

Pagrindinis informacijos tvarkytojas, kuris padeda vieną dalyką išskirti iš kitų, yra **dėmesys**. Mokymo procese svarbu mokėti valingai sukaupti dėmesį, prisiversti įdėmiai sekti ir tai, kas šiuo metu nepatraukia dėmesio.

Mokantis ypač reikšmingos šios išlavintos dėmesio ypatybės:

-**dėmesio apimtis** (į kiek daiktų galima tuo pačiu metu nukreipti dėmesį);

-**dėmesio skirstymas** (gebėjimas dirbant kokį nors darbą iš karto sekti kitus objektus);

-**dėmesio perkėlimas** (gebėjimas lengvai pereiti nuo vienos veiklos prie kitos);

-**dėmesio patvarumas ir svyravimai** (gebėjimas nenutrūkstamai susitelkti į vieną dalyką ar darbą).

Dėmesio lavinimo užduotys:

1. Geometrinių figūrų brėžinys parodomas 3 min., brėžinys užverčiamas. Vaikas perpiešia jį ant lapo. Taip lavinama dėmesio apimtis.
2. Analogiška užduotis – skiemenu ir žodžių kortelės (ne daugiau 6 kortelių).
3. Rasti vienodus piešinius.
4. Rasti skirtumus/ palyginti piešinius, figūras.
5. Kopijuoti paveikslėlius, raštus, judesius.
6. Sujungti piešinio dalis.
7. Surasti ir skirtingomis spalvomis nuspalvinti figūras.
8. Pagal pavyzdį pažymėti figūras ženklais.
9. Nupiešti trūkstamas detales.

Savarankiškas vaikas – sėkmingas vaikas

Savarankiškas vaikas, patyręs nesėkmę, nepuls į paniką, ašaras, pyktį, liūdesį. Nebus išlepus ir susidoros su gyvenimo sunkumais. Emociškai savarankiškas vaikas ramiai priima sprendimus, suvokia savo pasirinkimų rezultatus bei pasekmes.

Dar prieš einant į mokyklą, vaikui svarbu išmokti dalytis su kitais suaugusiųjų dėmesiu ir daiktais, suprasti, kad jis nėra vienintelis ir svarbiausias asmuo. Vaikas turi gebėti atlikti užduotis iki galo – šiuo atveju gali padėti tėvai, skatindami kruopščiai ir atsakingai užbaigti net ir menkiausias užduotis.

Svarbu, kad ateidamas į pirmą klasę vaikas gebėtų bendrauti ir bendradarbiauti, dalytis, spręsti konfliktus, sulaukti savo eilės ir suaugusiojo dėmesio nesupykdamas, gebėtų pasirūpinti savimi (pavyzdžiui, užsirišti batų raištelius, apsirengti, sulankstyti rūbus, susidėti į kuprinę mokyklinius daiktus ir kt.).

Patarimai, kaip ugdyti vaikų

savarankiškumą:

1. Sudarykite vaikui sąlygas savarankiškai tyrinėti, ieškoti sprendimų.
2. Netieskite pagalbos rankos vos tik vaikas susiduria su kliūtimi. Jei matote, kad vaikas kliūtį gali įveikti pats, padrąsinkite, paraginkite žodžiu.

3. Jei vaikas nenori būti savarankiškas, pasiūlykite jam bendradarbiauti („Darome kartu“).

4. Neatlikite užduočių už vaiką, tačiau jam paprašius pagalbos (jei jos reikia) – padėkite.

5. Namuose skirkite užduotį, kurią vaikas pastoviai turėtų atlikti. Taip ugdysite ne tik savarankiškumą, bet ir atsakomybės jausmą.

6. Išmokykite savarankiškai ir tvarkingai susitvarkyti savo daiktus, rūbus, kuprinę.

7. Aptarkite su vaiku įvairias situacijas, pvz., kai per pamoką nori gerti ar į tualetą. Kaip tai pasakyti, kam pasakyti. Kada galima palaukti ir netrukdyti pamokos, o kokių dalykų kentėti negalima.

8. Reikėtų vaiką pamokyti elgtis su pinigais: pažinti pinigus, mokėti nusipirkti, susiskaičiuoti gražą.

9. Mokykloje pirmokėliai gaus užduočių, todėl labai svarbu, kad gebėtų jas išgirsti iš pirmo karto.

10. Bendraujant šeimoje reikėtų laikytis taisyklės „Kalbame po vieną“.

Savikontrolės strategija.

- Išspręsti (atlikti) užduotį.
- Pasiklausti savęs, ar atsakymas teisingas.
- Jei reikia, atlikti pataisymus.
- Tęsti tol, kol bus atliktos visos užduotys.

Savarankiško darbo strategija.

- *Suplanuoti:*

-išklausu nurodymus;

-susirenku reikiamą medžiagą/priemones;

-pasakau sau, ką reikia daryti.

- *Atlikti užduotis:*

-atlieku visas užduotis;

-jeigu nesuprantu, kreipiuosi pagalbos.

- *Pasitikrinti:*

-ar viską padariau;

-ar gavau teisingą atsakymą;

-ar ištaisiau klaidas.

- Atiduoti darbą mokytojui.

Naudota literatūra:

Belskaja, I.; Jelkina, L.; Ateiba, S. Parengiamieji 6-mečių testai mokyklai. Vilnius: Presvika, 2004.

Jonynienė, V. Aukime sveiki. Pradinių klasių mokytojo knyga. Kaunas: Šviesa, 1995.

Hallahan, Daniel P.; Kauffman, James M. Ypatingieji vaikai. Vilnius: Alma littera, 2003.

Černius, V. J. Mokytojo pagalbininkas. Kaunas, 1992.

Kūrybinio mąstymo ugdymo užduotys 6 -7 m. vaikams. Vilnius: Presvika, 2008.

6-mečių testai. Vilnius: Presvika, 2008.

Želvys, R. Aš esu aš (Psichologijos vadovėlis). Vilnius, 1998.

Knygų serijos „Protingas mažylis“, „Kalbame taisyklingai“. Vilnius: Presvika, 2009.

BUITIES DARBAI pagal amžių	
2-3 metai	4-5 metai
Pasikloti lova.	Sudėti indus į indaplovę.
Nunešti drabužius skalbti.	Padengti stalą.
Pasidėti švarius drabužius.	Palaistyti gėles.
Susitvarkyti žaislus.	Padėti pašerti naminius gyvūnus.
	Sudėti kojines poromis.
	Susitvarkyti kambarį.
6-9 metai	10-12 metų
Šluoti grindis.	Išnešti šiukšles.
Išrūšiuoti skalbinius.	Sulankstyti išskalbtą patalynę.
Padėti ruošti valgi.	Siurbti kilimus.
Ravėti piktžoles.	Valyti grindis.
Išvesti šunį.	Valyti kriaukles, vonią, klozetą.
Išimti indus iš indaplovės/ išplauti indus.	Paruošti paprastus patiekalus.
13+ metų	
Gaminti valgi, planuoti valgiaraštį ir pirkinių sąrašą.	
Valyti šaldytuvą.	
Keisti patalynę/lyginti drabužius.	
Pjauti žolę.	
Prižiūrėti jaunesnius vaikus.	
Prižiūrėti augintinį.	



DĖMESIO IR SAVARANKIŠKUMO UGDYMAS

Lankstinuką paruošė:
Kauno r. Karmėlavos Balio Buračo
gimnazijos logopedės
Vida Miškinienė, Eglė Šadeikienė,
pradinio ugdymo mokytojos
Žibutė Buinevičienė, Daiva Kalvaitienė,
Vida Šitikovienė

2017m.

Karmėlava

Linksmi žaidimai vaikų lavinimui

- **Kas pasikeitė?**

Sudedame žodį iš raidyno raidžių. Vaikas perskaito ir užsimerkia. Tuo metu sudarome naują žodį, pakeisdami ar pridėdami prie pirmojo žodžio 1 -2 raides. Vaikas vėl perskaito žodį, nustato, kaip jis pasikeitė.

- **Rask porą.**

Žaidėjai gauna po kortelę su skiemeniu ir ieško sau poros. Kai randa, perskaito žodį, kurį sudėjo. Tada ieško kitų porų ir sudaro kitokius žodžius. Laimi tas žaidėjas, kuris suranda daugiausia porų.

- **Sudaryk žodį.**

Žaidėjai suskirstomi grupėmis. Kiekviena grupė gauna po vienodą skiemenų kortelių rinkinį. Sutariama, kiek laiko bus skiriama užduočiai atlikti. Po duoto ženklo, per sutartą laiką žaidėjai iš turimų kortelių stengiasi sudaryti kuo daugiau žodžių. Laimi grupė, sudariusi daugiausiai teisingų žodžių.

- **Sudaryk naują žodį.**

Žaidėjai sustoja ratu. Vedantysis pradeda žaidimą, ištardamas kokį nors skiemenį. Šalia stovintis turi sudaryti žodį. Su paskutiniu naujo žodžio skiemeniu kitas žaidėjas vėl turi sudaryti žodį. Nesugalvojęs žodžio, iškrinta iš žaidimo.

- **Burtininkas.**

Vienas žaidėjas apibūdina pasirinktą daiktą, kiti – turi atspėti, apie ką jis kalbėjo.

Linksmi žaidimai vaikų lavinimui

- **Kas pasikeitė?**

Sudedame žodį iš raidyno raidžių. Vaikas perskaito ir užsimerkia. Tuo metu sudarome naują žodį, pakeisdami ar pridėdami prie pirmojo žodžio 1 -2 raides. Vaikas vėl perskaito žodį, nustato, kaip jis pasikeitė.

- **Rask porą.**

Žaidėjai gauna po kortelę su skiemeniu ir ieško sau poros. Kai randa, perskaito žodį, kurį sudėjo. Tada ieško kitų porų ir sudaro kitokius žodžius. Laimi tas žaidėjas, kuris suranda daugiausia porų.

- **Sudaryk žodį.**

Žaidėjai suskirstomi grupėmis. Kiekviena grupė gauna po vienodą skiemenų kortelių rinkinį. Sutariama, kiek laiko bus skiriama užduočiai atlikti. Po duoto ženklo, per sutartą laiką žaidėjai iš turimų kortelių stengiasi sudaryti kuo daugiau žodžių. Laimi grupė, sudariusi daugiausiai teisingų žodžių.

- **Sudaryk naują žodį.**

Žaidėjai sustoja ratu. Vedantysis pradeda žaidimą, ištardamas kokį nors skiemenį. Šalia stovintis turi sudaryti žodį. Su paskutiniu naujo žodžio skiemeniu kitas žaidėjas vėl turi sudaryti žodį. Nesugalvojęs žodžio, iškrinta iš žaidimo.

- **Burtininkas.**

Vienas žaidėjas apibūdina pasirinktą daiktą, kiti – turi atspėti, apie ką jis kalbėjo.

Linksmi žaidimai vaikų lavinimui

- **Kas pasikeitė?**

Sudedame žodį iš raidyno raidžių. Vaikas perskaito ir užsimerkia. Tuo metu sudarome naują žodį, pakeisdami ar pridėdami prie pirmojo žodžio 1 -2 raides. Vaikas vėl perskaito žodį, nustato, kaip jis pasikeitė.

- **Rask porą.**

Žaidėjai gauna po kortelę su skiemeniu ir ieško sau poros. Kai randa, perskaito žodį, kurį sudėjo. Tada ieško kitų porų ir sudaro kitokius žodžius. Laimi tas žaidėjas, kuris suranda daugiausia porų.

- **Sudaryk žodį.**

Žaidėjai suskirstomi grupėmis. Kiekviena grupė gauna po vienodą skiemenų kortelių rinkinį. Sutariama, kiek laiko bus skiriama užduočiai atlikti. Po duoto ženklo, per sutartą laiką žaidėjai iš turimų kortelių stengiasi sudaryti kuo daugiau žodžių. Laimi grupė, sudariusi daugiausiai teisingų žodžių.

- **Sudaryk naują žodį.**

Žaidėjai sustoja ratu. Vedantysis pradeda žaidimą, ištardamas kokį nors skiemenį. Šalia stovintis turi sudaryti žodį. Su paskutiniu naujo žodžio skiemeniu kitas žaidėjas vėl turi sudaryti žodį. Nesugalvojęs žodžio, iškrinta iš žaidimo.

- **Burtininkas.**

Vienas žaidėjas apibūdina pasirinktą daiktą, kiti – turi atspėti, apie ką jis kalbėjo.

- **Sviedinukas**

Vaikai sustoja ratu. Vedantysis, mesdamas kamuolį kuriam nors vaikui, sako žodį, pvz., lašas. Vaikai, perimdami ir perduodami kamuolį, vardina po vieną garsą iš eilės: pirmasis vaikas - l, antras - a ir t.t. Suklydęs žaidėjas išeina iš žaidimo, kitas galvoja naują žodį. Laimi paskutinis likęs žaisti.

- **Kur garsas?**

Vedantysis taria žodžius su pasirinktu garsu, o vaikai klausosi, kur tą garsą girdi: žodžio pradžioje, viduryje ar pabaigoje. Išgirdę garsą žodžio pradžioje, pakelia ranką, viduryje – suploja, pabaigoje – atsistoja.

- **Išsibarstę raidės.**

Vedantysis sako raides, o vaikas iš raidžių sudeda žodį. Už kiekvieną teisingai sudarytą žodį gauna 1 tašką. Laimi surinkęs daugiausia taškų.

- **Parink porą.**

Vaikai turi sudaryti kuo daugiau besiskiriančių tik viena raide žodžių poras ir paaiškinti jų prasmę. Laimi žaidėjas, sudaręs daugiausia porų.

- **Kiek taškelių – tiek raidžių.**

Žaidėjai paeiliui meta kauliuką ir galvoja žodžius, susidedančius iš tiek raidžių, kiek taškų išrideno. Žaidimo pabaigoje vaikas prisimena visus sugalvotus žodžius.

<https://www.google.lt/#q=25+zaidimai+atminciai+lavinti>

Daugiau idėjų galima rasti lavinamuosiuose stalo žaidimuose.

- **Sviedinukas**

Vaikai sustoja ratu. Vedantysis, mesdamas kamuolį kuriam nors vaikui, sako žodį, pvz., lašas. Vaikai, perimdami ir perduodami kamuolį, vardina po vieną garsą iš eilės: pirmasis vaikas - l, antras - a ir t.t. Suklydęs žaidėjas išeina iš žaidimo, kitas galvoja naują žodį. Laimi paskutinis likęs žaisti.

- **Kur garsas?**

Vedantysis taria žodžius su pasirinktu garsu, o vaikai klausosi, kur tą garsą girdi: žodžio pradžioje, viduryje ar pabaigoje. Išgirdę garsą žodžio pradžioje, pakelia ranką, viduryje – suploja, pabaigoje – atsistoja.

- **Išsibarstę raidės.**

Vedantysis sako raides, o vaikas iš raidžių sudeda žodį. Už kiekvieną teisingai sudarytą žodį gauna 1 tašką. Laimi surinkęs daugiausia taškų.

- **Parink porą.**

Vaikai turi sudaryti kuo daugiau besiskiriančių tik viena raide žodžių poras ir paaiškinti jų prasmę. Laimi žaidėjas, sudaręs daugiausia porų.

- **Kiek taškelių – tiek raidžių.**

Žaidėjai paeiliui meta kauliuką ir galvoja žodžius, susidedančius iš tiek raidžių, kiek taškų išrideno. Žaidimo pabaigoje vaikas prisimena visus sugalvotus žodžius.

<https://www.google.lt/#q=25+zaidimai+atminciai+lavinti>

Daugiau idėjų galima rasti lavinamuosiuose stalo žaidimuose.

- **Sviedinukas**

Vaikai sustoja ratu. Vedantysis, mesdamas kamuolį kuriam nors vaikui, sako žodį, pvz., lašas. Vaikai, perimdami ir perduodami kamuolį, vardina po vieną garsą iš eilės: pirmasis vaikas - l, antras - a ir t.t. Suklydęs žaidėjas išeina iš žaidimo, kitas galvoja naują žodį. Laimi paskutinis likęs žaisti.

- **Kur garsas?**

Vedantysis taria žodžius su pasirinktu garsu, o vaikai klausosi, kur tą garsą girdi: žodžio pradžioje, viduryje ar pabaigoje. Išgirdę garsą žodžio pradžioje, pakelia ranką, viduryje – suploja, pabaigoje – atsistoja.

- **Išsibarstę raidės.**

Vedantysis sako raides, o vaikas iš raidžių sudeda žodį. Už kiekvieną teisingai sudarytą žodį gauna 1 tašką. Laimi surinkęs daugiausia taškų.

- **Parink porą.**

Vaikai turi sudaryti kuo daugiau besiskiriančių tik viena raide žodžių poras ir paaiškinti jų prasmę. Laimi žaidėjas, sudaręs daugiausia porų.

- **Kiek taškelių – tiek raidžių.**

Žaidėjai paeiliui meta kauliuką ir galvoja žodžius, susidedančius iš tiek raidžių, kiek taškų išrideno. Žaidimo pabaigoje vaikas prisimena visus sugalvotus žodžius.

<https://www.google.lt/#q=25+zaidimai+atminciai+lavinti>

Daugiau idėjų galima rasti lavinamuosiuose stalo žaidimuose.