

PATARIMAI TĒVAMS IR PEDAGOGAMS

Lavinkime vaiko dėmesį

Parengė Pasvalio r. sav.
Švietimo pagalbos tarnybos
specialioji pedagogė Inga Kaulinskienė

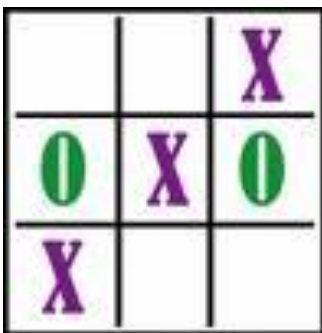


Patarimai tėveliams

- Į vaiko impulsyvumą reaguokite geranoriškai, nuosekliai paaiškinkite elgesio taisykles.
- Skatinkite už pabaigtus darbus.
- Itin judriems, impulsyviems vaikams būtina dienotvarkė, svarbius dalykus priminti galima paveikslėliais ar rašteliais.
- Būtinai maži apdovanojimai už teisingą elgesį.
- Namų aplinka turi būti rami ir geranoriška. Vaiko kambaryje neturi būti daug ryškiaspalvių daiktų.
- Įsitikinkite, ar tikrai vaikas suprato, ką jis turi padaryti, atlikti.
- Skirtą darbą ar veiklą dalykite į atskirus etapus, atskirus veiksmus. Mokykite patį vaiką tai daryti.
- Sudarykite sąlygas judėti: žaidimai gryname ore, judrūs būreliai.
- Šiuos vaikus būtina nuolat kontroliuoti, girti, stebėti, skirti jiems papildomos veiklos.
- Šie vaikai sunkiai planuoja laiką, todėl visada reikia priminti, kada jie turi grįžti namo, ar ką turi padaryti.
- Hiperaktyviems vaikams būtina riboti televizorių ir kompiuterinius žaidimus.
- Vaikas privalo turėti pareigų ir namuose, ir grupėje, klasėje.



Žaiskite žaidimus, lavinančius dėmesį



- „*Žaiskime langelius*“. Paimkite languotą sąsiuvinio lapą (pirmokų). Į kas antrą langelį nupieškite po gėlytę, į kas trečią po taškelį, kas aštuntą – brūkšnelį, devintą – mėnuliuką ir t.t. užpildykite visą lapą. Duokite tą lapą vaikui ir paprašykite surasti visus mėnuliukus ir juos užbraukti.

- „*Kas dėmesingesnis?*“. Žaidimo dalyviai susėda ar sustoja ratu. Išrenkamas vedantysis, kuris turi prisiminti žaidėjų išsidėstymo tvarką. Tada jis nusiūka ir turi pasakyti, kokia tvarka ir kaip stovi draugai. Vedančiuoju turi pabūti kiekvienas žaidėjas.
- „*Lavinkime dėmesingumą ir pastabumą*“. Dalyviai išsirenka vedantįjį. Likę žaidėjai sustoja įvairiomis pozomis, kurias vedantysis turi įsiminti. Tada jis išeina į kitą patalpą, o dalyviai padaro 5 pakeitimus pozose, drabužiuose. Įlėjęs vedantysis turi viską gražinti į pirmesnę padėtį. Jeigu jis suranda visus pakeitimus, jo dėmesingumas geras.
- „*Gaudyk kamuolį*“. Visi dalyviai pasidalija į dvi grupes, kurios sustoja viena prieš kitą. Žaidėjai turi 2 kamuolius: vienas tamsus, kitas šviesus (svarbiausia, kad jie būtų skirtingų spalvų). Šviesų kamuolį reikia gaudyti visada, o tamsų tik tada, kai jį metantis vaikas tyli. Jeigu metęs tamsų kamuolį sako „gaudyk“, jo gaudyti nereikia. Pagavęs jį vaikas iškrenta iš žaidimo ir žaidžiama tol, kol vienoje kurioje nors komandoje nelieka nei vieno žaidėjo.
- „*Ar mes gerai žinome patarles?*“ Žaidimo dalyviai sustoja ratu. Vedantysis (auklėtojas, mokytojas) iš anksto paruošia patarles, kai kuriose padarydamas pakeitimų. Kiekvienam žaidėjui pateikiama patarlė (su pakeitimu ir/arba be). Vaikas turi pasakyti teisingą jos variantą.
- „*Kas pastatys aukštesnį?*“ Užsimerkus statykite iš kaladėlių, degtukų dėžučių bokštus. Kas pastatys aukštesnį.



Rekomenduojama literatūra:

Hallahan, D. P., Kauffman, M. J. Ypatingieji mokiniai. V., 2005.

Monkevičienė, O., Mano vaikai. Priešmokyklinis vaiko ugdymas. K.: Šviesa, 2003.

V. Norkuvienė, I. Simonavičienė. Pabendrauk su manimi... patarimai tėvams. 2004