

Gadījuma izpēte 7 (Uztverošas un izteismīgas valodas traucējumi)

Receptīvās un ekspresīvās valodas traucējumi ir valodas attīstības traucējumi, kas ietekmē bērna spēju pareizi saprast un lietot valodu. Bērniem ar šiem traucējumiem var būt grūtības saprast runāto vai rakstīto valodu, sekot norādījumiem un skaidri izteikt savas domas un idejas. Viņiem var būt grūtības ar vārdu krājumu, gramatiku, sintaksi un sociālo komunikāciju. Receptīvās un ekspresīvās valodas traucējumi var būtiski ietekmēt bērna akadēmisko un sociālo attīstību, taču, agrīni diagnosticējot un iejaucoties ar logopēda palīdzību, daudzi bērni var ievērojami uzlabot savas valodas prasmes.

Apraksts: Džeks ir piecgadīgs zēns, kurš dzīvo kopā ar vecākiem un vecāko brāli. Džeks piedzima pilnā augumā, grūtniecības laikā nebija nekādu komplikāciju, un viņš laikus sasniedza visus attīstības atskaites punktus. Džeka vecāki ziņoja, ka aptuveni 12 mēnešu vecumā viņš sāka runāt un lietot dažus vārdus, bet aptuveni 18 mēnešu vecumā viņa valodas attīstība apstājās. Džeka vecāki sāka uztraukties, kad līdz 24 mēnešu vecumam Džeks vairs nelietoja divu vārdu savienojumus. Džekam ir grūtības saprast un sekot vienkāršiem norādījumiem un jēdzieniem, saziņai viņš pārsvarā lieto tikai atsevišķus vārdus. Viņa runai raksturīgs ierobežots vārdu krājums, nekonekventa gramatisko apzīmētāju lietošana un grūtības ar vārdu atgūšanu. Džekam ir grūtības arī ar sociālās saziņas prasmēm, piemēram, kārtas uzņemšanu un sarunu uzsākšanu un uzturēšanu.

Atslēgas vārdi: Receptīvās un ekspresīvās valodas traucējumi, sociālās prasmes, komunikācijas prasmes

Šīs spēles var būt noderīgi rīki skolotājiem, lai identificētu iespējamus bērnu valodas traucējumus, vienlaikus piesaistot un izklaidējot bērnus.

Rīks 1

- 1. Nosaukums:** Barjeras spēles
- 2. Izmantojot šo rīku** var atklāt valodas problēmas. Tas var palīdzēt noteikt valodas grūtības, kas saistītas ar norādījumu izpildi, prievārdu lietošanu un aprakstošo vārdu krājumu.
- 3. Instrukcijas / metodoloģija / ieteikumi, kā izmantot rīku:** Barjeras spēles ir komunikācijas spēles, kurās spēlētājiem ir jādod un jāievēro konkrēti norādījumi, lai izveidotu kopīgu tēlu vai struktūru. Barjeras spēles piemērs:
 - Katram spēlētājam ir dots fons un identisks attēlu karšu komplekts.
 - Viņi novieto barjeru (piemēram, grāmatu), lai neredz viens otra fonu vai to, ko dara otrs spēlētājs.
 - Pēc tam viens spēlētājs uz sava fona vienu pēc otra izvieto attēlus, pirms dod otram spēlētājam norādījumus, kur izvietot savus līdzīgos attēlus.
 - Spēles beigās barjeru noņem, un fonus salīdzina pēc līdzības.
 - Pēc tam spēlētāji var apmainīties vietām un spēlēt spēli vēlreiz.
- 4. Rezultātu interpretācija:**

Abiem rezultātiem jābūt pēc iespējas līdzīgākiem. Šādā veidā bērnam tiek piedāvāts identificēt valodas grūtības, kas saistītas ar norādījumu ievērošanu, prievārdu lietošanu un aprakstošo vārdu krājumu.

5. **Atslēgas vārdi:** valoda, instrukcijas, aprakstošais vārdu krājums, barjeras spēles, kopīgs tēls

6. **Saites papildus informācijai:**

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

Rīks 2

1. **Nosaukums:** "Uzmini - Kas!" (Guess Who)

2. **Izmantojot šo rīku** identificēt bērnus, kuriem ir grūtības uzdot jautājumus un atbildēt uz tiem, izmantojot aprakstošu valodu un veikt atskaitījumus.

3. **Instrukcijas / metodoloģija / ieteikumi, kā izmantot rīku:** Katrs spēlētājs sāk spēli ar tāfeli, uz kuras ir 24 cilvēku karikatūru attēli un viņu vārdi ar visiem attēliem stāvus. Katrs spēlētājs no atsevišķas kāršu kaudzes, kurā ir 24 tādi paši attēli, izvēlas karti. Spēles mērķis ir pirmajam noteikt, kuru karti ir izvēlējis pretinieks. Spēlētāji pārmaiņus uzdod dažādus "jā" vai "nē" jautājumus, lai izslēgtu kandidātus, piemēram:

- "Vai jūsu persona valkā cepuri?"
- "Vai jūsu persona valkā brilles?"
- "Vai jūsu persona ir vīrietis?"

Pēc tam spēlētājs izslēdz kandidātus (pamatojoties uz pretinieka atbildi), apgriežot šos attēlus uz leju, līdz paliek tikai viens. Labi formulēti jautājumi ļauj spēlētājiem izslēgt vienu vai vairākas iespējamās kārtis.

4. **Rezultātu interpretācija:** Guess Who ir spēle, kurā spēlētājiem ir jāuzdod un jāatbild uz jautājumiem ar jā vai nē, lai identificētu noslēpumainu personāžu. Ja bērns spēlē šo spēli, var noteikt grūtības uzdot un atbildēt uz jautājumiem, lietojot aprakstošu valodu un izdarīt secinājumus.

5. **Atslēgas vārdi:** jautājumu uzdošana, atbildēšana uz jautājumiem, aprakstošā valoda, secinājumu izdarīšana, attēli, jā vai nē jautājumi

6. **Saites papildus informācijai:**

<https://shop.hasbro.com/en-us/product/guess-who-classic-game/7DEC61D9-5056-9047-F55F-FC686C17D23F>

Rīks 3

1. **Nosaukums:** Hedbanz

2. **Izmantojot šo rīku** var identificēt bērnus, kuriem ir grūtības uzdot un atbildēt uz jautājumiem, lietojot aprakstošu valodu un izdarīt secinājumus. Spēlējot Hedbanz, bērni attīstīs savas dedukcijas prasmes, izmantojot spēles vienkāršo jautājumu un atbilžu metodi. Izdomājot jautājumus, kas novedīs pie atbildēm, bērni vingrinās arī savas kritiskās domāšanas prasmes.

3. **Instrukcijas / metodoloģija / ieteikumi, kā izmantot rīku:** Katram spēlētājam tiek iedota galvassega, un pēc tam katram spēlētājam tiek izdalīta viena karte, kas tiek novietota priekšā. Pēc tam spēlētāji ievieto kārtis savās aprocēs, un viņiem tiek izdalīti trīs žetoni. Vispirms spēlē pirmais spēlētājs,

kas bieži vien ir jaunākais. Tad spēlētājs uzsāk laika skaitīšanu un uzdod jautājumus, lai noskaidrotu, kas ir uz tās kartes, kuru viņš ir ielicis galvassegā. Ideja ir tāda, ka spēlētājam ir jāuzdod pareizais jautājums, lai uzminētu, kas ir uz kartes. Ja līdz laika skaitītāja beigām ir izdarīts pareizs minējums, spēlētājs var paņemt karti un mēģināt vēlreiz. Par katru pareizi uzminēto minējumu bankā tiek ievietots žetons, un uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais bankā ievietos visus savus žetonus.

4. **Rezultātu interpretācija:** Hedbanz ir spēle, kurā spēlētājiem ir jāuzdod jautājumi un jāatbild uz tiem, lai identificētu objektu vai jēdzienu kartītē, kas piestiprināta pie galvas saites.
5. **Atslēgas vārdi:** jautājumu uzdošana, atbildēšana uz jautājumiem, aprakstošā valoda, secinājumu izdarīšana, kritiskās domāšanas prasmes.
6. **Saites papildus informācijai:**
https://www.youtube.com/watch?v=TeyLMzdZN3A&ab_channel=SpinMasterGames

Rīks 4

1. **Nosaukums:** Stāstu kauliņi
2. **Izmantojot šo rīku** jūs varat identificēt bērnus ar grūtībām stāstīšanas prasmēs, secībā un vārdu krājumā.
3. **Instrukcijas / metodoloģija / ieteikumi, kā izmantot rīku:** Spēlētāji veido stāstus, izmantojot uz klucīšiem esošos simbolus. Individuālā pieredze apvienojumā ar izvēlētajiem galvenajiem elementiem, ko pārstāv simboli uz kauliņiem, ļauj viņiem atklāt dažādus stāstus un skatījumus uz kādu tēmu, radīt stāstus un nonākt pie apzinātās apmaiņas. Sāciet spēli ar stāstu stāstīšanas pamatmehānisma demonstrēšanu. Izmetiet trīs kauliņus un dalieties stāstā, parādot konkrētos kauliņus atbilstošā brīdī. Demonstrējumu var veikt koordinators (ja tāds ir), spēlētājs, kuram ir pieredze stāstu stāstīšanā, vai vienkārši brīvprātīgais.
4. **Rezultātu interpretācija:** Stāstu stāstīšanas kauliņi ir spēle, kurā ir jāmet kauliņi ar dažādiem attēliem uz katras sejas un jāizmanto attēli, lai radītu stāstu. Uz kauliņiem balstītas stāstu stāstīšanas spēles rosina un virza spēlētāju iztēli. Stāstu kauliņi ir spēle, kas palīdz atklāt valodas, attīstīt koncentrēšanās prasmes un rosināt iztēli.
5. **Atslēgas vārdi:** stāstīšanas prasmes, secība, vārdu krājums, stāsti, simboli, stāstīšana, iztēle, koncentrēšanās
6. **Saites papildus informācijai:**
<https://www.storycubes.com/en/comment-jouer/>