



READY TEDDY, GO!



MULTIMEDIA GUIDEBOOK

EMPHASYS CENTRE



Co-funded by
the European Union

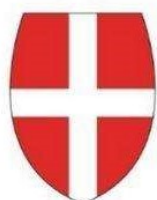


PROJECT INFORMATION

PROJECT ACRONYM:	RTG
PROJECT TITLE:	READY, TEDDY, GO!
PROJECT NUMBER:	2021-1-PL01-KA220-SCH-000027809
SUB-PROGRAM OR KA:	SCHOOL EDUCATION
WEBSITE:	https://www.readyteddygo.eu



Lodz University
of Technology



ISTITUTO DEI SORDI
DI TORINO



Emphasys
CENTRE

VILNIAUS VILTIS
Sutrikusio intelekto žmonių globos bendrija



Associació Programes Educatius
OPEN EUROPE



TURINYS

1. Projekto informacija⁴
 1. Multimedijos vadovo tikslas⁶
 2. Įvadas į Teddy⁷
 3. Teddy naudojimas mokymosi sunkumų turinčių vaikų socialiniams, pilietiniams ir skaitmeniniams įgūdžiams tobulinti.⁸
 4. Mokytojo vaidmuo įError! Marcador no definido.
 5. Realūs Teddy naudojimo scenarijai¹⁰
- IŠVADOS³¹



1. Projekto informacija

Projekto „Ready Teddy go” tikslas - aprūpinti pedagogus aukštųjų technologijų įrenginiais, kurie padėtų specialiųjų ugdymosi poreikių (SUP) turinčių mokinių pažangai mokykloje. Projekto partneriai: **Politechnika Lodzka ir Fundacija Instytut Re-Integracji Społecznej** (Lenkija), **Fondazione Istituto dei Sordi di Torino ONLUS** (Italija), **Asociación Programas Educativos Open Europe**, (Ispanija), **Sutrikusio intelekto žmonių globos bendrija "Vilniaus Viltis** (Lietuva), **A&A Emphasys Interactive Solutions Ltd**, (Kipras), **E-Nable Greece**. (Graikija).

Projekto tikslas:

- Skatinti įtrauktį ir įvairovę visose švietimo srityse;
- Spręsti skaitmeninės transformacijos problemą ugdant skaitmeninį pasirengimą, gebėjimus;
- Ugdyti SUP mokinių socialines/pilietines ir skaitmenines kompetencijas.

Siekiant tikslų buvo sukurti šie rezultatai:

1. **E-sąvadas;**
2. **Elektroninis mokymosi kursas;**
3. **Teddy avataras;**
4. **E-platforma.**

E-sąvadas - tai esamų terapinių sprendimų, praktikų ir metodų sąrašas, galintis patobulinti rekomenduojamą terapinį būdą ir ugdymo procesą vaikams su intelekto negalia. Apraše galima rasti informaciją apie 12 tyrimų, kurie buvo sukurti bendradarbiaujant partnerių organizacijoms, tėvams, specialistams, specialiojo ugdymo mokytojams ir ekspertams. E-sąvadas apjungia pasirinktų terapijų aprašymus ir keliamus iššūkius, su kuriais kasdien susiduria tėvai, specialistai.

Elektroninis mokymosi kursas – skirtas SUP mokytojų, socialinių darbuotojų, mokinių su negalia tėvų tobulėjimui ir žinių atnaujinimui. Šį kursą sudaro šie moduliai:

1. Priemonės ir šaltiniai socialinėms kompetencijoms ir įgūdžiams gerinti;
2. SUP vaikų integravimo į bendrojo lavinimo mokyklas problemos ir patarimai;
3. Tėvų vaidmuo ugdant socialinius įgūdžius.

Šio kurso tikslas – užpildyti žinių spragas ir pateikti galimus sprendimus, geriausios praktikos pavyzdžius, priemones, žaislus ir pan., tokiu būdu sprendžiant įgalinimo trūkumą kalbant apie socialinio tobulėjimo, bendravimo įgūdžius ir prastą tarpusavio sąveiką tarp klasės draugų edukacinėje aplinkoje. Be to, į kursą įtraukta išsami mokytojų ir tėvų poreikių ir realių rūpesčių analizė.

TEDDY Avataras yra internetinė programėlė, kuria siekiama ugdyti 9–14 metų mokinių, turinčių specialiųjų ugdymosi poreikių, socialines, pilietines ir skaitmenines kompetencijas. Pateikiamos kelios animacijos su TEDDY avataru, kuriose rodoma pasirinkta meškiuko veikla. Vaizdo įrašus parenka mokytojas ir nustato veiksmų eiliškumą pagal scenarijų. Juos galima žaisti po vieną arba demonstruoti serijomis. Bet kuriuo metu gali būti naudojami papildomi vaizdo įrašai. Vaizdo įrašai pasirenkami paspaudus mygtukus. TEDDY avataras, supaprastintas, savo elgesiu kviečia mokinius bendrauti. Tokiu būdu SUP besimokantys asmenys labiau nori įgyti ir ugdyti pagrindinius įgūdžius ar kompetencijas. Be to, skirtingi organizacijų partnerių įgyvendinami scenarijai yra skirtingo konteksto, siekiant stiprinti SUP mokinių kompetencijas.

E-platformoje pateikiama mokymosi ir mokymo medžiaga, priemonės, metodai, metodikos ir visų projekto rezultatų bei kitų išteklių rinkinys, interaktyvi erdvė, kurioje vartotojai gali dalintis patirtimi ir geriausiais pavyzdžiais.

2. Multimedijos vadovo tikslas

Įtraukiosios klasės yra tokios, kuriose dalyvauja specialiųjų poreikių turintys mokiniai kartu su savo bendraamžiais be negalios. Vis labiau reikalingi specialiųjų poreikių pedagogai, kurie galėtų veiksmingai orientuoti neįgalius mokinius įtraukioje aplinkoje, ir akivaizdu, jog būtina užtikrinti, kad mokytojai būtų tinkamai aprūpinti tinkamais įgūdžiais, žiniomis ir požiūriais (Berry, 2010).

Šiame kontekste multimedijos vadovas skirtas specialiųjų poreikių pedagogams ir jį sudaro naudingi patarimai ir gairės, kaip įtraukti TEDDY avatarą į savo praktiką, taip pat realaus gyvenimo scenarijų rinkinys, kuriame TEDDY avataras gali būti naudojamas skatinti vaikų, turinčių specialiųjų poreikių, socialinius įgūdžius, tokius kaip bendravimas, pasitikėjimas savimi, bendravimas, mokymasis ir kt.



3. Įvadas į Teddy

Technologiniu požiūriu avataras yra grafinis vartotojo ar kito asmens vaizdas. Trimačiai modeliai dažniausiai naudojami virtualiuose pasauliuose, vaizdo žaidimuose ir reklamose. Pseudoportreto kūrimas ir jo valdymas yra gana sudėtingas ir atimantis daug laiko, tačiau yra keletas programinės įrangos priemonių, skirtų modeliavimo ir animacijos procesui palaikyti, ir mes tam panaudojome Blender (www.blender.org). Pirmajame darbo etape daugiausia dėmesio buvo skiriama modelio kūrimui – meškiuką primenančiam siluetui, kuriame vieninteliai atskiri objektai buvo akys, dantys ir liežuvis. Vėliau buvo sukurtos veido išraiškai būtinos veido detalės, tokios kaip burna, dantys, liežuvis, nosis, akys, antakiai ir ausys. Be to, meškiukui buvo sukurta uodega ir 5 pirštai ant rankų. Toks 3D modelis turėjo būti aprūpintas griaučiais, susidedančiais iš kaulų ir sąnarių, kad būtų galima juos valdyti. Šiam tikslui buvo pritaikytas žmogaus skeletas, koreguojant kaulų ilgį ir sąnarių diapazonus – tada animacijų serija buvo parengta pagal SUP mokytojų pasiūlytus scenarijus.



TEDDY avataras buvo patalpintas keliose vietose: daugiafunkciniame kambaryje, virtuvėje ir sode. Rengiant mokymo scenarijus buvo sumodeliuoti keli papildomi objektai. Dabar galite naudoti TEDDY, kad pagerintumėte savo mokinių socialinius, pilietinius ir skaitmeninius įgūdžius.



4. Teddy naudojimas mokymosi sunkumų turinčių vaikų socialiniams, pilietiniams ir skaitmeniniams įgūdžiams tobulinti.

TEDDY avataras buvo sukurtas siekiant sustiprinti ir lavinti specialiųjų poreikių turinčių vaikų socialinius ir pilietinius įgūdžius, padedant apmokytam SUP pedagogui.

Siekiant, kad TEDDY avataras būtų tinkamas naudoti vaikams, turintiems mokymosi sunkumų, buvo laikomasi universalios dizaino principų ir išdėstymo bei turinio prieinamumo gairių. Pavyzdžiui, buvo pasirinktas konkretus spalvos kodas, kad būtų naudojamas tinkamas kontrastas tarp TEDDY ir fono bei skirtingų tipų scenarijus.

Vizualinė pagalba, t. y. informacijos įsisavinimas vizualiai, yra vienas geriausių būdų užtikrinti mokytojų ir terapeutų sutarimą ir bendradarbiavimą.

Mokiniams, turintiems disleksiją, autizmą, taip pat regos negalią ir kurtumą, gerai suplanuotų vaizdinių priemonių naudojimas vaidina svarbų vaidmenį suprantant taisykles, didinant savarankiškumą, priimant sprendimus, bendraujant su žmonėmis, organizuojant, padedant pereiti nuo vienos užduoties prie kitos ir daug daugiau.

5. Mokytojo vaidmuo

Tikimasi, kad mokytojai sugebės veiksmingai susieti kiekvieno mokinio unikalumą vis sudėtingesniame pasaulyje, o tai atsispindi ir klasėse.

Tiksliau (Saxena, 2023):

- **Identifikavimas.** Pedagogas turi sugebėti nustatyti socialines, elgesio, fizines ir akademinės mokinių stipriąsias ir silpnąsias puses, kad galėtų sukurti labiau individualizuotą ir į asmenį orientuotą planą.
- **Mokymasis bendradarbiauti.** Pedagogai turėtų skatinti mokymąsi bendradarbiauti, sukurdami veiklą, skatinančią besimokančiuosius dirbti kartu grupėse.
- **Pritaikyti vertinimo metodus.** Įtraukiantys pedagogai naudoja įvairius naujai įgytų įgūdžių vertinimo metodus, kad atitiktų mokinio poreikius.
- **Diskreti asmeninė pagalba.** Siekdami užtikrinti tinkamą visų mokinių mokymąsi, pedagogai gali naudoti labiau suasmenintus metodus, kad suteiktų papildomą pagalbą, pavyzdžiui, bendraamžiai pagalbininkai arba praleisti daugiau laiko su besimokančiais, kuriems gali prireikti papildomos pagalbos.



6. Realūs Teddy naudojimo scenarijai

Tolesnėje dalyje pateikiami 8 realaus gyvenimo scenarijai (pamokų planai), kuriuose TEDDY Avataras gali būti naudojamas mokymosi sunkumų turinčių vaikų socialiniams įgūdžiams, skaitmeniniams įgūdžiams, bendravimui, pasitikėjimui savimi, mokymuisi ir kt. Pamokų planuose kaip pamokos pagrindas naudojami Teddy scenarijai, tokie kaip miegamajame, virtuvėje ir parke. Šiuos pamokų planus galite naudoti kaip atspirties tašką kurdami savo pamokų planus, galimybės yra neribotos!

1 Pamokos planas: žaidimų metas – eilė

Pagrindinė informacija/ tikslas (100-150 žodžių): Gebėjimas laukti yra taip pat įgūdis, kuris vaidina svarbų vaidmenį socialinei įtraukčiai. Dažnai vaikai, turintys autizmą, nemėgsta dalintis žaislais, todėl jiems kyla sunkumų žaidžiant su bendraamžiais ir draugais. **Tiksliniai įgūdžiai:** mokėjimas išlaukti, dalinimasis.

Sunkumo lygis (paryškinkite tinkamą): Lengvas/ Vidutinis/ Sudėtingas

Pasiruošimas (jei reikia):

Mokantis išlaukti savo eilės svarbu atsižvelgti į vaiko kalbinius gebėjimus ir raidos etapą. Mokydami jaunesnius neurodiversinius vaikus, turėtume vengti naudoti daug žodinių užuominų. Vietoje to, tikslinga mokytis gestų ir vizualiai parodyti. Tačiau neurotipiniams vyresniems vaikams galime paprasčiausiai paaiškinti, kodėl, kada ir kaip reikia išlaukti eilės.

Veiklos žingsniai	Ištekliai	Reikalingas Laikas	Komentarai/Patarimai
1 veiksmas – naudokite scenarijų – „žaidimo laikas“, kai Teddy žaidžia su kamuoliu parke ir dalijasi kamuoliu su kitu Teddy, kad supažindintų su išlaikimo eilės ir dalijimosi sąvokomis.	Nešiojamasis kompiuteris, planšetė, Teddy scenarijus	10 minučių	Socialinės istorijos naudojamos tinkamo socialinio elgesio modeliavimui, paaiškinant situaciją ir rekomenduojant tinkamą elgesį. Aiškindami scenarijų naudokite labai paprastą kalbą.
2 veiksmas – įveskite sakinius ir žodžius, pvz., „Mano eilė!“, „Tavo eilė!“ ir „Palauk, dabar mano eilė! Pradėti kurti atitinkamą žodyną.	Vaizdinės priemonės	15 minučių	Galite naudoti gestus arba vaizdinį palaikymą, kad praneštumėte, kieno eilė dabar.
3 veiksmas – dar kartą parodykite scenarijų ir paprašykite vaiko priimti	Nešiojamasis kompiuteris, planšetė, Teddy scenarijus, vaizdinės priemonės, kamuolys	15 minučių	Šiuo atveju yra daug lengvų ir patrauklių žaidimų. Pavyzdžiui, galite pakaitomis

sprendimą. Po to naudokite kamuolį ir paraginkite vaiką mėgdžioti tą patį elgesį.			kelti triukšmą naudodami būgną ar plastikinę dėžę arba statyti bokštą naudodami blokelius
4 veiksmas – naudokite teigiamą paskatinimą, pvz., džiūgaukite, plokite ir pasakykite „Geras darbas išlaukei savo eilės“. Kai kuriems vaikams taip pat galite naudoti atlygį, pvz., lipduką, kad paskatintumėte elgesį.	Lipdukai (jei reikia)	5 minutės	

Žaidimų metas– pagalbos prašymas

Pagrindinė informacija/ tikslas (100-150 žodžių): Pagalbos prašymas yra esminis įgūdis ir socialinė kompetencija, daugiausia todėl, kad kiekvienam žmogui kada nors reikės pagalbos. Tai poreikis, kuris atsiranda vaikystėje ir reikalauja papildomo pasiruošimo. Ne tik vaikai, autistai arba ne, bet ir suaugusieji jaučiasi sugniuždyti ir pažeidžiami prašydami pagalbos, dažnai nežino tikrojo socialinio ir emocinio proceso, kaip tai padaryti. Pagalbos prašymas arba prašymas yra dalis savimonės, savireguliacijos ir dėmesingumo ciklo, kuriam reikalinga sąveika su kitu žmogumi, gali būti ir nepažįstamuoju, mokytoju, bendraamžiais, tėvais ir pan. Kada ir kaip prašyti pagalbos yra gyvenimiškas įgūdis, kurio turi išmokti ir praktikuoti vaikai, turintys autizmą arba intelekto negalią, kruopščiai planuodami. Mokydami konkrečių pagalbos prašymo strategijų, galime padėti vaikams ugdyti savarankiškumą (Stokes & Kaur, 2020), taip pat ugdyti perspektyvos ir problemų sprendimo kompetencijas.

Tiksliniai įgūdžiai: Pagalbos prašymas, santykiai, efektyvus bendravimas su kitais.

Sunkumo lygis (paryškinkite tinkamą): Lengvas/ **Vidutinis**/ Sudėtingas

Pasiruošimas (jei reikia):

Mokinio mokymosi profilis ir bendravimo lygis yra labai svarbūs ugdant socialinio „pagalbos prašymo“ įgūdžio, todėl mokytojas turėtų jį tai atsižvelgti. Jei mokiniai naudoja korteles ir paveikslėlius, „pagalbos“ paveikslėlis bus labai naudingas. Atpažinti, kada jiems reikia pagalbos, yra pirmasis didelio proceso žingsnis. Prašantys pagalbos ir greičiausiai susidoroti su nerimo ir gėdos emocijomis turėtų būti skatinami diskutuoti ir jausti palaikymą. Mandagi poreikio ir dėkingumo išraiška taip pat yra veiksmingas emocinio augimo ir pozityvios sąveikos būdas.

Veiklos žingsniai	Ištekliai	Reikalingas laikas	Komentariai/Patarimai
<p>1 žingsnis – Naudokite scenarijų – „Pagalbos prašymas“, kai Teddy matomas vaikštantis parke, tyrinėjantis jo apylinkes ir atrodo linksmas, kai netikėtai Teddy suklumpa užkliuvęs už nedidelės kliūtis ir švelniai dunkstelėjęs suklumpa ant kelių.</p> <p>Įveskite arba mankštinkite veido išraiškos pokyčius, rodančius diskomfortą ir nedidelį nerimą, kad praneštumėte, kaip Teddy jaučiasi dėl kritimo.</p> <p>Teddy atidžiai apžiūri savo kelį ir pastebi kelis įbrėžimus. Tai suteikia Teddy drąsos prašyti pagalbos.</p>	<p>Nešiojamasis kompiuteris, planšetė, Teddy scenarijus</p>	<p>15 minučių</p>	<p>Scenarijaus įvadas turėtų būti pateiktas naudojant paprastą ir išsamią kalbą, atsižvelgiant į kiekvieno mokinio pažinimo lygį. Skatinkite vaikus ieškoti pagalbos. Pagalbos prašymas kai kuriais atvejais gali būti šiek tiek bauginantis, todėl pateikimo būdas yra svarbus. Gera idėja būtų pavaizduoti kontroliuojamą ir saugų kritimą (minkštos pagalvėlės ir kt.)</p> <p>Mokantis šios kompetencijos taip pat turėtų būti taikomas kritinis mąstymas ir atsparumo menas.</p>

<p>2 žingsnis –Teddy apsidairo aplink ir pastebi netoliese einantį praeivį (parko lankytoją).</p> <p>Teddy šiek tiek pakelia ranką ir švelniu balsu šaukiasi pagalbos.</p> <p>Pristatykite sakinius ir mandagius žodžius, pvz., "Atsiprašau, ar galėtumėte man padėti? Aš pargriuvau ir susižeidžiau kelį".</p>	<p>Kūno kalba ir vaizdinės priemonės</p>	<p>15 minučių</p>	<p>Galite naudoti tokius gestus kaip rankos pakėlimas ir vizualinis kontaktas su artėjančiu praeiviu.</p> <p>Be to, gali būti naudojami vaizdiniai nurodymai, pvz., „HELP“ ženklas.</p> <p>Galimybė praktikuoti savimonę ir gebėjimą valdyti savo emocijas.</p> <p>Atsparumas</p>
<p>3 žingsnis – Kai praeivis pastebi Teddy, sustoja ir draugiškai prisiartina, o Teddy rodo jį suskandusį kelį ir švelniu bei ramiu balsu paaiškina: „Turiu kelis įbrėžimus ir mėlynę ant kelio, skauda. negaliu atsistoti pats“.</p> <p>Dar kartą parodykite scenarijų planšetėje ir paklauskite mokinio, kokia būtų reakcija į tokį incidentą ir kaip mokinys spręstų šią problemą.</p>	<p>Nešiojamasis kompiuteris, planšetė, Teddy scenarijus, vaizdinės priemonės</p>	<p>15 minučių</p>	<p>Situacijos aprašymas ir kokios pagalbos reikia Teddy.</p>
<p>4 žingsnis– praeivis atsiklaupia prie Teddy, parodydamas empatiją ir susirūpinimą ir švelniai klausia: „Ar tau viskas gerai? Leisk man apžiūrėti“.</p> <p>Naudokite paguodžiančius žodžius ir vaizdinį kontaktą. Tokiais atvejais gali prireikti fizinio kontakto, pavyzdžiui, duoti ranką, padėti atsistoti.</p>	<p>Nešiojamasis kompiuteris, planšetė, Teddy scenarijus, vaizdinės priemonės</p>	<p>10 minučių</p>	<p>Bendravimas su nepažįstamu žmogumi</p> <p>Tokių terminų kaip empatija ir supratimas įvedimas.</p> <p>Mokykite, kaip priimamas fizinis kontaktas.</p>

<p>5 žingsnis – Teddy priima pagalbą ir išreiškia dėkingumą šypsena, „ačiū“ gestu ir žodžiu „Ačiū, kad man padėjote. Dabar jaučiuosi geriau“.</p>	<p>Vaizdinės priemonės, Gestai, veido išraiškos</p>	<p>5 minutės</p>	<p>Menas parodyti dėkingumą tiems, kurie siūlo pagalbą ir pripažinti komandinio darbo naudą, gali paskatinti teigiamus santykius ir abipusės paramos vaikams kultūrą.</p>
--	---	------------------	---

3 Pamokos planas: pasikloti lovą

Pagrindinė informacija/ tikslas (100-150 žodžių): Teddy avataro dėka profesionalai turės galimybę išmokyti mokinius atlikti kasdienę veiklą, nesvarbu, ar jie yra namuose, ar išvykę.

Tiksliniai įgūdžiai: mokytis pasikloti lovą.

-Paklok lovą kasdien, kaip įprasta.

-Suprask, kaip kloti lovą.

-Sužinok, kada keisti patalynę.

Sunkumo lygis (paryškinkite tinkamą): Lengvas/ Vidutinis/ Sudėtingas

Pasiruošimas: Reikalingi veiksmai buvo sukurti taip, kad juos būtų galima atlikti šaltu oru. Be to, kai kurie gali būti keičiami, bet visada susitarus su mokiniu. SUP pedagogas turėtų žinoti, kad nėra gerai keisti ASD turinčių žmonių nusistovėjusius įpročius.

Veiklos žingsniai	Ištekliai	Reikalingas Laikas	Komentari/Patarimai
<p>1 žingsnis – SUP pedagogas parodo besimokančiajam Teddy kambarį. Jis atkreipia dėmesį į kiekvieną kambario detalę, bet daugiausia į lovą ir apibūdina patalynę.</p>	<p>Nešiojamasis kompiuteris, planšetė, Teddy scenarijus</p>	<p>10-15 minučių</p>	<p>Galite užduoti klausimus, kokiu metu laiku naudosime tokio tipo patalynę. Besimokančiajam bus aišku, kada ji naudojama. Šia prasme taip pat galite užduoti jiems klausimų, ką apsirengti, kai vasara ir karšta.</p>
<p>2 žingsnis- Įtraukite mokinį ir nuolat klauskite, ar jis prausiasi po dušu, susitvarko kambarį ar susikrauna kuprinę prieš eidamas miegoti.</p>	<p>Nešiojamasis kompiuteris, planšetė, Teddy scenarijus</p>	<p>10 minučių</p>	<p>Tokiu būdu galime užsirašyti, kokius žingsnius vaikai daro, kartodami šią veiklą jie geriau suvokia, kokia rutina jiems tinkamiausia.</p>
<p>3 žingsnis- Kai ši rutina bus žinoma, galime pradėti mokyti besimokantį pasikloti lovą, nurodant Teddy lovos elementus.</p>	<p>Nešiojamasis kompiuteris, planšetė, Teddy scenarijus</p>	<p>20 minučių</p>	<p>Leiskite besimokančiajam suprasti, kad čia visada turite atlikti tuos pačius veiksmus, kad negalite pirmiausia uždėti antklodės, o paskui paklodės, kad turite laikytis logiškos</p>

			tvarkos. Peržiūrėkite patalynės spalvas, kad būtų galima lengvai atpažinti, kas yra kas. Jei reikia, galima atsispausdinti iškarpas iš žurnalų, kad vaikas taip pat žinotų, kaip iš tikrųjų atrodo kiekvienas daiktas. Pavyzdžiui, parodykite jiems, kaip atrodo paklodė „Google“ vaizduose. Be to, besimokantysis gali būti skatinamas sudaryti raštišką nurodymų, kurių reikia laikytis, sąrašą.
4 žingsnis. - Kai mokinys išmoks pasikloti lovą, mes ir toliau užduosime daugiau klausimų, tokių kaip: kada, jūsų nuomone, reikėtų pakeisti paklodes, pakloti lovą, kas, jūsų nuomone, turėtų pasikloti lovą ir pan.....	Nešiojamasis kompiuteris, planšetė, Teddy scenarijus	10 minučių	Šie klausimai yra tik pasiūlymas, galima užduoti kitus. Be to, kaip matėme, kiekvieną kartą, kai vaikas pateikia gerą atsakymą, labai svarbu pagirti už teisingą atsakymą.

4 Pamokos planas: drabužių pasirinkimas

Pagrindinė informacija/ tikslas (100-150 žodžių):

Siekama padėti SUP besimokančiajam būti savarankiškam renkantis drabužius kasdieniame gyvenime. Šiuo tikslu vaikas išmoks pasirinkti drabužius, gebėdamas teisingai įvertinti laiką/sezoną ir atpažinti kairę-dešinę (batams) ir priekį-nugarą (drabužiams). Labai rekomenduojama mokytis etapais ir suskaidyti užduotį į mažas dalis (kartoti pirmyn arba atgal).

Tiksliniai įgūdžiai: Rūšiavimas, motorika, sprendimų priėmimas, Pagrindinė ir išplėstinė asmeninė autonomija

Sunkumo lygis (paryškinkite tinkamą): Lengvas/ **Vidutinis**/ Sudėtingas

Pasiruošimas: Patogus stalas (tinkamo aukščio pedagogui ir SUP mokiniui), ant kurio reikia pasidėti nešiojamąjį kompiuterį/planšetę, kad būtų paleistas Teddy scenarijus. Norint tinkamai susikonzentruoti į scenarijaus sekas, rekomenduojama būti ne per daug triukšmingoje aplinkoje.

Be to, galima naudoti scenarijuje pavaizduotus vaizdus atitinkančius PECS (teorinis jų naudojimo paaiškinimas pateikiamas mokymo kurse internete).

Veiklos žingsniai	Ištekliai	Reikalingas Laikas	Komentarai/Patarimai
1 žingsnis – pasirinkite scenarijų „Drabužių pasirinkimas“ ir paprašykite SUP besimokančiojo stebėti Teddy kambarį ir garsiai pasakyti, ką jis mato (pvz., daiktus, baldus ir pan.).	Teddy scenarijus ir PECS (nuotraukų apsikeitimo sistema)	10/15 minučių	Skirkite visą savo laiką Teddy kambario analizei ir pasidalinkite komentarais su SUP mokiniu. Pradžioje galite užduoti konkrečius klausimus, pvz. rodykite lovą ir klauskite: "Kas tai?". Vėliau pedagogas gali leisti SUP besimokančiajam pasakyti, ką mato, ir galbūt net pakomentuoti, kaip atrodo jo kambarys.
2 žingsnis– dabar paprašykite SUP besimokančiojo stebėti orą pro langą. Jei vaikas negali atsakyti į atvirą klausimą, galite jo paklausti, ar jis mato saulės šviesą ar tamsų dangų. Jei SUP besimokantis asmuo atsako neteisingai, galite stebėti detales, kad jis suprastų teisingą atsakymą.	Teddy scenarijus ir PECS (nuotraukų apsikeitimo sistema)	10 minučių	Pavyzdžiui, auklėtoja gali stebėti, kaip pro langą patenka ryški šviesa, kaip apšviečiamas Teddy ir pan. Esant tokiai situacijai, pedagogas gali leisti SUP besimokančiajam nuspręsti, koks paros laikas ir sezonas.

<p>3 žingsnis – dabar, kai nustatytas paros laikas arba sezonas, pedagogas gali pasakyti SUP besimokančiajam, kad Teddy nori išeiti į lauką ir kad jis/ji turi apsirengti taip, kad nebūtų per karšta ar per šalta. Pavyzdžiui, galite jo/jos paklausti: „Jei lauke graži saulėta diena, ar Teddy bus karšta ar šalta? Kai karšta, jis dažniausiai dėvi tik marškinėlius ar dar ir švarką?</p>	<p>Teddy scenarijus ir PECS (nuotraukų apsikeitimo sistema)</p>	<p>10/15 minučių</p>	<p>Pedagogas gali įsivaizduoti, kur Teddy gali eiti ir ką daryti. Jis gali paklausti SUP besimokančiojo: "Ar Teddy eina į parką žaisti su draugais? Ar jis eina pasivažinėti dviračiu? Ar eina valgyti ledų ir pan.". Pedagogui suasmeninus Teddy veiklą, SUP besimokantysis labiau įtraukiamas į scenarijų ir jo taikymą realiame gyvenime.</p>
<p>4 žingsnis – Nusprendęs dėl konkrečios veiklos, pedagogas gali paklausti SUP besimokančiojo: "Kokius drabužius dėvite išeidamas? Kurį turėtum pasiimti pirmiausia?". Kai SUP besimokantis asmuo pateikia teisingą atsakymą („apatiniai drabužiai“), pedagogas gali parodyti į stalčių ir paprašyti jo/jos surasti tinkamą.</p>	<p>Teddy scenarijus ir PECS (nuotraukų apsikeitimo sistema)</p>	<p>10 minučių</p>	<p>Norėdamas tęsti komunikaciją pedagogas gali paklausti SUP besimokančiojo, kokios spalvos apatinius jis mato scenarijuje.</p>
<p>5 žingsnis. Kai Teddy grįžta prie stalčiaus pasiimti marškinių, pedagogas gali paklausti SUP besimokančiojo, ar saulėtą dieną geriau nešioti marškinėlius ilgomis rankovėmis ar trumpomis.</p>	<p>Teddy scenarijus ir PECS (nuotraukų apsikeitimo sistema)</p>	<p>10/15 minučių</p>	<p>Pedagogas kartu su SUP besimokančiuoju gali aptarti metų laikų kaitos temą šiuo laikotarpiu ir kaip reikėtų rengtis pagal sezoną. Pedagogas gali naudoti PECS, kad supaprastintų sąvoką, jei SUP besimokančiajam sunku suprasti temą.</p>

<p>6 žingsnis. Dabar pedagogas gali kartu su SUP besimokančiuoju išanalizuoti iki šiol pasiimtus drabužius: apatinius ir marškinius, kokius drabužius reikėtų pasiimti dabar? Pedagogas be spaudimo turi laukti SUP besimokančiojo atsakymo. Teisingai atsakius SUP mokiniui, auklėtoja gali pasakyti: „Išsiaiškinkime, kiek kelnių yra stalčiuje!“.</p>	<p>Teddy scenarijus ir PECS (nuotraukų apsikaitimo sistema)</p>	<p>15 minučių</p>	<p>Pedagogas gali pasiūlyti SUP besimokančiajam stebėti, kiek stalčiuje yra kelnių, kokios jos spalvos, kaip pagamintos (ar visos yra šortai?). Vėlgi šia proga svarbu susieti kelnių pasirinkimą su scenarijuje pavaizduotu oru.</p>
<p>7 veiksmas – "Teddy beveik pasiruošęs išeiti žaisti! Ko jam dar reikia? Pažiūrėkime, ką Teddy išims iš stalčiaus." Kitų tipų sakiniai taip pat gali būti naudojami siekiant padėti SUP besimokančiajam sukurti scenarijų. Jeigu SUP besimokantysis pradeda komentuoti savarankiškai, svarbu leisti jam išsikalbėti, suaktyvinant veiksmų seką, pvz. renkantis kojines.</p>	<p>Teddy scenarijus ir PECS (nuotraukų apsikaitimo sistema)</p>	<p>10 minučių</p>	<p>Klausimai apie namuose naudojamus drabužius padeda SUP besimokančiajam labiau įsitraukti į veiklą ir individualizuoti patirtį.</p>
<p>8 žingsnis. Dabar, kai visi drabužiai yra paimti, SUP besimokančiojo galima paklausti, kokius batus galima avėti, norint saulėtą dieną išeiti žaisti.</p>	<p>Teddy scenarijus ir PECS (nuotraukų apsikaitimo sistema)</p>	<p>10 minučių</p>	<p>Šioje scenarijaus dalyje pedagogas gali pasiūlyti SUP besimokančiajam pamatyti scenarijuje pavaizduotus skirtingus batų tipus ir pakomentuoti, kokiomis situacijomis (lietus, žiema, vasara ir pan.) jie turėtų būti naudojami.</p>

9 žingsnis – visi drabužiai yra ant lovos, o paimami tik batai. Pradėkite kitą seką, kad stebėtumėte, kokia tvarka Teddy apsirengia ir apsiauna batus.	Teddy scenarijus ir PECS (nuotraukų apsikaitimo sistema)	10 minučių	Pedagogas gali pakomentuoti su SUP besimokančiuoju, jei jis laikosi tos pačios tvarkos namuose, ir taip nustatyti jam sunkiausias akimirkas atliekant šią užduotį. Be to, kai Teddy apsiauna batus, pedagogas gali paprašyti SUP besimokančiojo parodyti kairę ir dešinę puses.
--	--	------------	---

5 Pamokos planas: susikrauti kuprinę (knygos, penlas ir t.t.)

Pagrindinė informacija/ tikslas (100-150 žodžių):

Šios veiklos tikslas – kad mokinys žinotų, kaip ir kada susikrauti mokyklinę kuprinę.

Tiksliniai įgūdžiai:

- Mokymasis susikrauti kuprinę einant į mokyklą.
 - Kuprinės paruošimas prieš miegą.
 - Susipažinkite su daiktais, kuriuos reikia įdėti į mokyklinę kuprinę
- Sunkumo lygis (paryškinkite tinkamą):** Lengvas/ Vidutinis/ **Sunkus**

Pasiruošimas: Ši veikla taip pat gali būti naudojama ruošiant kitokio tipo kelionių bagažą ar leidžiantis į žygius į kalnus. Keisdamas žingsnius ir numatydamas situacijas, besimokantysis turės galimybę žinoti, ką daryti bet kuriuo momentu. Visada pabrėžiant, kad kiekvienam besimokančiajam indikacijose gali prireikti skirtingos paramos.

Veiklos žingsniai	Ištekliai	Reikalingas Laikas	Komentarai/Patarimai
1 žingsnis. Pasirinkite „patalpos scenarijų“ ir paklauskite besimokančiojo, kada jis/ji nori susikrauti kuprinę. Leiskite jiems pasirinkti laiką.		10 minučių	Svarbu numatyti laiką, kiek užtruks susikrauti kuprinę ir pati kelionė, kad sužinotumėte per kiek laiko užtruksite, atlikdami įprastus veiksmus.
2 žingsnis – kartu su besimokančiuoju nuspręskite sudaryti sąrašą dalykų, kuriuos kasdien įsimesite į kuprinę.	Nešiojamasis kompiuteris, planšetė,	30 minučių	Galite paprašyti, kad besimokantysis atsineštų su savimi tvarkaraštį, kad kartu

<p>Priklausomai nuo dienos jis turėtų dėti skirtingus daiktus, todėl patarkite iš pradžių sudaryti sąrašą, o tada paprašykite pabraukti tai, ką jau įdėjo į kuprinę.</p>	<p>Teddy scenarijus, popierius ir pieštukas</p>		<p>matytumėte, kokius daiktus jis/ji turėtų dėti į kuprinę kiekvieną dieną.</p> <p>Pavyzdžiui, pirmadienį, jei jis/ji turi anglų kalbos pamoką, angliška knyga turėtų būti idėta į kuprinę.</p> <p>Galimi daiktai, kuriuos galima įdėti į kuprinę:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● penalas ● rašikliai ● tuščias rašymo bloknatas ● Anglų knyga, mokslo knyga, meno knyga, muzikos knyga ir kt... ● trintukas ● pietūs
<p>3 žingsnis – kaip papildomą užsiėmimą galime sudaryti sąrašą daiktų, kurie yra Teddy kambaryje (knygos), taip pat dalykų, kurių neturėtų būti jo mokyklinėje kuprinėje (stalas, gėlės, kompiuteris). Galime paprašyti mokinio pasirinkti, kurie daiktai pateks į mokyklinę kuprinę, o kurie ne.</p>	<p>Nešiojamasis kompiuteris, planšetė, Teddy scenarijus, popierius ir pieštukas</p>	<p>10 minučių</p>	<p>Tai bus naudojama siekiant išsiaiškinti, ar mokinys suprato, kokius daiktus reikia dėti į mokyklinę kuprinę. Pasakykite,, kad jis eina į mokyklą.</p>

6 Pamokos planas: pusryčiai su Teddy

Pagrindinė informacija/ tikslas (100-150 žodžių):

BENDRIEJI TIKSLAI:

- ugdyti mokinių, turinčių ASS gebėjimą, prašyti pagalbos;
- supažindinti mokinius su saugos taisyklėmis, kurių reikia laikytis ruošiant maistą;
- ugdyti įprotį vartoti situacijai tinkančius mandagius posakius.

Tiksliniai įgūdžiai:

Studentas:

- surenka dėlionę iš kelių dalių;
- kalba apie savo mėgstamus valgius;
- vardija ir parodo maisto produktus ir virtuvės reikmenis;
- pagal skonį atpažįsta pasirinktus maisto produktus;
- programėlėje stebi pusryčių ruošimo žingsnius ir atsako į klausimus;
 - atpažįsta sveikus ir nesveikus produktus;
 - supranta, kad prieš valgį reikia plauti rankas;
- savarankiškai gamina sumuštinį iš turimų produktų;
 - kreipiasi mokytojo pagalbos sunkioje situacijoje;
 - tvarkingai valgo ir vartoja mandagius posakius;
 - susitvarko po valgio ir išplauna indus.

Sunkumo lygis (paryškinkite tinkamą): Lengvas/ Vidutinis/ **Sunkus**

Pasiruošimas (jei reikia):

METODAI:

žodinis, vizualus, praktinis

FORMOS:

grupė, individuali

MOKYMO PRIEMONĖS:

Dėlionė (sukarpytas paveikslėlis), maisto produktai, reikalingi pusryčiams ruošti, maisto etiketės su užrašais, interaktyvi lenta, Teddy programėlė, lėkštės, puodeliai, stalo įrankiai, kempinė, indų ploviklis, rankšluosčiai, paveikslėlių istorija

Veiklos žingsniai	Ištekliai	Reikalingas Laikas	Komentarai/Patarimai
1 žingsnis – Mokytojas paskirsto dėlionės dalis vaikams. Vaikai kartu surenka paveikslėlį, vaizduojantį sumuštinį.	Dėlionė	5 minutės	

2 žingsnis – Mokytojas užduoda tokius klausimus: „Kokio valgio metu dažniausiai valgome sumuštinis?“, „Su kuo mėgsti valgyti sumuštinis?“, „Ką galite valgyti pusryčiams?“. Mokiniai laisvai atsako į mokytojo klausimus.		5 minutės	
3 žingsnis – Mokytojas rodo mokiniams įvairius maisto produktus. Mokiniai įvardija gaminius ir pažymi juos atitinkamais užrašais.	Maisto produktai, reikalingi pusryčiams ruošti; maisto produktų etiketės su užrašais	5 minutės	
4 žingsnis – mokiniams užrišamos akys ir jie pagal skonį atpažįsta skirtingus maisto produktus (sūrį, kumpį, duoną, pomidorą, agurką).	Maisto produktai, reikalingi pusryčiams paruošti	10 minučių	
5 veiksmas – mokytojas atidaro programėles interaktyvioje lentoje ir rodo mokiniams Teddy pusryčių ruošimo žingsnius. Mokiniai stebi veiksmus ir atsako į klausimus arba į klausimus su trimis programoje esančiais atsakymų variantais.	Interaktyvi lenta, Teddy programėlė	15 minučių	
1. Teddy trina pilvą, girdisi gurgimo garsas.			
2. Teddy nusprendžia pasigaminti pusryčius. Jis nueina prie kriauklės ir nusiplauna rankas.	1. Prieš valgydami išsivalome dantis. T/N		
3. Teddy nueina prie spintelės. Išima lėkštę, puodelį, stalo įrankius ir padeda ant stalo.			
4. Teddy nueina prie šaldytuvo. Išima sviestą, kumpį, sūrį ir padeda ant stalo.			

5. Teddy prieina prie lentynos, paima duoną ir padeda j lėkštę.				
6. Teddy pradeda gaminti sumuštinius: j lėkštę deda duoną, ištepa sviestu, o ant viršaus deda kumpį ir sūrį.				
7. Teddy paima pomidorą, nuplauna po čiaupu ir padeda ant stalo.	2. Prieš valgydami vaisius ir daržoves visada nuplauname. T/N			
8. Teddy nori ant sumuštinų uždėti pomidorą, bet jis nepjaustytas.				
9. Teddy paprašo kito meškiuko supjaustyti daržoves.	3. Ką sakome, kai prašome kieno nors pagalbos? A. Prašau B. Ačiū, C. Atsiprašau			
10. Kitas meškiukas paima pjaustymo lentą ir peilį ir supjausto daržoves.	4. Ar vaikai gali naudoti aštrius peilius be suaugusiųjų priežiūros? T/N			
11. Teddy baigia gaminti sumuštinus.				
12. Teddy prieina prie lentynos, paima sultis ir įpila j stiklinę.	5. Kuris iš šių gėrimų yra nesveikas? A. Vanduo B. Gazuotas gėrimas C. Sultys			
13. Teddy pusryčiauja.				

14. Teddy įdeda indus į plautuvę ir išplauna.	6. Pavalgius ant stalo paliekamos nešvarios lėkštės. T/N			
15. Teddy nušluosto stalą.				
6 žingsnis – mokiniai nusiplauna rankas.			5 minutės	
7 žingsnis – mokiniai padengia stalą, išdėlioja lėkštes, puodelius, servetėles ir stalo įrankius. Mokytojas ant stalo išdėlioja įvairius maisto produktus (duona, sviestas, mėsos gaminiai, sūris). Mokiniai ištepa duoną sviestu, uždeda sūrio ir mėsos.		Lėkštės, puodeliai, stalo įrankiai; maisto produktai, reikalingi pusryčiams paruošti	10 minučių	
8 žingsnis – Mokytojas padeda ant stalo pomidorus, agurkus, laiškinius česnakus ir užduoda klausimą: „Kas nori uždėti daržovių ant sumuštinio?“. Mokiniai, pareiškę norą, prašo mokytojo padėti pjaustyti daržoves.		Maisto produktai, reikalingi pusryčiams paruošti	5 minutės	
9 žingsnis – Mokytojas sako: „mėgaukitės maistu“, o mokiniai valgo. Mokytojas atkreipia dėmesį į tai, ar mokiniai tvarkingai valgo, yra mandagūs.			10 minučių	
10 žingsnis – mokiniai po pusryčių išplauna ir nusašina indus. Mokytojas atkreipia dėmesį į tai, ar reikiamą kiekį skysčio užpila ant kempinės, ar kruopščiai išplauna ir sušluosto indus.		Kempinė, indų ploviklis, rankšluosčiai	10 minučių	
11 žingsnis – mokiniai po valgio nušluosto stalus.		Rankšluostis	5 minutės	
12 žingsnis – Veiklos apibendrinimas: paveikslėlio istorijos, vaizduojančios pusryčių ruošimo žingsnius, surinkimas.		Paveikslėlio istorija	5 minutės	
Visa trukmė:			90 minučių	

7 Pamokos planas: pažinkime mūsų kūnus

Pagrindinė informacija/ tikslas (100-150 žodžių): Ši veikla supažindina mokinius su kūno ir skirtingų kūno dalių sąvokomis, tai gali padėti besimokantiems jaustis patogiau savo kūne ir sudaryti pagrindą vėlesnėms temoms, tokioms kaip asmeninės ribos ir tinkamas prisilietimas.

Tiksliniai įgūdžiai:

Ugdyti kūno suvokimą identifikuojant įvairias kūno dalis

Lavinti ir tobulinti jų motorinius įgūdžius

Išugdyti aukštesnį savigarbos jausmą,

Sunkumo lygis (paryškinkite tinkamą): Lengvas/ Vidutinis/ Sudėtingas

Pasiruošimas (jei reikia):

Autizmo spektro sutrikimų turinčių vaikų kūno dalių mokymas reikalauja struktūrinio ir patrauklaus pamokų plano, kuriame atsižvelgiama į konkrečius jų poreikius ir mokymosi pageidavimus.

Veiklos žingsniai	Ištekliai	Reikalingas Laikas	Komentarai/Patarimai
-------------------	-----------	--------------------	----------------------

<p>1 žingsnis – pradėkite pamoką su struktūrizuota rutina, pvz., sveikinimo daina arba vaizdiniu grafiku, kuriame parodyta pamokos veikla. Pamokos tikslą paaiškinkite paprasta ir aiškia kalba: „Šiandien mes sužinosime apie savo kūno dalis“.</p>	<p>Vaizdinė medžiaga</p>	<p>5 minutės</p>	
<p>2 žingsnis – naudokite šią smagią ir įtraukią dainą apie kūno dalis, kad supažindintumėte su jomis mokiniais, kartu rodydami į savo kūną ir įvardindami kūno dalis.</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=R1Hrkqep8nU</p>	<p>10 minučių</p>	<p>„YouTube“ platformoje galite rasti daug mokomųjų filmukų įvairiomis kalbomis.</p>
<p>3 veiksmas – naudokite programą „Teddy“ ir paprašykite besimokančiųjų atkreipti dėmesį į skirtingas Teddy kūno dalis. Pavyzdžiui, "Ar galite rasti Teddy nosį?". Tada spustelėkite konkrečią kūno dalį ir Teddy parodys ją. Kai mokinys pateikia teisingą atsakymą, spustelėkite „Teddy nykštys“, kad parodytumėte žingsnį.</p>	<p>Nešiojamasis kompiuteris/planšetė, Teddy scenarijus</p>	<p>15 minučių</p>	

<p>4 žingsnis. Tada taip pat galite paprašyti mokinių parodyti savo kūno dalis. Pavyzdžiui, "Kur tavo akys?" ir "Ar galite paliesti ausis?"</p> <p>Už aktyvų dalyvavimą pasiūlykite nedidelį atlygį ar paskatinimą, pvz., lipduką.</p>	<p>lipdukai</p>	<p>15 minučių</p>	
<p>5 žingsnis – paraginkite tėvus ar globėjus pakartoti mokymąsi namuose, pavyzdžiui, piešdami savo arba vaiko paveikslėlyje kūno dalis arba paženklindami juos etiketėmis.</p>	<p>Teddy paveikslėlis, skirtas spalvinti kūno dalis</p>		

8 Pamokos planas: skaičiavimas

Pagrindinė informacija / tikslas (100–150 žodžių): Vaikai, turintys autizmą, dažnai susiduria su kognityviniais įgūdžiais, pvz., skaičiavimo sunkumais, todėl svarbu padėti jiems išsiugdyti tinkamas pažinimo kompetencijas, kad būtų sumažinta tikimybė, jog susidurs su problemomis per mokslo metus. Šia veikla siekiama suteikti besimokantiesiems sudėties ir atimties įgūdžių.

Tiksliniai įgūdžiai:

- Lavinti skaitmeninius įgūdžius, mokytis atpažinti skaičius.
- Lavinti savo skaitmeninius įgūdžius, susijusius su skaičiavimais, pvz., Sudėti, atimti, dauginti ar dalyti.

Sunkumo lygis (paryškinkite tinkamą): **Lengvas**/ Vidutinis/ Sudėtingas

Pasiruošimas (jei reikia):

Ši veikla paremta paveikslėlių mainų komunikacijos sistemų (PECS) principais, pagal kuriuos vaikui suteikiamos vaizdinės priemonės, padedančios kurti realaus gyvenimo objektų ar sąvokų asociacijas, kad būtų lengviau jas suvokti (žr. Mokomojo paketo 3 modulį). Norėdami gauti daugiau informacijos apie tai).

Veiklos žingsniai	Ištekliai	Reikalingas laikas	Komentarai/Patarimai
-------------------	-----------	--------------------	----------------------

<p>1 žingsnis – pradėkite pamoką su struktūrizuota rutina, pvz., sveikinimo daina arba vizualiu tvarkaraščiu, kuriame aprašoma užsiėmimo veikla. Pamokos tikslą paaiškinkite paprasta ir aiškia kalba: „Šiandien išmoksime pridėti ir atimti daiktus, kaip ir žaisdami su žaislais“.</p>	<p>Vaizdinis tvarkaraštis (jei reikia)</p>	<p>5 minutės</p>	
<p>2 žingsnis – naudodamiesi Teddy vaizdo įrašu pristatykite matematinių simbolių vaizdines priemones, kurios atspindi sudėjimą ir atimtį. Taip pat galite naudoti Teddy, kad su mokiniu suskaičiuotumėte nuo 1 iki 10.</p>	<p>Nešiojamasis kompiuteris / planšetinis kompiuteris, Teddy scenarijus</p>	<p>15 minučių</p>	
<p>3 žingsnis – naudokite skaičiavimo įvairius būdus, tokius kaip kubelių / mažų žaislų / vaisių skaičiavimas, kad parodytumėte sudėtį ir atimtį. Norėdami papildyti,</p>	<p>Daiktai: žaislai, vaisiai</p>	<p>15 minučių</p>	

<p>fiziškai pridėkite objektus prie grupės. Norėdami atimti, pašalinkite objektus.</p>			
<p>4 žingsnis. Tada naudokite programą Teddy, kad atliktumėte skaičiavimus. Pavyzdžiui, instruktorius gali parodyti skaičių 3 naudodamas TEDDY skaičiavimo vaizdo įrašą, tada vaizdą su + ženklu, tada vaizdo įrašą su skaičiumi 5 ir paklausti vaiko. Koks rezultatas 3 plus 5?". Tada, kai vaikas pateikia teisingą atsakymą 8 (net jei tai daroma ne per pirmuosius bandymus, bet reikia šiek tiek pakartoti užduotį), pedagogas gali parodyti TEDDY vaizdo įrašą su numeriu 8.</p>	<p>Nešiojamasis kompiuteris / planšetinis kompiuteris, Teddy scenarijus</p>	<p>15 minučių</p>	<p>Naudojant šią veiklą, galima nukreipti vaiko pažinimo, numeravimo ir problemų sprendimo įgūdžius. Vaikas gali sukurti ryšį tarp kiekvieno skaičiaus ir TEDDY vaizdinio šio skaičiaus demonstravimo bei tarp kiekvieno matematinio ženklo ir vaizdinio ženklo vaizdinio, kurį parodys pedagogas. Tokiu būdu padidėja tikimybė, kad jie galės suprasti klausimą ir lygtį.</p>
<p>5 žingsnis – užbaikite pamoką peržvelgdami tai, ko išmokote. Naudokite vaizdines priemones, kad apibūdintumėte sudėties ir atimties sąvokas.</p> <p>Už aktyvų dalyvavimą pasiūlykite nedidelį atlygį ar paskatinimą, pavyzdžiui, lipduką ar mėgstamą užkandį.</p>	<p>Teddy atvaizdas spalvinimui</p>		

IŠVADOS

Apibendrinant galima teigti, kad didėja poreikis specialiųjų pedagogų, kurie galėtų sėkmingai dirbti su neįgaliais mokiniais įtraukioje aplinkoje. Akivaizdu, kad įtraukusis ugdymas iš mokytojų reikalauja naujų žinių, įgūdžių ir patirties.

Šiame kontekste multimedijos vadovas, skirtas specialiųjų poreikių pedagogams, jį sudaro naudingi patarimai ir gairės, kaip įtraukti TEDDY avatarą į savo praktiką, taip pat realaus gyvenimo scenarijų rinkinys, kuriame TEDDY avataras gali būti naudojamas mokymui vaikų, turinčių specialiųjų poreikių, socialinių įgūdžių, pvz., bendravimo, pasitikėjimo savimi, bendradarbiavimo ir kt. Jei norite toliau tobulinti savo įgūdžius bei padėti autizmo spektro sutrikimų turintiems vaikams, kviečiame naudotis mūsų medžiaga, kurios tikslas – užpildyti žinių spragas ir padėti surasti sprendimus per sukauptus gerosios patirties pavyzdžius, tokiu būdu sprendžiant įgalinimo problemą, kalbant apie socialines kompetencijas, bendravimo įgūdžius ir mokinių tarpusavio santykius.

Šaltiniai

- › Berry, R.A. (2010) 'Preservice and early career teachers' attitudes toward inclusion, instructional accommodations, and fairness: Three profiles', *The Teacher Educator*, 45(2), pp. 75–95. doi:10.1080/08878731003623677.
- › Saxena, S. (2023) *The role of a teacher in inclusive education*, LEAD School. Available at: <https://leadschool.in/blog/the-role-of-a-teacher-in-inclusive-education/#:~:text=The%20teachers%20identify%20their%20special,accommodations%20based%20on%20this%20information>. (Accessed: 04 October 2023).