

Autizmo spektro sutrikimas

Emilija yra 10 metų mergaitė. Jai yra diagnozuotas autizmo spektro sutrikimas (ASS) ir ji turi mokymosi sunkumų. Emilija mokosi 4 klasėje ir lanko bendrojo lavinimo klasę, tačiau pamokų metu jai padeda atskiras mokytojas. Emilijai sunku bendrauti su kitais žmonėmis, ji sunkiai supranta neverbalinius ženklus, pavyzdžiui, veido išraiškas ir kūno kalbą. Ji taip pat jaučia nerimą būdama tarp kitų žmonių ir sunkiai susiranda draugų. Emilijai sunku organizuoti, planuoti ir nustatyti prioritetus. Jai sunku įsiminti įvairią informaciją bei kažką prisiminti. Emilija turi specifinį matematikos mokymosi sutrikimą ir sunkiai supranta pagrindines sąvokas, tokias kaip sudėtis, atimtis ir daugyba. Jai taip pat sunkiai sekasi skaityti ir rašyti, todėl atliekant įvairius testus jai yra duodama daugiau laiko ir leidžiama naudotis pagalbinėmis technologijomis. Emilija yra linkusi greitai nusivilti, dėl to kyla pykčio protrūkių. Ji taip pat sunkiai reguliuoja savo emocijas, todėl ją gali ištikti tam tikros atakos.

Norint palengvinti autizmo spektro sutrikimą (ASS) turinčių vaikų dalį mokykloje, visų pirma reikia parengti veiksmų planą, kuris padėtų nustatyti ir spręsti jų mokymosi sunkumus. Mes siūlome į veiksmų planą įtraukti tam tikrus žaidimus ir pratimus, kurie padeda ugdyti bendravimo, socialinius įgūdžius ir sensorinę integraciją. Kaip ugdymo įstaiga gali nustatyti ASS turinčio vaiko poreikius ir juos patenkinti?

1 žingsnis - stebėjimas ir įvertinimas. Pirmiausia mokytojas turi stebėti Emilijos elgesį klasėje ir įvertinti jos stipriąsias ir silpnąsias puses. Siekiant surinkti duomenis, mokytojas gali naudoti neformalius vertinimus, pavyzdžiui, kurti kontrolinius sąrašus ir užsirašyti įvairius pastebėjimus.

2 žingsnis - sensoriniai pratimai. Sensoriniai pratimai gali padėti Emilijai reguliuoti savo emocijas ir elgesį. Mokytojas į klasės dienotvarkę gali įtraukti sensorinius užsiėmimus, pavyzdžiui, gilaus kvėpavimo pratimus, jogą ir užsiėmimus, skatinančius sąmoningumą. Šie pratimai gali padėti Emilijai valdyti savo emocijas ir išlaikyti dėmesį visos pamokos metu.

3 žingsnis - bendravimo žaidimai. Bendravimo žaidimai gali padėti Emilijai pagerinti jos socialinius įgūdžius ir bendravimą. Mokytojas gali naudoti tokius žaidimus kaip „Atspėk kas?“ arba „Šarados“, kad paskatintų Emiliją bendrauti su bendraamžiais. Šie žaidimai taip pat gali padėti Emilijai smagiai ir įdomiai lavinti bendravimo įgūdžius.

4 žingsnis – vaizdinės priemonės. Vaizdinės priemonės, pavyzdžiui, vizualūs tvarkaraščiai ir socialinės istorijos, gali padėti Emilijai suprasti klasės tvarką ir lūkesčius. Mokytojas gali sudaryti vienos dienos vizualius tvarkaraščius arba sukurti socialines istorijas, kuriose paaiškinama, kaip galima elgtis įvairiose situacijose, pavyzdžiui, dirbant grupėje.

5 žingsnis - mokomieji žaidimai. Mokomieji žaidimai gali padėti Emilijai smagiai ir interaktyviai įsitraukti į akademinį turinį. Mokytojas gali naudoti tokius žaidimus kaip

„Jeopardy“ ar „Hangman“. Šie žaidimai gali padėti išlaikyti Emilijos dėmesį ir motyvaciją pamokos metu.

6 žingsnis - teigiamas palaikymas. Teigiamas palaikymas gali padėti Emilijai išsiugdyti tinkamą elgesį klasėje. Tam kad ją paskatintų, mokytojas turėtų nuolatos ją pagirti ir apdovanoti.

7 žingsnis - reguliari stebėseną. Mokytojas turėtų reguliariai stebėti Emilijos pažangą ir prireikus koreguoti planą.

Apibendrinant galima teigti, kad norint patenkinti Emilijos poreikius, reikia imtis šių veiksmų: stebėjimas ir vertinimas, sensoriniai pratimai, bendravimo žaidimai, vaizdinės priemonės, mokomieji žaidimai, teigiamas palaikymas ir reguliari stebėseną. Planas turėtų būti sukuriamas pagal kiekvieno vaiko poreikius ir reguliariai stebimas, siekiant užtikrinti vaiko pažangą. Suteikus tinkamą paramą ir intervencines priemones, Tomas gali sėkmingai mokytis ir bendrauti.

Žaidimai:

„Atspėk kas?“ - <https://www.twinkl.it/resource/t-t-11758-guess-who-game>

„Šarados“ - https://www.youtube.com/watch?v=5YPSfaEGTQ0&ab_channel=wikiHow

„Hangman“ - [https://en.wikipedia.org/wiki/Hangman_\(game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Hangman_(game))

„Jeopardy“ - https://www.youtube.com/watch?v=B5NbCOCGQ_Q&ab_channel=Jeopardy%21