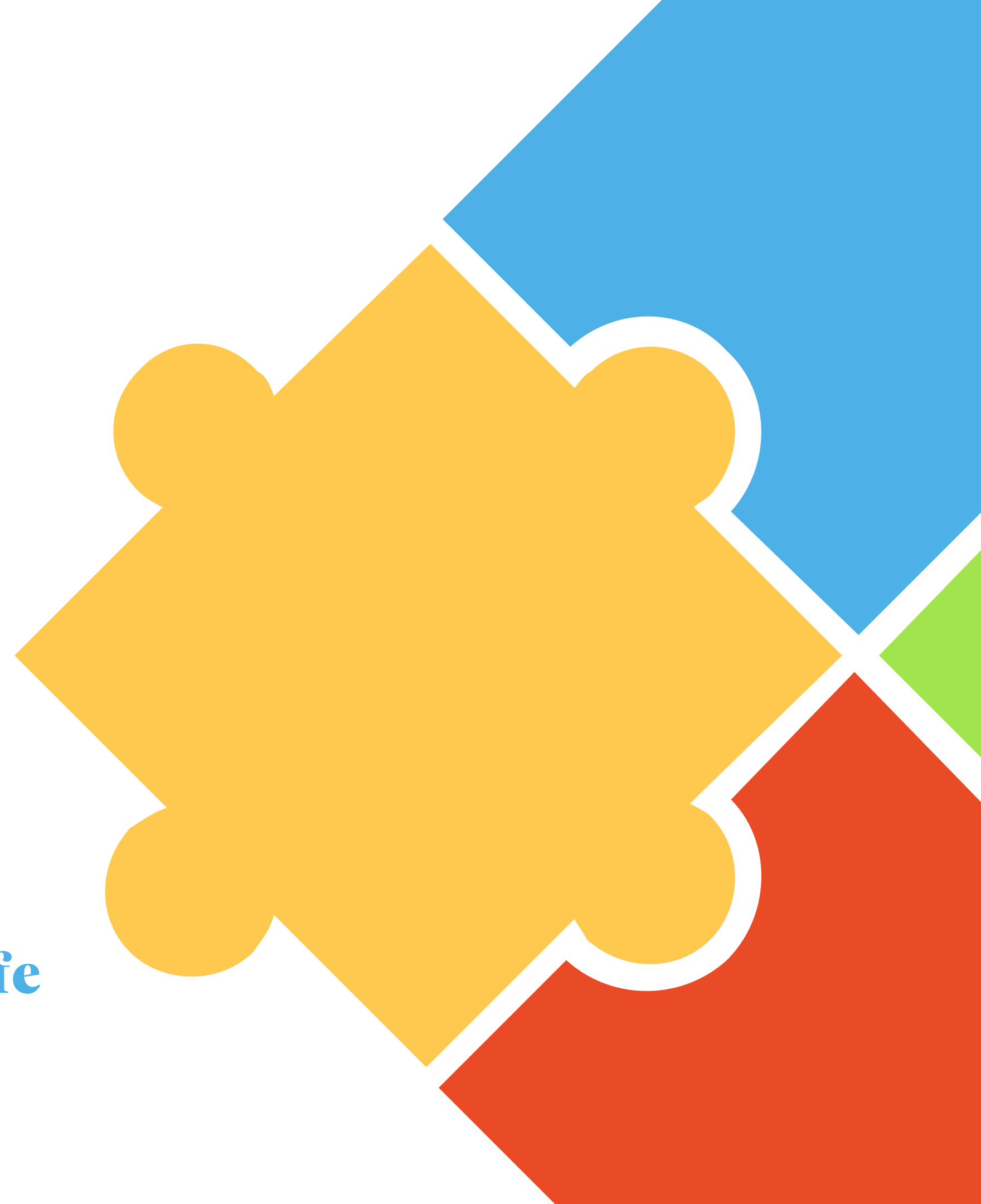
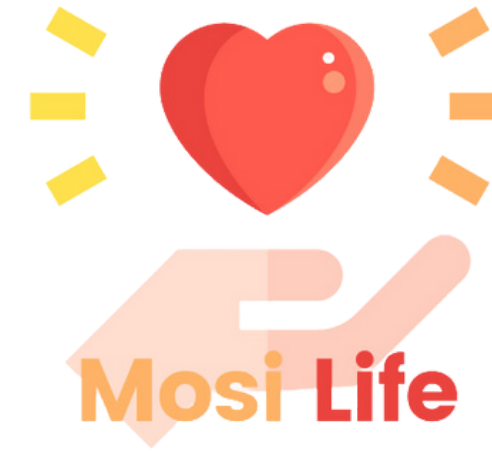


Finansuoja
Europos Sąjunga

METODOLOGIJA GYVENIMO JGŪDŽIAMMS UGDYTI

MOSI LIFE: Modelling situations for life
Laura Galdikaitė



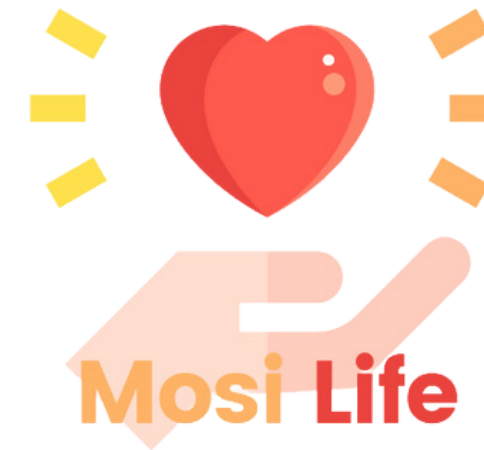


Finansuoja
Europos Sąjunga

PROJEKTO IDĖJA?

PAGRINDINIS TIKSLAS-

**„MOSI Life” – siekiama ugdyti gyvenimo
įgūdžius, kurie padidintų SUP turinčių
jaunuolių socialinį aktyvumą.**



Finansuoja
Europos Sąjunga

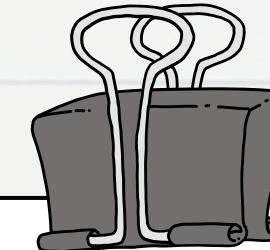
KAS YRA SUP?

Jei asmuo turi specialiųjų ugdymosi poreikių (SUP), tai reiškia, kad jis mokydamasis susiduria su sunkumais, dėl kurių reikia suteikti papildomas arba kitokias ugdymo paslaugas.

Mokymo(si) priemonės:

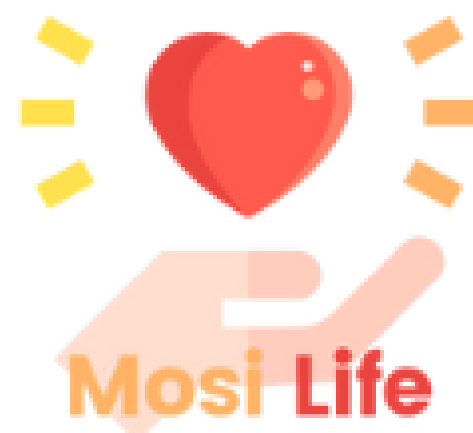
- Metodologija
- Mokymų vadovas edukatoriams
- Animuoti vaizdo įrašai
- Žaidimo kortelės



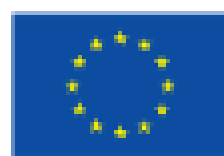


Metodologija

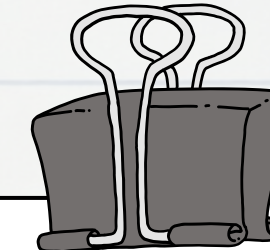
- Sudaro 90 psl.
- Prieinama lietuvių, anglų, rumunų, ispanų ir graikų kalbomis.
- Prieinama internete:
mosilife.eduprojects.eu



**„MOSI LIFE“ GYVENIMO
SITUACIJŲ MODELIAVIMO
METODOLOGIJA**



Funded by the
European Union

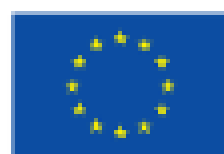


Metodologija

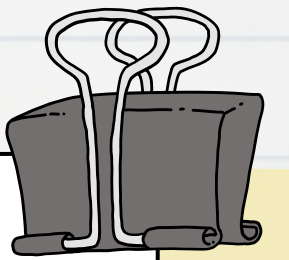
- Skirta jaunimo darbuotojams/ edukatoriams, dirbantiems su jaunimu, turinčiu specialiųjų ugdymosi poreikių (SUP).
- Pateikiami patarimai vedant "MOSI LIFE" veiklas jaunimui, turinčiam specialiųjų ugdymosi poreikių.



**„MOSI LIFE“ GYVENIMO
SITUACIJŲ MODELIAVIMO
METODOLOGIJA**



Funded by the
European Union



Metodologija

- Supažindinama su teorinėmis koncepcijomis, kuriomis grindžiama “MOSI LIFE” metodika.
- Realių situacijų ir įgūdžių modeliavimas su tikslu skatinti socialinę įtrauktį.




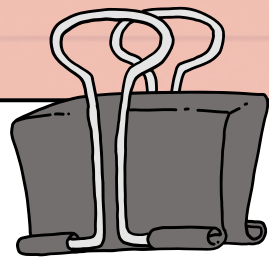


Mokymo(si) programa- SPELL SISTEMA

SPELL sistemą sukūrė Jungtinės Karalystės Nacionalinė autizmo draugija (The National Autistic Society).

Sistema remiasi 5 principais, taip suteikdama pagrindus, kuriais yra grįsta "MOSI LIFE" metodika.





Mokymo(si) programa



S Kaip sukurti struktūrą?

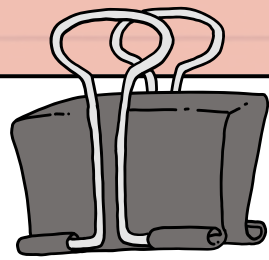
P Kaip teikti teigiamą paramą?

E Kaip įgalinti empatiją?

L Kaip užtikrinti žemą streso lygį?

L Kaip plėtoti ryšių tinklą ir skatinti įsitraukimą?



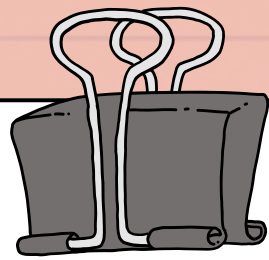


S Kaip sukurti struktūrą?



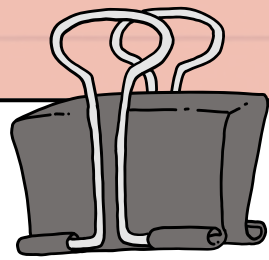
- Nusistatykite taisykles- turėdami struktūrizuotą aplinką, galime padėti jaunuoliams tapti savarankiškesniems ir mažiau priklausomiems nuo raginimų ir priminimų.
- Struktūra leidžia individui numatyti įvykius, todėl pritaikome aplinką, programas ir mokymo būdus, kad pagerintume suvokimą, mokymąsi ir bendravimą.
- Struktūros trūkumas, nežinojimas, ko tikimasi, kas bus toliau, ir laisvas pasirinkimas daugeliui kelia nerimą.





P Kaip teikti teigiamą paramą?

- Naudokite padrąsinimus ir pagyrimus, kad padidintumėte pasitikėjimą savimi ir savigarbą;
- Pasinaudokite jų stipriosiomis pusėmis ir interesais, kad juos motyvuotumėte;
- Užimkite jaunuolį/-ę. Užtikrinkite, kad jis/ji visada turėtų kuo užsiimti, nesvarbu, ar atlikęs/-usi užduotį, ar užstrigęs/-usi, ar laukdamas/-a jaunimo darbuotojo dėmesio;
- Neleiskite jam/jai vengti naujos veiklos, bet jautriai padėkite patirti ir mėgautis naujais dalykais;
- Būkite pastovūs taikydami taisykles; reguliariai jas priminkite ir pakartokite;
- Jautriai ir aktyviai įsiterpkite, kad sumažintumėte bet kokias kliūtis, kylančias dėl jų mokymosi negalios.
- Iš anksto imkitės veiksmų, jei pastebite bet kokį elgesį, kuris gali sumažinti bet kokias socialinės įtraukties galimybes ateityje.

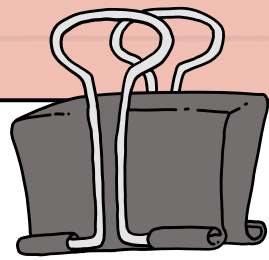


E Kaip įgalinti empatiją?



- Supraskite juos „įsijauskite į jų situaciją“ - Kaip jie mąsto? Kaip jie jaučiasi? Kas juos verčia nerimauti ir būti nelaimingais? Kas jiems patinka?
- Pasistenkite parodyti, kad suprantate jų pykčio priežastį- pasiūlykite alternatyvius pykčio išraiškos ar valdymo būdus, pvz., žodžiais ar piešiniais.
- Visi turime gerų ir blogų dienų, pakilimų ir nuosmukių-
Geras su jaunimu dirbantis asmuo padės jaunuoliui suprasti, kad blogą pamoką ar dieną galima pakeisti.



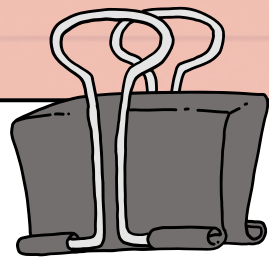


L Kaip užtikrinti žemą streso lygį?

Jaudulio mažinimo strategijomis siekiama sumažinti aplinkoje esančius dalykus, kurie gali kelti nerimą ir stresą, padidinti asocialų elgesį, sumažinti jaunuolio negebėjimą susikaupti ir mokytis.

Šiam tikslui pasiekti taikomos šios strategijos:

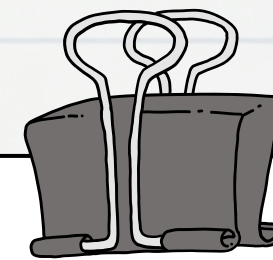
- Rami, sutelkta, suplanuota intervencija.
- Nuraminantis, nesmerkiantis ir priimantis bendravimas.
- Nekonfliktiškumas ir palaikymas.
- Aplinkos/jutiminio poveikio, pvz., karščio, suvokimas.
- Prieš atliekant nerimą keliančius pratimus, juos pasipraktikuoti.
- Pašalinti arba sumažinti nemalonius ar blaškančius dirgiklius.
- Mažinti diskriminaciją ir gerinti koncentraciją „aiškiai“ mokant savęs nuraminimo strategijų, pvz., sąmoningumo ir atsparumo.



L Kaip plėtoti ryšių tinklą ir skatinti įsitraukimą?

- BENDRAVIMAS KLASĖJE.
- Veiksmingas bendravimas tarp įstaigų ir asmenų
- Glaudus socialinių tarnybų ir šeimų bendradarbiavimas
- Ilgalaikė gyvenimo būdo planavimo perspektyva siekiant didinti įtrauktį
- Aukštas požiūrio nuoseklumo lygis (suplanuota intervencija)
- Galimybės praktikuoti gyvenimo įgūdžius bendruomenėje
- Pasirengimas suaugusiųjų gyvenimui, santykiams ir užimtumui



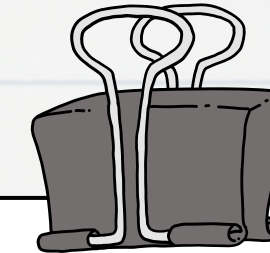


Metodologija

„Ką turime išmokti daryti, mokomės darydami“ – Aristotelis.

- Aktyvus mokymasis. Veiklos, sukurtos lygiagrečiai su „MOSI LIFE“ virtualių herojų vaizdo įrašais, sustiprina ir apibendrina išmoktus gyvenimo įgūdžius.

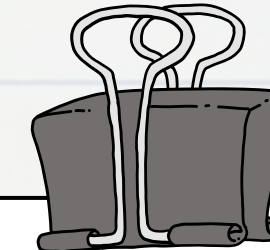




KONKRETŪS MOKYMOSI SUNKUMAI

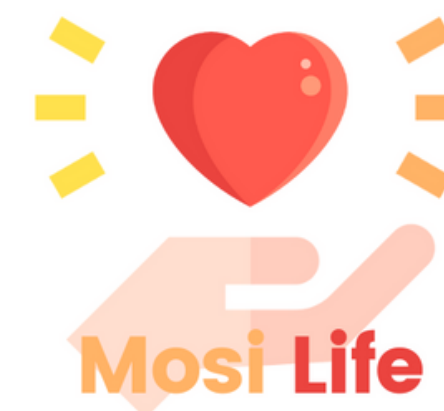
- Disleksija – skaitymo ir informacijos apdorojimo sunkumai;
- Diskalkulija – sunkumai, susiję su skaičiais, laiku, matavimais;
- Disgrafija – rašymo ir piešimo sunkumai;
- Dispraksija – judesių ir koordinacijos sunkumai; bendrieji ir smulkieji;





KONKRETŪS MOKYMOSI SUNKUMAI

- ADD - dėmesio trūkumo sutrikimas: dėmesys ir išsiblaškymas.
- ADHD - dėmesio trūkumo ir hiperaktyvumo sutrikimas:
Hiperaktyvumas - greta ADD
- Autizmo spektras - bendravimo, socialinio suvokimo, socialinės vaizduotės sunkumai, kuriuos lydi ritualizuotas elgesys ir sensoriniai sutrikimai.



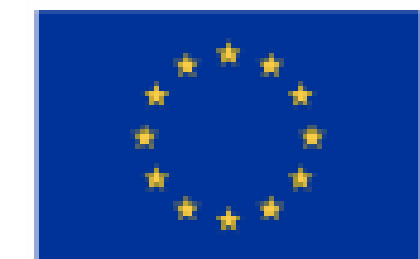
Kodėl neformalus mokymasis naudingas?

- Nepakeičia formaliojo švietimo, kuris yra akademinio augimo šerdis, o jį papildo ir sustiprina, apimdamas poreikius ar aspektus, kurių formalusis švietimas nepasiekia.
- Nerimo ir nusivylimo mažinimas.
- Malonumas ir psichinė gerovė.
- Greitas konfliktų sprendimas, teigiama aplinka.
- Individualus vertinimas.



Žaidybinių metodai modeliuojant gyvenimiškas situacijas

- Galimybė patirti ir išbandyti įvairias emocijas, vaidmenis ir situacijas saugioje aplinkoje.
- Priemonė skatinti kūrybiškumą, fantaziją ir saviraišką.
- Metodas, kuris padeda įgyti patirties, pasitikėjimo ir motyvacijos taikyti žinias ir įgūdžius praktikoje.



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga

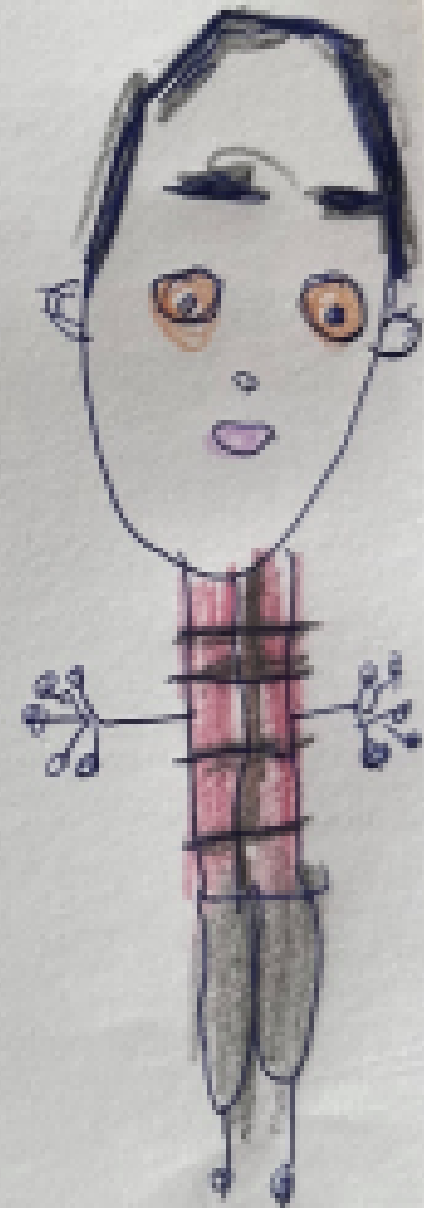




NOLLY

ANN

TOMAS

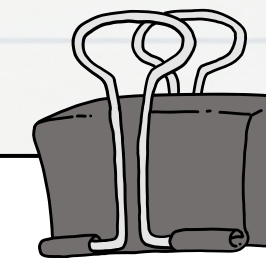




“MOSI LIFE” TEMOS:


- sveikata,
- pinigai,
- išsilavinimas,
- linksmybės (draugai),
- šeima,
- pomėgiai,
- kelionės,
- maistas,
- higiena.






Neformalios veiklos

Neformaliojo mokymosi veiklos/ žaidimai, padėsiantys įtraukti SUP turinčius asmenis



Funded by the European Union



VEIKLA NR. 5
PINIGŲ GRAIBSTYMAS

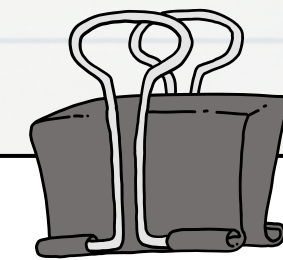
30-40 min. 5-15

Home icon, People icon

KO JUMS REIKĖS: PINIGŲ KORTELIŲ KOPIJŲ, RAŠIKLIŲ IR ŽYMEKLIŲ, MONETŲ IR BLOKNOTŲ	TIKSLAS: Rasti kortelės atitikmenį.
VEIKLA:	Yra 14 kortelių su klausimais apie pinigus. Turite rasti atsakymus ir suderinti korteles su tuo pačiu atsakymu. Turite dirbti greitai, nes pirmas asmuo, kuris suderina 2 korteles, šaukia „MANO“ ir gauna tašką. Pirmasis asmuo, atlikęs visus 7 „graibstymus“, laimi. Antrąją vietą užima asmuo, surinkęs kitą didžiausią taškų skaičių.
KLAUSIMAI:	<ul style="list-style-type: none">• Visi šie klausimai susiję su pinigais ir jų valdymu.• Kiek iš jūsų gauna kišenpinigių? Paskatinkite diskusiją apie tai• Prieš pradėdami prisiminkime, kokias monetas ir banknotus naudojame.
PATARIMAI VEDĖJUI:	Paaiškinkite, kaip pažymėti išgraibstytas korteles 1-1, 2-2, 3-3 ir t. t. Paskatinkite jaunuolius pasidalyti savo patirtimi, susijusia su pinigais, ir sunkumais, su kuriais jie susidūrė. Orientuokitės į sprendimus - ką galėtume daryti tokioje situacijoje?



Neformalios veiklos





Draudžiama kopijuoti
Beveidžių kopijimas



VEIKLA NR. 1
MINČIŲ ŽEMĖLAPIS

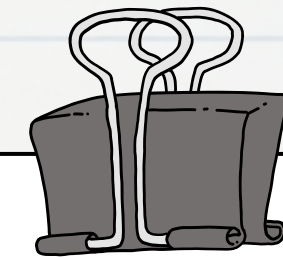
20-30 min. 5-15



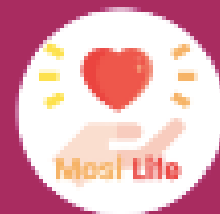
KO JUMS REIKĖS:	Baltų popieriaus lapų, rašiklių, spalvotų žymeklių	TIKSLAS: Dalyviai kviečiami pristatyti savo mintis, pomėgius/pagrindines interesų sritis.
VEIKLA:	Edukatorius paprašo jaunuolių pagalvoti apie savo kasdienį gyvenimą. Kokios sritys jiems yra svarbiausios? Kokie yra jų interesai? Tada visi dalyviai pakviečiami individualiai sukurti „minčių žemėlapi“ - vizualiai pavaizduoti savo vidines mintis, pomėgius ir galbūt kai kuriuos iššūkius. Sukūrus „minčių žemėlapius“, visų dalyvių prašoma po vieną pristatyti juos grupei.	
KLAUSIMAI:	<ul style="list-style-type: none">• Kaip jauteisi šios veiklos metu?• Kokia šios veiklos dalis buvo lengviausia? Kodėl?• Kas buvo sunkiau? Kodėl?	
PATARIMAI EDUKATORIUI:	Nieko bausaus, jei kai kurie dalyviai nenorės dalytis savo rezultatais. Užsiėmimo pabaigoje galite paprašyti visų priklijuoti savo žemėlapius prie sienos / lentos ir duoti šiek tiek laiko dalyviams pasivaikščioti ir išanalizuoti visus grupės sukurtus minčių žemėlapius.	



Neformalios veiklos



Centrinė Europos Komisija
Europos Sąjunga



VEIKLA NR. 2 ŠVIETIMAS



30-40 min.



2-8



KO JUMS REIKĖS:

Emocijų atpažinimo žaidimas

TIKSLAS: Smagiu būdu ugdyti SUP turinčio jaunimo įgūdžius ir pasitikėjimą savimi

VEIKLA:

Šiame žaidime daugiausia tyrinėjamos emocijos. Jį gali žaisti du - keturi žaidėjai. Atspausdinama lenta, taip pat rasti keletą žaidimo figūrėlių ir kauliuką. Po kiekvieno metimo žaidėjas persikelia į naują emocijų erdvę. Jie pasakoja apie laiką, kai jautė tą emociją, ir tada ateina kito žaidėjo eilė. Šį žaidimą galima žaisti kaip būdą padėti jauniems žmonėms atpažinti savo jausmus ir atsiverti. Taip pat, galima žaisti mažose grupelėse.

KLAUSIMAI:

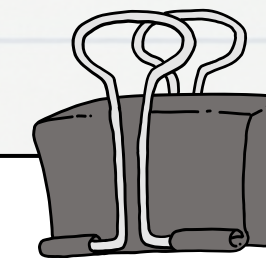
- Kas man skirta?
- Kaip galėčiau rasti tai, kuo man patiktų dalytis?
- Ar man patiko žaisti žaidimą su bendraamžiais?

PATARIMAI EDUKATORIUI:

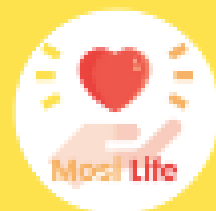
Labai retai pasitaiko, kad kas nors iš karto gerai pavyksta. Įgūdžiams ugdyti, naujiems draugams susirasti ir išmokti linksmintis reikia laiko ir praktikos.



Neformalios veiklos



Bendradarbiaujame
Europos Sąjungoje



VEIKLA NR. 3 POMĖGIAI



30-40 min.



5-15



KO JUMS REIKĖS:

Popierius, pieštukai ir vaizduotė

TIKSLAS: Suvaidinti, pasakyti ar apibūdinti pomėgį

VEIKLA:

Tai meninis žaidimas. Turite suvaidinti, pasakyti ar apibūdinti kokį nors pomėgį, o kiti grupės nariai turi atspėti, kas tai per pomėgis, ir papasakoti apie jį.

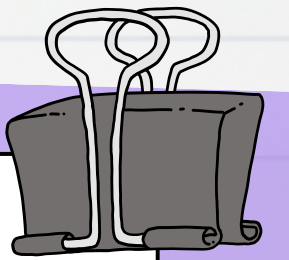
KLAUSIMAI:

- Ar tai darote patys?
- Ar naudojate kokį nors įrankį, pvz., kamuolį? (Mažą ar didelį?)
- Ar tam naudojate kokią nors kūno dalį? (Jei taip, tai kurią dalį?)

PATARIMAI EDUKATORIUI:

Reikia maždaug nustatyti pomėgius ir išsiaiškinti, kiek jų pažįstate.

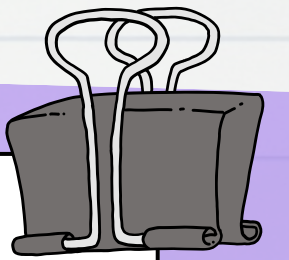




Kodėl animuoti vaizdo įrašai?

- Sudėtingas sąvokas lengviau suprasti.
- Įtraukia jaunimą į mokymosi procesą.
- Linksmesnis/ įdomesnis mokymosi metodas.
- “Priartinimas” prie dėstomų dalykų.
- Ugdė vaizduotės įgūdžius.
- Nereikalauja socialaus bendravimo.
- Skatinamas situacijų atkartojimas.





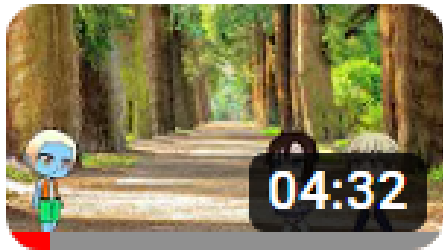
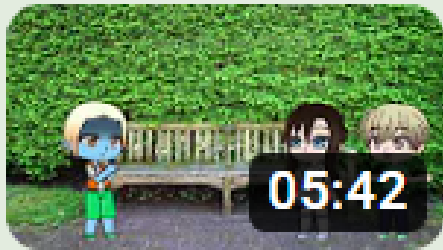
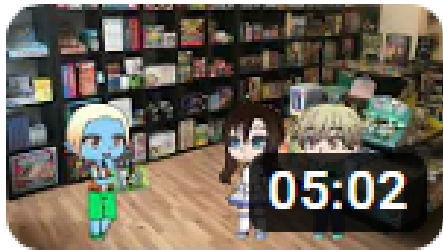
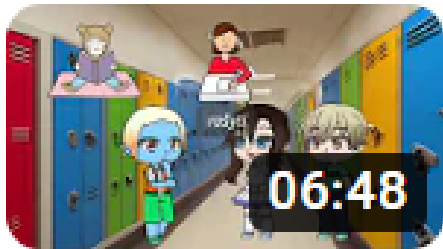
Animuoti vaizdo įrašai



MosiLife-LT

mosilife - 2 / 10

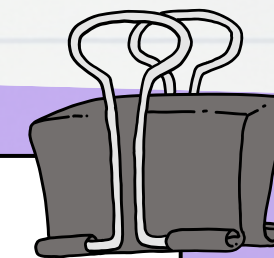


-  1 Mosi ir draugai: Susipažinimas su Mosi - Epizodas 1
mosilife 04:32
-  ▶ Mosi ir draugai: Mosi apsilankymas pas gydytoją - Epizodas 2
mosilife 05:42
-  3 Mosi ir draugai: Mosi sužino apie pinigų reikšmę - Epizodas 3
mosilife 05:02
-  4 Mosi ir draugai: Mosi sužino apie išsilavinimą - Epizodas 4
mosilife 06:48

Animuoti vaizdo įrašai

Youtube: mosilife

Trumpi vaizdo įrašai padės susipažinti su kiekviena MOSI LIFE projekto tema, kuri modeliuoja skirtingas kasdienio gyvenimo situacijas jaunimui.





Išsilavinimas:

- Nerimo dėl mokyklos mažinimas
- Sumažinimas atsisakymo mokytis.
- Supažindinima su priimtiniu ir nepriimtiniu elgesiu klasėje/ auditorijoje.
- Saugi kelionė į mokyklą.
- Namų ilgesys.
- Pasiruošimas mokyklai





Pomėgiai:

- Supažindinimas su popamokinėmis veiklomis.
- Socialinio bendravimo taisyklės.
- Talentų ugdymas.





Kelionės:

- Asmeninės erdvės suvokimas.
- Aplinkos suvokimas.
- Gebėjimas atpažinti ir reaguoti į pavojingas situacijas.





Pinigai:

- Pinigų reikšmė ir valdymas.
- Pinigų panaudojimas.





Šeima:

- Šeimos medis.
- Šeimos reikšmė.
- Namų ruoša ir pagalba tėvams (globėjams).





Pramogos ir draugai:

- Socialiniai įgūdžiai.
- Ryžtas.
- Tolerancija.





Maistas:

- Sveika mityba.
- Etiketas prie stalo.





Sveikata:

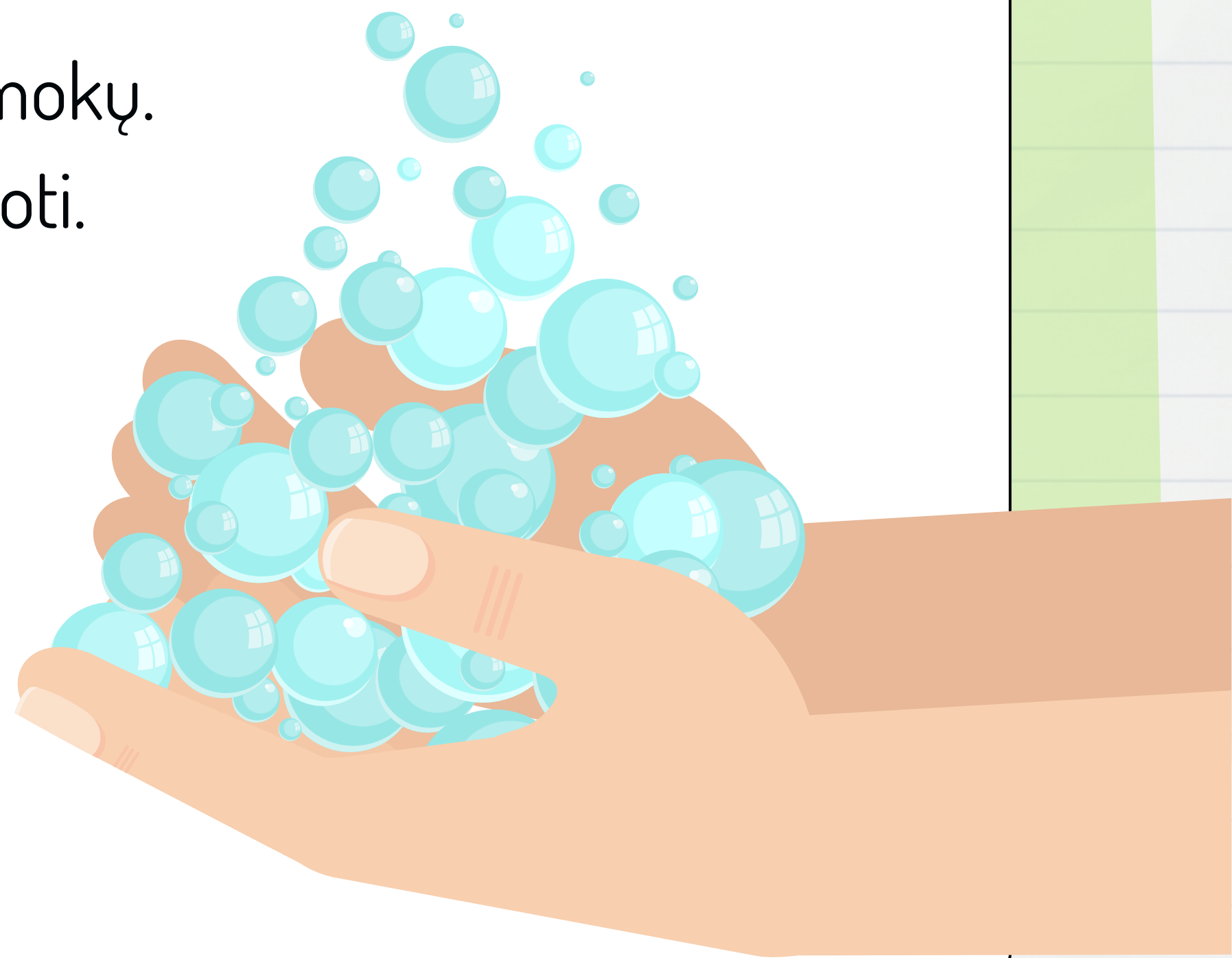
- Reagavimas į nelaimes.
- Vizitai pas gydytojus.
- Socialinis etiketas.





Higiiena:

- Dantų higiena.
- Higiena po fizinio lavinimo pamokų.
- Kūno kvapas ir kaip su juo kovoti.
- Nagų priežiūra.
- Drabužių keitimas.





TEMA: ŠEIMA

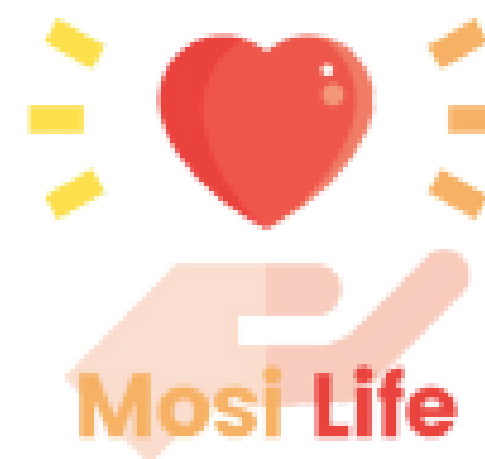
Mosi mėgsta daugumą patiekalų, kuriuos gamina jo teta. Tačiau kai kurių patiekalų Mosi nemėgsta. Mosi nežino, kaip tai mandagiai išreikšti.

Kaip Mosi gali išreikšti savo nuomonę maloniai ir mandagiai?



Žaidimo kortelės

MOSI LIFE žaidimas su kasdienio gyvenimo situacijomis jaunimui, turinčiam specialiųjų ugdymosi poreikių (po 10 kiekvienai temai, 90 kortelių iš viso)



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga



TEMA: ŠEIMA

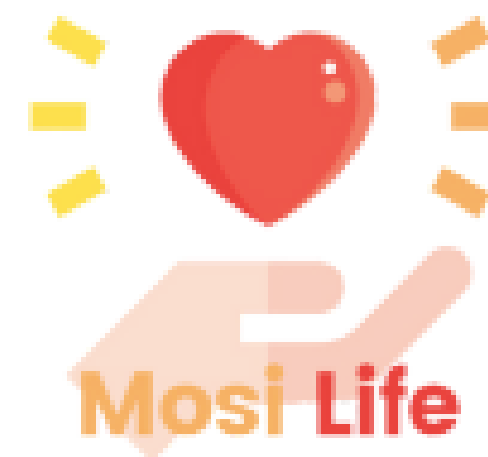
Mosi mėgsta daugumą patiekalų, kuriuos gamina jo teta. Tačiau kai kurių patiekalų Mosi nemėgsta. Mosi nežino, kaip tai mandagiai išreikšti.

Kaip Mosi gali išreikšti savo nuomonę maloniai ir mandagiai?

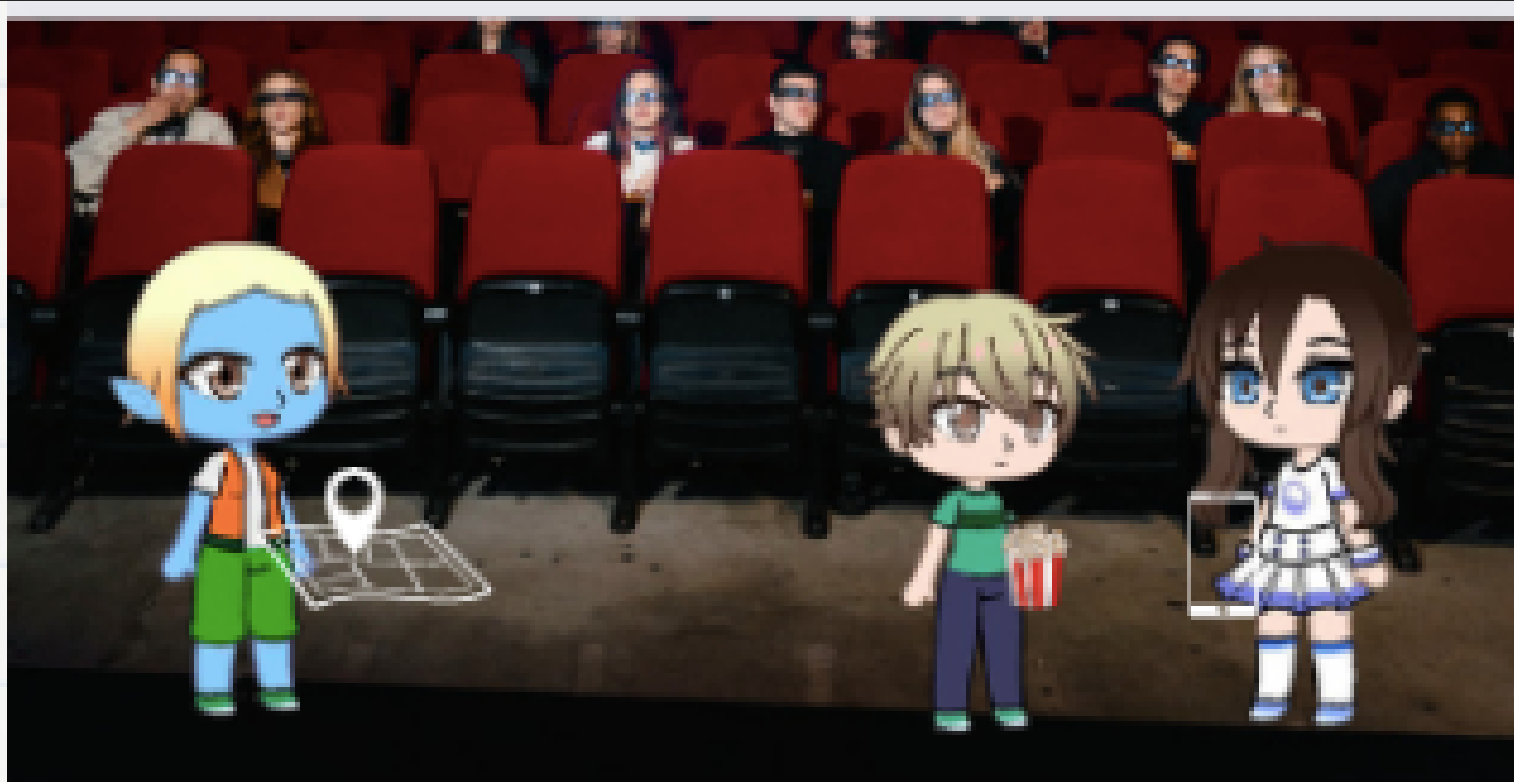


Kortelės struktūra

- Vizualinė situacija
- Trumpas situacijos aprašymas
- Piktogramos (ikonos)
- Skirtinga spalva skirtingai temai



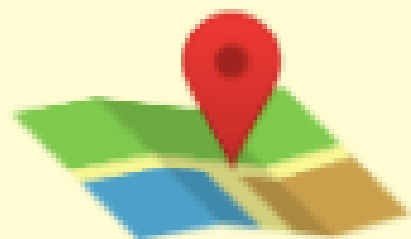
Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga



TEMA: KELIONĖS

Tomas ir Ana eina į kiną, kuriame dar nėra buvę. Mosi atspausdino popierinį žemėlapij, o Ana naudoja žemėlapij savo telefone. Mosi kelionei ruošėsi ir nagrinėjo maršrutą prieš išvykstant iš namų. Ana to nepadarė, nes „Google žemėlapiai“ yra interaktyvus įrankis ir ją ten nuves.

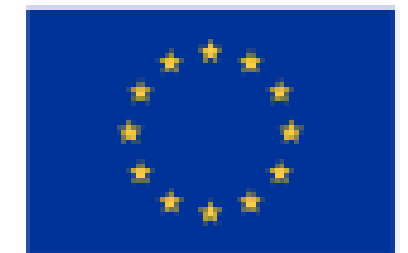
Kokio tipo žemėlapius lengviau naudoti? Kas atsitiks, jei jūsų telefono baterija išsikraus? Kas nutiks, jei pamestumėte žemėlapij?



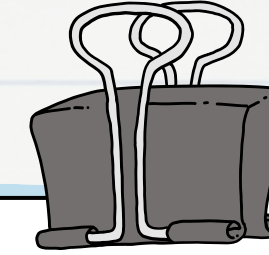
Žaidimo kortelės

Žaidime gali būti naudojami žaidybiniai metodai ir aktyvus mokymasis:

- pasakojimas,
- teatras,
- šokis,
- piešimas
- kt. metodai.



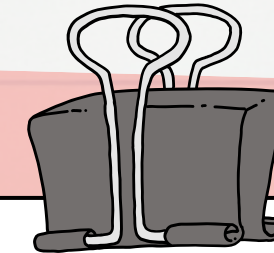
Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga



Gairės su SUP dirbantiems asmenims

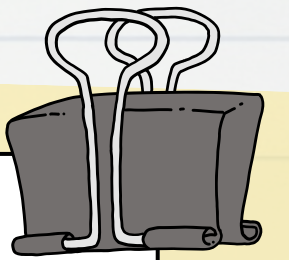
- Taikykite nuoseklią tvarką ir rutiną.
- Duoti laisvę su priežiūra.
- Kuo daugiau vizualinių priemonių.
- Aiškiai parodyti kas priimtina, o kas ne.
- Neskubėti ir neskubinti jaunuolių.
- Nenaudoti sarkazmo ar kritikos.





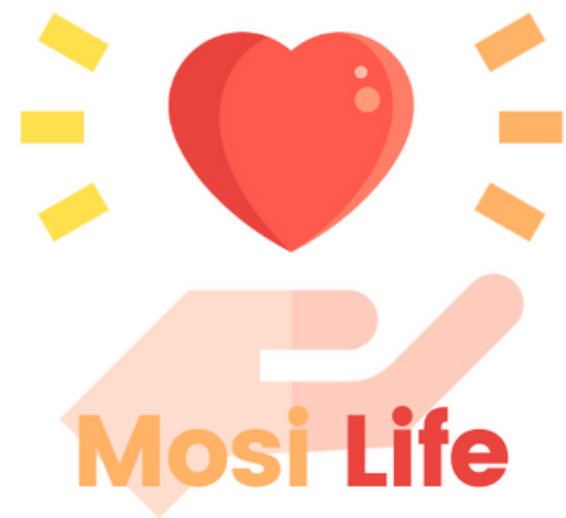
Patarimai, kaip įtraukti jaunuolius į “MOSI LIFE” užsiėmimus

- Pozityvus požiūris.
- Informacijos apdorojimo laikas.
- Skatinimas.
- Bendradarbiavimas- draugystės suoleliai.
- Diferencijuotos užduotys.
- Tvarkaraštis ir jo sekimas.



Patarimai, kaip skatinti gerą savijautą per užsiėmimus

- Aktyvus teigiamos aplinkos skatinimas.
- Jausmų lenta.
- Atsižvelgimas į kiekvieno poreikius ir baimes.



**Finansuoja
Europos Sąjunga**

AČIŪ UŽ DĖMESĮ!

**INFO@INOVACIJUBIURAS.LT
LAURA@ZINIUKODAS.LT**

MOSILIFE.EDUPROJECTS.EU