

### 3 atvejo tyrimas (skaitymas ir rašymas)

Skaitymas ir rašymas - tai gebėjimas, leidžiantis interpretuoti tekstus ir užfiksuoti kalbą. Jei asmuo nori būti raštingas, jis turi gebėti skaityti ir rašyti.

**Aprašymas:** Deividas yra 11 metų berniukas, kuriam sunku suprasti tiek rašytinius, tiek žodinius tekstus, sakinių struktūrą ir konstrukcijas.

**Raktažodžiai:** konstrukcija, struktūra ir supratimas.

### 3 atvejo tyrimas: skaitymas ir rašymas (mokymosi sunkumai)

#### 1 įrankis

1. **Pavadinimas:** mįslės
2. Naudodamiesi šiuo įrankiu galėsite nustatyti ar vaikui kyla sunkumų, kai reikia pasitelkti vaizduotę, generuoti idėjas, išmokti naujų sąvokų ir jas sieti. Mįslės skatina kritiškai mąstyti, padeda atskirti ir analizuoti informaciją bei skatina asmens smalsumą.

#### 3. Paaiškinimas, kaip naudotis šiuo įrankiu

Norint išspręsti mįslę, reikia atsižvelgti ir į pažodinę, ir į užslėptą žodžių reikšmę.

#### 4. Rezultatų aiškinimas

Išvadas padaro tas asmuo, kuris užmina mįslę.

5. **Raktažodžiai:** vaizduotė, asociacija ir samprotavimas.

#### 2 įrankis

1. **Pavadinimas:** „Book creator“
2. Šis įrankis padės nustatyti ar vaikas turi sunkumų, susijusių su skaitymu ir rašymu, bei paskatins kūrybiškumą.

#### 3. Paaiškinimas, kaip naudotis šiuo įrankiu

„Book creator“ - tai platforma, kurioje galite sukurti interaktyvią knygą. Knygos kūrimas skatina kūrybiškumą bei lavina vaizduotę.

Norint naudotis šiuo įrankiu, pirmiausia reikia atsisiųsti programėlę, kurią rasite „iTunes Store“ arba „App Store“. Norėdami pradėti knygos kūrimo procesą spustelėkite „New Book“ (nauja knyga). Tuomet pasirinkite knygos, kurią norite sukurti, tipą spustelėję „Choose a template“ (pasirinkti šabloną). Iš viso yra trys parinktys: „Portrait“ (portretas), „Square“ (kvadratas) ir „Landscape“ (peizažas). Pasirinkę knygos tipą, sukurkite jos viršelį, pavadinimą ir pridėkite norimą paveikslėlį. Norėdami pridėti įvairių knygos elementų (tekstą, paveikslėlių, nuotraukų, garso įrašų ir t.t.) spustelėkite viršutiniame dešiniajame kampe esantį mygtuką „+“. Jei norite pridėti naują



knygos puslapį, spustelėkite „Next“ (kitas). Jei norite ją redaguoti, spauskite ant teksto. Baigę kurti knygą, atsisiųskite ją į savo kompiuterį.

#### **4. Rezultatų aiškinimas**

Rezultatus pamatysite tada, kai vaikas pristatys savo knygą. Vertinkite knygos žodyną, formatą, spalvas ir patrauklumą.

#### **5. Raktažodžiai: kūrybiškumas.**

### **3 įrankis**

#### **1. Pavadinimas: Scrabble**

2. Naudojant šį įrankį galima nustatyti ar vaikas turi problemų, susijusių su kognityvinėmis funkcijomis ir loginiu mąstymu. Šis žaidimas skatina strateginį mąstymą, gerina rašybą, plečia žodyną, skatina sveiką konkurenciją, stiprina socialinius įgūdžius ir padeda tobulinti kognityvines funkcijas.

#### **3. Paaškinimas, kaip naudotis šiuo įrankiu**

„Scrabble“ yra smagus žodžių žaidimas. Žaidimo tikslas - surinkti kuo daugiau taškų sudarant žodžius, kurie jungiasi su kitų žaidėjų sukurtais žodžiais. Žaidžiant „Scrabble“ reikia bent dviejų žaidėjų, todėl šis žaidimas padeda tobulinti komandinio darbo įgūdžius. Žaidimo metu kursite žodžius, kaupsite taškus, rungsitės su varžovais ir keisitės žetonais (jei savieji jums netinka). Kol vaikai žaidžia mokytojas turi stebėti, kiek taškų, kuris žaidėjas surinko, kad žaidimo gale išrinktų laimėtoją.

#### **4. Rezultatų aiškinimas**

Norint atlikti vaiko vertinimą, visų pirma reikia žinoti žaidimo taškų skaičiavimą. Žemiau yra pateikiamos tam tikros taisyklės:

- „Dviguba raidė“ reiškia, kad į šį laukelį padėta raidė gaus dvigubai daugiau taškų.
- „Dvigubas žodis“ reiškia, kad jeigu raidė yra padedama į šį laukelį, tuomet viso žodžio taškai yra dvigubinami.
- „Triguba raidė“ reiškia, kad į šį laukelį padėta raidė gaus trigubai daugiau taškų.
- „Trigubas žodis“ reiškia, kad jeigu raidė yra padedama į šį laukelį, tuomet viso žodžio taškai yra trigubinami.

Žaidimas baigiasi tada, kai žaidėjai išnaudoja visas raides ir nebegali sudėlioti žodžių. Prieš sumuojant taškus, mokytojas turėtų pirma suskaičiuoti, kokia kiekvieno žaidėjo likusių raidžių vertė ir atimti ją iš bendros taškų sumos.

#### **5. Raktažodžiai: kognityvinė funkcija ir loginis mąstymas**

### **4 įrankis**

#### **1. Pavadinimas: Įtraukianti skaitytuvė**

2. Naudojant šį įrankį galima nustatyti ar vaikas turi sunkumų su teksto suvokimu. Šis įrankis garsiai perskaito tekstą, suskirsto jį į skiemenis ir padidina tarpus tarp eilučių ir raidžių.

### 3. Paaiškinimas, kaip naudotis šiuo įrankiu

Jei norite pasirinkti funkciją „fokusavimas į eilutę“, paspauskite „View“ (vaizdas) ir „Immersive Reader“ (įtraukianti skaitytuvė). Jei norite, kad programa garsiai perskaitytų tekstą, spustelėkite „Read aloud“ (skaityti garsiai).

### 4. Rezultatų aiškinimas

Norėdamas padaryti išvadą, mokytojas turi įvertinti, ar mokinys:

- Pagerino tekstų rašymo įgūdžius.
- Išlaiko dėmesį ir skaito greičiau.
- Geriau supranta tekstą.
- Geriau atpažįsta žodžius.
- Vidutiniškai 10% teksto suvokimą.

5. **Raktažodžiai:** teksto suvokimas, žodžių reikšmė ir dėmesys.

## 5 įrankis

### 1. Pavadinimas: Dic dic

2. Šis įrankis padės nustatyti ar vaikas turi sunkumų, susijusių su teksto, pateikto žodžiu ir raštu, suvokimu. Naudojamas šį įrankį vaikas praplės savo žodyną ir gebės geriau suprasti tekstą, pateiktą žodžiu ir raštu. Šis įrankis suteikia galimybę mokytis iki penkių kalbų: ispanų, anglų, katalonų, prancūzų ir rusų kalbomis.

### 3. Paaiškinimas, kaip naudotis šiuo įrankiu

Įsijungus programą, visų pirma jums reikės pasirinkti sudėtingumo lygį, kuriuo norite žaisti, kalbą, kurią norite mokytis, ir nuspręsti, ar norite naudoti užuominas, ar ne. Su šiuo įrankiu galima lavinti tiek gimtąją kalbą, tiek mokytis užsienio kalbų.

### 4. Rezultatų aiškinimas

Žaidėjams yra duodami du bandymai parašyti žodį teisingai. Jei žodis yra parašomas neteisingai du kartus iš eilės, yra parodomas teisingas atsakymas. Programėlėje galima pažiūrėti, kokį lygį vaikas pasirinko ir kokios kalbos įgūdžius lavina. Kiekvienas lygis ir kiekviena kalba turi atskirą failą, kuriame galima stebėti visus pasiekimus.

Ši programėlė suteikia vaikams galimybę mokytis ir taisyti klaidas mokymosi proceso metu. Ji skaičiuoja atliktų pratimų skaičių ir nuolatos pasiūlo žaidimų, kurie palaiko motyvaciją ir prideda smagumo.

5. **Raktažodžiai:** supratimas, žodynas ir savarankiškumas.