














Logopedinės mokymo priemonės (305 kabinetas)

2015-2016 m. m.

| Ei 1. Nr | Priemonės pavadinimas | Priemonės panaudojimo galimybės | Nuotrauka |
|----------------|-----------------------------------|---|---|
| 1. | Magnetinis žaidimas „Sraigė“ | Puikus žaidimas, lavinantis rankos judesius ruošiant ją rašyti. Magnetine lazdele takeliais vedami metaliniai rutuliukai iki išpjautų stotelių. Spalvota, žaisminga priemonė lavina akies-rankos koordinaciją, smulkiąją motoriką, pastabumą. |  |
| 2. | Lietuvių kalbos magnetinė abėcėlė | Priemonė tinka įvairiems kalbos ugdymo užsiėmimams: mokytis abėcėlės, skiemenuoti, skaityti, logopedinėms pratyboms. 130 kortelių su besikartojančiomis didžiosiomis raidėmis leis vaikui dėlioti ne tik skiemenis, bet ir žodžius, kurti trumpas frazes, sakinius. Ant tuščių kortelių galima užrašyti raides, skaičius, skyrybos ženklus, žodžius. Kortelės su piešinėliais pajvairins veiklą, bus galima sugalvoti įvairių žaidybinių užduočių, pvz.: rasti piešinėlio pavadinimą atitinkančią pirmąją raidę, sudėti žodį; sudėliojus kelis žodžius sudaryti sakinį; parinkus paveikslėlius kurti pasakojimą. Lentelė, ant kurio dėliojamos kortelės, suskirstyta linijomis – tai leis vaikui tvarkingiau sudėti žodžius, žaisti žaidimus spėliojant praleistas raides ir pan. |  |
| 3. | Kortelių rinkinys „Pora ne pora“ | Priemonės tikslas: skatinti vaiką kalbėti, remiantis loginiu ryšiu kurti pasakojimą, supažindinti su antonimiškais ir sinonimiškais žodžių ryšiais. Kortelėse pavaizduoti gerai vaikams žinomi daiktai ir reiškiniai. Vienoje kortelių pusėje spalvotame fone pateikti piešinukai, kitoje pusėje – baltame fone pateikti tie patys, bet nespalvoti, juodo kontūro piešinukai. |  |

| | | | |
|----|--|--|---|
| | | <p>Vieną teminę grupę, kurią sudaro 4 kortelės, sieja ta pati fono spalva. Yra 10 tokių grupių. 4 piešinukai sudaro 2 sinonimiškas poras (pvz.: lietus ir guminiai aulinukai/saulė ir akiniai nuo saulės), sukeitus korteles sudaromos antonimiškos poros (pvz.: lietus ir akiniai nuo saulės/saulė ir guminiai aulinukai). Pastarasis kortelių derinys turi humoristinį atspalvį – vaikas pastebi nesuderinamus dalykus, taip yra provokuojamas išsakyti savo mintis, analizuoti, daryti išvadas, kurti pasakojimą. Išmokus skirstyti spalvotus piešinius, galima pateikti sudėtingesnę variantą - ieškoti juodo kontūro piešinių poras, visų kortelių vienodas baltas fonas nebegelbės poruojant korteles. Taip lavinama vaikų atmintis, pastabumas, sukuriama daugiau darbo su kortelėmis variantų.</p> | |
| 4. | <p>Žaidimas „Varliukas užkandžiauja“</p> | <p>Žaidimas skirtas lavinti rankos raumenis. Žaisdamas vaikas turi suspausti rankoje varlytę taip, kad ši prarytų musę. Veiksmas labai panašus į rašiklio laikymą rankoje. Varlytė pritaikyta mažoms rankytėms ir ją spausdamas vaikas treniruoja rankos raumenis, dėl to vėliau jam yra žymiai lengviau laikyti rašymo priemonę. Žaisdami vaikai gali mokytis skaičiuoti, skirti spalvas ir kt.</p> |  |
| 5. | <p>Rūšiavimo žaidimas „Pyragas“</p> | <p>Žaisdami vaikai mokosi skaičiuoti, rūšiuoti, įvardinti vaisių formas ir pavadinimus. Lavina vaiko organizacinius, tvarkymosi įgūdžius bei smulkiąją motoriką.</p> |  |

| | | | |
|----|----------------------------------|---|---|
| 6. | Plakatu rinkinys „Mano kalba“ | Komplekte esantys plakatai: „Veiksmazodžiai“, „Priešingybės“, „Spalvos“, „Lietuvių kalbos abėcėlė“, skirti priešmokyklinio, jaunesniojo mokyklinio amžiaus, specialiųjų poreikių turintiems vaikams – ugdyti kalbą, plėsti žodyną, pažinti lietuvių kalbos spausdintines ir rašytines raides. |  |
| 7. | Mediniai karoliukai – gyvūneliai | Medinių figūrėlių vėrinėlis sudarytas iš 15 didelių karoliukų. Karoliukai - įvairios spalvotos figūrėlės, tad galima juos rūšiuoti pagal spalvas ar rūšį (atskirai gyvūnai, augalai...). Vaikas verdamas atrinktus karoliukus, įvardina figūrėlės pavadinimą (plečiamas žodynas, įtvirtinamas garsų tarimas), gali kurti pasakojimus ar sudaryti sakinius, žodžių junginius; kartu vaikas lavina akies-rankos koordinaciją, smulkiąją motoriką. |  |
| 8. | Vėrimo rinkinys „Drabužiai“ | Žaidimas skirtas lavinti akies-rankos koordinaciją, smulkiąją motoriką, regimąjį suvokimą; padeda mokytis ar įtvirtinti spalvų ir drabužių pavadinimus. Tuo pačiu vaikai pakartoja kūno dalis, kurias aprenčiame atitinkamais drabužiais/ avalyne; atrenka drabužius, kuriuos dėvime vasarą, kuriuos žiemą. |  |
| 9. | Didaktinė priemonė „Paletto“ | Didaktinė priemonė naudojama dvejopai: 1) girdimojo suvokimo lavinimui (atskirti 8 grupių įrašytus garsus – namai, transporto priemonės, miestas, gyvūnai, higiena, žmonės, profesijos, įvairūs garsai); 2) įrenginys leidžia įrašyti norimus žodžius, garsus ar muziką. Skirtingi atsakymai pažymėti 8 spalvomis. Yra galimybė vietoje spalvinių atsakymų naudoti paveikslukus: ant metalinių 8 plokštelių priklijuojant norimus paveikslukus. |  |

| | | | |
|-----|--|--|---|
| 10. | Komunikatoriai „Quick Talker 7“ ir „Quick Talker 12“ | Įvairių tipų komunikatoriai skirti specialiųjų poreikių turintiems vaikams, kuriems sutrikęs bendravimas kalba. Tai priemonės padedančios mokytis bendrauti alternatyviu būdu, suprasti simbolius, atsakyti į klausimus ar paprašyti. |  |
| 11. | 32 žinučių komunikatoriai „Enabling Devices“ | Šio tipo komunikatoriai patogūs nešioti, skirtas specialiųjų poreikių turintiems asmenims, kuriems sutrikęs bendravimas kalba. Tai priemonė padedanti bendrauti alternatyviu būdu, atsakyti į klausimus ar išreikšti pageidavimus. |  |
| 12. | Lavinamasis žaidimas „Katė maiše“ | Žaidimas skirtas lytėjimo jusei lavinti. Vaikas turi atpažinti figūrą tik ją čiuopdamas, bet nematydamas. Kartu plečiamas, tikslinimas žodynas, įtvirtinami išmokti garsai. |  |
| 13. | Logopedinė priemonė „Garsų takeliai“ | Vaizdinės mokymo priemonės tikslas lavinti kalbinį kvėpavimą, tikslinti garsų S, Z, Š, Ž tarimą, formuoti taisyklingą kalbos gramatinių formų vartojimą, ugdyti rišliąją kalbą, lavinti regimąjį suvokimą bei formuoti erdvinę orientaciją. Žaidimai ugdo vaikų komunikacijos, bendravimo bei bendradarbiavimo kompetencijas, užduotys yra pakankamai šiuolaikiškos, sudaro galimybes kartu su vaiku įveikti kalbos sunkumus. Priemonė padeda logopedui individualizuoti kalbos ugdymo procesą, diferencijuoti užduotis pagal individualius vaiko kalbinius gebėjimus. Lavindami taisyklingą kalbinį kvėpavimą vaikai, tolygiai iškvėpdami, taria mokomą garsą ir (s, z, š ar ž) pirštu veda iki reikiamo objekto. Priemonę galima kūrybiškai pritaikyti mokant kitų gebėjimų: apibūdinti kryptį, pasakoti, skaičiuoti (kiek pravažiavai šviestuvų, gėlių ir kt.). |  |