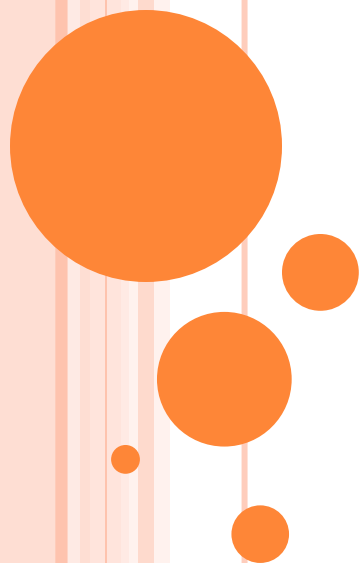


ŽEIMELIO GIMNAZIJA

ELEKTRONINĖS UGDYMO PRIEMONĖS SPECIALIOJO PEDAGOGO DARBE

DIANA FREIBERGIENĖ
Specialioji pedagogė, logopedė
Žeimelis

2014m.



INFORMACINĖS TECHNOLOGIJOS

- Šiandien technologijos vaikams yra natūrali aplinka ir jiems net nekyla klausimas, ar galima, ar reikia jomis naudotis.
- Mes, pedagogai, turime tobulėti kartu su vaikais ir išmokti naudotis tuo, kas vaikams jau yra natūralu.



MOKYMO(SI) PROCESAS

- Kompiuteris
- Multimedia
- Interaktyviosios lentos
- Elektroniniai knygų skaitytuvai
- Elektroninis dienynas
- Telefonai



ELEKTRONINIŲ UGDYMO PRIEMONIŲ TAIKYMO PAGRINDINIAI ASPEKTAI

- Darbas su mokiniais – mokymo(si) procesas.
- Darbas su tėvais – bendravimas ir bendradarbiavimas.
- Specialiojo pedagogo darbo proceso organizavimas.



ELEKTRONINIŲ UGDYMO PRIEMONIŲ ATLIEKAMOS FUNKCIJOS

- Kaip mokomoji priemonė,
- Mokymosi priemonė,
- Mokymosi aplinka,
- Bendravimo priemonė.



MOKYMO KOMPIUTERINIŲ PROGRAMŲ NAUDOJIMO IR TAIKYMO PAMOKOSE SĖKMĘ LEMIA:

- Dalyko mokytojo kompetencija ir komunikacija;
- Informacinių technologijų išmanymas;
- Informacinių technologijų resursai ir tinkamas panaudojimas;
- Kabineto paruošimas, mikroklimatas ir mokinių pasiruošimas (įgūdžiai ir gebėjimai).



MOKOMOSIOS PROGRAMOS

- Skiriamos plakatų, vaizdo ir garso medžiagai rodyti, derinami keli informacijos pateikimo būdai: tekstas, garsas ir vaizdas. Mokiniai tėra tik žiūrovai, tačiau jomis patogiau naudotis, kai turime mažai kompiuterių ar norima vaizdžiai pristatyti temą, sužadinti mokinių motyvaciją.



MOKOMIEJI KOMPIUTERINIAI ŽAIDIMAI

- www.pradinukas.ku.lt/internet_zaid1.htm
- sesioszsys.blogspot.com/.../kindersite-mokomieji-zaidimai-vaikams.html
- Mokomės dauginti ir dalinti žaisdami
<http://notjustsums.com/TheWallMultiply.html>
<http://www.multiplication.com/flashgames/CarWash.htm>



Internetinės
svetainės



INTERAKTYVIOS LENTOS TAIKYMO BŪDAI

- Kaip paprasta lenta, kurioje rašoma ne kreida, o specialiu rašikliu;
- Kaip lenta, kurioje pateiktą medžiagą galima bet kada įrašyti į kompiuterį;
- Kaip interaktyvioji lenta, kurioje galimas vaizdus programų, objektų valdymas.

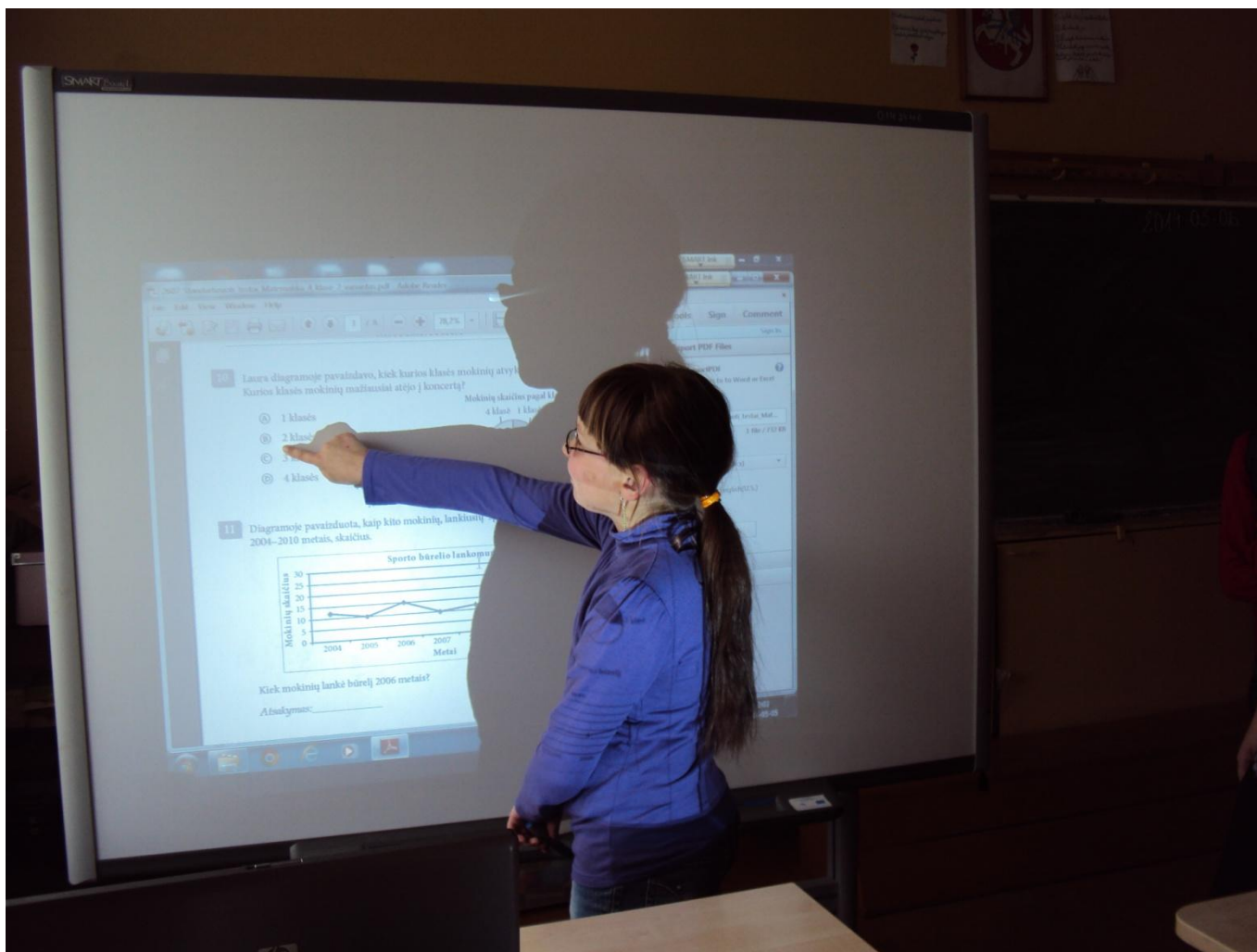


PRIVALUMAI

- Puiki priemonė paskatinti vaikus įsitraukti į pamoką.
- Sudaro galimybę atsakyti ne tik žodžiu, bet ir parodyti, piešti, pasirinkti tinkamą atsakymą.
- Galima sujungti kelis mokymosi stilius: kinestetinį, garsinį ir vaizdinį.



DARBAS SU INTERAKTYVIA LENTA



ELEKTRONINIAI KNYGŲ SKAITYTUVAI

- Patogu bet kur skaityti iš kompiuterio standžiojo disko arba interneto parsisiųstas knygas, žurnalus bei kitus leidinius.
- Skaityti kūrinis EPUB, TXT, PDF formatu.
- Klausyti įgarsintus kūrinis MP3 formatu.



TEKSTO KLAUSYMAS SU AUSINĒMIS



MOBILIEJI ĮRENGINIAI UGDYME

- Programos mobiliesiems įrenginiams.
- Skaitmeninės mokymo priemonės.
- Virtuali biblioteka.
- Mokytojo TV.



ELEKTRONINIS DIENYNAS

- Skirtas ne tik tėvams ir mokiniams, bet ir mokyklos administracijai, mokytojams, specialistams, klasių auklėtojams.
- Tai tarsi tiltas tarp mokyklos, mokinių ir jų tėvų.



KNYGA - NE VIENINTELIS ĮRANKIS VAIKO MOKYMU

- Šiuolaikinės elektroninės technologijos suteikia galimybę veiksmingai gauti, apdoroti, saugoti, pateikti ir perduoti informaciją.
- Interaktyvių programėlių įvedimas į mokyklų programas galėtų būti puiki pradžia keičiant požiūrį į vaikų edukaciją.
- Vaikai ne tik labiau domėtusi, bet ir geriau suprastų jiems sunkiau suvokiamus dalykus, lengviau išsigilintų ir papildytų jau įgytas žinias.



AČIŪ UŽ DĒMESI

