

Skaitmeninės mokymo priemonės

5-6 metų vaikų kalbinių gebėjimų ugdymas

Naudotojo vadovas



LABAS. ŠIANDIEN KALBĖSIME, SKAITYSIME, KLAUSYSIME IR RAŠYSIME.

LABAS. ŠIANDIEN KALBĖSIME, SKAITYSIME, KLAUSYSIME IR RAŠYSIME.

Turinys

Įvadas.....	2
SMP tikslai ir uždaviniai	2
SMP rekomendacijos.....	2
SMP techniniai reikalavimai.....	3
SMP navigacija	3
SMP struktūra	4

Įvadas

Skaitmeninių mokymo priemonių (toliau – SMP) naudotojo vadovas yra sukurtas siekiant supažindinti su SMP struktūra, pagrindinėmis funkcijomis ir galimybėmis. Čia pateikiami aprašymai ir rekomendacijos, kaip naudotis mokomąja medžiaga bei atlikti užduotis.

Naudotojo vadovas susideda iš keleto dalių: pirmiausia aprašomi SMP tikslai ir uždaviniai, veikimas ir techniniai reikalavimai, o vėliau pateikiama SMP struktūra ir navigacija.

SMP tikslai ir uždaviniai

Šiomis SMP siekiama:

- 1) ugdyti priešmokyklinio ugdymo bendrosiose programose numatytas kompetencijas kalbinių gebėjimų pagrindu;
- 2) ugdyti gebėjimą komunikuoti taisyklinga lietuvių kalba, t.y. mokytis kalbėti, klausyti, skaityti ir rašyti;
- 3) sudaryti sąlygas vaikui žaidžiant, jaučiant mokymosi džiaugsmą mokytis taisyklingai tarti lietuvių kalbos garsus;
- 4) įvertinti vaiko kalbėjimo, skaitymo ir rašymo gebėjimus.

SMP rekomendacijos

Atnaujinus priešmokyklinio ugdymo programas, naujos skaitmeninės mokymosi priemonės papildo ugdymo ir ugdymosi procesą. Priešmokyklinio amžiaus, (5-6 metų) mokiniai, tiek savarankiškai, tiek diskutuodami su mokytojais, bendraklasiais ar tėvais, turi papildomą galimybę žaidžiant puoselėti taisyklingą lietuvių kalbos vartojimą, mokytis atidžiai klausytis, kalbėti, skaityti ir rašyti, ugdytis kritinio mąstymo, informacijos atrankos gebėjimus.

Skaitmeninės mokymo priemonės parengtos taip, kad būtų patogios naudoti tiek

nuosekliai susipažįstant su mokymosi objektais, atliekant užduotis ir apmąstant veiklas, tiek panaudoti atskirus jos elementus, tokius kaip užduotys, žaidimai, logopedinės pratybos, įsivertinimo užduotys ar mankštos.

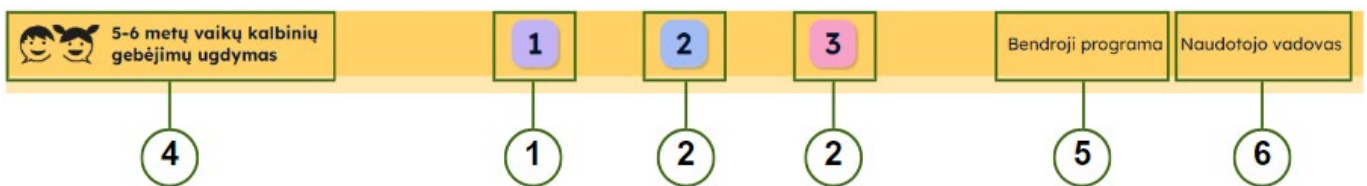
SMP techniniai reikalavimai

SMP veikia interneto naršyklės pagrindu („Mozilla FireFox“, „Google Chrome“, „Safari“ ir kt.). Ši mokymo priemonė palaiko operacines sistemas „Windows“, „MacOS“, „iOS“ ir „Android“, todėl ją galima naudoti tiek stacionariuose, tiek mobiliuosiuose įrenginiuose (kompiuteris, planšetinis kompiuteris, išmanusis telefonas). SMP yra optimizuotos veikti ekranuose su skirtinga skiriamąja geba, užtikrinant aukštą kokybę ir patogumą nepriklausomai nuo naudojamo įrenginio.

SMP navigacija

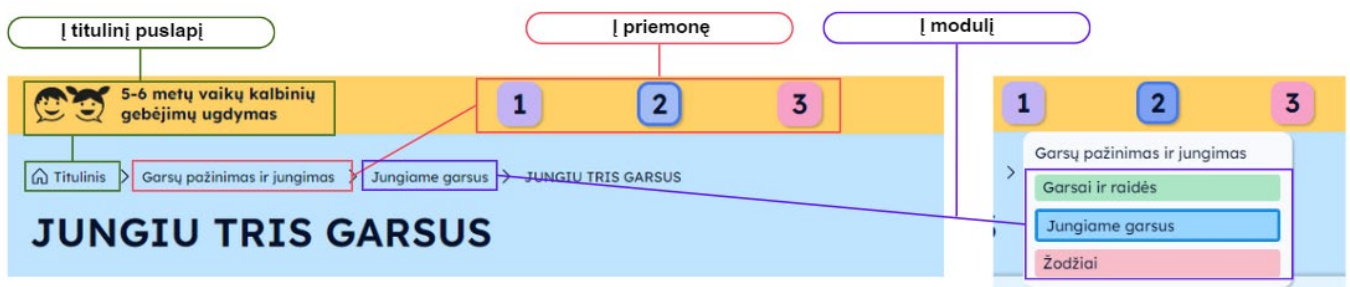
Norint naudotis SMP, reikia pasirinkti įrenginį ir atidaryti interneto naršyklę.

Pagrindiniame puslapyje pateikiamas SMP valdymo meniu su šiais mygtukais:



- (1) Spustelėjus šį mygtuką, atidaroma pirmoji priemonė *Kalbinių gebėjimų įsivertinimas ir logopedinės pratybos* ir jos moduliai.
- (2) Spustelėjus šį mygtuką, atidaroma antroji priemonė *Garsų pažinimas ir jungimas* ir jos moduliai.
- (3) Spustelėjus šį mygtuką, atidaroma trečioji priemonė *Skaitymo pratybos* ir jos moduliai.
- (4) Spustelėjus šį mygtuką, grįžtama į pagrindinį SMP langą.
- (5) Spustelėjus šį mygtuką, atidaromas puslapis, kuriame yra bendroji priešmokyklinio ugdymo programa.
- (6) Spustelėjus šį mygtuką, atidaromas puslapis, kuriame yra skaitmeninis naudotojo vadovas.

Priemonėje galima naviguoti arba per viršutinį meniu arba per naršymo kelio juostą (*ang. breadcrumb*).



SMP struktūra

Pagrindinis puslapis.

Šioje SMP galima rasti 3 priemones, kurių kiekviena turi po 3 modulius.



1. Kalbinių gebėjimų įsivertinimas ir logopedinės pratybos:

- 1.1. įsivertiname;
- 1.2. logopedinės pratybos;
- 1.3. mankštos.

2. Garsų pažinimas ir jungimas:

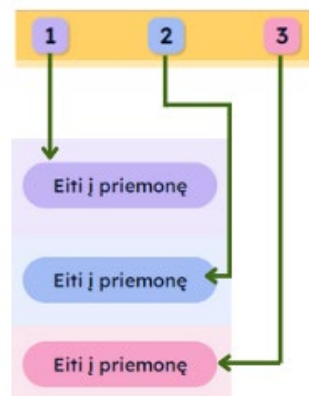
- 2.1. garsai ir raidės;
- 2.2. jungiame garsus;
- 2.3. žodžiai.

3. Skaitymo pratybos:

- 3.1. sakiniai;
- 3.2. tekstai;
- 3.3. žaidimai.

Priemonės puslapis.

Iš pagrindinio puslapio į kiekvieną priemonę galima patekti arba spaudžiant priemonės mygtuką viršutinėje meniu juostoje **(1)**, **(2)**, **(3)** arba spaudžiant mygtuką Eiti į priemonę pagrindiniame puslapyje. Paspaudus bet kurį iš šių mygtukų, atsidaro pirmas priemonės modulis.



Paspaudus (1), pateikiami visi priemonės *Kalbinių gebėjimų įsivertinimas ir logopedinės pratybos* moduliai:

5-6 metų vaikų kalbinių gebėjimų ugdymas **1** **2** **3** Bendroji programa Naudotojo vadovas

Titulinis > Kalbinių gebėjimų įsivertinimas ir logopedinės pratybos

Kalbinių gebėjimų įsivertinimas ir logopedinės pratybos



Įsivertiname



Logopedinės pratybos



Mankštos

Paspaudus (2), pateikiami visi priemonės *Garsų pažinimas ir jungimas* moduliai:

5-6 metų vaikų kalbinių gebėjimų ugdymas **1** **2** **3** Bendroji programa Naudotojo vadovas

Titulinis > Garsų pažinimas ir jungimas

Garsų pažinimas ir jungimas



Garsai ir raidės



Jungiame garsus



Žodžiai

Paspaudus (3), pateikiami visi priemonės *Skaitymo pratybos* moduliai:

5-6 metų vaikų kalbinių gebėjimų ugdymas

1 2 3

Bendroji programa Naudotojo vadovas

Titulinis > Skaitymo pratybos

Skaitymo pratybos

Sakiniai

Tekstai

Žaidimai

Modulio puslapis.

5-6 metų vaikų kalbinių gebėjimų ugdymas

1 2 3

Bendroji programa Naudotojo vadovas

Titulinis > Kalbinių gebėjimų įsivertinimas ir logopedinės pratybos > Logopedinės pratybos

Kalbinių gebėjimų įsivertinimas ir logopedinės pratybos

Įsivertinime

Logopedinės pratybos

Mankštos

Logopedinės pratybos

GARSŲ R TARIMAS

GARSŲ S, Z, C TARIMAS

GARSŲ Š, Ž, Č TARIMAS

GARSŲ T, D TARIMAS

GARSŲ K, G TARIMAS

GARSŲ P, B TARIMAS

MINKŠTO IR KIETO GARSŲ L TARIMAS

GARSŲ R - L ATSKYRIMAS

GARSŲ S - Š ATSKYRIMAS

GARSŲ Z - Ž ATSKYRIMAS

Šiame pavyzdyje atverstas pirmos priemonės (1) modulis **Logopedinės pratybos** (priemonės ir modulio krašteliai paryškinti *derančios spalvos apvažu*).

Kiekvienas modulis turi savo temas arba turinio dalis, kurios kortelių principu pateikiamos po pasirinktu moduliu. Juose pateikiama mokomoji medžiaga.

Temos puslapis.

Kiekvienas modulis suskaidytas temomis, kuriose skirtingų tipų turinys. Kortelėse matomos viso modulio temos (*šiuo pavyzdyje šviesiai mėlyname fone*). Apvadu paryškinta šiuo metu pasirinkta tema.

Titulinis > Garsų pažinimas ir jungimas > Jungiame garsus > JUNGIU TRIS GARSUS

JUNGIU TRIS GARSUS



K+A 
JUNGIU LENGVAI TARIAMUS GARSUS

S+Ū 
JUNGIU DU GARSUS

C+U+K 
JUNGIU TRIS GARSUS

K+R+Ū 
JUNGIU SUDĖTINGESNIUS GARSUS


UŽDUOTYS

Pasirink garsų junginį ir garsiai jį perskaityk.
Tada paspausk garsiakalbio mygtuką ir pasitikrink.
Žiūrėdamas į paveikslėlį pasakyk, koks žodis prasideda šiais garsais. Paspaudęs plusą, išgirsi atsakymą.



ŠIR	KEL	MAN
SLY	DIS	TRI
STO	TIG	GAN
GAR	TAR	ŠAL
LAN	TVO	KAS
TRO	ZEB	VAR
KUR	JON	ŽIR
MOR	VIŠ	RAN
SPY	CUK	ŽVA
MEZ	KAR	KUL

< Grįžti Toliau >

Mokomosios medžiagos tipai ir valdymas.

– Failai atsisiuntimui

Tokio tipo medžiagą rasite:

a. *Kalbinių gebėjimų įsivertinimas ir logopedinės pratybos -> Įsivertinimo*

modulis -> Įsivertinimo testai;

b. Garsų pažinimas ir jungimas -> Jungiame garsus, Žodžiai -> Užduotys;

c. Skaitymo pratybos -> Sakiniai, Tekstai -> Užduotys.



Įsivertinimo testų instrukcija

Įsivertinimo modulį sudaro trys skirtingo konteksto, bet vienodo sudėtingumo, apimties ir struktūros diagnostiniai testai.

Testų paskirtis. Testai skirti asmeniškam mokytojo naudojimui stebėti vaiko pažangą per metus. Diagnostiniai testai padės įsivertinti kalbėjimo, skaitymo ir rašymo gebėjimus.

Testų vertinimas. Viename teste visi trys gebėjimai matuojami pagal „Mokinių skirtingos kalbinės veiklos pasiekimų vertinimo lentelėje“ numatytą taškų / balų skaičiavimą. Lentelės apačioje pedagogas ras vertinimo rezultatus pagal pasiekimų lygius, kurie susieti su atnaujintos priešmokyklinio ugdymo programos pasiekimų lygiais.

Testų atlikimo sąlygos. Testui atlikti rekomenduojamos 30 – 35 minutės.

Diagnostinius testus mokiniai turėtų atlikti savarankiškai, pedagogui perskaičius užduotis, naudodami rašymo priemonę, o kalbėjimo dalį – padedami mokytojo.

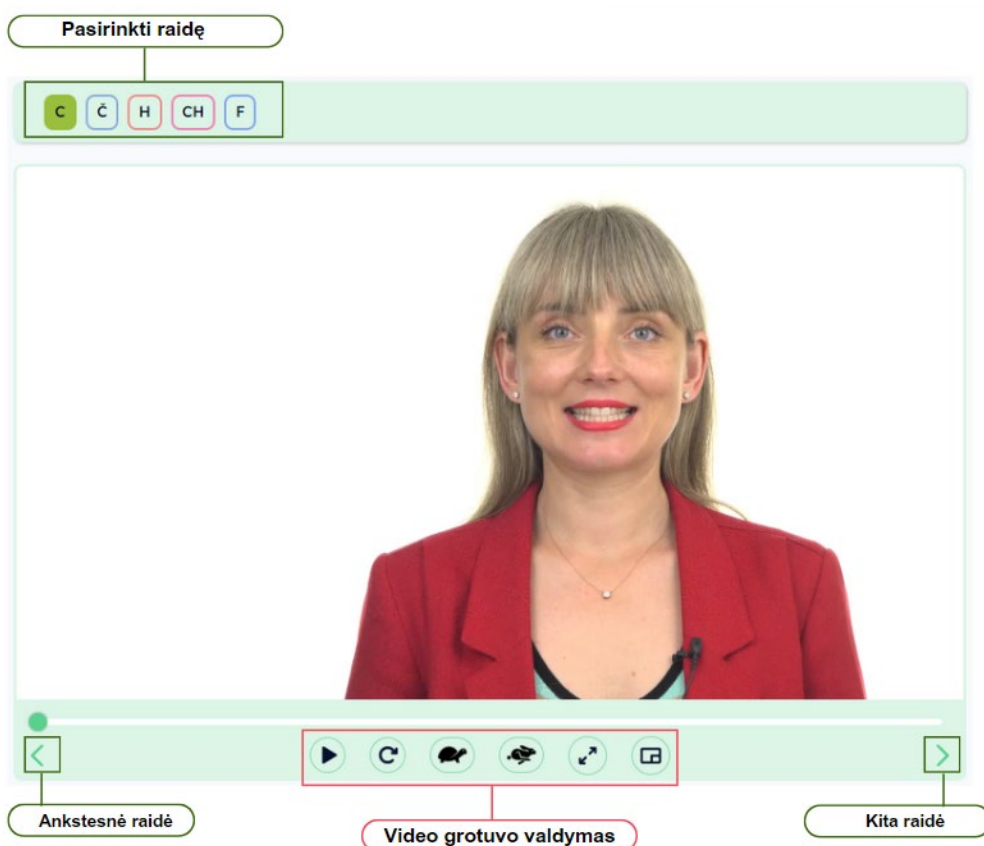
– **Video medžiaga**

Tokio tipo medžiagą rasite:





a. *Kalbinių gebėjimų įsivertinimas ir logopedinės pratybos -> Logopedinės pratybos, Mankštos;*



b. *Garsų pažinimas ir jungimas -> Garsai ir raidės.*

Vaizdo įrašą galima stebėti, stabdyti, kartoti ir pan. Įrašuose medžiaga animuota ir sužaidybinta, kad atkreiptų ir palaikytų 5-6 metų vaikų dėmesį.



Pagrindinės video grotuvo funkcijos:

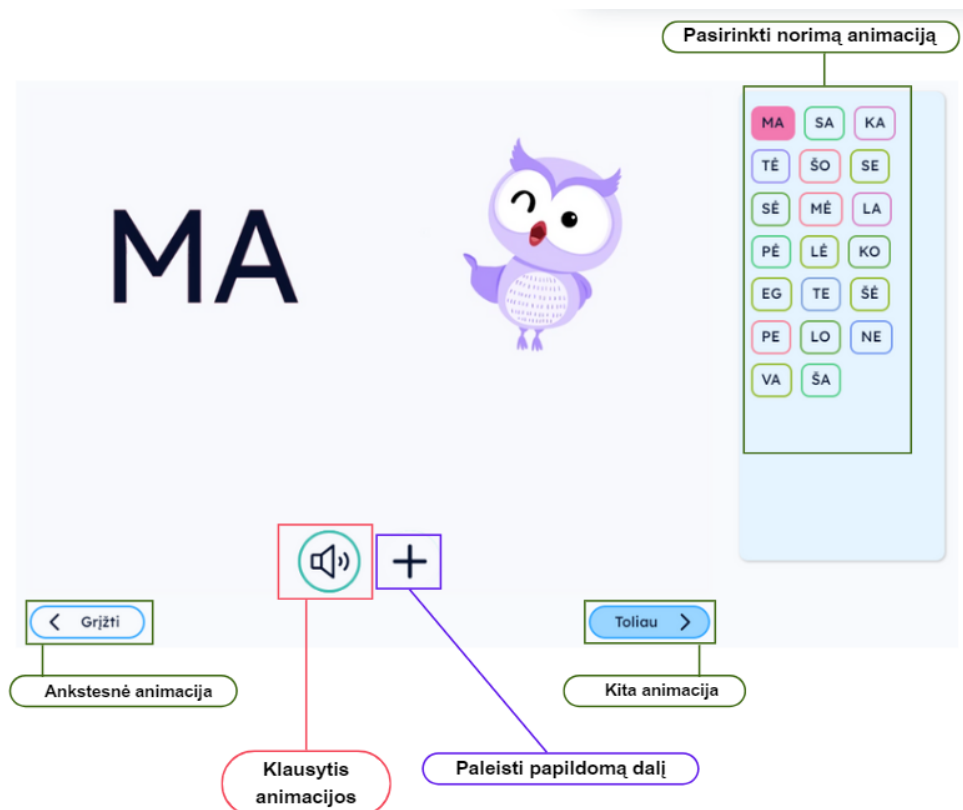
	<p>– video įrašo paleidimas ir sustabdymas.</p>
	<p>– video įrašo pakartojimas.</p>
	<p>– video sulėtinimas. Paspaudus dar kartą ant aktyvios ikonos, įrašas vėl pradėdamas groti įprasti greičiu.</p>
	<p>– video pagreitinimas. Paspaudus dar kartą ant aktyvios ikonos, įrašas vėl pradėdamas groti įprasti greičiu.</p>

	– video lango išplėtimas.
	– vaizdo vaizde funkcijos įjungimas.

– **Animuota medžiaga.**

Tokio tipo medžiagą rasite:

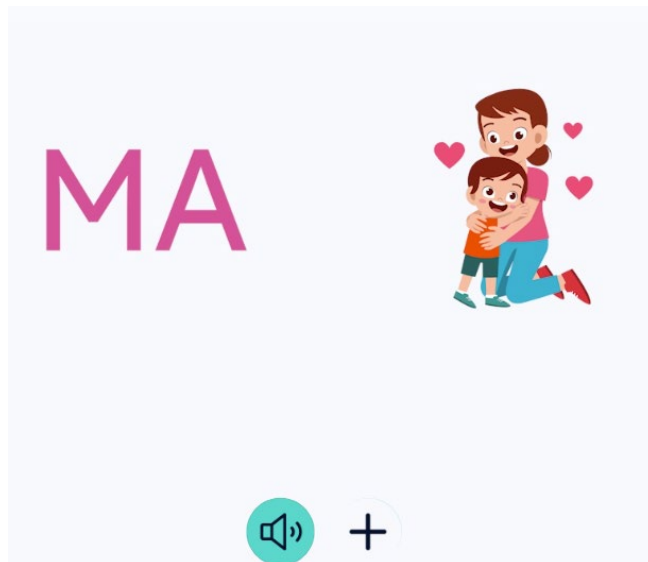
- Garsų pažinimas ir jungimas -> Jungiame garsus, Žodžiai;*
- Skaitymo pratybos -> Sakiniai, Tekstai;*



Šiuose moduluose pateikia medžiaga animuotai. Pavyzdžiui, temos *Jungiu du lengvai tariamus garsus* sudaro 20 skirtingų dviejų garsų junginių, kuriuos galima ne tik perskaityti, bet ir išklaudyti pačių garsų bei žodžių, kuriais prasideda šie garsai, pavyzdžių.

Pirmiausia vaikas turi perskaityti MA.

Tada paspausti garsiakalbio mygtuką ir pasitikrinti.



Tada pluso ženklų atverti žodžio pavyzdį.



Tuo pačiu principus veikia animacijos ir kituose moduluose.

– **Užduotys ir žaidimai.**

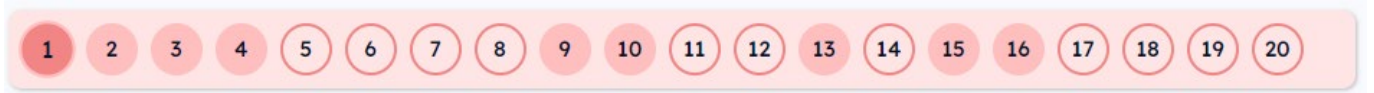
Tokio tipo medžiagą rasite:

- a. *Garsų pažinimas ir jungimas -> Jungiame garsus, Žodžiai -> Užduotys;*
- b. *Skaitymo pratybos -> Sakiniai, Tekstai -> Užduotys;*
- c. *Žaidimai.*

Užduočių ir žaidimų veiklas rasite pažymėtus pelėdžiuku:




Kiekviename užduočių ar žaidimų puslapyje pamatysite, kiek jų yra toje temoje.



Tamsiai pažymėta užduotis – teisingai atlikta užduotis/pabaigtas žaidimas;

Šviesiau pažymėta – bandyta, tačiau ne iki galo atlikta užduotis arba žaidimas;

Užduotis pažymėta tik apvadu – neatlikta užduotis arba žaidimas.

 PASIKLAUSYK UŽDUOTIES

Kiekvienos užduoties ar žaidimo sąlygą galima perklausti.

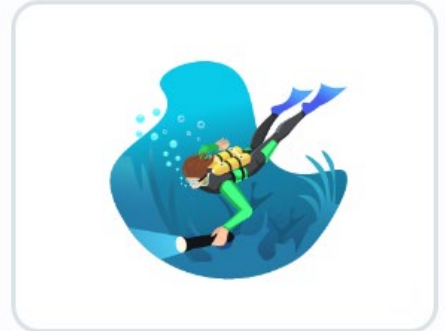
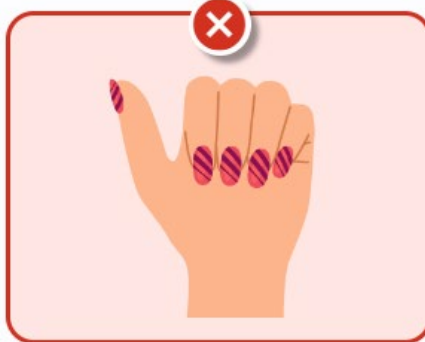
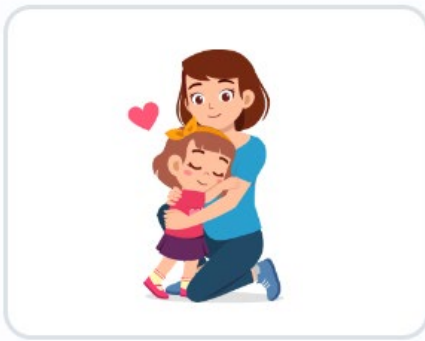
Jei užduotyje ar žaidime nesurinktas maksimalus taškų skaičius – jį galima pakartoti

iš naujo su mygtuku

 Bandyti dar kartą

arba pažiūrėti sprendimą su mygtuku

 Rodyti sprendimą



1/3

Rodyti sprendimą

Bandyti dar kartą

Kai užduotis ar žaidimas atliekama pilnai, matomas pilnas žvaigždučių indikatorius

3/3

Tuomet galima rinktis ankstesnį arba tolimesnį užduotį ar žaidimą.

< 2 Žaidimas

4 Žaidimas >