatyviajai ir augmentinei komunikacijai skirtą simbolių rinkinį, kurį sudaro daugiau kaip 11000 simbolių, išverstų į daugiau nei 23 kalbas (tarp jų ir lietuvių). Simbolius tėvai, mokytojai ir specialistai naudoja įvairiais tikslais.

Įrankiai edukacinių kortelių rinkiniams kurti – programa siūlo galimybes kurti įvairias mokomąsias korteles ir jų rinkinius, skirtus socialiniams, komunikaciniams, savarankiškumo įgūdžiams ugdyti: komunikacines lentas ir knygas, dienvartėles, tvarkaraščius, vaizdines sekas ir pan.

Mokomosios medžiagos bazė – svetainėje pateikiama ugdymo priemonių biblioteka, kurioje pasirinkus kalbą ir ugdomą įgūdį galima rasti jau sukurtą priemonę ir ją naudoti ugdymo procese. Taip pat yra galimybė dalintis su kitais specialistais savo sukurtais resursais.

LINGOLT



ŽIŪRĖTI PROGRAMĄ

Android



ŽIŪRĖTI PROGRAMĄ

iOS

Priemonė skirta darbui su ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikais, pradinio, pagrindinio ir vidurinio ugdymo mokiniais.



LINGOLT priemonė skirta vaikams ir suaugusiesiems, kurie turi žodinio bendravimo sunkumų.

Pagrindinės LINGOLT funkcijos:



Alternatyviosios ir augmentinės komunikacijos priemonė – naudodamiesi šia programėle nekalbantys vaikai iš žodžių kortelių su jose atvaizduotais paveikslėliais gali sudėlioti žodžius, frazes ir sakinius ir taip išreikšti savo mintis.



Teksto įgarsinimas – programėlėje vaikas pasirinks norimus žodžius, atvaizduotus simboliais, juos sudės į sakinį, o programėlė įgarsins.



Platus žodyno pasirinkimas – programėlėje sukauptas platus simbolių žodynas, apimantis didelę dalį kalbos dalių (daiktavardžius, būdvardžius, veiksmažodžius, skaitvardžius, prielinksnius ir kt.).



Galimybė komunikuoti sakiniiais – programėlė suteikia galimybę jungti žodžius į frazes ir sakinius.

Dažniausiai naudojamų žodžių ir frazių aplankai – programėlė leidžia sudaryti ir išsaugoti konkrečiam asmeniui reikalingų žodžių, frazių ir sakinių aplankus, taip palengvinant kasdienį bendravimą, kai reikalingas žodynas yra lengvai pasiekiamas.

EASY PECS – PHOTO LAYOUT



ŽIŪRĖTI PROGRAMĄ

iOS

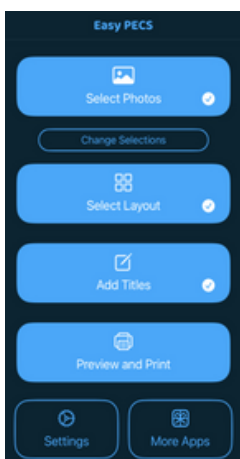


Priemonė skirta darbui su ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikais, pradinio, pagrindinio ir vidurinio ugdymo mokiniais.



EASY PECS – PHOTO LAYOUT priemonė skirta vaikams ir suaugusiesiems, kurie turi žodinio bendravimo sunkumų. Su programėle galima sukurti įvairias priemones aplinkai, veiklai struktūruoti bei alternatyviajai ir augmentinei komunikacijai.

Pagrindinės EASY PECS – PHOTO LAYOUT funkcijos:



Iš anksto paruošti šablonai – programoje yra daugybė šablonų (lapo dydis, pozicija (stačias ar gulsčias), suskirstymas), kurie padeda greitai sukurti korteles, skirtas alternatyviajai ir augmentinei komunikacijai, komunikacines lentas.

Skirtingi šriftai ir dydžiai – programa suteikia galimybę pasirinkti skirtingą šriftą, jo dydį ir spalvą, kad konkretus asmuo galėtų lengvai skaityti tekstą.



Vaizdų filtrai ir efektai – programoje pateikiami papildomi vaizdų redagavimo įrankiai, tokie kaip filtrai ir efektai, suteikiantys galimybę redaguoti vaizdus.

Nuotraukų biblioteka – programa gali būti susieta su išmaniojo įrenginio nuotraukų galerija.

Galimybė išsaugoti ir atsispausdinti – yra galimybė sukurtas priemones išsaugoti, atsisiųsti ir atspausdinti.

SPREAD THE SIGN



ŽIŪRĖTI PROGRAMĄ

Android



ŽIŪRĖTI PROGRAMĄ

iOS



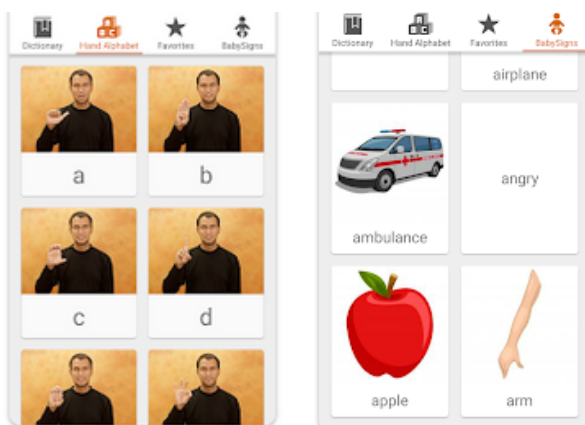
Priemonė skirta darbui su ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikais, pradinio, pagrindinio ir vidurinio ugdymo mokiniais.



SPREAD THE SIGN priemonė skirta vaikams ir suaugusiesiems, kurie turi žodinio bendravimo sunkumų. Ji yra naudinga tiek žmonėms su klausos negalia, tiek ir tiems, kurie naudoja gestus kaip alternatyviosios ir augmentinės komunikacijos priemonę. Tai padeda palengvinti bendravimą tarp žmonių su skirtingomis kalbos galimybėmis.

Pagrindinės SPREAD THE SIGN funkcijos:

Didelė gestų kalbų įvairovė – programa apima daugiau nei 25 šalių gestų kalbą.

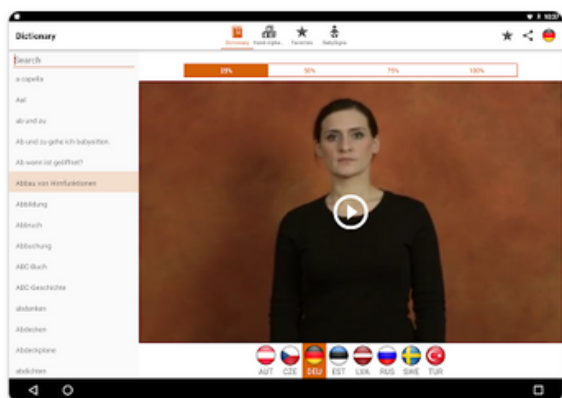


Žodžių ir frazių paieška – asmenys gali rasti konkrečius žodžius ir frazes pasinaudodami greitąja paieška. Naudojant paieškos laukelį, tiesiog įvedamas žodis, kurio gestą norima pamatyti.

Teminė paieška – programa suteikia galimybę ieškoti žodžių pagal temas, pavyzdžiui, maistas, transportas, šeima ir kt.

Demonstraciniai vaizdo įrašai – kiekvienas žodis ar frazė pateikiamas kartu su vaizdo įrašu, kuriame rodomas atitinkamas gestas. Taip galima pamatyti tikslius rankų judesius ir mimiką ir yra labai patogu dalintis visiems suaugusiesiems mokant vaiką bendrauti gestais.

Lėti vaizdo įrašai – kai kuriuose vaizdo įrašuose galima sulėtinti gesto atlikimo greitį, kad vartotojai galėtų geriau suprasti sudėtingus gestus.





Priemonė skirta darbui su vaikais nuo 4 iki 14 metų.



Priemonė skirta vaikams, turintiems kalbos, klausos, intelekto, mokymosi, autizmo spektro sutrikimų. Pateikiama metodinė medžiaga mokytojams. Užduotys gali būti atliekamos kompiuteryje, interaktyvioje lentoje ar planšetėje.

Pagrindinės EDUSENSUS funkcijos:

EDUSENSUS sudaro šešios skaitmeninės priemonės, skirtos įtraukiamam ugdymui: „Logožaidimai“, „Logoritmika“, „Žodžių žaidimai“, „Pažiūrėk ir pasakyk“, „Kalbantys paveikslėliai“ ir „Žingsnis po žingsnio“.



„**Logožaidimai**“ – edukacinė priemonė, skirta garsų tarimui tikslinti, mokyti kirčiuoti, balsui ir kalbos ritmui lavinti. Priemonė gerina artikuliacinio aparato judesius, padeda tinkamai kalbos prozodijai formuotis ir valdyti balsą.

Tai puikus sprendimas mokytojams, ieškantiems patrauklesnių mokymo metodų. Vaikams „Logožaidimai“ yra įdomūs, todėl jie noriai dalyvauja užsiėmimuose, o rezultatų pasiekama gerokai greičiau.



„**Logoritmika**“ – interaktyvių klausymo, kalbėjimo, muzikinių ir fizinių veiklų rinkinys. Tai efektyvi programa dirbant su sklandaus kalbėjimo ar klausos sutrikimų turinčiais vaikais; gali būti naudojama kalbėjimo ir kalbos sutrikimų profilaktikai. Per muziką lavinami ikikalbiniai ir kalbiniai įgūdžiai. Vaikai eina, bėga, šoka pagal muziką, atlieka koordinacijos pratimus. Tuo pačiu tobulėja vaikų ritmo pajautimas, klausa, judesių koordinacija ir gebėjimas pamėgdžioti. Programą sudaro trys dalys (iš viso 60 skirtingų veiklų). Ją galima naudoti individualiai ir grupėje. Lavinama stambioji motorika, dažnio, ritmo, tembro, melodijos diversifikavimas. Vartojami muzikos terminai.



„**Žodžių žaidimai**“ – edukacinė priemonė, skirta vaikų kalbėjimui ir kalbai ugdyti. Puiki mokymo priemonė pažinti save ir aplinką, lavinti pažintinius procesus, ugdyti kalbą (formuoti sąvokas, suvokti kalbą, ugdyti rišliąją kalbą). Gali būti naudojama kalbėjimo ir kalbos sutrikimų profilaktikai. Yra galimybė užduotis atsispausdinti.



„**Pažiūrėk ir pasakyk**“. Pagrindinis priemonės „Pažiūrėk ir pasakyk“ tikslas yra plėsti vaiko aktyvųjį bei pasyvųjį žodyną ir ugdyti komunikacinius įgūdžius. Žodynas apima 30 kategorijų, kuriose pateikiami paveikslėliai ir įvairaus sudėtingumo užduotys. Kiekvieno paveikslėlio pavadinimas ne tik ištariamas, bet ir parodomas gestu, todėl šia programa gali naudotis ir vaikai, turintys klausos sutrikimų. Be to, gestų ir šnekamosios kalbos mokymasis aktyvuoja abu smegenų pusrutulius, o tai padeda užkirsti kelią galimiems skaitymo ir rašymo sutrikimams. Gestų kalbos pagrindų mokėjimas skatina toleranciją ir tarpusavio supratimą, suteikia galimybę bendrauti su klausos negalią turinčiais asmenimis.



„**Žingsnis po žingsnio**“ – edukacinė priemonė, skirta vaiko raidai reikalingiems pagrindiniams įgūdžiams formuoti. Programa sudaryta iš 6 dalių: „Pavasaris“, „Vasara“, „Ruduo“, „Žiema“, „Lilės diena“, „Namuose ir žaidimų aikštelėje“.

„**Kalbantys paveikslėliai**“ yra programa, skirta naudoti vaikams, turintiems klausos ar kalbos sutrikimų, ir vaikams, kurie mokosi kalbėti. Naudodamiesi programa vaikai išmoksta skirti įvairius aplinkos garsus. Spustelėjus paveikslėlį pasigirsta gyvūno ar daikto skleidžiamas garsas, tad vaikas vienu metu gali girdėti garsą, matyti, kas jį skleidžia, ir perskaityti garsažodį. Programa padeda lavinti vaikų erdvinį suvokimą, atmintį, mąstymą, papildyti vaikų žodyną antonimais, prielinksniais, prieveiksmais, būdvardžiais. Programa leidžia mokytojams įtraukti vaikus į įdomias veiklas, nes interaktyvūs ugdymo metodai daro mokymosi procesą patrauklesnį.



Priemonė skirta darbui su ikimokyklinio, priešmokyklinio ir pradinio mokyklinio amžiaus vaikais.



Priemonė skirta autizmo spektro sutrikimą turinčių vaikų skaitymo ir socialiniams įgūdžiams ugdyti. Elektroninių priemonių rinkinys yra sudarytas iš 2 interaktyvių mokymosi įrankių, skirtų socialiniams ir skaitymo gebėjimams ugdyti ir parengtų remiantis globalaus skaitymo metodu. Įrankiai gali būti naudojami pasirinktu eiliškumu. Nors priemonė buvo kurta specialiai autizmo spektro sutrikimą turintiems vaikams ugdyti, tačiau rekomenduojama ją naudoti ir dirbant su visais ikimokyklinio bei priešmokyklinio amžiaus vaikais ir siekiant žaismingo mokymosi skaityti ir sklendaus pasirengimo mokyklai.

Pagrindinės programos TOMAS IR ULA funkcijos:

„Tomas ir Ula: mokausi skaityti“. Ši priemonė skirta skaitymo gebėjimams ugdyti. Ją sudaro 54 interaktyvios užduotys-žaidimai, kurių turinys susijęs su artimiausia vaiko aplinka. Priemonė yra parengta remiantis vizualumo ir pasikartojamumo principais. Užduotys pateiktos trimis sudėtingumo lygiais sunkėjančia tvarka. Dalis žodžių ir sakinių yra įgarsinti. Visi lygiai tarpusavyje susiję ir nuosekliai veda į vaiko mokymosi sėkmę.



„Tomas ir Ula: socialinės istorijos“. Ši priemonė skirta socialiniams gebėjimams ir įgūdžiams ugdyti. Ją sudaro 6 socialinės istorijos, kurių turinys susijęs su vaiko dienos rutina. Socialinės istorijos moko vaikus konkretaus elgesio įvairiose gyvenimiškose veiklose ir situacijose. Priemonę galima naudoti tiek prevenciškai, tiek padedant konkrečiam vaikui įveikti kylančius sunkumus. Socialinės istorijos pateiktos trimis sudėtingumo lygiais. Žodžiai ir sakiniai yra įgarsinti. Kiekvieno lygio pabaigoje kaip apdovanojimas pateikiamas žaidimas-dėlionė.

**SKAITMENINĖS
PROGRAMOS
PAMOKAI
EFEKTYVIAI
ORGANIZUOTI**

Šiuolaikinėje švietimo sistemoje informacinės technologijos tampa vis svarbesniu ir neišvengiamu mokymosi proceso elementu. Skaitmeninių programų taikymas vaikų ugdyme ne tik pagerina mokymosi kokybę, bet ir skatina mokinių aktyvumą, kūrybingumą bei technologinį raštingumą, kuris yra būtinas šiuolaikiniam pasauliui.

Skaitmeninės programos suteikia galimybę asmeniškai pritaikyti mokymosi procesą, atsižvelgiant į kiekvieno mokinio individualius poreikius ir gebėjimus. Skaitmeniniai mokymosi įrankiai gali būti naudojami įvairiuose mokymo etapuose – nuo pradinio įvadinio medžiagos pateikimo iki sudėtingų projektų ir tyrimų atlikimo. Jie leidžia mokytojams sukurti dinamišką, interaktyvią mokymosi aplinką, kuri padeda mokiniams lengvai įsisavinti informaciją, tobulinti savo gebėjimus ir lavinti kritinį mąstymą.

Šioje leidinio dalyje pateikiamos aštuonios skaitmeninės programos, kurios sukurtos tam, kad mokytojai galėtų efektyviau organizuoti pamoką dirbdami su įvairaus amžiaus vaikais. Šios programos gali atlikti svarbų vaidmenį organizuojant, planuojant ir valdant mokymosi procesą tiek tradicinėje, tiek nuotolinėje mokymosi aplinkoje.



Priemonė skirta darbui su ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikais, pradinio ir pagrindinio ugdymo mokiniais.



Šis skaitmeninis įrankis sukurtas siekiant palengvinti tiek nuotolinės, tiek tradicinės pamokos organizavimo ir vadybos procesą. Planuodamas ir organizuodamas darbą pamokoje, mokytojas turi galimybę pasinaudoti būtiniausiajam reikalingais įrankiais.

Pagrindinės CLASSROOMSCREEN funkcijos:



Fonai ir skaidrės. Mokytojai gali pasirinkti įvairius lentos fonus, kurti interaktyvius pranešimus. Fonus galima pritaikyti prie skirtingų pamokos temų arba rinktis neutralius, vienspalvius fonus.

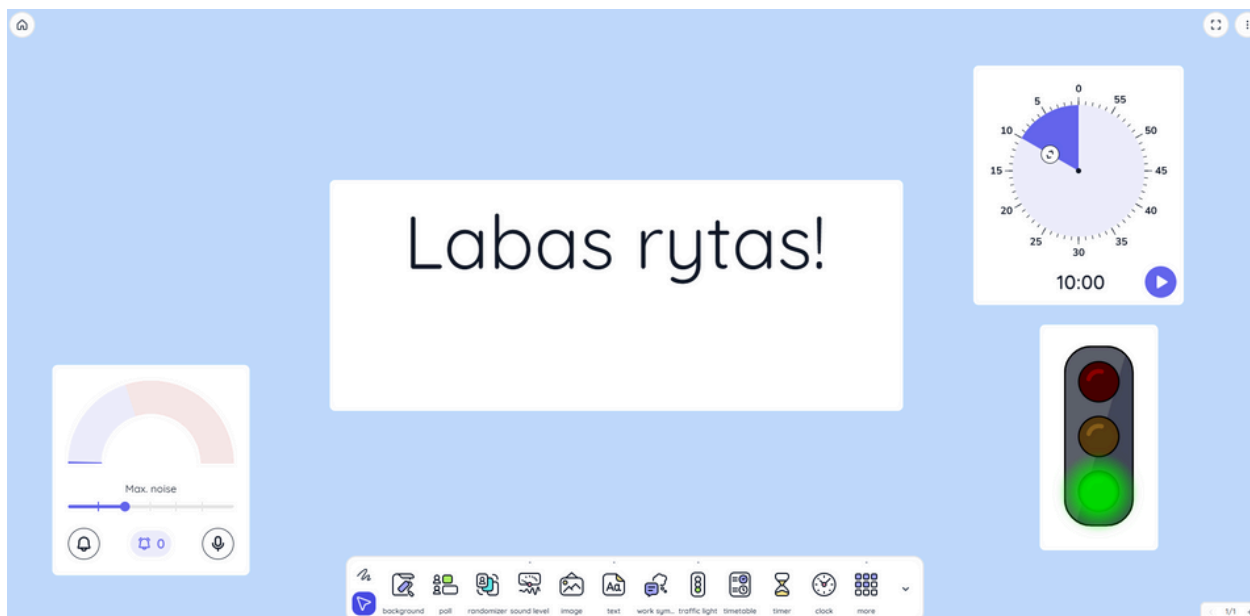
Organizuojant ugdymo procesą vaikams, turintiems įvairiapusį raidos sutrikimą, svarbu atkreipti dėmesį į fono spalvą ir smulkias detales. Rekomenduojama rinktis neutralius, vienspalvius fonus, vengti smulkių detalių, kurios gali blaškyti mokinių dėmesį. Tekstą rekomenduojama rašyti kontrastingomis fonui spalvomis, lygiu šriftu su kairės pusės lygiuote.



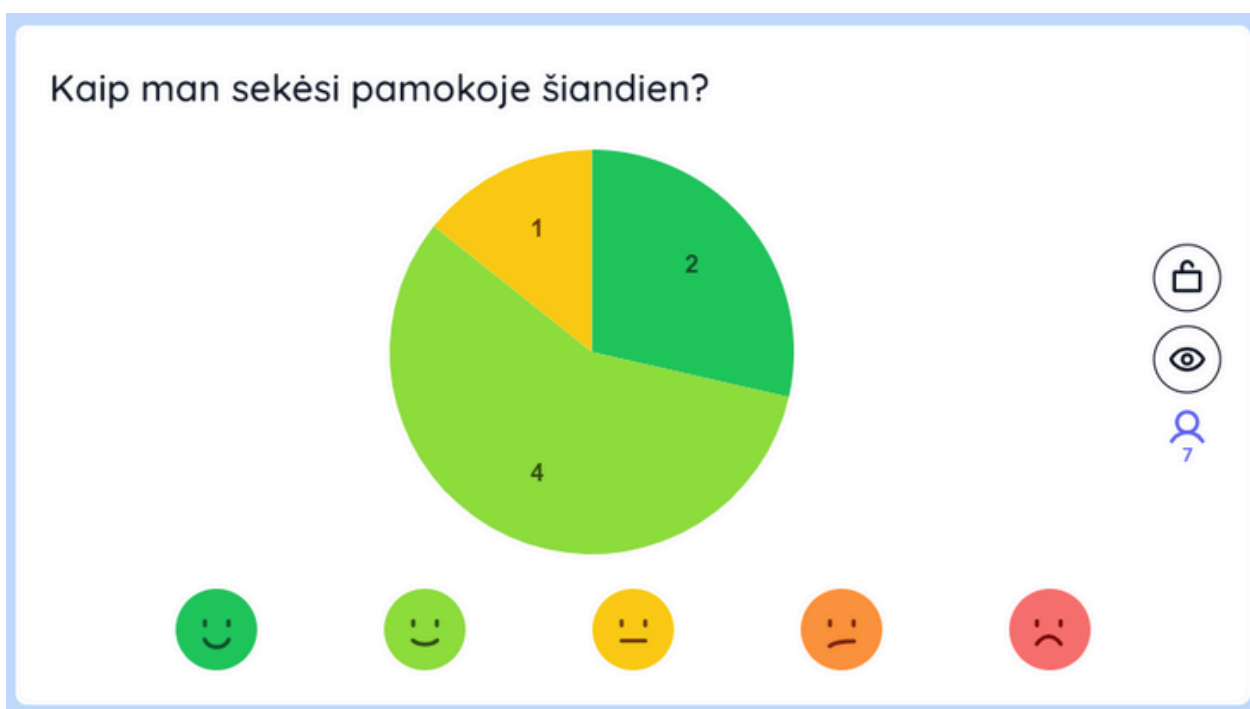
Laikmatis. CLASSROOMSCREEN programa siūlo pamokoje naudoti laikmatį, kurį naudodami mokytojai gali vizualizuoti pamokos laiką (parodyti, kiek laiko dar užtruks pamoka). Taip pat su laikmačiu galima vizualizuoti individualiems ir grupiniams darbams skirtą laiką pamokoje.

Triukšmo valdymas. Programa siūlo interaktyvų įrankį, kuris matuoja klasėje esantį triukšmo lygį ir įspėja mokinius, kai triukšmas klasėje pasiekia maksimalią mokytojo nustatytą ribą.

Komandų skirstymas. Su šia programa mokytojas gali suskirstyti mokinius komandomis vos vieno mygtuko paspaudimu.



Virtuali lenta. Priemonė suteikia galimybę sukurti virtualią lentą, kurioje papildomai vizualizuojamas pamokos turinys, dalijamasi virtualiu kalendoriumi, laikmačiu, rašoma, piešiama, dalijamasi nuotraukomis, vaizdo įrašais.



Įsivertinimas. Šiame įrankyje pateikiama interaktyvi įsivertinimo forma, kuri gali padėti mokiniams įsivertinti pasiektus rezultatus, reflektuoti savo patirtis. Priemonė gali būti taikoma pildant testus ar anketas, taip pat balsuojant.



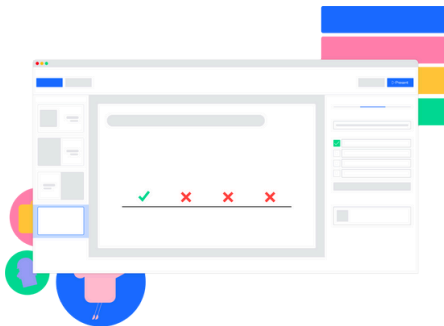
Priemonė skirta darbui su ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikais, pradinio, pagrindinio ir vidurinio ugdymo mokiniais.



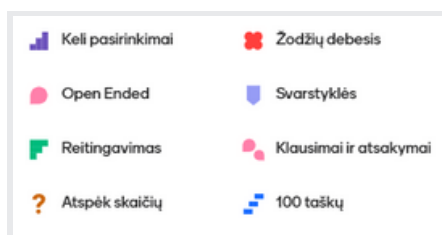
MENTIMETER – tai internetinė priemonė, kurios pagrindinis tikslas – leisti vartotojams kurti interaktyvius ir dinamiškus pristatymus bei apklausas. Ši platforma gali būti naudojama pamokose, sudarant sąlygas visiems mokiniams vienu metu atsakinėti į klausimus, spręsti testus ar pildyti anketas. Taip pat priemonę galima naudoti siekiant pajvairinti ugdymo(si) procesą, kai mokytojas į kuriamas interaktyvias pamokas, pranešimus gali įtraukti žaidybinių elementų.

Pagrindinės MENTIMETER funkcijos:

Dalyvavimas naudojant įrenginius. MENTIMETER programa leidžia dalyviams prisijungti prie žaidimo naudojant savo mobilųjį įrenginį ar kompiuterį ir tiesiogiai dalyvauti veikloje.



Apklausa, testai. Programa suteikia įrankius, kuriuos naudodamas mokytojas gali kurti žinių įvertinimo ir (ar) įsivertinimo testus, taip pat greitas apklausas ir realiu laiku matyti esamus mokinių gebėjimus. Pavyzdžiui, mokytojas gali įvertinti ir (ar) padėti mokiniams įsivertinti, kaip jie suprato pamokoje dėstomą temą.



Vizualiniai elementai. Programoje pateikiama daug įvairiausių įrankių (grafikai, diagramos, paveikslėliai ir kt.), kuriuos naudodamas mokytojas gali vizualizuoti ugdymo turinį, pristatymus.



„Žodžių debesis“ (angl. *Word cloud*). Mokytojai gali kurti „žodžių debesis“ vizualizacijas, kurios padeda vizualiai pavaizduoti dažniausiai naudojamus žodžius ar sąvokas, susijusias su tam tikra tema.

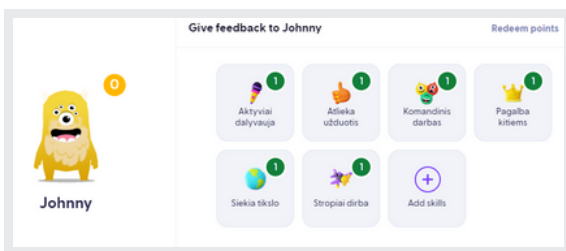


Priemonė skirta darbui su ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikais, pradinio ugdymo mokiniais.



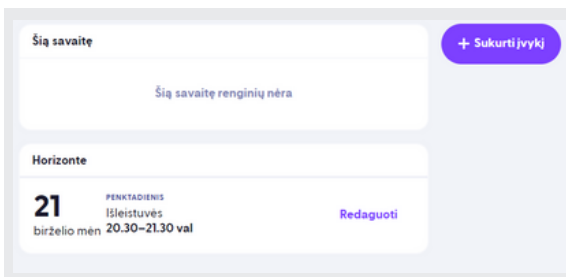
CLASSDOJO yra plačiai naudojama mokyklose visame pasaulyje kaip priemonė kontekstą atitinkančiam elgesiui ir sklandžiam bendravimui tarp mokytojų, mokinių ir tėvų skatinti.

Pagrindinės CLASSDOJO funkcijos:

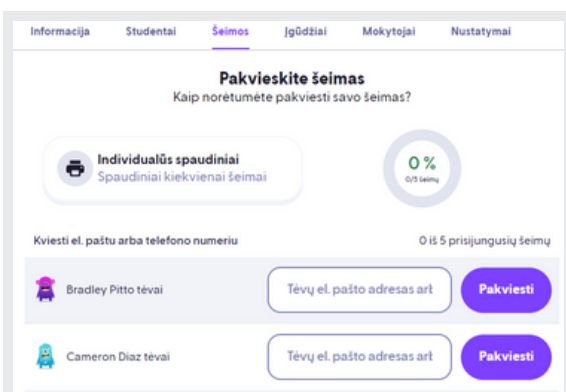


Elgesio palaikymas ir skatinimas.

CLASSDOJO suteikia mokytojams galimybę į ugdymo procesą įtraukti skaitmenizuotą skatinimo sistemą. Naudodami programą mokytojai gali skirti mokiniams skaitmeninius balus arba *Dojo* taškus už teigiamą elgesį ir dalyvavimą pamokoje.



Užduočių tvarkaraščiai. Mokytojai gali kurti ir tvarkyti užduočių tvarkaraščius tiesiogiai per CLASSDOJO platformą. Tai padeda stebėti mokinių pažangą, nustatyti mokymosi tikslus ir užtikrinti, kad visi mokiniai turėtų aiškų supratimą apie tai, kokios užduotys ir iki kada turi būti padarytos ir pristatytos atsiskaityti.



Bendravimo ir atsiliepimų sistema. Tėvams sudaromos galimybės turėti prieigą prie savo vaiko CLASSDOJO paskyros. Tėvai gali matyti vaiko daromą progresą, elgesio pokyčius ir akademinius pasiekimus, o mokytojai gali reguliariai siųsti atsiliepimus tėvams, pranešimus apie artėjančius įvykius ar projektus. Taip sukuriama glaudesnis ryšys tarp mokytojų, mokinių ir jų šeimų.

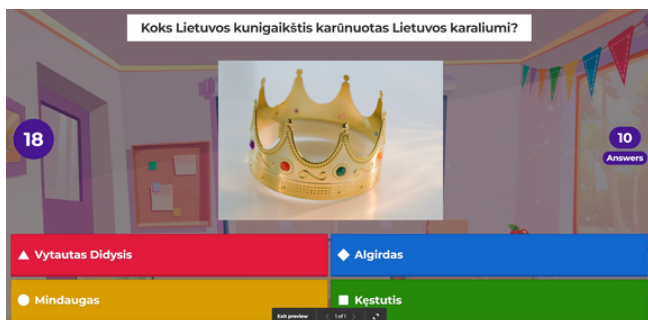


Priemonė skirta darbui su pradinio, pagrindinio ir vidurinio ugdymo mokiniais.



KAHOOT – interaktyvi mokymosi platforma, kuri leidžia mokytojams kurti ir įgyvendinti interaktyvias viktorinas, testus ir apklausas tiesiogiai internetu. Ši platforma plačiai naudojama mokyklose, universitetuose ir kitoje mokymosi aplinkoje siekiant įtraukti ir motyvuoti mokinius bei studentus.

Pagrindinės KAHOOT funkcijos:



Viktorinų kūrimas. Mokytojai gali kurti viktorinas bet kokios tematikos pamokoms ar edukacinio pobūdžio renginiams. Programa suteikia galimybę viktorinos klausimus vizualizuoti nuotraukomis, vaizdo ir garso įrašais, taip pat pateikti juos keliais variantais – gali būti atviro ir uždaro tipo klausimai arba klausimai su galimais atsakymų variantais.

Apklausų organizavimas. Mokytojai gali organizuoti apklausas, kurios padeda greitai sužinoti mokinių nuomonę įvairiais klausimais, įvertinti jų žinias. Apklausos gali būti naudojamos kaip į(si)vertinimo įrankis arba kaip būdas iš mokinių gauti grįžtamąjį ryšį.

Realaus laiko rezultatų matavimas. KAHOOT įrankiai suteikia galimybę stebėti rezultatus realiu laiku, taip mokytojai gali greitai įvertinti mokinių žinias ir progresą. Tai padeda suprasti mokinių žinių lygį ir atsižvelgiant į tai pritaikyti pamoką pagal mokinių poreikius.

KAHOOT padeda mokytojams padidinti mokinių įsitraukimą į ugdymosi procesą, pagerinti mokinių bendravimo ir komandinio darbo įgūdžius.



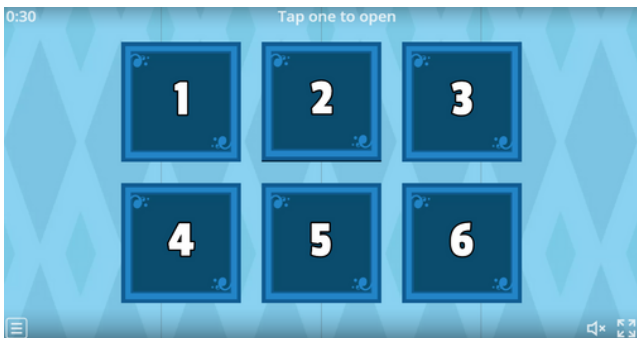
Priemonė skirta darbui su ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikais, pradinio, pagrindinio ir vidurinio ugdymo mokiniais.



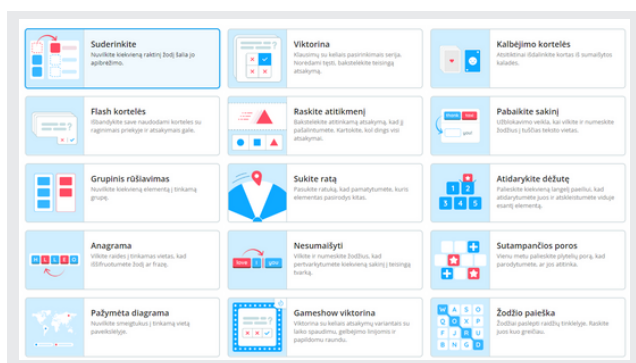
Wordwall

WORDWALL yra interaktyvi mokymosi platforma, kuri leidžia mokytojams kurti įvairius interaktyvius mokomuosius žaidimus ir užduotis tiesiogiai internete. Ši platforma skirta mokiniams įtraukti, motyvuoti ir skatinti mokytis per žaidimą, o taip pat padeda mokytojams kurti įvairias mokymo priemones atsižvelgiant į skirtingus mokymosi stilius ir poreikius.

Pagrindinės WORDWALL funkcijos:



Interaktyvūs žaidimai. Platformoje galima rasti daug įvairių edukacinių žaidimų (kryžiažodžių, rūšiavimo žaidimų, atminčiai lavinti skirtų užduočių, testų ir kt.). Žaidimai yra interaktyvūs ir tinkantys įvairiam ugdymo turiniui apžvelgti ir įsisavinti.



Šablonai ir ruošiniai. WORDWALL pateikia įvairius žaidimų ruošinius, kuriais naudojantis paprasta sukurti teminius interaktyvius žaidimus priklausomai nuo mokytojo dėstomos temos ar individualių mokinių poreikių. Programa suteikia galimybę dalintis savo ir naudoti kitų pedagogų sukurtus edukacinius žaidimus.

Vaizdo ir garso įrašai. Kuriant ugdomąjį turinį WORDWALL platformoje, mokytojui leidžiama į žaidimus įtraukti vaizdo ir garso įrašų medžiagą.

Pasiekimų stebėjimas. Dalydamasis žaidimais su mokiniais, mokytojas gali stebėti mokinių aktyvumą atliekant užduotis ir pasiektus rezultatus. Stebėjimas padeda įvertinti, kaip mokiniams sekasi įsisavinti ir suprasti dėstomas temas.

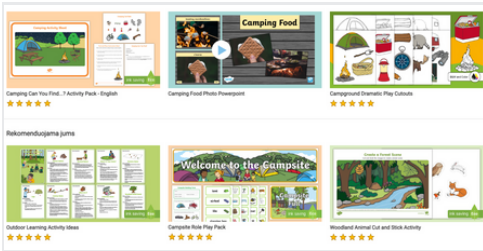


Priemonė skirta darbui su ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikais, pradinio, pagrindinio ir vidurinio ugdymo mokiniais.



TWINKL – tai platforma, kurioje galima rasti daug edukacinio pobūdžio medžiagos, mokymo išteklių ir kitų priemonių, skirtų naudoti tiek mokyklose, tiek namuose.

Pagrindinės TWINKL funkcijos:



Didelis turinio pasirinkimas. TWINKL teikia prieigą prie tūkstančių jau sukurtų priemonių, tokių kaip pamokų planai, užduočių ruošiniai, teminės užduotys, kortelių žaidimai, vaizdo įrašai ir kt., skirtų įvairioms amžiaus grupėms.



Mokomųjų išteklių kūrimo įrankiai. TWINKL suteikia galimybę mokytojams kurti mokomuosius išteklius, pritaikyti juos individualiems mokymosi tikslams ir mokinių poreikiams, naudojant paprastai valdomus kūrimo įrankius.



Bendruomeninės funkcijos. Platforma taip pat suteikia galimybę dalintis jau sukurtomis priemonėmis, turimomis idėjomis, diskutuoti, gauti pagalbą ir patarimų iš kitų mokytojų ir tėvų naudojantis forumais, tinklaraščiais.

Individualizavimas. Platforma siūlo turinį, pritaikytą skirtingoms amžiaus grupėms, lygiams ir temoms, leidžiant naudotojams pasirinkti tinkamiausią turinį savo mokiniams ar vaikams.

TWINKL platforma nuolat atnaujinama ir papildoma nauju ugdymo turiniu bei įrankiais. Tai suteikia galimybę mokytojams atnaujinti turimus ugdymo priemonių resursus ir (ar) paprasčiau pritaikyti jau turimas ugdymo priemones mokiniams, turintiems specialiųjų ugdymosi poreikių.

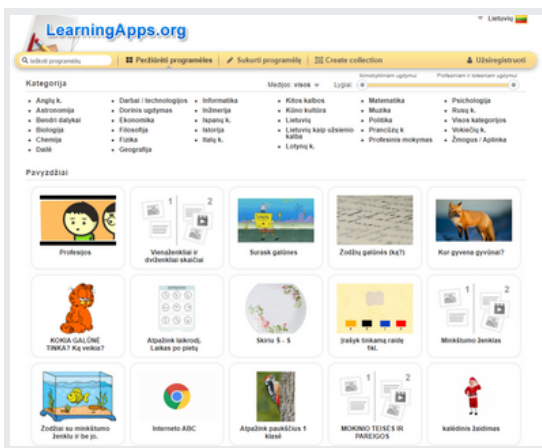


Priemonė skirta darbui su ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikais, pradinio, pagrindinio ugdymo mokiniais.



LEARNINGAPPS – tai platforma, kurioje galima kurti, dalintis ir naudoti įvairius interaktyvius mokymosi įrankius ir užduotis. Ši platforma yra vertingas išteklius tiek mokytojams, tiek mokiniams, siekiant sukurti įdomias, įtraukiančias ir efektyvias mokymosi patirtis.

Pagrindinės LEARNINGAPPS funkcijos:



Žaidimų ruošiniai. Platforma siūlo įvairius žaidimų ruošinius, leidžiančius kurti interaktyvius mokymosi užduotis, žaidimus, testus ir kitas edukacinio ir pramoginio pobūdžio veiklas.

Didaktinės galimybės. Platformoje mokytojas turi galimybę kurti mokymo įrankius, pritaikyti juos skirtingiems mokymosi tikslams ir poreikiams.

Dalijimasis ir bendradarbiavimas. LEARNINGAPPS leidžia dalintis sukurtais užduotimis su kitais naudotojais arba naudotis kitų sukurtais užduotimis. Tai padeda kurti bendruomenę, kurioje galima dalintis geriausiomis praktikomis ir idėjomis.



Kategorizavimas ir paieška. Platforma turi kategorizavimo sistemą, kuri leidžia lengvai rasti įvairias mokymosi įrankių kategorijas pagal temas, mokinių gebėjimus ar amžių. Taip pat yra paieškos funkcija, kuri leidžia greitai rasti konkretų įrankį ar užduotį.

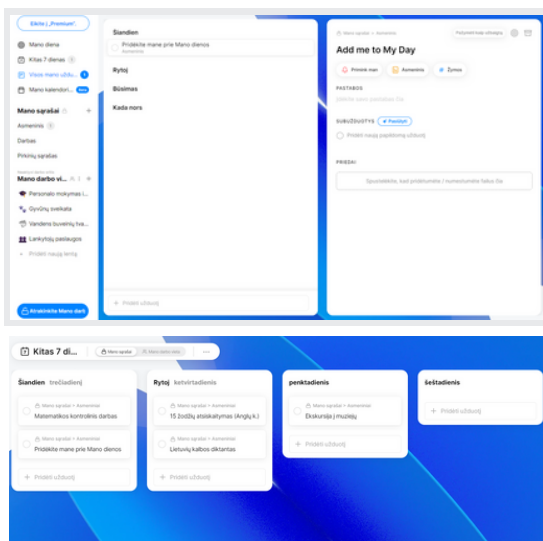


Priemonė skirta darbui su pradinio, pagrindinio ir vidurinio ugdymo mokiniais.



ANY.DO programą mokytojas gali naudoti kaip įrankį, padedantį struktūruoti mokinių pamokas ir efektyviai planuoti mokymo(si) procesą.

Pagrindinės ANY.DO funkcijos:



Užduočių sąrašų kūrimas. Mokytojas gali kurti atskirus kiekvienos pamokos arba temos užduočių sąrašus, nuroydamas svarbiausius uždavinius, kuriuos mokiniai turėtų įgyvendinti per savaitę, dieną ar pamoką.

Terminų nustatymas. Naudodamas programą ANY.DO mokytojas gali priskirti terminus kiekvienai pamokai arba užduočiai, kurie padeda sukurti struktūrą ugdymo procese, leidžia efektyviai planuoti laiką ir iš anksto informuoja mokinius apie numatytas veiklas, temas ir užduotis.

Priminimų nustatymas. Mokytojas gali nustatyti užduočių atlikimo, atsiskaitymų (pavyzdžiui, skaitomos medžiagos ar namų darbų) terminų priminimus.

Dalijimasis užduotimis. Naudodamas programą mokytojas gali dalintis užduotimis su mokiniais, leisdamas jiems matyti būsimų pamokų turinį ir užduotis, ir taip skatinti nuoseklų mokymosi procesą ir mažinti stresą, kuris gali kilti dėl struktūros ugdymo procese stygiaus.

Mobiliųjų įrenginių palaikymas. ANY.DO programą galima naudoti ne tik kompiuteryje, bet ir mobiliuosiuose įrenginiuose. Tai leidžia mokytojams ir mokiniams turėti prieigą prie pamokų planų ir suplanuotų užduočių bet kurioje vietoje ir bet kuriuo laiku. Taip pat mokytojas, naudodamasis mobiliuoju įrenginiu, turi galimybę atnaujinti informaciją ar pridėti naujų užduočių iš bet kurios vietos.

ANY.DO programa leidžia mokytojui struktūruoti pamokas, tvarkyti mokymosi turinį ir užduotis, taip sukurdamas struktūruotą, organizuotą ir efektyvų mokymosi procesą, kuris atitinka mokinių poreikius.

SKAITMENINĒS PROGRAMOS SOCIALINIAMS ĪGŪDŽIAMS UGDYTI

Vaikai, turintys autizmo spektro sutrikimą, ugdymo įstaigoje dažnai patiria sunkumų bendraujant su aplinkiniais tiek verbaliu, tiek neverbaliu būdu, atpažįstant, suprantant ir įvardijant emocijas. Specializuotų intervencijų priemonių kompleksas padėtų vaikui integruotis ugdymo įstaigoje, įgyti skirtingų socialinių įgūdžių.

Mobiliosios programėlės ir informacinės komunikacinės technologijos (IKT) tampa vis svarbesniais įrankiais, padedančiais autistiškiems vaikams lavinti socialinius ir emocinius įgūdžius. Moksliniai tyrimai rodo, kad IKT priemonių naudojimas ugdymo įstaigoje gerina mokinių gebėjimą savarankiškai užmegzti kontaktą, vaikai patiria mažiau patyčių ir emocijų iššūkių, didėja jų savivertė. IKT priemonės yra vertingas įrankis tiek pedagogams, tiek vaikams, siekiant sukurti saugią ir įtraukią mokymo(si) aplinką.

Šioje dalyje pristatomos vizualinės priemonės, kurios gali būti naudojamos pamokų metu, atliepiant individualius mokinių poreikius ir gebėjimus. Skaitmeninės programos skirtos mokyti socialiai priimtino elgesio, socialiniams įgūdžiams formuoti bei lavinti ir įvairioms socialinėms situacijoms modeliuoti.



Priemonė skirta darbui su priešmokyklinio amžiaus vaikais ir pradinio ugdymo mokiniais.



Priemonė skirta saugaus elgesio prie vandens kultūrai ugdyti. Žaisdami šį žaidimą vaikai sužino, kaip išmokti plaukti, kokia nauda mokėti plaukti, kokios saugaus elgesio prie vandens taisyklės, kaip elgtis baseine ir vadovautis instrukcijomis. Žaidimas naudojamas pamokų, klasės valandėlių metu.

Priemonės pavyzdžiai:



„Leonardas prie jūros“. Čia vaizduojama kelionė prie jūros, kylantys iššūkiai ir pavojai. Taip pat supažindinama, kokią reikšmę turi paplūdimyje plevėsuojančios geltonos vėliavos ir gelbėtojų bokštelis.



„Leonardas prie ežero“. Šioje dalyje aptariama kaip vasarą saugiai elgtis prie vandens telkinių, kokie pavojai ir iššūkiai laukia ir kokių taisyklių reikėtų laikytis, norint jų išvengti.



„Leonardas žiemą“. Ši dalis supažindina su baseino taisyklėmis, taip pat kaip elgtis žiemą čiuožinėjant ant užšalusių vandens telkinių.



Priemonė skirta darbui su ikimokyklinio amžiaus vaikais.



Edukacinės dainelės skirtos socialiniams ir emociniams ikimokyklinio amžiaus vaikų įgūdžiams ugdyti. Ši priemonė padeda vaikams ugdyti individualius gebėjimus, atpažinti savo emocijas.

Priemonės pavyzdžiai:



„**Ant puoduko**“. Edukacinis muzikinis klipas moko vaikus, kaip tuštintis naudojant puoduką. Ši priemonė gali padėti tai padaryti lengviau – klausant, žiūrint ir dainuojant kartu. Dainavimas gali padėti įsiminti veiksmų seką, sukelti vaikui teigiamų emocijų, taip pat galima mėgdžioti personažą ryto rato veiklų metu mokantis su visais grupės vaikais. Aišku, svarbu, kad vaikui šis būdas būtų priimtinas. Jeigu daina ar garsas vaikui nepatinka, galima naudoti tik vaizdą ir mokyti sekti veiksmų seką.

ŽIŪRĖTI PROGRAMĄ



„**Aš užsirišu batus**“. Edukacinis muzikinis klipas, skirtas mokyti vaikus teisingai užsirišti batus. Vaizdo klipe animuotai pateikiama vizualinė instrukcija, pagal kurią vaikai mokomi surišti mazgą iš batraiščių. Dainos tekste vaikai ne tik mokomi, kaip tinkamai užsirišti batus, bet ir ramiai reaguoti į nesėkmę.

ŽIŪRĖTI PROGRAMĄ



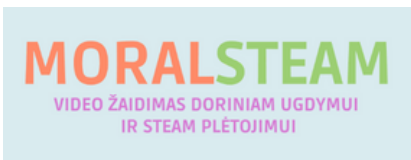
„**Mano pyktis dramblio dydžio**“. Edukaciniame muzikiniame klipe pateikti pavyzdžiai, kurie moko vaikus atpažinti pyktį ir būdus, kaip galima jį valdyti. Dainos tekstas moko kvėpavimo technikos, skatina vaikus dainuoti, piešti, šokti ir taip „išsikrauti“, paleisti susikaupusią energiją. Šis klipas gali būti naudojamas bendroje grupės veikloje ar individualiai dirbant su vaiku.

ŽIŪRĖTI PROGRAMĄ





Priemonė skirta darbui su 10–14 metų mokiniais.



Vaizdo edukacinis žaidimas, padedantis ugdyti dorybes STEAM aplinkoje. Žaidimą galima žaisti lietuvių, anglų, italų, baltarusių kalbomis.

Priemonės pavyzdžiai:



Vaizdo žaidimo metu vaikai, atsakydami į pateiktus klausimus, renka „dorybes“ (taškus). Žaidimas ugdo supratimą apie etiką, moralę ir žmogaus vertybes: sąžiningumą, lyderystę, pilietiškumą, dėkingumą, savireguliaciją, kūrybiškumą, atkaklumą ir kt. Taip pat jis skatina mąstymą, analizę, sprendimų priėmimą, bendravimą su bendraamžiais.

Pasiūlai pagalbą

Atsisėdi už stalo



Vaizdo žaidimas susideda iš dvylikos skyrių, kuriuose aptariamas santykis su šeimos nariais, draugais, mokytojais. Įsitraukdami į įdomias ir emociingas istorijas bei situacijas, mokiniai turi galimybę įgyti gyvenimiškų įgūdžių, tokių kaip empatija, solidarumas ir teisingumo jausmas.

Žaidimą galima naudoti dorinio ugdymo pamokose, klasės valandėlių metu ugdant komandinio darbo įgūdžius, gimtosios ar kitų kalbų pamokose, gamtos, matematikos, informatikos, menų pamokose.



Priemonė skirta darbui su pradinio ir pagrindinio ugdymo mokiniais.



**draugiškas
internetas**

Puslapis skirtas įtraukti vaikus ir jaunimą į saugesnės interneto erdvės kūrimą. Saugesnio interneto centro tikslas yra plėsti saugesnio interneto paslaugų sistemą. Lietuvoje yra teikiamos šios paslaugos:

- 1) informavimo,
- 2) pagalbos linijos,
- 3) karštosios linijos.



„**Karštosios linijos**“ paslauga galite pasinaudoti interneto svetainėje

<https://pranesk.draugiskasinternetas.lt>. Mokiniai gali pranešti apie pastebėtą neteisėtą ar žalingą informaciją internete, kuri patikrinama ir perduodama atsakingoms institucijoms.



„**Pagalbos linijos**“ veiklą vykdo ir pagalbą saugesnio interneto klausimais teikia „Vaikų linija“. Galima skambinti nemokamu pagalbos vaikams telefono numeriu 116 111 arba tiesiogiai rašyti konsultantams interneto svetainėje:

<https://www.vaikulinja.lt/vaikams-paaugliams/pagalba-pokalbiais-internetu/>

Teikiama pagalba vaikams ir paaugliams, internete susidūrusiems su tokiais pavojais kaip viliojimas, patyčios, priekabiavimas, žalingas turinys ar kita nemalonia ar bauginančia patirtimi naudojantis interneto technologijomis.

„**Informavimo**“ priemonės medžiaga skirta supažindinti mokinius ir mokytojus su dažniausiai pasitaikančiais interneto pavojais, tokiais kaip kenkėjiškos programos, nepageidaujamas turinys ar elgesys internete. Pagal praktinius patarimus ir instrukcijas mokiniai gali išmokti, kaip pasirūpinti savo saugumu internete.

Priemonę galima naudoti klasės valandėlių, integruotų pamokų, prevencinių renginių, individualių pokalbių metu, šviesti mokyklos bendruomenę.

Priemonės pavyzdžiai:



Priemonė skirta 1–4 klasių moksleiviams. Skaidrėse pavaizduota istorija apie vaikus, kurie naudojami TIK TOK programėle. Priemonėje vizualiai pristatytos vaikų patiriamos patyčių situacijos ir galimi sprendimų būdai. Ją galima naudoti klasės valandėlių metu ar individualiose konsultacijose, mokant mokinius kur kreiptis pagalbos, jeigu kažkas interneto platformose naudoja tavo atvaizdą ar įžeidinėja.



Priemonė skirta 5–8 klasių moksleiviams. Tai 5 vizualizuotos, aiškios, struktūruotos taisyklės kaip saugiai elgtis interneto erdvėje. Taisyklės padeda vaikams suprasti, kokie pavojai gali kilti internete, moko vaikus įžvelgti galimą riziką ir pasirinkti saugius interneto portalus. Šią priemonę galima naudoti klasės valandėlių metu ar individualiose konsultacijose.



Priemonė skirta 9–12 klasių moksleiviams. „Interneto troliai ir botai. Kaip juos atpažinti ir neužkibti ant jų kabliuko?“. Metodinė medžiaga skirta mokyti mokinius, kaip atpažinti ir suprasti klaidinančią medijų informaciją, sumažinti jos neigiamą poveikį. Ši priemonė padeda identifikuoti klaidinančią informaciją internete, moko, kaip į ją reaguoti ar jos išvengti. Ši medžiaga skirta dorinio ir socialinio ugdymo dalykų mokytojams, taip pat ją galima naudoti klasės valandėlėse arba individualių ar grupinių užsiėmimų metu.

BE PATYČIŲ

socialinės reklamos ir edukaciniai filmai

ŽIŪRĖTI PROGRAMĄ

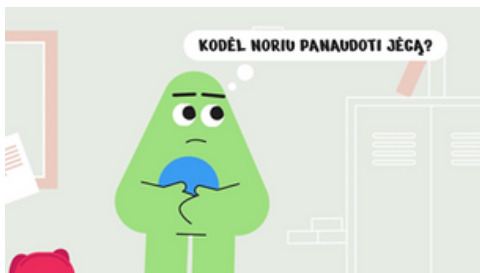


Priemonė skirta darbui su priešmokyklinio, pradinio, pagrindinio, vidurinio ugdymo mokiniais.



„Vaikų linija“ – emocinės paramos tarnyba vaikams ir paaugliams, teikianti nemokamą ir anonimišką pagalbą telefonu bei internetu. „Vaikų linijos“ kampanijos BE PATYČIŲ socialinėse reklamose ir edukaciniuose filmuose atkreipiamas dėmesys į skirtingas patyčių formas ir susijusias situacijas bei sprendimo būdus.

Priemonės pavyzdžiai:



„Kai emocijos iš virtualios erdvės persikelia į mokyklą“

Trumpas, iki minutės laiko vaizdo įrašas www.youtube.com platformoje. Rodomi pavyzdžiai, kaip virtualioje erdvėje patirtos emocijos gali paveikti mokinių savijautą mokykloje. Pateikiami būdai, kurie padeda reguliuoti emocijas (pavyzdžiui, skaičiuoti iki 10). Priemonę galima naudoti klasės valandėlių metu ar individualiose konsultacijose.



„Hate komentarai socialiniuose tinkluose? Cut the crap!“

Vaizdo įrašuose paaugliai ir ne tik dalijasi savo patirtimi ir strategijomis, kaip gali padėti sau ar kitiems sulaukus piktų komentarų socialiniuose tinkluose. Ši priemonė gali būti naudojama klasės valandėlėse ar individualiose konsultacijose mokytis mokinius socialinių įgūdžių, tokių kaip konfliktų sprendimas, bendravimas ir savireguliacija.



„(Ne)žaidimas“

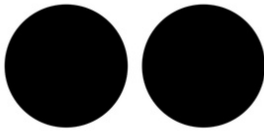
Edukaciniame filmuke paauglys Tomas, žaisdamas virtualų kompiuterinį žaidimą, susiduria su nemalonių kitų žaidėjų elgesiu. Tomas ieško būdų, kaip reaguoti į tokį elgesį ir jį sustabdyti. Edukacinis filmas gali skatinti diskusijas tarp paauglių, mokytojų ir tėvų apie interneto žaidimų aplinkos saugumą ir būdus, kaip atsiriboti nuo neigiamų komentarų.

Lietuvos kino centras. Kino ugdymo bazė (KŪB)

ŽIŪRĖTI PROGRAMĄ



Priemonė skirta darbui su pradinio, pagrindinio, vidurinio ugdymo mokiniais.



LIETUVOS
KINO
CENTRAS

Kino ugdymo bazė siūlo mokytojams informacijos šaltinius, kuriais remiantis galima organizuoti pamokas ar klases valandėles. Informaciniai šaltiniai prisideda prie moksleivių bendrųjų kompetencijų ugdymo, nes gali būti pagal poreikį integruojami į įvairių disciplinų mokomuosius dalykus: literatūros, dorinio, pilietinio ugdymo, užsienio kalbų, istorijos, psichologijos, meninio ugdymo ir kitų pamokų metu. Ši kino ugdymo bazė mokiniams suteikia kultūrinės patirties ir moko išreikšti savo mintis, diskutuoti su klasės draugais. Lietuviškas kinas – nuo klasikos iki šiuolaikinių filmų – vaikus ir jaunuolius artimiau supažindina su Lietuvos kultūra ir istorija.

„NEPATOGAUS KINO KLASĖ“

ŽIŪRĖTI PROGRAMĄ



Priemonė skirta darbui su pradinio, pagrindinio, vidurinio ugdymo mokiniais.



Šioje edukacinio pobūdžio kino platformoje pristatomi filmai, kurie, žiūrint pamokose ar kitose veiklose (socialinių įgūdžių užsiėmimuose, klasės valandėlių metu ir kt.), gali padėti kalbėti įvairiomis socialinėmis temomis, skatinti mokytis, pažinti visuomenės įvairovę. Skirta formaliajam ir neformaliajam švietimui.

Nepatogaus kino klasės portale galima rasti dokumentinių filmų įvairiomis temomis (aktyvizmo, ekologijos, globalinio atšilimo, globalizacijos, grožio standartų, holokausto, institucinės globos, istorinės atminties, karo, kritinio mąstymo, lyčių stereotipų, lytiškumo ugdymo, patyčių, priklausomybės, savanorystės, socialinės atskirties, šeimos). Taip pat galima pasirinkti mokomuosius filmus pagal amžių (klases), temą ir filmo trukmę. Dalis filmų įgarsinti lietuvių kalba arba pristatomi su lietuviškais subtitrais, titrai pritaikyti kurtiesiems.

Šioje platformoje taip pat galima rasti ir elektroninių leidinių, kurie skirti mokytojams, švietimo pagalbos specialistams. Leidiniuose gausu teorinės informacijos, praktinių metodikų ir veiklų, skirtų padėti vaikams ir jaunimui suprasti gyvenimiškas temas: tarpasmeninių santykių, konfliktų sprendimo, tolerancijos ir kitas svarbias gyvenimo įgūdžių temas.

**SKAITMENINĒS
PROGRAMOS
SENSORINĒMS
VEIKLOMS
ORGANIZUOTI**

Netipinės reakcijos į aplinkos jutiminius dirgiklius yra viena iš dažniausiai pasitaikančių problemų, susijusių su autizmo spektro sutrikimu, turinčiu įtakos vaiko socialinio bendravimo, savarankiško gyvenimo ir mokymosi gebėjimų vystymuisi. Tyrimai parodė, kad informacinės technologijos teigiamai veikia mokinių darbo efektyvumą ugdymo įstaigoje, o sensorinė veikla prisideda prie gebėjimo išlikti ramiems, budriems ir gerina įsitraukimą į mokymosi procesą.

Sensorinės integracijos terapija, kaip vaiko funkcionalumo skatinimo priemonė, yra plačiai žinoma ir daugelio specialistų naudojama intervencija ugdymo srityje. Mokslininkų pastebėta, kad sensorinių technologijų priemonės padeda autistiškiems mokiniams įveikti dėl jutiminių dirgiklių aplinkoje patiriamą nerimą ir suteikia raminamąjį ir atsipalaidavimo pojūtį. Skaitmeninės programos, skirtos sensorinėms veikloms organizuoti, gali būti integruotos mokinių ugdymo proceso metu, kad būtų palaikoma mokinio fizinė, socialinė ir emocinė gerovė. Reguliariai įtraukiant mokinius į sensorinius potyrius didėja dėmesingumas, ir tai turi didelę reikšmę akademiniam gebėjimams.

Informacinės komunikacijos technologijos ir šiuolaikinės ugdymo technikos gali padėti ugdyti autistišką asmenį, sušvelninti jam kylančius iššūkius įvairiose srityse. Technologijos gerina autistiškų mokinių dalyvavimo mokyklos veikloje kokybę ir yra naudingos ugdant bendravimą, savarankiškumą ir akademinis gebėjimus.

Šioje leidinio dalyje pateikiamos informacinės technologinės sensorinių veiklų taikymo priemonės, kurios gali padėti išmokyti mokinį savireguliacijos ir prisidėti išvengiant jutiminės ir emocinės perkrovos.

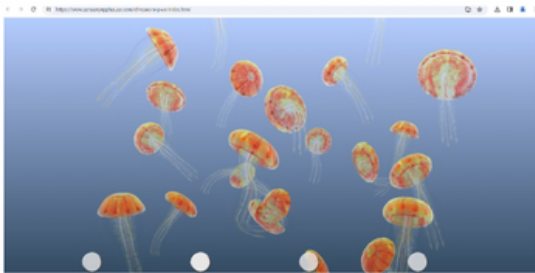


Priemonė skirta darbui su ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikais, pradinio ir pagrindinio ugdymo mokiniais.

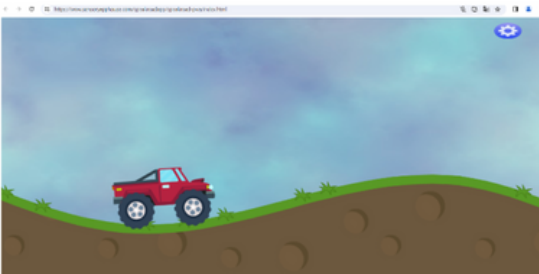


SENSORYAPPHOUSE – regos ir klausos sistemų stimuliacijos, akies-rankos koordinacijos, atsipalaidavimo, piešimo ir dėmesio lavinimo pratimai, skirti mokinių produktyvumui didinti. Programą galima naudoti savarankiško darbo, pertraukų, pamokos metu, kai taikoma sensorinė pertrauka. Programa yra anglų kalba, norint ja naudotis reikia interneto, dalyje pratimų reikia prieigos prie mikrofono.

Priemonės pavyzdžiai:



JELLYFISH LIVE – programoje imituojamas medūzų judėjimas, kuris sukuria atpalaiduojančią aplinką. Spaudant sidabrinius mygtukus galima pridėti daugiau medūzų, pakeisti jų dydį, spalvą, judėjimo greitį ir kryptį. Lėtai judantys vaizdo efektai suteikia raminamąjį ir atpalaiduojamąjį poveikį.



SPEAKROAD – programoje imituojamas sunkvežimio vairavimas kalvota vietove skleidžiant garsus. Šis pratimas padeda mokytis pažinti garso stiprumą. Programėlė gali būti naudojama siekiant lavinti kalbą, susiejant garsus su vizualine stimuliacija.



FLAMES LIVE! – programoje imituojamas liepsnos ir saulės efektas, kuris sukuria atpalaiduojančią aplinką. Spaudant sidabrinius mygtukus galima pakeisti liepsnų judėjimo greitį ir kryptį. Programėlė skirta regos stimuliacijai, o lėtai judantys vaizdo efektai suteikia raminamąjį ir atpalaiduojamąjį poveikį. Stebimi vaizdo efektai gali suteikti poilsio pertrauką pamokos metu ir didinti dėmesio koncentraciją.

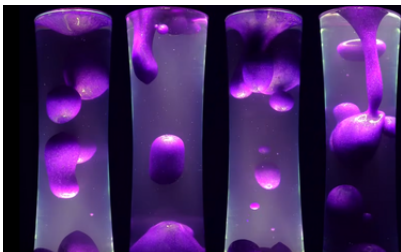


Priemonė skirta darbui su ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikais, pradinio ir pagrindinio ugdymo mokiniais.



YOUTUBE – vaizdo įrašų kanalas. Norint naudotis priemone reikia interneto. Daugiau įrašų randama anglų kalba. Norint rasti sensorinių veiklų svarbu naudoti raktinius žodžius: *sensory brain breaks, calming breathing, exercise for calm Brain break in classroom, sensory breaks in the classroom, sensory break movement, sensory break exercise, visual therapy, white noise, ASMR sleep, lava lamp, joga, relax music, autism calming sensory, Mozart relaxing music, happy kids massage*, ritmo žaidimas, *musicograma, percussion* ir kt. Įrašus galima naudoti savarankiško darbo, pertraukų, pamokos metu, kai taikoma sensorinė pertrauka.

Priemonės pavyzdžiai:



Regos sistemos lavinimo priemonė skirta ramybės ir atsipalaidavimo pojūčiui suteikti. Vaizdo įrašą galima naudoti pamokos metu, atliekant savarankišką darbą. Raktiniai žodžiai: *lava lamp, visual therapy, autism visual stimulation*.

ŽIŪRĖTI PROGRAMA



Klausos ir regos sistemų lavinimo priemonė skirta ramybės ir atsipalaidavimo pojūčiui suteikti, dėmesio koncentracijai didinti. Vaizdo įrašą galima naudoti pamokos metu, atliekant savarankišką darbą. Raktiniai žodžiai: *ASMR sleep*.

ŽIŪRĖTI PROGRAMA





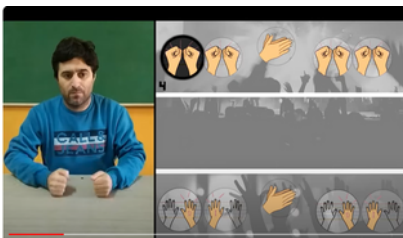
Klausos ir regos sistemų lavinimo priemonė skirta ramybės ir atsipalaidavimo pojūčiui suteikti, dėmesio koncentracijai didinti. Vaizdo įrašą galima naudoti pamokos metu, atliekant savarankišką darbą, pagal poreikį. Raktiniai žodžiai: *relax music, Mozart relaxing music, autism relax music*.

ŽIŪRĖTI PROGRAMĄ



Klausos sistemos lavinimo priemonė skirta ramybės pojūčiui suteikti, dėmesio koncentracijai didinti. Vaizdo įrašą galima naudoti sensorinės pertraukos metu. Raktiniai žodžiai: ritmo žaidimas, *musicograma, percussion*.

ŽIŪRĖTI PROGRAMĄ



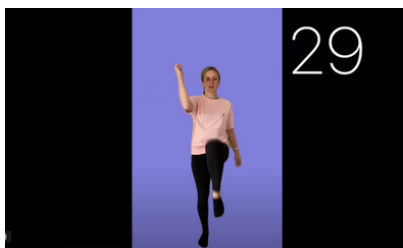
Proprioreceptinės sistemos lavinimo priemonė skirta ramybės pojūčiui suteikti, dėmesio koncentracijai didinti. Vaizdo įrašą galima naudoti sensorinės pertraukos metu. Raktiniai žodžiai: ritmo žaidimas, *musicograma, percussion*.

ŽIŪRĖTI PROGRAMĄ



Vestibulinės ir proprioreceptinės sistemų lavinimo priemonė skirta nerimui mažinti, dėmesio koncentracijai didinti. Vaizdo įrašą galima naudoti sensorinės pertraukos metu. Raktiniai žodžiai: *sensory breaks in the classroom, sensory break movement*.

ŽIŪRĖTI PROGRAMĄ



Vestibulinės sistemos lavinimo priemonė skirta nerimui mažinti, dėmesio koncentracijai didinti. Vaizdo įrašą galima naudoti sensorinės pertraukos metu. Raktiniai žodžiai: *sensory breaks in the classroom, sensory break exercise*.

ŽIŪRĖTI PROGRAMĄ





Interoreceptinės, proprioreceptinės ir vestibulinės sistemų lavinimo priemonė skirta nerimui mažinti, dėmesio koncentracijai didinti. Vaizdo įrašą galima naudoti sensorinės pertraukos metu. Raktiniai žodžiai: *sensory breaks in the classroom, sensory break exercise.*

[ŽIŪRĖTI PROGRAMĄ](#)



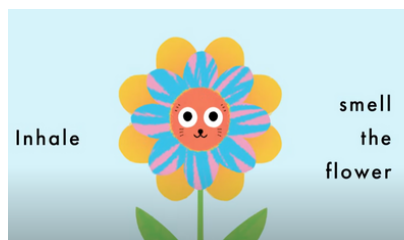
Interoreceptinės, proprioreceptinės ir vestibulinės sistemų lavinimo priemonė skirta nerimui mažinti, dėmesio koncentracijai didinti. Vaizdo įrašą galima naudoti sensorinės pertraukos metu. Raktiniai žodžiai: *sensory breaks in the classroom, sensory break movement, yoga.*

[ŽIŪRĖTI PROGRAMĄ](#)



Interoreceptinės, proprioreceptinės ir vestibulinės sistemų lavinimo priemonė skirta nerimui mažinti, dėmesio koncentracijai didinti. Vaizdo įrašą galima naudoti sensorinės pertraukos metu. Raktiniai žodžiai: *sensory breaks in the classroom, sensory break movement, yoga.*

[ŽIŪRĖTI PROGRAMĄ](#)



Interoreceptinės sistemos lavinimo priemonė skirta nerimui mažinti, atsipalaiduoti. Vaizdo įrašą galima naudoti sensorinės pertraukos metu. Raktiniai žodžiai: *sensory brain breaks, calming breathing, exercise for calm.*

[ŽIŪRĖTI PROGRAMĄ](#)



Interoreceptinės sistemos lavinimo priemonė skirta nerimui mažinti, atsipalaiduoti. Vaizdo įrašą galima naudoti sensorinės pertraukos metu. Raktiniai žodžiai: *sensory brain breaks, calming breathing, exercise for calm.*

[ŽIŪRĖTI PROGRAMĄ](#)



„GONOODLE“

ŽIŪRĖTI PROGRAMĄ



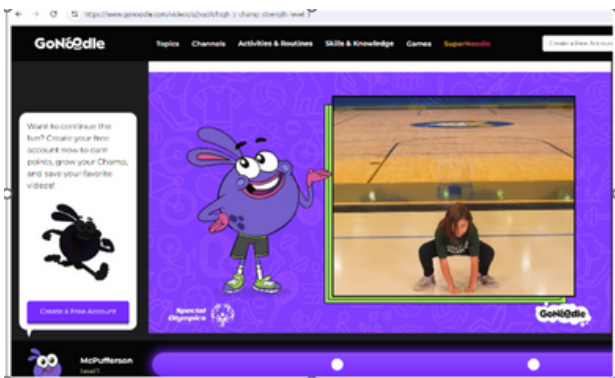
Priemonė skirta darbui su ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikais, pradinio ir pagrindinio ugdymo mokiniais.



„GONOODLE“ – judėjimo ir dėmesingumo vaizdo įrašų kanalas, skirtas mokinių produktyvumui didinti, emocinei sveikatai gerinti, bendruomenei kurti ir judėjimo pertraukai klasėje pamokos metu suteikti. Norint naudotis priemone reikia kompiuterio, SMART lentos, interneto, programos anglų kalba.

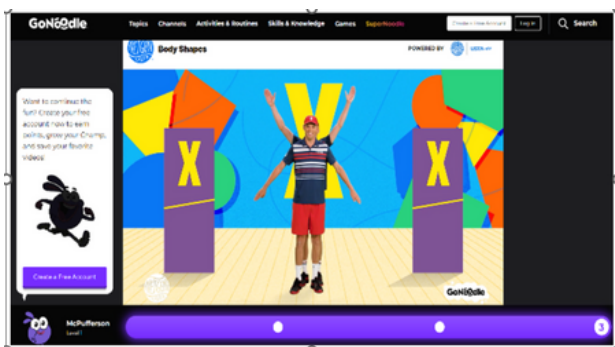
Įrašus galima naudoti savarankiško darbo, pertraukų, pamokos metu, kai taikoma sensorinė pertrauka.

Priemonės pavyzdžiai:



Vestibulinės sistemos lavinimo priemonė skirta nerimui mažinti, atsipalaiduoti, judesio pertraukėlei suteikti. Vaizdo įrašė pateikiami pratimai, kuriuos svarbu atlikti per nurodytą laiką. Vaizdo įrašą galima naudoti sensorinės pertraukos metu.

ŽIŪRĖTI PROGRAMĄ



Vestibulinės sistemos lavinimo priemonė skirta nerimui mažinti, dėmesio koncentracijai didinti, judesio pertraukėlei suteikti. Vaizdo įrašė pateikiami pratimai, kuriuos svarbu atlikti per nurodytą laiką. Vaizdo įrašą galima naudoti sensorinės pertraukos metu.

ŽIŪRĖTI PROGRAMĄ



BOUNCYBALLS

ŽIŪRĖTI PROGRAMĄ

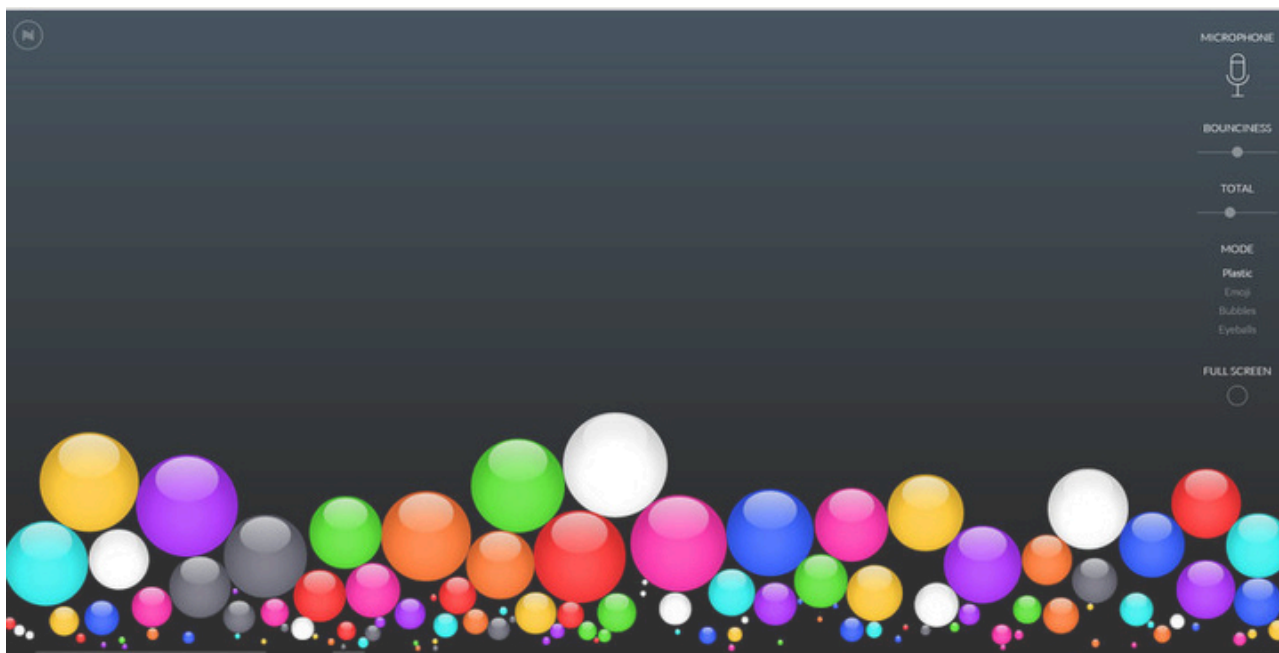


Priemonė skirta darbui su ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikais, pradinio ugdymo mokiniais.



BOUNCYBALLS – priemonė skirta triukšmo lygiui klasėje įsivertinti, muzikai vizualizuoti, poilsio pertraukėlei klasėje pamokos ar pertraukos metu suteikti. Kamuoliukai reaguoja į sklaidžiamą triukšmą, juos galima pakeisti į emocijų, skaičių ar kitus programos siūlomus paveikslėlius. Norint naudotis priemone reikia interneto, prieigos prie mikrofono.

Priemonės pavyzdžiai:



Bouncyballs – ši priemonė „augina“ kamuoliukus pagal balso toną. Kuo stipresnis garsas, tuo daugiau kamuoliukų matosi ekrane. Atliekant šį pratimą galima mokyti pažinti garso stiprumą. Programėlė gali būti naudojama siekiant lavinti kalbą, susiejant garsus su vizualine stimuliacija.

SENSORY FIDGET TOYS! 3D



ŽIŪRĖTI PROGRAMĄ

Android



ŽIŪRĖTI PROGRAMĄ

iOS

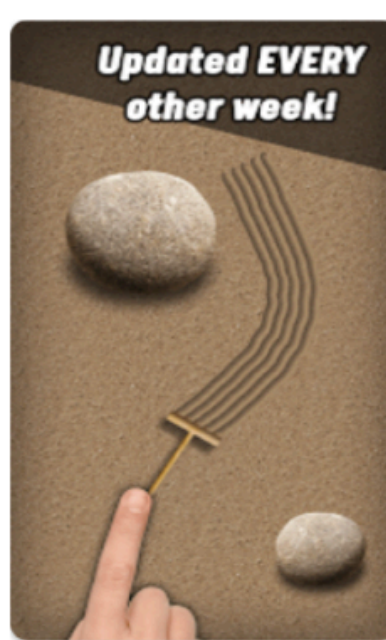
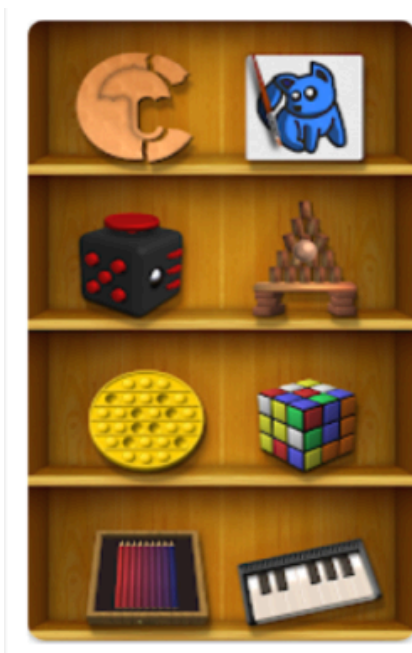


Priemonė skirta darbui su ikimokyklinio, priešmokyklinio amžiaus vaikais ir pradinio, pagrindinio, vidurinio ugdymo mokiniais.



SENSORY FIDGET TOYS! 3D – priemonė padeda atsipalaiduoti, pailsėti, sutelkti dėmesį, sumažinti stresą ir nerimą. Priemonę galima naudoti savarankiško darbo, pertraukų, pamokos metu, kai taikoma sensorinė pertrauka.

Priemonės pavyzdžiai:



SENSORY FIDGET TOYS! 3D – priemonė skirta pailsėti, atsipalaiduoti, dėmesiui sutelkti, patiriamam nerimui mažinti. Programėlėje galima pasirinkti įvairių nerimą mažinančių priemonių, pavyzdžiui, *pop it*, muzikinių žaidimų, vizualinių priemonių.

„PIKU – RAMŪS VAIKAI“



ŽIŪRĖTI PROGRAMĄ

Android



ŽIŪRĖTI PROGRAMĄ

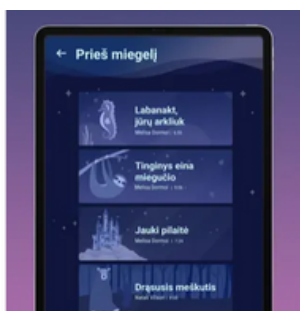
iOS

Priemonė skirta darbui su priešmokyklinio amžiaus vaikais ir pradinio ugdymo mokiniais.

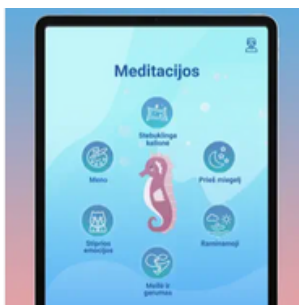


„PIKU – RAMŪS VAIKAI“ – 29 dėmesingo įsisąmoninimo meditacinės istorijos. Tai vaizdingi ir dėmesį pritaikantys pasakojimai garso įrašų formatu, kurie padės vaikui emociškai augti, išmokys atsipalaiduoti ir nusiraminti. 2 meditacijos nemokamos, 27 papildomų meditacijų kolekciją galima įsigyti sumokėjus vienkartinį mokestį. Įsigijus visą kolekciją, galima naudotis daugiau nei 3 valandų trukmės įvairiu garsiniu turiniu, kad vaikai jaustųsi ramūs, laimingi ir tokie išliktų ateityje. Įrašus galima naudoti savarankiško darbo, pertraukų metu, kai taikoma sensorinė pertrauka.

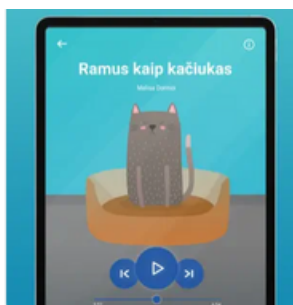
Priemonės pavyzdžiai:



„Prieš miegelį“ – priemonėje esančios atpalaiduojamosios meditacijos moko vaikus nuraminti kūną ir protą, padeda jiems pereiti į ramybės būseną ir pagerina miego kokybę.



„Raminamoji“ – priemonėje esančios meditacijos padeda susikurti pertraukėlę, kurios metu vaikas nurimsta, sumažėja jo nerimo lygis.



„Stebuklinga kelionė“ – priemonė skirta pailsėti po sunkios ir įtemptos dienos.

WHITE NOISE – SLEEP AND RELAX

Priemonė skirta darbui su ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikais, pradinio ir pagrindinio ugdymo mokiniais.



ŽIURĖTI PROGRAMĄ

Android



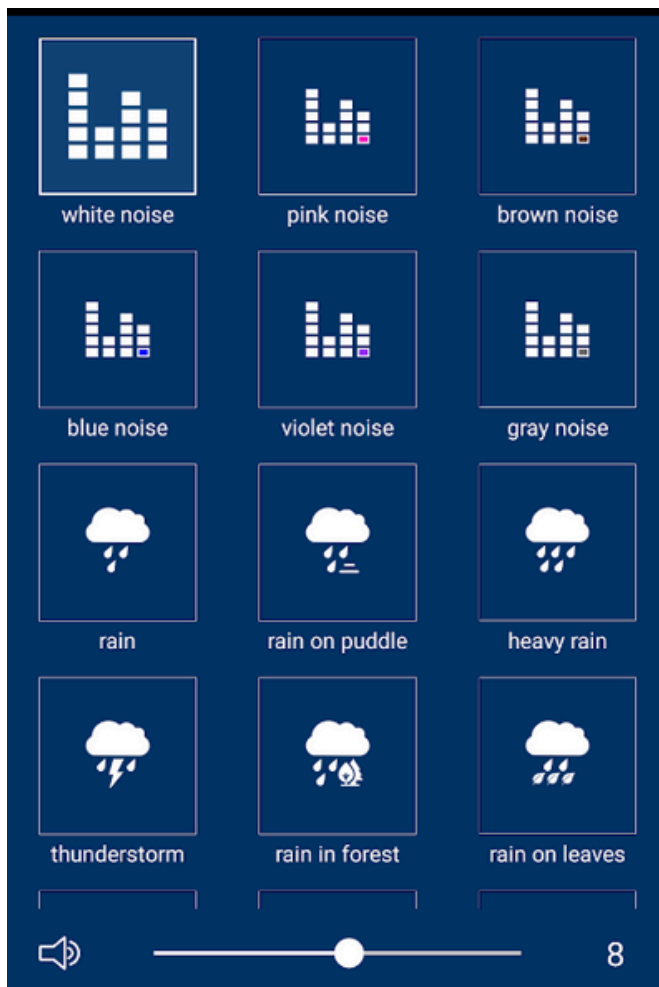
ŽIURĖTI PROGRAMĄ

iOS

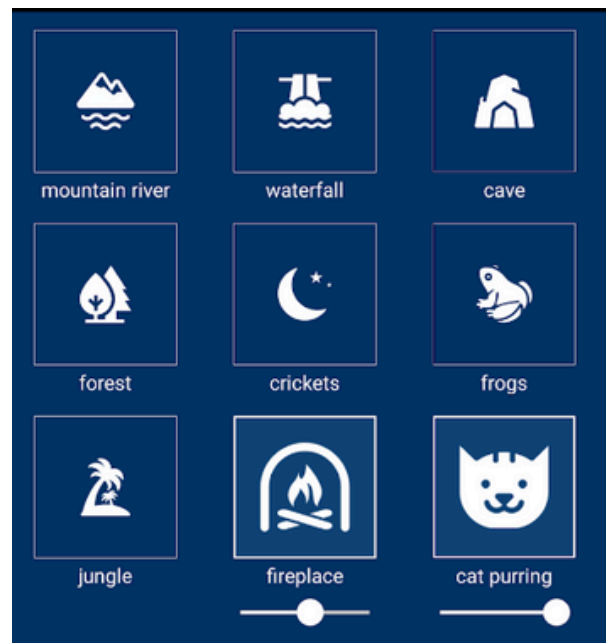


White noise – sleep and relax – priemonė padeda sutelkti dėmesį, atsipalaiduoti, mažinti stresą. Naudojantis iOS programine įranga, ją galima įdiegti į laikrodį. Priemonę galima naudoti savarankiško darbo, pertraukų, pamokos metu, kai taikoma sensorinė pertrauka.

Priemonės pavyzdžiai:



WHITE NOISE – SLEEP AND RELAX – priemonė skirta nerimui mažinti, dėmesio koncentracijai didinti. Priemonėje yra didelis pasirinkimas įvairių garsų, pavyzdžiui, jūros bangų, žoliapjovės, širdies plakimo, plaukų džiovintuvo ir kt.



LITERATŪRA

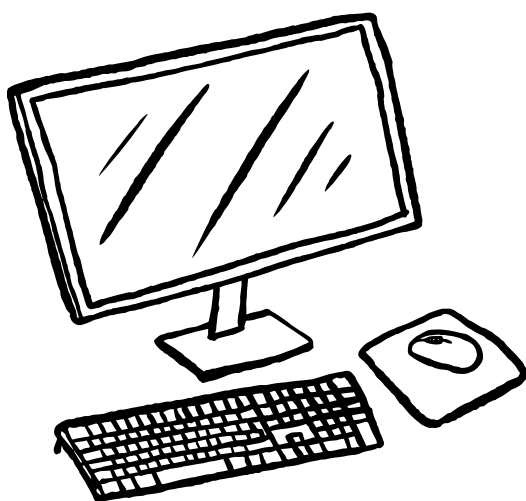
- Camilleri, L. J., Maras, K., & Brosnan, M. (2024). Effective digital support for autism: digital social stories. *Frontiers in Psychiatry*, 14, 1272157. doi: 10.3389/fpsyt.2023.1272157. PMID: 38234364; PMCID: PMC10791792.
- Deng, L., Rattadilok, P., Hadian Saputra, G., & Liu, H. (2021). Effect of sensory-based technologies on atypical sensory responses of children with autism spectrum disorder: A systematic review. *ICSET 2021: 2021 5th International Conference on E-Society, E-Education and E-Technology* (pp. 208–218). doi: 10.1145/3485768.3485782.
- Macoun, S. J., Bedir, B., Runions, K., Barker, L. E., Halliday, D., & Lewis, J. (2021). Information & Communication Technologies use by children & youth with autism spectrum disorder: Promise and perils. *Journal of Psychiatry and Behavioral Sciences*. Publisher: MedDocs Publishers LLC. Retrieved from <http://meddocsonline.org/>.
- Moraiti, I., Drigas, A., & Fotoglou, A. (2023). Digital and mobile applications for autism inclusion. *International Journal of Online and Biomedical Engineering (iJOE)*. doi: 10.3991/ijoe.v19i11.37895.
- Ntalindwa, T., Nduwingoma, M., Uworwabayeho, A., Nyirahabimana, P., Karangwa, E., Rashid Soron, T., Westin, T., Karunaratne, T., & Hansson, H. (2022). Adapting the use of digital content to improve the learning of numeracy among children with autism spectrum disorder in Rwanda: Thematic content analysis study. *JMIR Serious Games*, 10(2), e28276. doi: 10.2196/28276. PMID: 35438638; PMCID: PMC9066332.
- Ntalindwa, T., Soron, T. R., Nduwingoma, M., Karangwa, E., & White, R. (2019). The use of information communication technologies among children with autism spectrum disorders: Descriptive qualitative study. *JMIR Pediatrics and Parenting*, 2(2), e12176. doi: 10.2196/12176. PMID: 31573940; PMCID: PMC6789423.
- Pergantis, P., & Drigas, A. (2023). Sensory integration therapy as enabler for developing emotional intelligence in children with autism spectrum disorder and the ICT's role. *Brazilian Journal of Science*, 2(12), 53-65. doi: 10.14295/bjs.v2i12.422. License CC BY 4.0.
- Ratheeswari, K. (2018). Information communication technology in education. *Journal of Applied and Advanced Research*, 3(Suppl. 1), S45-S47. doi: 10.21839/jaar.2018.v3S1.169.
- Scarcella, I., Marino, F., Failla, C., Doria, G., Chilà, P., Minutoli, R., Vetrano, N., Vagni, D., Pignolo, L., Di Cara, M., Settimo, C., Quartarone, A., Cerasa, A., & Pioggia, G. (2023). Information and communication technologies-based interventions for children with autism spectrum conditions: A systematic review of randomized control trials from a positive technology perspective. *Frontiers in Psychiatry*, 14, 1212522. doi: 10.3389/fpsyt.2023.1212522. PMID: 37547218; PMCID: PMC10398379.



LIETUVOS AKLŪJŲ
IR SILPNAREGIŲ
UGDYMO CENTRAS



Sutrikusios raidos vaikų
konsultavimo skyrius



PRIEMONĘ PARENGĖ

Austė Černiauskienė
Loreta Grikainienė
Vaida Tuskevičė
Evelina Valutytė

TEKSTĄ REDAGAVO

Lina Kestenienė

LIETUVOS AKLŪJŲ IR SILPNAREGIŲ UGDYMO CENTRAS
SUTRIKUSIOS RAIDOS VAIKŲ KONSULTAVIMO SKYRIUS

Ateities g. 44, Vilnius
www.srvks.lt

2024 m.