

1 atvejo tyrimas (orientacija erdvėje)

Orientavimasis erdvėje yra natūralus gyvų būtybių gebėjimas, leidžiantis pažinti ir nustatyti savo kūno padėtį erdvėje bei apibūdinti save erdvėje esančio objekto atžvilgiu. Šis gebėjimas mums leidžia judėti pagal įvairias ašis: kairė - dešinė, į priekį - atgal arba aukštyn - žemyn. Orientavimasis erdvėje yra susijęs su mokymusi skaityti, rašyti, numeruoti ir skaičiuoti.

Apibūdinimas: Jonas yra 9 metų berniukas. Jam yra sunku atskirti dešinę pusę nuo kairės, nustatyti daiktų buvimo vietą bei orientuotis erdvėje ir judėti.

Raktažodžiai: orientacija, erdvė, laikas, kūnas, situacija, lateralumas, organizacija ir suvokimas.

1 atvejo tyrimas: orientacija erdvėje (mokymosi sunkumai)

1 įrankis

1. Pavadinimas: labirintai

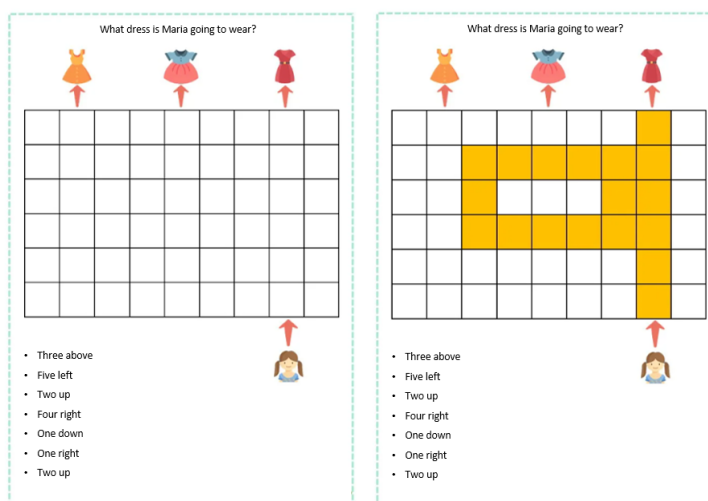
2. Naudojant šį įrankį galima nustatyti suvokimo, motorikos, socialinio ir asmeninio lygmens sunkumus. Taip pat šis įrankis padės tobulinti tam tikrus vaiko gebėjimus, pavyzdžiui, rašymas tiesia linija, skaitymas, atskyrimas, kuri pusė yra dešinė, o kuri kairė, objektų radimas ir orientavimasis erdvėje.

3. Paaškinimas, kaip naudotis šiuo įrankiu

Naudodamasis pateiktomis nuorodomis, mokinys turi sekti keliu, kol pasieks išėjimą.

4. Rezultatų aiškinimas

Rezultatus gausite panaudoję korekcijos šabloną (antrasis paveikslėlis). Jei vaikas suklysta daugiau nei 4 kartus, tai reiškia, kad jis turi rimtų erdvinės orientacijos sunkumų.



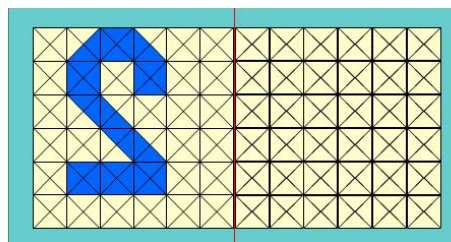
5. Raktažodžiai: padėtis, vieta, atstumas, pradžia ir pabaiga.

2 įrankis

- 1. Pavadinimas:** simetrinių figūrų piešimas
- Naudojant šį įrankį galima nustatyti suvokimo, motorikos, socialinio ir asmeninio lygmens sunkumus. Tokio pobūdžio veikla ne tik lavina orientaciją erdvėje, bet ir stimuliuoja dėmesį, todėl ji gali būti labai naudinga dirbant su vaikais, kurie turi arba gali turėti dėmesio sutrikimų.

3. Paaškinimas, kaip naudotis šiuo įrankiu

Šį įrankį galima naudoti trimis būdais: 1. „Praktikuokitės“ sukurdami figūrą, simetrišką duotai figūrai. 2. Iš pavaizduoto modelio sukurkite dvi simetriškas figūras. 3. Sukurkite savo piešinį, iš kurio suformuosite simetrišką figūrą. Svarbu nuosekliai piešti ant kiekvieno trikampio taip, kad atsirastų norima figūra.



4. Rezultatų aiškinimas

Kairėje pusėje pavaizduota figūra tai šablonas, skirtas koreguoti vaiko piešinį ir nustatyti rezultatus. Kai vaiko piešiniai yra ištaisyti, galime pamatyti vaiko erdvinės orientacijos lygį.

- 5. Raktažodžiai:** simetrija, trikampis, kvadratas, dėmesys, koncentracija, orientacija ir regėjimas.

3 įrankis

1. Pavadinimas: sudoku

- Šis įrankis padės nustatyti ar vaikas turi sunkumų, susijusių su erdvine orientacija, lateralumu ir dėmesiu. Jis gerina koncentraciją, mažina stresą ir nerimą, skatina loginį mąstymą, padeda ugdyti problemų sprendimo įgūdžius bei lavina atmintį.

3. Paaškinimas, kaip naudotis šiuo įrankiu

Klasikinį sudoku sudaro 9×9 matrica, suskirstyta į 3×3 matricas, kurių langeliuose reikia sudėlioti skaičius nuo vieno iki devynių, nė vieno iš jų nekartojant.

4. Rezultatų aiškinimas

Jei vaikas neteisingai surašo daugiau nei pusę skaičių, tai reiškia, kad jis turi problemų, susijusių su loginiu mąstymu, koncentracija, problemų sprendimu ir kognityvinėmis funkcijomis.

- 5. Raktažodžiai:** erdvinė orientacija, lateralumas, dėmesys, koncentracija ir atmintis.

SUDOKU									ANSWER								
2		7	3	9				6	2	8	7	4	3	9	5	1	6
			1	2	4	8			6	5	3	1	7	2	4	9	8
1		4				7			1	9	4	8	6	5	7	2	3
		6		5	7			2	9	6	1	5	4	7	3	8	2
				9		1			5	4	8	2	9	3	1	6	7
3	2		1		9		4		3	7	2	6	1	8	9	5	4
		9		5			3		8	2	9	7	5	4	6	3	1
			3		6	2			7	1	5	3	8	6	2	4	9
4	6						7		4	3	6	9	2	1	8	7	5

4 įrankis

1. **Pavadinimas:** Bee-bot robotas
2. Naudodami šį įrankį galite nustatyti ar vaikas turi problemų, susijusių su loginiu mąstymu ir erdvine orientacija.

3. Paaiškinimas, kaip naudotis šiuo įrankiu

Norint naudoti šį įrankį, pirmiausia reikia sukurti labirintus (pagal pateiktą modelį arba sugalvoti savo), išsikelti tikslą (padėkite sūrį) ir užprogramuoti pelę, naudojant sekos korteles. Tai galėsite padaryti naudodami ant roboto korpuso esančius mygtukus. Kai užprogramuosite pelę, paleiskite ją ir stebėkite, kokia trajektorija ji juda. Jei pelė nepasiekia tikslo, ištaisykite klaidas ir užprogramuokite ją iš naujo.

4. Rezultatų aiškinimas

Išvadas turi atlikti suaugęs asmuo. Šis įrankis padės nustatyti, ar vaikas turi sunkumų, susijusių su matematika, programavimu ir problemų sprendimu.



5. **Raktažodžiai:** matematika, programavimas, eiliškumas ir problemų sprendimas.

5 įrankis

1. **Pavadinimas:** Mindo (stalo žaidimas)
2. Šiuo įrankiu galima nustatyti ar vaikas turi sutrikimų, susijusių su regimuoju suvokimu, dėmesiu ir koncentracija, planavimu, mąstymu bei rankų ir akių koordinacija.

3. Paaiškinimas, kaip naudotis šiuo įrankiu

Pirmiausia reikia išsirinkti pagrindinę kortelę, pagal kurią turėsite sudėlioti pavaizduotą raštą. Korteles galima dėti horizontaliai arba vertikalčiai. Be to, kortelių priekinė ir užpakalinė pusės yra skirtingos. Gali atsitikti taip, kad dėliodami korteles suprasite, jog su likusiomis kortelėmis jums nepavyks užbaigti pasirinkto rašto. Neretai tenka viską pradėti iš naujo. Žaidimas baigiasi tada, kai pavyksta atkurti tokį patį spalvų raštą, koks pavaizduotas pasirinktoje pagrindinėje kortelėje.

4. Rezultatų aiškinimas

Šis įrankis padės nustatyti ar vaikas turi sunkumų, susijusių su erdvine orientacija.

5. **Raktažodžiai:** regimasis suvokimas, dėmesys, koncentracija, planavimas, mąstymas bei rankų ir akių koordinacija.

