

7 atvejo tyrimas (receptinės ir ekspresinės kalbos sutrikimas)

Receptinės ir ekspresinės kalbos sutrikimas - tai kalbos raidos sutrikimas, turintis įtakos vaiko gebėjimui suprasti ir tinkamai vartoti kalbą. Šį sutrikimą turintiems vaikams gali būti sunku suprasti žodinę ar rašytinę kalbą, vykdyti nurodymus ir aiškiai reikšti savo mintis bei idėjas. Jiems gali kilti sunkumų, susijusių su žodynu, gramatika, sintakse ir bendravimu. Receptinės ir ekspresinės kalbos sutrikimas gali turėti didelės įtakos vaiko akademinėi ir socialinei raidai, tačiau anksti nustatčius šį sutrikimą ir įsikišus logopedams, daugelis vaikų gali gerokai patobulinti savo kalbos įgūdžius.

Aprašymas: Domas yra penkerių metų berniukas. Jis gyvena su tėvais ir vyresnioju broliu. Domas gimė pilnai išnešiotas, nėštumo metu nebuvo jokių komplikacijų, jis laiku pasiekė visus raidos etapus. Domo tėvai teigia, kad maždaug 12 mėnesių amžiaus jis pradėjo šnekėti ir vartoti keletą žodžių, tačiau maždaug 18 mėnesių amžiaus jo kalbos raida sustojo. Domo tėvai sunerimo, kai iki 24 mėnesių amžiaus Domas nebevartojo dviskiemenių žodžių junginių. Domas sunkiai supranta ir laikosi paprastų nurodymų ir sąvokų, o bendraudamas dažniausiai vartoja pavienius žodžius. Jo kalbai būdingas ribotas žodynas, nenuoseklus gramatinių žymenų vartojimas ir sunkumai su žodžių paieška. Domui taip pat sunkiai sekasi bendrauti su kitais žmonėmis, pavyzdžiui, kalbėti eilės tvarka, pradėti ir palaikyti pokalbį.

Raktažodžiai: receptinės ir ekspresinės kalbos sutrikimas, socialiniai įgūdžiai, bendravimo įgūdžiai

7 atvejo tyrimas: receptinės ir ekspresinės kalbos sutrikimas

Žemiau pateikti žaidimai – tai įrankiai mokytojams, padėsiantys nustatyti galimus vaikų kalbos sutrikimus, o vaikams – tai įdomus ir smagus užsiėmimas.

1 įrankis

1. **Pavadinimas:** barrier games
2. Šis žaidimas padės nustatyti ar vaikas turi sunkumų, susijusių su instrukcijų vykdymu, prieviksmių vartojimu ir žodynu.
3. **Paiškinimas, kaip žaisti šį žaidimą:** „Barrier games“ - tai komunikaciniai žaidimai, kuriuose žaidėjai turi duoti ir vykdyti konkrečius nurodymus, kad sukurtų bendrą paveikslėlį ar struktūrą. „Barrier games“ pavyzdys:
 - Kiekvienam žaidėjui duodamas fonas ir identiškas paveikslėlių kortelių rinkinys.
 - Tarp žaidėjų yra barjeras (pvz., knyga), kad jie nematytų vienas kito fono arba to, ką daro kitas žaidėjas.
 - Tada vienas žaidėjas fone išdėlioja pasirinktus paveikslėlius ir duoda kitam žaidėjui nurodymus, kuriuos sekdamas jis turi sudėlioti paveikslėlius taip pat, kaip žaidėjas, davęs nurodymus.
 - Žaidimo pabaigoje barjeras yra pašalinamas, ir žaidėjai palygina ar panašiai sudėliojo paveikslėlius.
 - Tuomet žaidėjai gali apsikeisti vietomis ir žaisti žaidimą iš naujo.
4. **Rezultatų aiškinimas**

Abu rezultatai turėtų būti kuo panašesni.

5. **Raktažodžiai:** kalba, instrukcijos, žodynas, „Barrier games“, bendras vaizdas.

6. **Daugiau informacijos rasite adresu:**

<https://www.andnextcomesl.com/p/speech-barrier-games.html>

2 įrankis

1. **Pavadinimas:** Simonas sako
2. **Šis žaidimas padės nustatyti**, kuriems vaikams yra sunku sekti instrukcijas ir apdoroti žodinę informaciją.
3. **Paiškinimas, kaip žaisti šį žaidimą:** vienas asmuo yra Simonas, o kiti žaidėjai vykdo Simono nurodymus. Stovėdamas priešais grupę Simonas pasako žaidėjams, ką jie turi daryti. Žaidėjai turi paklusti visoms komandoms, kurios prasideda žodžiais „Simonas sako“. Jei Simonas sako: „Simonas sako paliesti nosį“, visi žaidėjai turi paliesti nosį. Tačiau jei Simonas sako „šokinėk“, prieš tai nepasakęs „Simonas sako“, žaidėjai neturi šokinėti. Žaidėjai, kurie šokinėja, iškrenta iš žaidimo.
4. **Rezultatų aiškinimas:** Simonas sako - tai žaidimas, kuriame reikia laikytis konkrečių nurodymų. Jis gali būti naudojamas siekiant nustatyti, koks kalbos komponentas yra imliausias ir kaip jis išvystytas.
5. **Raktažodžiai:** daugiapakopės instrukcijos, žodinė informacija, receptinė kalba, instrukcijų vykdymas
6. **Daugiau informacijos rasite adresu:**
<http://www.mytonpark.org.uk/wp-content/uploads/2015/09/Simon-Says-1.pdf>

3 įrankis

1. **Pavadinimas:** atspėk kas
2. **Šis žaidimas padės** nustatyti, kuriems vaikams yra sunku užduoti ir atsakyti į klausimus, vartoti aprašomąją kalbą ir daryti išvadas.
3. **Paiškinimas, kaip žaisti šį žaidimą:** žaidimo pradžioje yra pateikiamos 24 kortelės su atvaizdais, už kurių slepiasi žaidėjai. Kiekvienas žaidėjas turi išsirinkti vieną kortelę. Žaidimo tikslas - nustatyti, kurią kortelę pasirinko priešininkas. Žaidėjai gali užduoti klausimų, siekdami išsiaiškinti, kuris žaidėjas už kurio atvaizdo slepiasi. Į klausimus galima atsakyti tik „taip“ arba „ne“. Klausimų pavyzdžiai:
 - „Ar jūs esate su skrybėle?“
 - „Ar jūs nešiojate akinius?“
 - „Ar jūs esate vyras?“

Jei kitas žaidėjas atspėja už kurio atvaizdo slepiatės, iškrentate iš žaidimo. Todėl gerai apgalvokite, kokius klausimus užduodate, kad neiškristumėte iš žaidimo piemas.

4. **Rezultatų aiškinimas:** „Atspėk kas“ yra žaidimas, kuriame žaidėjai turi užduoti ir atsakyti į klausimus „taip“ arba „ne“, kad atpažintų paslaptinę personažą.

5. **Raktažodžiai:** klausimų uždavimas, atsakymai į klausimus, aprašomoji kalba, išvadų darymas, kritinio mąstymo įgūdžiai.
6. **Daugiau informacijos rasite adresu:**
<https://shop.hasbro.com/en-us/product/guess-who-classic-game/7DEC61D9-5056-9047-F55F-FC686C17D23F>

4 įrankis

1. **Pavadinimas:** Hedbanz
2. **Šis žaidimas padės** nustatyti, kuriems vaikams yra sunku užduoti ir atsakyti į klausimus, vartoti aprašomąją kalbą ir daryti išvadas. Žaisdami „Hedbanz“ vaikai lavins savo dedukcinio bei kritinio mąstymo įgūdžius.
3. **Paiškinimas, kaip žaisti šį žaidimą:** kiekvienas žaidėjas gauna po lankelį ir po vieną kortelę, kurią turi užsidėti ant lankelio. Taip pat kiekvienas žaidėjas gauna po tris žetonus. Pirmasis žaidimą pradeda jauniausias asmuo. Jis apverčia smėlio laikrodį ir bando užduoti klausimų, kad išsiaiškintų, kas pavaizduota jo kortelėje. Jei žaidėjas laiku atspėja, kas pavaizduota jo kortelėje, padeda į banką vieną iš savo žetonų. Laimi tas, kuris pirmas sudeda visus savo žetonus į banką.
4. **Rezultatų aiškinimas:** Hedbanz - tai žaidimas, kuriame žaidėjai turi užduoti klausimus ir atsakyti į juos, kad atpažintų objektą ar sąvoką, esančią ant kortelės, pritvirtintos prie lankelio.
5. **Reikšminiai žodžiai:** klausimų uždavimas, atsakymai į klausimus, aprašomoji kalba, išvadų darymas, kritinio mąstymo įgūdžiai.
6. **Daugiau informacijos rasite adresu:**
<https://www.spinmaster.com/en-CA/brands/hedbanz/spin-master-games-hedbanz-family-board-game/>

5 įrankis

1. **Pavadinimas:** istorijų pasakojimo kauliukai
2. **Šis žaidimas, padės** nustatyti, kurie vaikai turi sunkumų, susijusių su istorijų pasakojimu ir žodynu.
3. **Paiškinimas, kaip žaisti šį žaidimą:** yra tris žaidimų kauliukai, ant kurių yra pavaizduoti įvairūs simboliai. Žaidėjų užduotis yra mesti tuos kauliukus ir papasakoti istoriją, panaudojant iškritusius simbolius. Pirmasis žaidimą pradeda vedėjas (jei toks yra), asmuo, mokantis pasakoti istorijas, arba savanoris.
4. **Rezultatų aiškinimas:** istorijų pasakojimo kauliukai - tai žaidimas, kurio metu metami kauliukai su skirtingais paveikslėliais ir iš jų yra kuriama istorija. Šis žaidimas padeda lavinti vaizduotę bei koncentraciją.
5. **Raktažodžiai:** pasakojimo įgūdžiai, seka, žodynas, istorijos, simboliai, pasakojimas, vaizduotė, koncentracija.
6. **Daugiau informacijos rasite adresu:**
<https://www.storycubes.com/en/comment-jouer/>