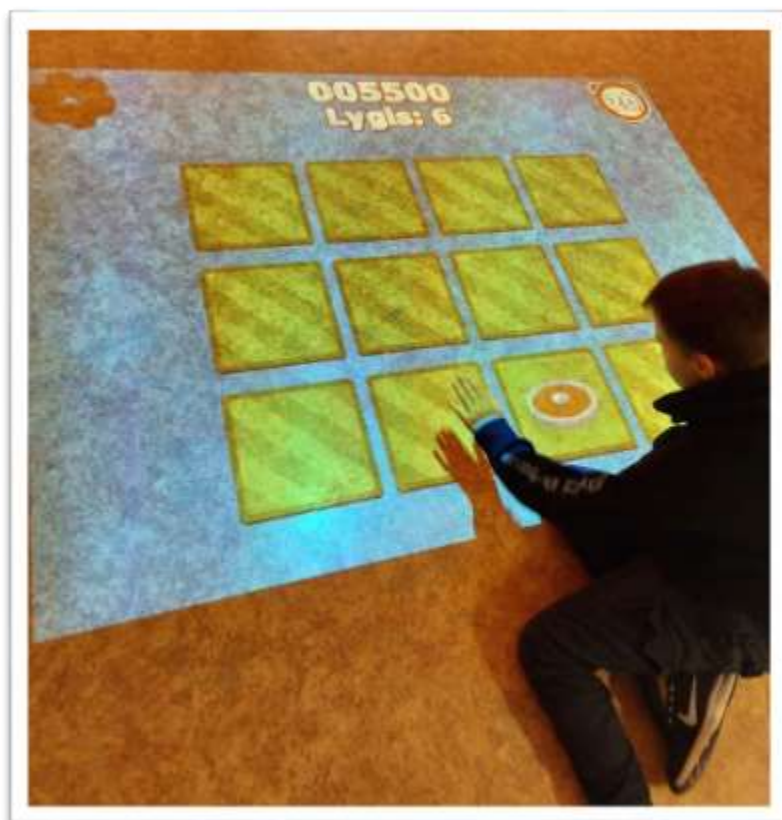


2022 METŲ KLAIPĖDOS LITORINOS MOKYKLOS NAUJŲ UGDYMO PRIEMONIŲ IR ŠIUOLAIKINIŲ TECHNOLOGIJŲ PRISTATYMAS

Nemažėjant technologijų vystymosi tempams nuolat kinta ir Klaipėdos Litorinos mokyklos mokymo priemonių bazė, suteikianti galimybę papildyti, modernizuoti mokymosi aplinkas, leidžianti parinkti tinkamą mokymo turinį ir metodus, padedanti sudominti mokinius, kelti jų mokymosi motyvaciją.

INTERAKTYVŪS EKRANAI

2021 metais mokykla įsigijo vieną interaktyvų ekraną. Šiais metais klasėse atsirado net 10 ekranų, iš kurių vienas – mobilus.



INTERAKTYVIOS UNIVERSALIOS EDUKACIJOS IR JUDESIO PLATFORMOS

Mokykla pirmą kartą įsigijo tris universalias edukacijos ir judesio platformas, skatinančias vaikus judėti ir tuo pačiu atliekančios ugdomąjį darbą, kadangi į jas įdiegta programinė įranga siūlo judesių koordinaciją, suvokimą, jutiminę integraciją, dėmesio koncentraciją, kūrybiškumą lavinančius žaidimus ir užduotis.

PLANŠEČIŲ KLASĖ

Įrengta nauja planšečių klasė. Šį kartą ji – mobili, skirta visiems mokytojams dalykininkams.



FORBRAIN AUSINĖS

Naudoja aukšto dažnio vibraciją, kad naudotojas galėtų kurti ir apdoroti garsą. Patentuotas dinaminis filtras blokuoja aplinkos triukšmą, izoliuodamas ir sustiprindamas naudotojo balsą, sustiprina ilguosius balsius ir kitos kalbos konstrukcijai svarbius garsus. Šios ausinės padeda stiprinti mokinio dėmesį, lavinti atmintį. Pastebima akivaizdi nauda gerinant kalbos sklandumą, tartį.

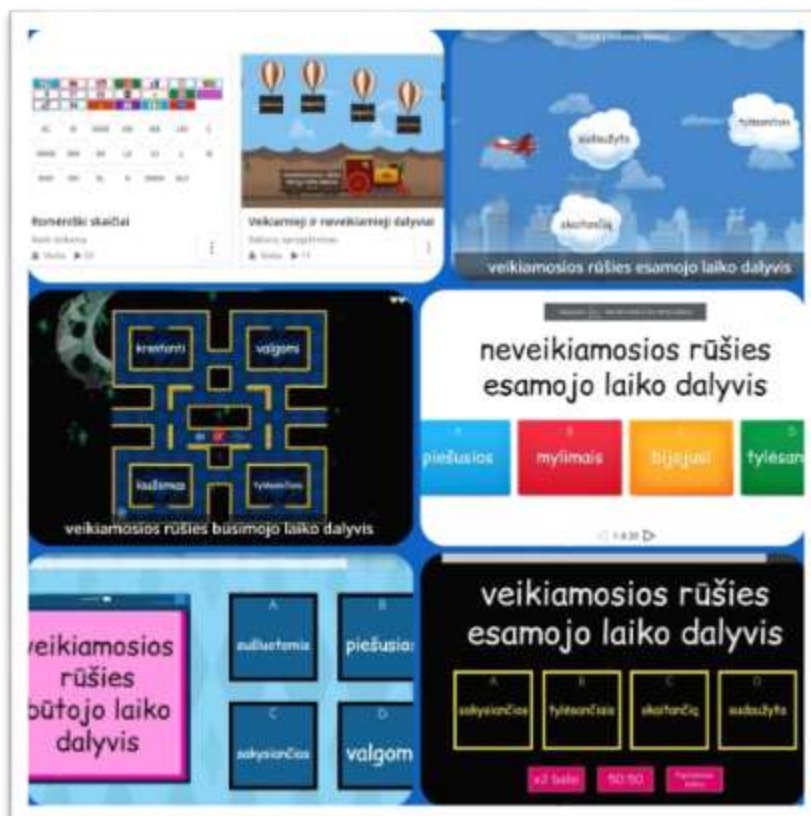


PAMOKAS ĮRAŠANTYS ROBOTAI „SWIVL“

Tai dar viena puiki priemonė, atsiradusi pandemijos metu. Galimybė vesti įprastu ritmu pamoką ir žinoti, kad ji yra įrašoma – pasiteisino. Pamokų įrašus galima naudoti savirefleksijai, jomis galima dalintis mentorystės tikslais, jas galima nusiųsti pamokose negalėjusiems dalyvauti mokiniams.



SKAITMENINIŲ UŽDUOČIŲ KŪRIMO PROGRAMA „WORDWALL“



Tai – puiki internetinė platforma, kurioje galima kurti interaktyvius žaidimus ir užduotis. Programa ypač tinka pagalbos mokiniui specialistams.

STEAM EDUKACINĖ MODULINĖ SIENELĖ

STEAM edukacinė sienelė padeda sužinoti apie mokslo pasaulį, praktiškai išbandyti ir pamatyti, kaip veikia žmogaus organizmas.



KOMUNIKATORIUS

Nešiojamas alternatyvios komunikacijos įrenginys, padedantis nekalbantiems vaikams mokytis komunikuoti.



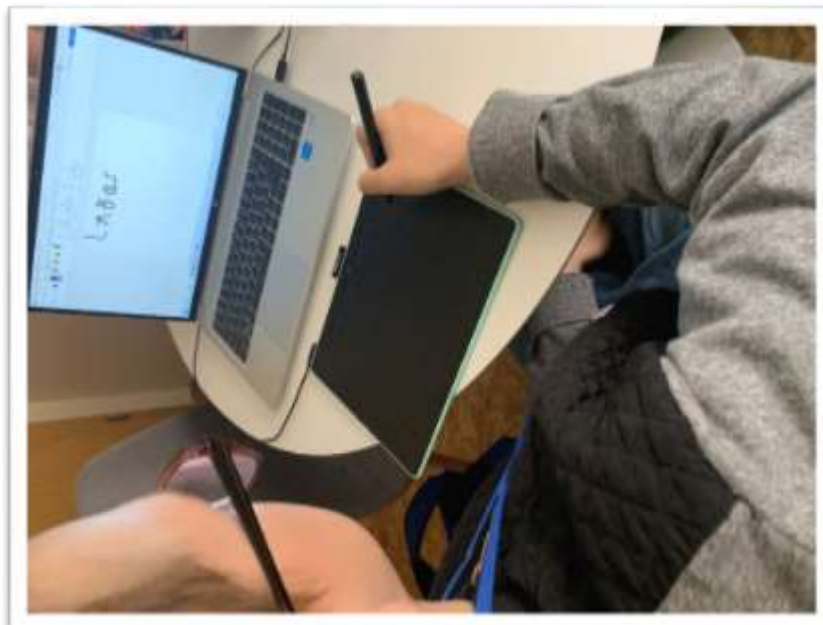
ŠVIESOS STALAI



Šviesos stalai skirti pažinimui, kūrybai, žaidimui. Jie padeda pritraukti vaikų dėmesį, žadina jų smalsumą, stimuliuoja protinę veiklą. Šviesa užburia, atpalaiduoja mokinius ir žaidimo forma padeda mokytis naujų dalykų.

PIEŠIMO PLANŠETĖ „WACOM INTUOS“

Pasitelkus šiuolaikines technologijas yra daug lengviau sudominti mokinių ugdymo procesu. Šios planšetės pagalba skatinamas vaikų kūrybiškumas, lavinama vaizduotė. Piešimo planšetės žaismingai lavina mokinio rašymo įgūdžius ir smulkiąją motoriką.



KALBANTIS PIEŠTUKAS „TELLIMERO“

Šis įrašantis pieštukas padeda atrasti įvairius mokymo, mokymosi ir žaidimo pasaulius. Ši priemonė skatina mokinio klausymo supratimą. Prietaiso



galimybės labai plačios: galima naudoti užsienio kalbų mokyme, rišliosios kalbos ugdyme, kalbos gramatinio taisyklingumo ugdyme, žodyno plėtime, pasakų įgarsinime, žaidimuose ir pan. Pieštuko forma ergonomiška ir labai patogi vaiko rankoms.

TERAPINIS VEIDRODIS „TALKING SPEECH THERAPY MIRROR“

Itin naudingas logopedo darbo įrankis. Terapinis veidrodis suteikia galimybę mokiniui išgirsti savo kalbą, kontroliuoti ją, o specialistui – nurodyti, ką ir kaip taisyti vaiko kalboje. Šiuolaikinių technologijų naudojimas korekciniam ir ugdomajame darbe daro ugdymo procesą įdomesnį, prieinamesnį ir produktyvesnį, vaikams, turintiems kalbos sutrikimų.

