

Metodologija podučavanja osoba s intelektualnim oštećenjem

Učenje je poput plovidbe protiv struje: čamac mora ići naprijed ili će ga odnijeti nizvodno.

Kineska poslovice

Za podučavanje osoba sa intelektualnim oštećenjem predlažu se slijedeće strategije podučavanja:

1. Gradivo podijelimo u manje dijelove koje poučavamo u koracima. Gradivo realiziramo korak po korak. Kad je učenik savladao dio gradiva prelazimo na slijedeći dio učenja. Time se izbjegava preopterećenje učenika. Ovo je progresivan i postupan pristup učenju, te je karakterističan za mnoge modele učenja. Jedina razlika je broj i veličina uzastopnih koraka. Podučavanje digitalnih vještina je lako organizirati i izvesti u malim dijelovima. Primjerice, pregled i slanje poruka je jedan dio, koju ponavljamo dok učenik to ne savlada, a zatim prelazimo na sljedeći dio koju smo planirali.
2. Modificiranje pristupa podučavanju. Dugačka verbalna uputstva i apstraktna predavanja su za većinu ljudi neučinkovite metode podučavanja. Većina osoba uči kinestetički. To znači da najbolje uče praktično obavljajući zadatak. To je u suprotnosti s razmišljanjem da se to izvodi apstraktno. Praktičan pristup posebno je koristan za osobe s intelektualnim oštećenjem. Ovu strategiju je također lako realizirati pri učenju digitalnih vještina, jer one se mogu savladati samo s praktičnom upotrebom digitalnih naprava. Pri tome moramo voditi računa da je redosljed učenja pojedinih tema takav da pri realizaciji sljedećeg dijela učenici prvo moraju savladati prethodni. Ne možete, na primjer, slati poruke ako ne znate pokrenuti pametni telefon. Znači, potrebno je

posvetiti odgovarajuću pozornost planiranju poretka podučavanja dijelova gradiva i strpljivo raditi sa učenicima dok u potpunosti ne savladaju planirano poglavlje.

3. Osobe s intelektualnim oštećenjem najbolje se snalaze u okruženjima za učenje u kojima se koriste vizualna pomagala. To može uključivati video, slike i grafikone. Ovi vizualni alati također su korisni za pomoć učenicima da razumiju kakva se ponašanja od njih očekuju. Na primjer, vrlo je učinkovito korištenje grafikona za prikaz napretka učenika. Grafikoni se također mogu koristiti kao sredstvo za pružanje pozitivnog potkrepljenja za odgovarajuće ponašanje na zadatku.
4. Pružanje izravne i trenutne povratne informacije. Osobe s intelektualnim oštećenjem zahtijevaju trenutnu povratnu informaciju. To im omogućuje uspostavljanje veze između svog ponašanja i odgovora učitelja. Kašnjenje u pružanju povratne informacije otežava uspostavljanje veze između uzroka i posljedice tako da je učenje neučinkovito.

Bez obzira što je proces podučavanja osoba s intelektualnim oštećenjem složen, te osobe mogu imati osobine koje mogu pomoći u procesu poučavanja kao što su:

- Osobe s intelektualnim oštećenjem uživaju u igri i učenju kroz igru. Zato pokušajte što više koristiti metodu učenja kroz igru. Uz to, glazba može biti glavni dio učenja i razvoja za svakog učenika, a za one sa intelektualnim oštećenjem može biti posebno snažan motivator.
- Mogu biti radoznale i pokazati veliko zanimanje za aktivnosti koje uključuju igru.

- Mogu imati dobar razvoj finih i grubih motoričkih vještina što olakšava upotrebu digitalnih naprava posebno pametnih telefona koje najčešće koriste osobe sa intelektualnim oštećenjem.

Podučavanje osoba s intelektualnim oštećenjem zahtijeva prilagodbe stila komunikacije:

- Privucite pozornost učenika prije komuniciranja. Kada dajete upute ili razgovarate sa učenicima provjeravajte imate li njihovu punu pozornost prije početka. To se može učiniti naglas ili gestom.
- Budite jasni i konkretni. Može biti od pomoći davati jasne i konkretne upute o zadatku ili očekivano ponašanje i koliko vremena moraju raditi.
- Koristite vizualne upute. Vizualne upute o zadatku ili ponašanju mogu pomoći nekim učenicima. Također možete koristiti vizualni raspored, poster ili video kako biste ocrnali ili modelirali zadatak.
- Nekim bi učenicima moglo biti lakše ako mogu koristiti geste. Neki će možda morati pokazati točan odgovor umjesto da ga izgovore.
- Dajte kratke upute neposredno prije svake aktivnosti. Može biti korisno podsjetiti učenike što želite da se usredotoče na tu aktivnost.
- Ohrabrujte i ispravljajte. Razmislite o davanju pozitivne povratne informacije i ispravku.

Digitalne vještine se moraju savladati tako da njihovo korištenje predstavlja rutinu. Stoga je učenicima potrebno ponuditi puno prilika za vježbanje:

- Učenici će možda trebati vježbati zadatak ili ponašanje puno puta. Dosta vremena za vježbanje različitih postavki i s različitim materijalima mogu pomoći učenicima kako bi naučili koristiti tu vještinu u drugim situacijama.

- Ponudite manje zadataka s više prilika za vježbanje. Nudeći manje zadataka s više vremena za vježbu i rješavanje može biti korisnije nego nuditi više zadataka s malo prilika za vježbanje.
- Pružite učenicima puno prilika za zajednički rad. Većinu digitalnih vještina koje ljudi koriste dobili su u neformalnom učenju od osoba koje vladaju tom vještinom, a nisu učitelji.



Slika 11 Taktilno učenje

Uz navedeno, potrebno je poštovati pravilo da smo svi različiti i prilagoditi pristup svakom učeniku. Ukoliko je to moguće, najefikasnije je digitalne vještine podučavati individualno. Ukoliko smo empatični i razumijemo teškoće koje ima naš učenik, bit ćemo uspješniji u procesu obrazovanja. Potrebno je pripremiti individualni plan učenja za svaku osobu i pri realizaciji napraviti potrebne promjene, jer je proces učenja dinamičan.