

## **Rola komputera w pracy ucznia dyslektycznego**

Nasze życie przebiega na początku nowego-XXI wieku. Jest to czas głębokich i szybkich przemian cywilizacyjnych. Zmienia się oblicze świata wokół nas. Komputery - jeden z największych wynalazków ubiegłego wieku - wkroczyły już niemal we wszystkie dziedziny naszego życia. Nie może więc ich zabraknąć w pracy nauczyciela, ucznia i szkoły. Tym bardziej, że uczymy dla przyszłości, która będzie jeszcze bardziej skomputeryzowana i z informatyzowana.

Dla każdego współczesnego człowieka komputer nie powinien być zagadką, ale towarzyszem i przyjacielem. Dlatego wykorzystywanie i doskonalenie umiejętności stosowania technologii komputerowej i informacyjnej przez nauczyciela stało się nie jedną z możliwości do wykorzystania w pracy, lecz codzienną koniecznością.

W dobie dzisiejszego szybkiego rozwoju mediów bardzo rozwinął się dział edukacji multimedialnej. Obecnie na rynku dostępne są interesujące edukacyjne programy komputerowe, przyciągające stroną graficzną i animacją. Posiadają one wiele zalet, co jest istotne nie tylko dla dzieci i młodzieży, którzy pragną wszechstronnie się rozwijać, doskonalić oraz nabywać nowe wiadomości i umiejętności szkolne, ale również dla uczniów posiadających deficyty funkcji percepcyjno-motorycznych oraz trudności w nauce.

Programy edukacyjne dają uczniom poczucie sukcesu, motywują ich do dalszej pracy i pogłębiania wiedzy. Zawierają cenne wskazówki do pracy, ciekawe ćwiczenia. Nie są monotonne. Posiadają ogromną wartość dydaktyczną, gdyż zawierają materiał ćwiczeniowy zaproponowany przez specjalistów praktyków, od wielu lat zajmujących się problematyką zapobiegania deficytom rozwojowym, podnoszeniem poziomu umiejętności szkolnych (usprawnianie czytania, doskonalenie znajomości zasad ortograficznych, poszerzanie wiadomości i umiejętności matematycznych). Ścisłe łączą zabawę z nauką oraz usprawnianiem funkcji poznawczych: wzrokowych, słuchowych i kinestetyczno-ruchowych. Poprzez zabawę podnoszą poziom umiejętności szkolnych uczniów, a także wydobywają ich ukryty potencjał intelektualny.

Coraz powszechniejsze staje się zastosowanie komputera w terapii pedagogicznej nie tylko jako narzędzia w procesie eliminowania zaburzeń rozwojowych, lecz także jako narzędzia diagnozy.

Wykorzystanie specjalistycznego oprogramowania, dostosowanego do indywidualnych potrzeb i możliwości dzieci, podnosi atrakcyjność i efektywność zajęć korekcyjno-kompensacyjnych.

Dynamicznie rozwijająca się technologia informacyjna również daje szerokie możliwości wspomagania rozwoju oraz edukacji dzieci i młodzieży. Internet stanowi ważny element warsztatu pracy pedagoga-terapeuty. Korzystanie z jego zasobów może wspomagać pracę nauczyciela terapii pedagogicznej w wielu różnych aspektach.

### **Cele terapeutyczne:**

- wspomaganie i stymulowanie naturalnego rozwoju dzieci,
- wydobywanie potencjału intelektualnego dzieci i wszechstronne jego rozwijanie,
- korekcja i kompensacja zaburzonych funkcji percepcyjno-motorycznych: usprawnianie funkcji wzrokowych (sposrzegania wzrokowego, analizy i syntezy wzrokowej, pamięci wzrokowej), stymulacja percepcji słuchowej (słuchu fonematycznego, świadomości fonologicznej, analizy i syntezy słuchowej, pamięci słuchowej), usprawnianie małych ruchów ręki: dłoni, nadgarstka i palców, doskonalenie koordynacji wzrokowo-słuchowo-ruchowej, rozwijanie orientacji kierunkowej i przestrzennej oraz orientacji w stosunkach czasowo-przestrzennych,

- doskonalenie umiejętności językowych, wzbogacanie zasobu słów i zwrotów,
- wspomaganie i doskonalenie nauki czytania,
- doskonalenie znajomości zasad ortograficznych,
- uatrakcyjnianie nauki matematyki,
- wzmacnianie koncentracji uwagi,
- wdrażanie do samooceny i samokontroli,
- doskonalenie umiejętności samodzielnego rozwiązywania problemów,
- podnoszenie poziomu motywacji do pokonywania trudności w nauce,
- rozwijanie zdolności twórczych, kreatywności, wyobraźni, fantazji dzieci, zainteresowań,
- rozwijanie wytrwałości i cierpliwości.

Szereg zalet, jakie posiada komputer powoduje, że należy uznać za korzystną ideę wspierania zajęć terapeutycznych oraz ćwiczeń w domu dla dyslektyków poprzez pracę z odpowiednimi programami. Umożliwiają one bowiem nauczanie polisensoryczne, a więc najlepsze w przypadku dysleksji. Wymuszają działanie wszystkich analizatorów oraz koordynację wzrokowo-słuchowo-ruchową.

Komputer doskonale symuluje różnorodne sytuacje dydaktyczne i terapeutyczne. Jest cierpliwy i obiektywny. Daje uczniom możliwość indywidualnej pracy, dostosowania ćwiczeń do ich potrzeb i predyspozycji psychofizycznych. Stymuluje do samodzielnego rozwiązywania problemów, dostarczając rozlicznych bodźców aktywizujących i mobilizujących.

Komputer pozwala uczyć się w atrakcyjny sposób. Dzieci przy okazji pracy z nim bawią się. Zabawa sprzyja łatwiejszemu przyswajaniu nowych treści oraz doskonaleniu określonych umiejętności. Łączenie nauki z zabawą - przyjemnego z pożytecznym sprawia, że coraz więcej dzieci i młodzieży sięga po programy edukacyjne.

Komputer odbudowuje w uczniach wiarę we własne możliwości, dodaje odwagi, stwarza sytuacje do osiągnięcia sukcesu. Wykonując ćwiczenia z zastosowaniem programów komputerowych, nie są już gorsi od kolegów, rywalizują jedynie sami ze sobą. Często słyszą pochwały, zdobywają nagrody w postaci dyplomów czy zbieranych punktów-obrazków. Wygrywając, podnoszą własną samoocenę, a ta motywuje ich do lepszej pracy i osiągania wyższych wyników, co ma ogromne znaczenie zwłaszcza w przypadku tych dzieci, które doświadczają w szkole wielu niepowodzeń.

Poza wymienionymi bezsprzecznymi wartościami programy edukacyjne wyposażają uczniów także w umiejętność obsługi komputera. W przypadku dysgrafików, których wypracowań nauczyciel nie jest w stanie przeczytać, czy dysortografików, których poprawność pisowni może sprawdzać komputer, jest to szczególnie przydatna znajomość.

Dostosowanie procesu terapii do aktualnego stanu rozwoju ucznia odbywa się poprzez właściwy dobór programów i ćwiczeń. Jest to możliwe dzięki rejestrowaniu przez komputer wyników uzyskiwanych przez dziecko, automatycznemu dopasowaniu poziomu trudności zadania do jego umiejętności lub ustawieniu przez mnie poziomu wybranego zadania. Ponadto, aby łatwiej dobrać najlepsze ćwiczenia, korzystam z baz danych ćwiczeń z podziałem na rodzaj percepcji najbardziej zaangażowanej w wykonywane zadanie.

Stosowanie edukacyjnych programów komputerowych jest dopełnieniem innych form ćwiczeń w szkole i w domu. Bywa nagrodą za dziecięcy trud, sprawdzianem zdobytej wiedzy, stopnia opanowania określonych umiejętności oraz postępów czynionych przez uczniów w procesie korekcji i kompensacji zaburzonych funkcji rozwojowych.

## **Korzyści dla uczniów, nauczycieli i rodziców**

Komputer jest znakomitym narzędziem skutecznie ograniczającym występowanie zaburzeń u uczniów. Dlatego jego rola w terapii dysleksji będzie wzrastać. Przy okazji ćwiczeń dzieci uczą się obsługi komputera. Dzięki temu dysgraficy mogą przy jego pomocy napisać w domu prace możliwe do odczytania przez nauczyciela, a dysortograficy poprawić błędy w pisowni wyszukiwane automatycznie przez narzędzie umieszczone w edytorze tekstu.

Korzystanie z komputera sprawia, że wykonywanie ćwiczeń jest ciekawsze dla uczniów. Pozwala im także na przedłużanie czasu ćwiczeń i systematyczne wykonywanie ich w domu. Rodzice zwykle nie mają czasu, ani możliwości, żeby ćwiczyć z dzieckiem wtedy, kiedy ono chce się uczyć i może to czynić najefektywniej. Dziecko, korzystając z komputera, może ćwiczyć ważne umiejętności w najlepszym dla siebie czasie, wysłuchiwać nawet po raz setny wypowiedzianej z równym entuzjazmem instrukcji i powtarzać ćwiczenia tyle razy, ile to tylko możliwe i potrzebne.

Dla ucznia nauka czytania, pisania i liczenia staje się łatwiejsza, atrakcyjniejsza, przyjemniejsza i niejednokrotnie przypomina zabawę. Jeśli podczas takiej „nauko-zabawy” przyswajają sobie pewne umiejętności, tym lepiej dla nich i dla dalszego przebiegu ich kariery szkolnej.

Przykładowe edukacyjne programy komputerowe do pracy w domu ucznia dyslektycznego:

1. *Czytam i piszę,*
2. *Dyslektyk II,*
3. *Sposób na dysleksję,*
4. *Dysleksja 2004/2005,*
5. *Klik uczy czytać,*
6. *Klik uczy ortografii,*
7. *Królik Bystrzak dla drugoklasisty,*
8. *Ortografia – nic prostszego,*
9. *Porusz umysł,*
10. *Dyktando*
11. *Gry ortomagiczne.*