

ERDVINIŲ GEBĖJIMŲ VAIZDO ĮRAŠO SCENARIJUS

Aprašymas

Šis vaizdo įrašas skirtas vyresnio amžiaus žmones supažindinti su erdvinių gebėjimų koncepcija.



Trukmė

20 min.



Priemonės

Vaizdo įrašą galima žiūrėti: išmaniajame telefone, planšetiniame kompiuteryje, kompiuterio ekrane, televizoriuje.

Mokymosi tikslai



- Didinti informuotumą apie erdvinius gebėjimus
- Skatinti diskusijas šia tema
- Pateikti idėjų naujoms veikloms.

Instrukcijos

- Užsiėmimo paaiškinimas (5 min)
- Vaizdo įrašo peržiūra (3 min)
- Diskusija apie vaizdo įrašą (12 min)

Šaltinis

My Training Box

Numatomi rezultatai

- Suprasti loginių-matematinių gebėjimų apibrėžimą.
- Nustatyti užsiėmimų, skirtų loginiams gebėjimams lavinti, pavyzdžius.

ERDVINIŲ GEBĖJIMŲ VAIZDO ĮRAŠO SCENARIJUS

Šiame vaizdo įrašė daugiausia dėmesio skirsime vizualiniams – erdviniais gebėjimams. Ar gerai orientuojatės aplinkoje? Ar lengvai kuriate vaizdinius mintyse? Ar turite regimąją atmintį? Jei taip, galbūt jūsų erdviniai gebėjimai yra gerai išvystyti ir pastebite tvarką, spalvas ir raštus aplinkoje.

Erdvinių gebėjimų lavinimas padeda lengviau išmokti naudotis skaitmeninėmis priemonėmis. Specialistai, dirbantys su vyresnio amžiaus žmonėmis, mano, kad vizualiniai – erdviniai gebėjimai yra susiję su skaitmeniniu raštingumu. Erdviniai gebėjimai stiprina mūsų įgūdžius orientotis erdvėje ir gerina regimąją atmintį. Tai gali būti ypač naudinga pagyvenusiems žmonėms naršant interneto svetainėse ar naudojantis skaitmeninėmis programomis. Vizualiniai-erdviniai įgūdžiai padeda orientotis sąsajoje, įskaitant piktogramų, meniu ir maketų pažinimą, problemų sprendimą, vizualinių duomenų interpretavimą, išmaniojo telefono navigaciją ir internetinio sukčiavimo atpažinimą. Asmenys, turintys gerai išvystytus vizualinius-erdvinius gebėjimus, formuoja efektyvius pažinimo ir prisiminimo modelius, todėl gali sklandžiau naršyti skaitmeninėje erdvėje. Vyresniame amžiuje greitas šių duomenų apdorojimas ilgainiui mažėja, ir asmenims ilgiau užtrunka suvokti ir veikti pagal atpažintą vaizdą ar stimulą.

Nors UX dizainas, arba naudotojo patirtis (naudotojo patirties skaitmeninėje aplinkoje kūrimas), labai patobulėjo, ne visada lengva susigaudyti skaitmeninių paslaugų puslapiuose, meniu ir piktogramose. Geriau atpažindami vaizdinius objektus ir orientuodamiesi skaitmeninėje aplinkoje, galėsite lengviau įgyti skaitmeninės patirties.

Keletas užduočių, kurios gali padėti jums pagerinti šį gebėjimą ir padidinti reakcijos greitį, pavyzdžiui:

- Galvosūkių sprendimas
- Vaizduotės pratimai („Įsivaizduok, tarsi“)
- Vaizdų ir nuotraukų panaudojimas mokymuisi
- Darbas su meninėmis priemonėmis (dažais, pieštukais, žymekliais)
- Vizualizacijos pratimų atlikimas
- Žiūrėti filmus ir vaizdo įrašus
- Plakatų, skirtų idėjoms perteikti, kūrimas
- Rubiko kubo dėliojimas.

Sąrašą su pavyzdžiais galima tęsti be pabaigos, ir nesvarbu, kuriam iš jų teiksite pirmenybę, jei tik nenustosite lavinę savo erdvinių gebėjimų. Tai raktas į jūsų gebėjimą orientotis erdvėje ir atpažinti simbolius bei kitus regimuosius objektus. Ar nebūtų gaila to iš savęs atimti? Išsirinkite Jus labiausiai dominantį užsiėmimą ir pradėkite nuo jo.