



Funded by the
European Union



SKAITMENINĖS APLINKOS KŪRIMAS
MOKINIAMS, TURINTIEMS SUP

SKAITMENINIŲ ŽAIDIMŲ RINKINYS – GALIMYBĖS SUP TURINTIEMS MOKINIAMS

Klaipėdos Litorinos mokykla, įgyvendindama Erasmus+ KA122-SCH projektą „Skaitmeninės aplinkos kūrimas mokiniams, turintiems SUP“, žengia dar vieną žingsnį įtraukiojo ir skaitmeninio ugdymo inovacijų link. Antras šio projekto rezultatas – interaktyvi „Skaitmeninių žaidimų laboratorija“, kurioje pristatomi trys individualizuoti skaitmeniniai žaidimai: „Skaičių ekspedicija“, „Atminties treniruoklis“ ir „Raidžių labirintas“. Siekiant užtikrinti aukštą ugdymo turinio prieinamumą ir personalizavimą, žaidimai buvo kuriami derinant naujausias dirbtinio intelekto (DI) galimybes ir specialiosios pedagogikos metodus.

ŽAIDIMŲ RINKINIO ANALIZĖ IR PEDAGOGINĖ VERTĖ

1. „Skaičių ekspedicija“ (matematiniai ir pažintiniai įgūdžiai)

- **Mechanika ir vizualika:** Žaidimas parengtas kaip žemėlapių kelionė per 10 skirtingų stotelių (*miškas, takelis, upė, tiltas, kalnas, vaivorykštė, pieva, pilis, raktas, lobis*). Kiekviename etape mokinys gauna iš robotuko Skaičiuo konkretų užduotį (pvz., „Kuris skaičius didžiausias?“).
- **Pedagoginė vertė:**
 - **Prieinamumas ir aiškumas.** Naudojami dideli, kontrastingi pasirinkimo mygtukai ir intuityvūs vizualiniai elementai, palengvinantys supratimą mokiniams, turintiems intelekto ar pažintinių funkcijų sutrikimų.
 - **Motyvuojanti žaidybinio sistema.** Galimybė stebėti pažangą (surinktos žvaigždutės 0/10) ir palaipsniui „atrakinti“ stoteles skatina vidinę motyvaciją ir savireguliaciją.
 - **Sąvokų įtvirtinimas.** Padeda ugdyti matematinį mąstymą, skaičių palyginimo ir sekos suvokimo įgūdžius saugioje, nekritiškoje aplinkoje.

2. „Atminties treniruoklis“ (kognityvinių funkcijų ir dėmesio lavinimas)

- **Mechanika ir vizualika.** Žaidėjus pasitinka draugiškas personažas – robotukė *Mintelė*. Žaidimas susideda iš 12 misijų, kuriose reikia įsiminti pateiktus paveikslėlius (pvz., *bananas, dviratis, drugelis*) per tam tikrą laiką (laikmatis matomas ekrane).
- **Pedagoginė vertė:**
 - **Darbinės atminties ir dėmesio sutelkimas.** Dinamiškas paveikslėlių įsiminimo procesas stiprina darbinę atmintį, regimąjį suvokimą ir dėmesio išlaikymą, kas itin svarbu mokiniams su įvairiapusiais raidos ir (ar) kalbos sutrikimais.
 - **Emocinis palaikymas.** Personalizuotas personažas (*Mintelė*) kuria palankią mikroklimato aplinką, mažina nerimą ir skatina vaiko įsitraukimą per žaidybinių dialogą.

3. „Raidžių labirintas“ (kalbiniai įgūdžiai ir skaitymo prielaidos)

- **Mechanika ir vizualika.** Interaktyvi misija – „Padėk robotukei Raidelei surasti kelią iki durų!“. Mokinys mato iliustraciją (pvz., *medis*), nepilną žodį (pvz., □ *EDIS*) ir turi pasirinkti

teisingą trūkstantą raidę iš pateiktų variantų (*K, S, L, M*). Kiekvienas teisingas atsakymas paaugština robotukę per vieną langelį arčiau tikslo.

- **Pedagoginė vertė:**

- **Foneminio suvokimo ugdymas.** Padeda sieti garsą su raide, lavina foneminę klausą ir analitinį-sintetinį mąstymą.
- **Priežasties-pasekmės ryšys.** Tiesioginis vizualinis atgalinis ryšys (robotukės judėjimas link durų) padeda suprasti atlikto veiksmo pasekmę, stiprina pasitikėjimą savo jėgomis ir skatina savarankiškumą.

METODINIŲ PRIEMONIŲ TURTINIMAS IR INTEGRACIJA UGDYMO PROCESSE

Šis žaidimų rinkinys iš esmės praturtina mokyklos metodinį arsenalą ir atliepia pagrindinius Erasmus+ projekte iškeltus tikslus:

1. **Ugdymo diferencijavimas ir personalizavimas:**

- Žaidimai leidžia mokytojams ir pagalbos mokiniui specialistams pritaikyti užduočių sudėtingumą bei tempą atsižvelgiant į individualius vaiko poreikius.
- Prieinamas skaitmeninis turinys padeda įveikti mokymosi barjerus ir įtraukti didesnę skaičių mokinių, turinčių SUP, į aktyvų skaitmeninį ugdymą.

2. **Dvipusis taikymas – pamokoje ir namuose:**

- Priemonės pritaikytos naudoti ne tik pamokų ar specialiųjų užsiėmimų metu mokykloje, bet ir namų aplinkoje. Tai atliepia projekto tikslą padidinti tėvų įsitraukimą į skaitmeninį vaiko ugdymą.

3. **Inovatyvių technologijų ir DI integracija:**

- Žaidimai sukurti taikant šiuolaikinius skaitmeninius įrankius ir DI asistentus, o tai rodo išaugusias pedagogų skaitmenines ir profesines kompetencijas. Ši patirtis leidžia mokyklos bendruomenei tapti skaitmeninio įtraukiojo ugdymo lyderiais ir dalintis gerąja praktika Vakarų Lietuvos regione.

KAIP ŽAIDIMAI SUDOMINA VAIKUS?

- **Vizualinis aiškumas ir estetika.** Ryškios, švarios spalvos, dideli elementai ir vizualiai patrauklūs robotukų personažai paverčia mokymosi procesą malonia žaidybine patirtimi.
- **Aiškūs ir pasiekiami tikslai.** Trumpos misijos (10–12 žingsnių) leidžia vaikui greitai patirti sėkmės jausmą, kas itin svarbu stiprinant SUP turinčių vaikų savivertę.
- **Aplinka be streso.** Žaidimuose išvengta sudėtingų tekstinių instrukcijų ar gąsdinančių nuobaudų – klaidos tampa tiesiog galimybe pabandyti dar kartą.

Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Šis kūrinys atspindi tik autoriaus nuomonę, todėl Nacionalinė agentūra ir Europos Komisija negali būti laikomos atsakingomis už jame pateiktą informaciją.