

PATIRČIŲ ERDVĖS

REKOMENDACIJOS PRIEŠMOKYKLINIO UGDYMO PEDAGOGUI
I KNYGA



PATIRČIŲ ERDVĖS

REKOMENDACIJOS PRIEŠMOKYKLINIO UGDYMO PEDAGOGUI
I KNYGA

Autoriai:

dr. Vitalija Gražienė, grupės vadovė

Violeta Jonynienė, Renata Kondratavičienė, Natalija Markevičienė, Erika Poškevičienė, Henrikas Vaišvila, Audronė Vizbarienė

Patirčių erdvės. Rekomendacijos priešmokyklinio ugdymo pedagogui, parengtos ir išleistos įgyvendinant Europos socialinio fondo lėšomis finansuojamą projektą „Inovacijos vaikų darželyje“. Projektą inicijavo Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministerija, vykde Nacionalinė švietimo agentūra.

Recenzavo prof. dr. Stefanija Ališauskienė

Ekspertavo ir konsultavo: Regina Beinorienė, Rūta Burinskienė, Renata Čikonienė, Vilma Danienė, Inga Kajokienė, Edita Martinkėnienė, Audronė Randienė, Kristina Rimkevičienė (Kauno lopšelis-darželis „Vaikystė“)

Už pasiūlymus dėkojame Laimutei Jankauskienei ir Editai Maščinskaitei

Kalbos redaktorė Anželika Tekutienė
Dailininkė Živilė Šimėnienė
Dizainerė Silva Jankauskaitė

Leidinio bibliografinė informacija pateikiama
Lietuvos nacionalinės Martyno Mažvydo bibliotekos
Nacionalinės bibliografijos duomenų banke (NBDB).

ISBN 978-609-454-551-1 (bendras)
ISBN 978-609-454-552-8 (1 knyga)

eISBN 978-609-454-548-1 (bendras)
eISBN 978-609-454-549-8 (1 knyga)

Spausdino ir išleido UAB „Vita Litera“



© Nacionalinė švietimo agentūra, 2021

TURINYS

Įvadas ... 3

Augu sveikas, žvalus ir saugus

- Kaip gerbti vieniems kitus? ... 5
- Kaip išreikšti savo emocijas? ... 6
- Kas mums padeda nusiraminti? ... 7
- Kodėl kiekvienas yra svarbus? ... 8
- Ko mus moko olimpinės žaidynės? ... 9
- Kaip judesiais pasekti pasaką? ... 10
- Kas yra sveikas maistas? ... 11
- Kodėl vanduo toks galingas? ... 12
- Kaip „susidraugauti“ su kompiuteriu ir televizoriumi? ... 13
- Kas slepiasi mūsų spintose? ... 14

Aš, tu, mes ir viskas, kas aplink

- Kodėl svarbu laikytis taisyklių? ... 16
- Kurie prisilietimai yra geri, o kurie – blogi? ... 17
- Kodėl smagiau ką nors veikti drauge? ... 18
- Kaip pradžiuginti kitą? ... 19
- Kaip išmokti valdyti emocijas? ... 20
- Kaip išradingai švęsti šventes? ... 21
- Kurie žodžiai yra „stebuklingi“? ... 22
- Ko dar norėčiau išmokti? ... 23
- Ką „pasakoja“ seni daiktai? ... 24
- Kaip rengiasi kitų kraštų žmonės? ... 25

Klausausi, kalbu, mėgstu knygas, bandau skaityti ir rašyti

- Ar girdi, ką sako kitas? ... 27
- Kuo puiki kiekviena mūsų diena? ... 28
- Kaip sukurti savo muziejų? ... 29
- Kaip skaityti bežodę knygą? ... 30

- Ar mane suprastų robotas? ... 31
- Kaip parašyti žinutę banginiui? ... 32
- Kaip susikurti kosminę kalbą? ... 33
- Kaip sukurti ir papasakoti linksmą istoriją? ... 34
- Kaip „susimedžioti“ įdomią knygą? ... 35
- Kaip patiems įsirengti biblioteką? ... 36

Stebiu, klausinėju, tyrinėju, pažįstu, suprantu

- Ką žinau apie žymius Lietuvos žmones? ... 38
- Kas yra „kabantis daržas“? ... 39
- Kaip iškepti mėnulį? ... 40
- Kas mažesnis už mane? ... 41
- Į ką gali pavirsti vanduo? ... 42
- Kokių stebuklų yra miške? ... 43
- Ką rastume virtuvėje? ... 44
- Kaip pastatyti pilį? ... 45
- Kas be rankų, be kojų duris atlapoja? ... 46
- Kaip „nesipykti“ su aplinka? ... 47

Kuriu savitai, eksperimentuoju, improvizuoju

- Kaip sukurti savo kosmosą? ... 49
- Kaip papuošti eglutę? ... 50
- Kaip sukurti žvaigždėtą dangų? ... 51
- Kaip patiems sukurti sveikinimus? ... 52
- Kaip paprastą dėžutę paversti nepaprasta? ... 53
- Kokia mozaikos paslaptis? ... 54
- Kaip įkurti grupės galeriją? ... 55
- Kaip sugauti sapną? ... 56
- Kaip pasigaminti muzikos instrumentą? ... 57
- Kaip suorganizuoti šokių festivalį? ... 58

ĮVADAS

Parengti rinkiniai priešmokyklinio ugdymo pedagogams yra praktiniai patarimai – įdomių, prasmingų, tikslingų, šiuolaikiškų, į 5–6 m. vaikų iniciatyvas orientuotų projektinių veiklų grupėje ir kitose erdvėse pasiūlymai, padėsiantys vaikams augti ir bręsti kaip asmenybėms, išsiugdyti kompetencijas, numatytas priešmokyklinio ugdymo programoje, ir šitaip **pasirengti mokytis mokykloje**.

Siūlomi projektai padės pedagogams:

- suprasti ir išbandyti kitokią – **projektinę**¹ – priešmokyklinio ugdymo praktiką;
- sustiprinti šiuolaikiškas nuostatas dėl **aktyvaus vaiko dalyvavimo** ugdymo(si) procese, labiau **individualizuoto** ugdymo, tinkamo **brandumo mokyklai** supratimo, ugdymo **konteksto** pažinimo;
- organizuoti įtraukijį, į **vaikų įvairovę ir skirtingus ugdymosi poreikius** orientuotą ugdymą ir užtikrinti kiekvieno vaiko ugdymosi sėkmę ir gerovę;

- gerinti ugdymo praktikos **kokybę**, taikant **inovacijas**;
- **kūrybiškai** remtis pateiktais siūlymais (juos tęsti, plėtoti ir kt.).

Leidinių metodinis **pagrindas – projektai**. Kodėl priešmokykliniam ugdymui siūlomi įgyvendinti būtent projektai?

Projektų metodas yra **itin kontekstualus**: jis susijęs su santykiais, susitarimais, vaikų veiklos prasmingumu, „ugdymu kiekvienam ir visiems“. Be to, į vaiką orientuota pedagogika skatina vaikų kūrybingumą, savarankiškumą, pasitikėjimą savimi, iniciatyvą ir turi ilgalaikį poveikį. Projektų metodas ir yra viena iš tokių pedagogines nuostatas atspindinčių – **patirtinio ugdymo ir ugdymosi** – strategijų.

Kaip jau minėta, dalyvaudami projektuose, vaikai įgis *Priešmokyklinio ugdymo bendrojoje programoje* numatytas kompetencijas. Tačiau leidiniuose pabrėžiami ir kai kurie kiti dalykai, itin aktualūs priešmokyklinukų

ugdymui, ypač **mokėjimo mokytis** gebėjimas. Be to, leidiniuose daugiau dėmesio skiriama inovacijoms – tokioms sritims, kaip vaikų informatinio mąstymo ugdymas, inžinerinio, gamtamokslinio, matematinio (STEAM) ugdymo pradmenys².

Projektų metodas padeda palaikyti ir sustiprinti 5–6 metų amžiaus vaikų **mokymosi motyvaciją, perprasti įvairius mokymosi būdus ir taip sukurti sėkmingo mokymosi prielaidas**:

- vaikai mokosi veikdami: įsitraukia į veiklą, plėtoja iniciatyvas, planuoja, drauge dirba, svarsto, tyrinėja, analizuoja, pristato rezultatus, laikosi susitarimų;
- vaikai įgauna sėkmingo mokymosi patirčių: gali susieti naują informaciją su savo ankstesne patirtimi, o tai, ko mokomasi, yra svarbu ir reikalinga jų ateičiai;
- mokymosi turinys yra vertingas – vaikai supranta, kuo prasminga jų veikla, kaip ji

- susijusi su tikru, kasdieniu gyvenimu;
- vaikai mokosi jiems tinkamu tempu;
- vaikai gali klysti ir vėl bandyti³;
- vaikai natūraliai priima kiekvieną žmogų, neišskirdami „kitokio“;
- vaikai atranda ir išbando sau priimtinausią mokymosi būdą (-us);
- vaikai pasitiki vienas kitu ir pedagogu (o pedagogas – vaikais).

Projektinis mokymasis:

- labiau orientuotas į procesą (o ne į produktą), negu tradicinis;
- yra dinamiškesnis, atviresnis;
- tai – ne linijinis, o daugiasluoksnis ir integralus pažinimas;
- svarbu mokytis (ir pritaikyti gautus rezultatus) čia ir dabar;
- labiau pagrįstas įvairove, alternatyvomis, kūrybingumu, drąsia naujų kelių paieška (o ne tik tuo, kas jau žinoma).

1 Kai taikomas projektų metodas, priešmokyklinio ugdymo grupėje vyksta projektinis ugdymas, projektinė veikla (arba kitaip – projektinis darbas); nuodugnesnei projektų metodo analizei skirtas atskiras priedas.
2 Nuodugnesnei informatinio mąstymo ugdymo ir STEAM ugdymo analizei skirti atskiri priedai.
3 Sukuriamos sąlygos natūraliam, vaiko raidai gyvybiškai svarbiam klaidų ir bandymų ciklui; formuojasi pedagoginė „klaidos kultūra“.

Projektų metodas taikomas, laikantis labai aiškių ir konkrečių etapų, projektai turi nusistovėjusią struktūrą, todėl leidiniuose nustatyta **projektų sandara** padeda pedagogams numatyti aktualius, svarbius projektų tikslus, skatina pedagogus išklausti vaikus, žadinti arba stiprinti jų smalsumą, susidomėjimą, padėti vaikams surasti tirtiną klausimą (problema), sukaupti idėjas, susiplanuoti projektines veiklas, jas įgyvendinti, aptarti (ir pristatyti gautus projekto rezultatus), numatyti veiklos plėtojimą grupėje ir lauke, taip pat idėjų tęstinumą.

Kiekvieno **projekto ciklas** leidiniuose pateikiamas grafiškai ir iš eilės⁴:

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Projektinė vaikų veikla

Vaikų pasiekimai – atradimai

Idėjos, kurias galima tęsti

Projekto centre yra suformuluotas probleminis klausimas, aktualus vaikams.

Be to, pagal projekto sandarą yra apibūdinama projekto svarba (dalis *Kodėl projektas yra svarbus*), nurodomos kompetencijų sąsajos (dalis *Dalyvaudamas projekte, vaikas...*), pateikiami patarimai pedagogui (dalis *pagalbatą pedagogui*) ir pasiūlymai tėvams ar globėjams (dalis *Pasiūlymai tėvams*)⁵.

Kaip naudotis rinkiniais? *Projektinės priešmokyklinukų veiklos* rinkinius sudaro du leidiniai – vienas, skirtas **grupėje (50 projektų)**, kitas – **lauke (50 projektų) atliekamoms priešmokyklinio ugdymo veikloms, ir priedai**. Abiejuose leidiniuose visos kompetencijos atspindimos **proporcingai** ir siekiama **sistemiškai** aprėpti daugumą *Priešmokyklinio ugdymo bendrojoje programoje* numatytų vaikų pasiekimų. Kiekvienas projektas atspindi kurią nors vieną kompetenciją, taip pat jos sąsajas su kitomis kompetencijomis.

Atskiri projektų leidiniai, skirti **grupės ir lauko** veikloms, buvo sukurti, siekiant atkreipti pedagogų dėmesį į alternatyvių aplinkų – gamtinės, kultūrinės, socialinės, taip pat specializuotos aplinkos (pvz., technologijų) – muziejų, ekspozicijų, laboratorijų – pritaikymą. Siūloma kuo dažniau pasinaudoti lauko aplinka priešmokyklinio ugdymo tikslams siekti (pvz., naudotis galimybe kartu su vaikais prižiūrėti darželio sodą, daržą), o vaikų veiklą lauke laikyti natūraliu veiklos grupėje tęsinium.

Todėl leidinius siūloma taikyti **integraliai** – pavyzdžiui, grupei skirtų projektų knygos veiklas galima papildyti ar pratęsti veiklomis lauke (II knygos idėjomis) arba atvirkščiai.

Veiklų gausa projektuose nėra savitikslių; svarbu, kad pedagogai, atsivėlgdami į bendruosius programos tikslus ir priešmokyklinio amžiaus vaikų galias, poreikius ar patiriamus ugdymosi sunkumus, tikslingai, profesionaliai papildytų (plėtotų) vaikų idėjas, projektinės veiklos pasiūlymus. Šie pasiūlymai – tai **alternatyvios ugdymo strategijos įvairiems vaikų ugdymosi poreikiams tenkinti, būdai sunkumams įveikti, ugdymosi aplinkų ir veiklų pritaikymas vaikams, turintiems nustatytų specialiųjų ugdymosi poreikių**; jie padeda **užtikrinti kiekvieno vaiko teisę į kokybišką ugdymą ir ugdymąsi**. Vaikams sukuriama galimybė veikti ir po vieną, ir grupelėmis, ir visiems kartu; pagal savo galimybes

ir poreikius į veiklas įsitraukti daugiau arba mažiau; rinktis aktyvesnę ar ramesnę veiklą; naudoti įvairias (alternatyvias) priemones, technologijas; veikti grupėje ar lauke ir pan.

Vaikų pasiekimai siejami su pedagogo numatytais projekto tikslais, kurie savo ruožtu siejami su *Priešmokyklinio ugdymo bendrosios programos* siekiniais. Turėtina omenyje, kad kiekvienas vaikas pasieks savo – optimalius – pasiekimus, o vaikų pasiekimai nebus lyginami tarpusavyje. Pedagogai **vaikų pažangą vertina nuolat, pasirinkdami tinkamus vertinimo metodus ir priemones: stebėjimą, pokalbį, vaiko pasakojimus, jo darbėlių ir veiklos analizę, garso, vaizdo įrašus** ir kt. Nuolatinis, **formuojamasis vaikų pasiekimų vertinimas derinamas su įprastiniais, privalomais, formaliais vaikų pasiekimų vertinimo būdais**, taikomais priešmokyklinėje grupėje. Pedagogai reflektuoja, ar vaikai buvo aktyvūs, savarankiški, ar bendradarbiavo, kokios patirties įgijo, kokius sunkumus įveikė, kokią pažangą padarė, ko išmoko ir kt. Kai kurie pasiekimai gali būti lengvai išmatuojami, o kiti liks nuostatų lygmens (tai taip pat labai svarbu). Svarbu ir siektina, kad į vertinimo procesą būtų įtraukiami ir kiti ugdymo proceso dalyviai: tėvai, švietimo pagalbos specialistai, pradinė mokyklų darbuotojai, administracijos atstovai.

Būdingiausias leidinių sandaros bruožas ir siūlomo taikymo principas yra lankstumas. Kiekvienas projektas pirmiausia vertintinas kaip tam tikras **modelis**, o ne pažodžiui atkartotinas pavyzdys, nes kiekviena vaikų grupė skiriasi. Vaikai pasiūlys spręsti skirtingas problemas, numatys kitokias projektų įgyvendinimo kryptis; pedagogai gali sumanyti kitokią intrigą vaikams sudominti, kitokias priemones, projektines veiklas, idėjų tęsimo galimybes ir pan. Vaikų pasiekimai taip pat įvairūs.

Projektus nebūtina įgyvendinti iš

eilės – kartais vienas projektas gali tęstis ne savaitę ir ne dvi, o jo tolimesnė plėtra gali kilti iš keleto vieno ir to paties projekto numatytų tęsti idėjų. Įgyvendinti visus projektus taip pat nėra siekiama. Pagrindinis kelrodis pedagogui išlieka *Priešmokyklinio ugdymo bendrojoje programoje*, taip pat programa grįstas veiklos planas, vykdomas konkrečioje grupėje.

Projektinė veikla į priešmokyklinio ugdymo grupės kasdienybę gali būti įtraukiama palaipsniui, iš pradžių išbandant atskirus projektinės veiklos elementus, įgyvendinant mini projektus ar pan. Perpratus tokio ugdymo ypatumus, privalumus ir jį išbandžius, galima elgtis įvairiai: planuoti ir dirbti vien projektiniu būdu arba derinti projektinį ir tradicinį ugdymą. **Labai svarbu, kad projektai būtų laikomi tikru ugdymu ir nevyktų kaip papildoma veikla po tradicinių užsiėmimų**. Pažymėtina, kad dėl savo integralumo projektai sudaro sąlygas pedagogams orientuotis į vieną kryptingą, susietą veiklą, leidžiančią vaikams susikaupti ir plėtoti ją tol, kol jiems įdomu.

Projektai gali turėti ne vieną organizavimo formą:

- trumpas mini projektas;
- projektiniai darbai (trumpos, vaikų grupelių iniciatyvomis paremtos veiklos);
- kelių grupių jungtinis projektas;
- priešmokyklinės grupės ir kitų darželio grupių projektas;
- priešmokyklinės grupės ir pirmųjų projektas (jei grupė veikia mokykloje);
- projektinė savaitė (įvairios grupės vykdo skirtingus projektus, o vėliau juos bendrai pristato) ir kt.

Autorių grupė – linkėdama sėkmės, susipažįstant su projektų metodu, jį išbandant ir pamilstant

4 Projektų svarbos numatymo etapas yra reikšmingas, bet projektiniam ciklui priklauso tik iš dalies, nes jame nedalyvauja vaikai – jie įsitraukia vėliau, kai gali teikti siūlymus, idėjas, kartu su pedagogu numatyti projekto tikslą.
5 Kiekviena projektų struktūrinė dalis yra smulkiau paaiškinta ir pristatyta su pavyzdžiais rinkinių priede „Projektų metodas priešmokyklinėje grupėje“; jame taip pat išsamiai aptartas pedagogo, taikančio projektų metodą, vaidmuo.

Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai išmoksta gerbti save ir kitą, nepaisant lyties, elgtis draugiškai, dalyvauti bendroje veiklose;
- išbandę įvairias veiklas, suvokia, kad negalima laikytis stereotipų: tiek berniukai, tiek ir mergaitės gali dalyvauti fiziškai aktyviose veiklose, tvarkytis, piešti, šokti, žaisti vaidmenų žaidimus, konstruoti, eksperimentuoti;
- pasakoja apie savo stiprybes, gebėjimus, pomėgius, reiškia savo nuomonę, argumentuoja.



1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Siekdamas išsiaiškinti vaikų požiūrį į lyčių stereotipus ir kurti sąlygas vaikams rinktis veiklą pagal pomėgius ir galimybes, pedagogas pasiūlo žaidimą „Atspėk, kas tai“ (pedagogas išvardija įvairias veiklas, o vaikai bando atspėti, kas galėtų būti veikėjas), pavyzdžiui: gamina pietus, tvarko namus, skalbia drabužius, padeda vaikams paruošti pamokas (tikėtina, kad atsakymas bus „mama“ arba „moteris“), žvejoja, žaidžia futbolą, pjauna žolę (tikėtina, kad atsakymas bus „tėtis“ arba „vyras“ ir pan.).

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Išklausius vaikų atsakymus, jų paprašoma paaiškinti, kodėl jie taip mano, tada su vaikais aptariama, ar vyrai gali prižiūrėti vaikus, o moterys – vairuoti autobusą, ar jie yra matė arba pažįsta moterų kariškių, o vyrų – kulinarų, ar tik vyrai gali būti stiprūs, ar tik moterys gali verkti, kokius „moteriškus“ darbus galėtų atlikti vyrai, kokius „vyriškus“ darbus galėtų atlikti moterys, kokius, jų manymu, žaidimus gali žaisti tik berniukai ar mergaitės ir kodėl.

Išklausomos vaikų patirtys, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – mokyti gerbti vienas kitą, žaisti kartu.

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- „Pasimatuok mano sporto šaką“;
- „Žaislų istorijos“;
- „Visi gali būti mokslininkais“ (eksperimentų diena).

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai pagarbiai elgiasi su savo ir kitos lyties asmenimis;
- paaiškina, kad nėra vyriškų ar moteriškų namų ruošos darbų (profesijų), žaidimų ar emocijų;
- mokosi stebėti save: įvardija savo stiprybes ir gebėjimus;
 - bendrauja ir bendradarbiauja, tariaisi.

KAIP GERBTI VIENIEMS KITUS?



3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas, pavyzdžiui, „Berniukai ir mergaitės. Kuo mes panašūs?“, „Kodėl kartu žaisti smagiau?“ ir kt.;
- kokios veiklos bus vykdomos, kada jos vyks.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: konstruktorių, piešimo priemonių, priemonių vaidmenų žaidimams ir kt.

4.

Projektinė vaikų veikla

• „Pasimatuok mano žaidimą“.
Vaikai pakviečiami papasakoti apie savo mėgstamiausią žaidimą ar veiklą, pavyzdžiui: piešimą, konstravimą, šokius, judriuosius (sportinius) žaidimus ir t. t. Visų žaidimų pavadinimai surašomi ant lapelių ir sukuriamas „Žaidimų saugykla“. Vaikai pasiskirsto grupelėmis, kuriose būtų ir berniukų, ir mergaičių. Tada kiekviena grupelė iš saugyklos traukia po vieną kortelę ir bando užsiimti joje nurodyta veikla. Po veiklos reikėtų aptarti, kaip vaikai jautėsi, ar ir kodėl jiems patiko žaisti. Kitą dieną „matuojamas“ kitą žaidimą. Sukuriamos kelios „žaidimų saugyklos“: „Žaidimai grupėje“, „Žaidimai salėje“, „Žaidimai lauke“;

- vaikams pasiūloma pažaisti žurnalistus ir paimti interviu „Berniukai. Mergaitės“;

• išklausomos vaikų nuomonės: ar yra „vyriškų“ ir „moteriškų“ darbų, padiskutuojama, kas nutiktų, jei tėtis pagamintų pietus, o mama sutaisytų vandens maišytuvą? Vaikams pasiūloma įvardyti žinomus namų ruošos darbus. Sudaromas jų sąrašas ir burtų būdu jie išbandomi: paserviuojamas stalas, paliejamos gėlės, įsukamas varžtas ir kt.;

• filmuojama, kaip vaikai reiškia mintis per diskusijas, ir sukuriamas vaizdo reportažas; jis peržiūrimas su vaikais ir (arba) tėvais;

• projektas tęsiamas ir lauke, perkeltiant kai kurias veiklas: žaidimus, namų ruošos darbus (galima tvarkyti aplinką, sodinti gėles) ir t. t.

• „Pasimatuok mano profesiją“.
Vaikams pasiūloma nupiešti savo svajonių profesiją ir pakomentuoti savo piešinius. Su vaikais aptariama, ką daro vienos ar kitos profesijos atstovai, išklausomos vaikų nuomonės. Visos piešiniuose pavaizduotos profesijos užrašomos ant lapo. Kartu su vaikais susitariama, kokią profesiją pabandytume „pasimatuoti“. Ši veikla vykdoma ne vieną dieną, kad vaikai galėtų išbandyti „vyriškas“ ir „moteriškas“ profesijas;

• vaikai skatinami padiskutuoti, kokios emocijos būdingos berniukams, o kokios – mergaitėms: kada verkia berniukai, o kada – mergaitės? Kaip pyksta berniukai, o kaip – mergaitės? Skaitoma pasaka ar pažiūrimas animacinis filmukas, po to rekomenduojama aptarti vaikų emocijas, atkreipti dėmesį į tai, kad emocijos būdingos ir svarbios abiejų lyčių žmonėms;

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- savais žodžiais pasakos apie tai, ką suprato žaisdamas, argumentuotai paaiškins, kodėl nėra „berniukiškų“ ar „mergaitiškų“ žaidimų, darbų. Kodėl veiklą ar profesiją kiekvienas gali rinktis pagal pomėgius ir galimybes;
- domėsis ir vertins save kaip asmenį, pasižymintį unikaliomis savybėmis: įvardys savo mėgstamiausią žaidimą, svajonių profesiją;
- žaisdamas bus draugiškas ir geranoriškas: dalyvis žaislais, tinkamai elgsis konfliktinėse situacijose;
- reikš savo mintis apie berniukų ir mergaičių panašumus, dalyvaus diskusijose, pristatys savo darbelius visai grupei;
- atidžiai klausysis, girdės ir reaguos į tai, ką sako kiti vaikai;
- parengs namų ruošos darbų sąrašą (rašys, žymės simboliais, sutartiniais ženklais);
- atskleis meninius gebėjimus, piešdamas savo svajonių profesiją;
- domėsis projekto veiklomis; aktyviai jose dalyvaus;
- kūrybines užduotis atliks nuo sumanymo iki norimo rezultato: nupieš piešinį, pažais žaidimą;
- fantazuos, veiks kūrybiškai, žaisdamas imitacinius žaidimus (išbandydamas įvairias profesijas);
- rodyt iniciatyvą dalyvaudamas veiklose, siūlyt savo idėjas;
- svarstys, reikš savo nuomonę apie „vyriškus“ ir „moteriškus“ darbus, profesijas;
- IT prietaisais filmuos draugus.

Į pagalbą pedagogui

Kuriant gerą grupės mikroklimatą, labai svarbu, kad vaikai vieni kitus gerbtų ir stengtųsi užmegzti bei palaikyti draugiškus santykius. Tokio amžiaus vaikai domisi priešinga lytimi, tačiau susidomėjimą ne visada išreiškia tinkamais būdais, todėl kyla konfliktinių situacijų.

Skatinant pagarbą priešingai lyčiai, labai svarbu, kad vaikai suprastų, jog nėra berniukiškų ar mergaitiškų žaidimų. Visi žaidimai yra skirti vaikams, ir vaikai gali laisvai pasirinkti, ką ir su kuo žaisti.

Pasirinkęs projekto kryptį, pedagogas pasidomi, ką vaikai turėtų žinoti vieni apie kitus:

Vaizdo įrašas „Lyčių stereotipai“:



Vaizdo įrašas „Tvirta mergaitė. Žaislai“:



Vaizdo įrašas anglų k. apie skirtingų lyčių vaikams priskiriamus vaidmenis (Children on Gender Roles):



Pasiūlymai tėvams

Namiškiai supažindinami su projekto idėja, kviečiami teikti pasiūlymus. Tėvams siūloma aptarti su vaiku, kokius žaidimus jis mėgsta žaisti, kuo svajoja būti užaugęs, pasikalbėti su vaiku apie namų ruošos darbus, paaiškinti, kad juos vienodai gali atlikti ir tėtis, ir mama, o smagiausia, kai tai daro visi kartu.

Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai išmoksta stebėti savo ir kitų emocijas;
- supranta, kad skirtingai reaguoti į tam tikras situacijas yra normalu;
- supranta, kad nėra gerų ar blogų emocijų, visos jos yra reikalingos ir svarbios;
- geba įvardyti savo emocijas, apibūdinti, kas privertė juos vienaip ar kitaip jaustis.



KAIP IŠREIKŠTI SAVO EMOCIJAS?

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Vaikams paaiškinama, kad tai buvo sugalvota situacija. Vaikų paprašoma nurodyti, kokias emocijas sukėlė pedagogo pasiūlymas; toliau su vaikais aptariama, kokias mes žinome emocijas, kaip elgiamės, kai mums būna liūdna ar linksma, kaip atrodo susirūpinęs žmogus, kaip atrodome supykę, susigėdę, ar pykti yra blogai, kaip reikėtų išreikšti pyktį ir kt. Išklausomi vaikų pasakojimai, patirtys, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – pažinti emocijas ir mokytis tinkamai jas išreikšti.

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Pedagogas pasiūlo veiklą, neatitinkančią dienos režimo, pavyzdžiui, „šią dieną nemiegosime, o...“ (realus auklėtojos pasiūlymas, kurį ji privalės įgyvendinti, pavyzdžiui, eiti į lauką), „šią dieną po pusryčių eisime miegoti“ ir pan. Tikėtina, kad šis auklėtojos pasiūlymas, net jei jis nebus įgyvendintas, sukels vaikų emocijas (žinia, kad nemiegos, o eis į lauką – džiaugsmą, o žinia, kad iškart po pusryčių teks eiti miegoti – nuostabą, nepasitenkinimą).

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Praeivių emocijos;
- nusiramino būdai;
- žmonių poelgiai, jų motyvai.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Atpažįsta savo išgyvenamas emocijas, bando jas apibūdinti, pavaizduoti piešinyje ar kitaip;
 - apibūdina savijautą;
 - įvardija kitų žmonių emocijas;
- paaiškina, kad nėra blogų ar gerų emocijų;
- žino kelis būdus, kaip išreikšti emocijas, pavyzdžiui, pyktį;
- nurodo galimas emocijų priežastis.

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama, koks galėtų būti projekto pavadinimas, pavyzdžiui, „Emocijų kolekcionieriai“, „Kaip atpažinti emocijas?“ ir kt.; numatomos ir suplanuojamos projekto veiklos.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: didelių popieriaus lapų, įmaučių, spalvoto popieriaus, veidrodžių, fotografuojančio įrenginio, popieriaus lapų, pieštukų.

4.

Projektinė vaikų veikla

- Vaikams skaitomos pasakos, eilėraščiai; klausomasi įvairios muzikos; pedagogas skatina vaikus įvardyti, apibūdinti kūrinių nuotaiką, jų keliamas emocijas;
- kartu su vaikais aptariamos kasdienės situacijos, įvykiai, kalbama apie savijautą;
- visiems patogioje vietoje pakabinamas lapas. Ryte vaikas užrašo ant lapo savo vardą ir nupiešia emociją, kuri jį atlydėjo. Prieš išeidamas namo vaikas vėl nupiešia emociją, su kuria išvyksta. Ryto emocijos aptariamos visiems vaikams susirinkus, o vakaro – individualiai kartu su tėvais („Dienos emocija“);

„Emocijų veidrodis“:

pedagogui vardijant emocijas, vaikai bando jas pavaizduoti stebėdami save veidrodyje; aptariami mimikos pasikeitimai; pasiskirstę poromis vaikai atkartoja vienas kito emocijas; žiūrėdami į veidrodį, bando nupiešti ant jo savo veidą su tam tikra emocija;

- vaikai pasirenka kortelę su juo pavaizduota emocija ir bando sukurti istoriją apie tai, kas nutiko, kad kortelėje pavaizduotas veidukas liūdnas, linksmas, išsigandęs ir t. t.;

• vaikams pasiūloma susikaupusias emocijas išlieti įvairia menine veikla (pvz., piešiant „emocijų piešinius“ akvarele ir kt.), fiziniais būdais (pvz., pabūti užsimerkus, pabėgioti, padaužyti bokso kriaušę);

- veikla tęsiama lauke, iš gamtinės medžiagos dėliojant „emocijų veidukus“, piešiant ant asfalto, ant akmenukų ir pan.

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- susipažins su įvairiomis emocijomis;
- sužinos, kad nėra gerų arba blogų emocijų;
- išsiaiškina, supras savo išgyvenamus jausmus ar emocijas;
- veiks laisvai ir išdringai, drąsiai eksperimentuos; atsižvelgs į kitų jausmus ar emocijas, ką nors veikiant kartu ir (arba) atskirai;
- valdys savo elgesį, pripažins ir toleruos kitų nuomones, jausmus;
- gebės veikti kartu su draugu, tarsis, diskutuos, bendradarbiaus;
- apibūdins emocijas, gebės papasakoti, kodėl jo savijauta vienokia ar kitokia;
- klausysis kitų, atsakys į pateiktus klausimus, pats užduos klausimus;
- išreikš emocijas piešdamas, dėliodamas emocijų veidukus iš gamtinės medžiagos, piešdamas ant asfalto;
- gebės aptarti procesą ir įvardyti rezultatus;
- fantazuos, kodėl kilo vienokios ar kitokios emocijos; kurs situacijas, dėl kurių taip nutiko;
- gebės stebėti save, nusakyti emocijų pokytį;
- rodytų iniciatyvą žaisdamas žaidimus;
- stengsis paaiškinti, kodėl kilo viena ar kita emocija; suvoks priežastis – padarinio ryšį;
- apmąstys ir nurodys, kokią emociją jam kelia viena ar kita darželyje vykstanti veikla; įvardys, kodėl;
- naudosis fotografavimo ir filmavimo prietaisais, pedagogo padedamas perkels duomenis į kompiuterį.

Į pagalbą pedagogui

Pedagogui vertėtų pasigilinti į prasmingą, situacinį vaikų emocijų ugdymą, pasidomėti, kaip reikėtų apie jas kalbėti, emocinį raštingumą suprasti kaip neatsiejamą empatijos (supratimo, atjautos, įsijautimo), draugiškumo, tolerancijos ugdymo dalį.

Naudingos nuorodos:

Vaidzo įrašas anglų k. apie ikimokyklinukų emocinį raštingumą (*Building Emotional Literacy in Preschoolers*):



Programėlė lietuvių kalba, skirta „Android“ įrenginiams (galima įdiegti į mobilųjį telefoną):



Pasiūlymai tėvams

Tėvai atlieka pagrindinį vaidmenį, ugdant vaikų emocinį raštingumą, todėl labai svarbu su vaiku kalbėtis apie jo emocijas, išsiaiškinti priežastis, kurios sukelia vieną ar kitą emociją, aptarti, kaip reikėtų valdyti emocijas ir kaip to mokytis (pvz., prieš išvykstant namo, vaikui pažymėjus savo emocijas „Dienos emocijų“ kalendoriuje, siūloma jas aptarti su vaiku: išklausti vaiko patirtį, samprotavimus, pasigilinti į jo savijautos priežastis).

Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai mokosi valdyti savo impulsyvų elgesį;
- suvokia, kad nusiraminę, atsipalaidavę jie jaučiasi geriau;
- geba susikaupti, susitelkti į atliekamą veiklą;
- bendradarbiauja, ugdo pastabumą, stebi kūno signalus.

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Grupėje kas dieną įvyksta didesnių ar mažesnių konfliktų: vaikai susipyksta vieni su kitais, o kartais situacija grupėje tampa tiesiog nevaldoma. Įvertinęs esamą padėtį, pedagogas galėtų netildyti vaikų balsu, bet paleisti ramia, meditacinę muziką, taip pabandydamas atkreipti jų dėmesį. Jei vaikai ir toliau pykstasi ir triukšmauja, galima pačiam atsisėsti (atsigulti) viduryje kambario. Tikėtina, kad vaikai atkreips dėmesį ir paklaus pedagogo, ką jis čia daro.

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Vaikams atkreipus dėmesį į neįprastą pedagogo elgesį, pedagogas paaiškina jiems, kad taip jis bandė nusiraminti, tada su vaikais pasikalbama apie tai, kodėl grupėje kilo triukšmas, ar visiems malonu būti triukšmingoje aplinkoje, kaip mes jaučiamės, kai susipykstame su draugu, kaip jaučiamės, kai matome kitus vaikus ar suaugusiuosius pykstantis, kokie kūno signalai parodo, kad esame supykę, susijaudinę ir mums reikia nusiraminti, kodėl supykus svarbu nusiraminti ir atsipalaiduoti, kaip dažniausiai jie nusiramina darželyje (namuose).

Išklausomos vaikų patirtys, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – mokytis susivaldyti, nusiraminti, atsipalaiduoti.

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Judėjimui, atsipalaidavimui skirtos priemonės, pavyzdžiui, sėdimas hamakas, užsidengiamas foteliukas – suktukas, sėdmaišis ir kt.
- išvyka į šviesos / relaksacijos kambarį.



5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai nurodo bent porą sunkumų įveikos būdų (pvz., giliai pakvėpuoti, užsimerkti ir pabūti nejudant);
 - geba nusiraminti;
- savarankiškai atlieka atsipalaidavimo pratimus;
- pasakoja apie taisyklingą kvėpavimą, apibūdina jo naudą;
- tam tikrą laiką sutelkia dėmesį į konkrečią veiklą (atlikdami jogos pratimus, kvėpuodami, medituodami, dalyvaudami kūrybinėse veiklose).

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas, pavyzdžiui, „Pykčio valdovai“; „Kas mums padeda nusiraminti?“, „1–2–3 – giliai kvėpuok“ ir kt.;
- kokios veiklos bus vykdomos (joga, kvėpavimo pratimai ir t. t.) ir kada tai vyks.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: projektoriaus arba interaktyviosios lentos, skaidrių plastikinių buteliukų, dekoravimo priemonių (karoliukų, blizgančių popierielių, smulkių blizgučių), kosmetinio aliejaus, stalo teniso kamuoliukų, šiaudelių, lankų, plunksnelių ir kt.

KAS MUMS PADEDA NUSIRAMINTI?

4.

Projektinė vaikų veikla

- Vaikai nusprendžia, kurioje grupės vietoje norėtų įrengti atsipalaidavimo kampelį. Jame, padedami pedagogo, sukuria privačią uždara erdvę (esant galimybei, įrengiamas stacionarus relaksacijos kampelis), susitaria, kad prireikus galės ten pailsėti, pabūti vieni ar su artimiausiu draugu;
- vaikai mokosi susikaupti, ramiai pasėdėti, išgirsti aplinkos garsus, įsiklausyti į savo kvėpavimą. Šie pratimai sutartu metu atliekami visą projekto įgyvendinimo laikotarpį;
- vaikai savarankiškai ar padedami pedagogo kuria savo nusiramino žaisliuką;

- vaikai klausosi sutartinių, kitų pasikartojančių melodikos kūrinų;

- vykstama į artimiausią jogos studiją, kurioje susipažinama su keletu atsipalaidavimo pratimų, jie pabandomi (pvz., juoko joga) (kaip alternatyvą galima pasikviesti jogos instruktorių arba vieną iš tėvų, praktikuojančių jogą, taip pat žiūrėti vaikų jogos filmukai);

- vaikams pasiūloma

kvėpavimo žaidimų – vaikai kvėpuoja giliai, bando kvėpuoti kaip skirtingi gyvūnai, žaidžiamas žaidimas „Ugnikalniai“ (vaikai, gulėdami ant nugaros, kvėpuoja diafragminiu kvėpavimu, stengdamiesi pajudinti ant pilvo esantį nesunkų daiktą), „Mašinėlės greituolės“ (vienas į kitą sudedami du skirtingo dydžio gimnastikos lankai, į juos įdedami stalo teniso kamuoliukai. Vaikai šiaudeliais pučia kamuoliuką, kad šis judėtų ratu), „Plunksnelių lenktynės“ (šiaudeliu pučiama plunksna, kad kuo greičiau nuo starto „nukeliautų“ iki finišo);

- „Masažo dieną“ naudojami lauko teniso kamuoliukai – vaikai mokosi masažuoti save, masažuoja draugą;

- projektui pasibaigus dar kartą aptariama, kaip vaikai jautėsi, kurios veiklos jiems labiausiai patiko, ar norėtų projektą tęsti ir ką siūlo; projekto veiklos tęsiamos ir lauke, atliekant jogos, kvėpavimo pratimus, organizuojant „Muilo burbulų dieną“, „Vėjo malūnėlių dieną“.

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- paaiškina ir iliustruos, kad daiktus ar reiškinius galima pažinti juos liečiant, ragaujant, klausantis;
- išsiaiškina, kuo svarbi tyła;
- susitelks veiklai (meditacijai, jogai ir t. t.), išlaisvina dėmesį;
- paaiškina, koks elgesys yra tinkamas, o koks – netinkamas. Pateiks pavyzdžių, kaip valdyti impulsus susipykus;
- reikš savo mintis, nuomonę apie nusiramino būdus, apibūdins ir pristatys kitiems jam asmeniškai labiausiai tinkantį;
- bendraudamas spęs problemas, dalysis sumanymais;
- savarankiškai išsirinks priemones ir pagamins nusiramino žaisliuką;
- atskleis meninius gebėjimus, piešdamas mėgstamiausią jogos pozą;
- domėsis projekto veiklomis, aktyviai jose dalyvaus;
- kūrybines užduotis atliks nuo sumanymo iki norimo rezultato;
- aktyviai dalyvaus kurdamas projekto pavadinimą, siūlydamas projekto tęstinumą;
- rodytų iniciatyvą dalyvaudamas veiklose; norės joms vadovauti;
- įvardys, kurios projekto veiklos patiko, o kurios – ne, argumentuos, kodėl;
- svarstys ir analizuos, kodėl svarbu supykus tinkamai išreikšti savo emocijas, nepasiduoti impulsui;
- naudodamasis IT, gebės rasti vaikams tinkamų jogos pratimų.

Į pagalbą pedagogui

Svarbu prisiminti, kad vaikai turi prigimtinių poreikį judėti, todėl dalyvauti ramioje veikloje ne visiems lengva, be to, grupėje gali būti itin jūdrynių arba patiriančių kitų sunkumų, specialiųjų ugdymosi poreikių turinčių vaikų. Pedagogas pasikalba su psichologu arba sveikatos priežiūros specialistu, galinčiu plačiau papasakoti apie vaikų pykčio valdymą, nusiramino, dėmesio sutelkimą.

Naudingos nuorodos:

Vaizdo įrašas apie nusiramino buteliuko gamybos techniką:



Vaizdo įrašas anglų k. „Joga vaikams“ (Yoga for Kids – Vol 1. All standing Postures):



Vaizdo įrašas anglų k. „Joga vaikams“ (Yoga for Kids – Vol 2. All Sitting Postures):



Metodinė medžiaga anglų k. apie Mindfulness techniką vaikams (Teaching Mindfulness to Kids: Mindful Listening):



Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai mokosi būti geranoriški, tolerantiški vienas kitam ir žmonių įvairovei;
- mokosi įsijausti į negalios situaciją (kai žmogus toje situacijoje negali ko nors padaryti, bet kitoje gali arba gali kitaip);
- supranta, kad ne visi žmonės vienodi, bet kiekvienas jų – svarbus ir vertas atjautos bei draugiškumo;
- mokosi įveikti patiriamus sunkumus, savarankiškai spręsti problemas.

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Vaikams demonstruojami edukaciniai filmai apie žmones su negalia, kuriuose rodoma, kad neįgalieji sėkmingai dalyvauja visuomenės gyvenime: dirba, sportuoja, realizuoja savo pomėgius (pvz., rodomos ištraukos iš parolimpinių žaidynių).

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Su vaikais kalbamasi apie tai, ar jų aplinkoje yra žmonių, turinčių negalią (negali vaikščioti, nemato, negirdi ir kt.), ką jie gali, o ką jiems sunkiau atlikti, kaip jie vaikšto, skaito, sportuoja, kas jiems padeda (kokie žmonės ir priemonės, įrankiai) (pokalbis gali vykti Tarptautinės tolerancijos dieną).

Išklausomi vaikų pasakojimai, patirtys, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – suprasti, kodėl kiekvienas yra svarbus.

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Žmonių su Dauno sindromu dienos minėjimas, mūvint skirtingas kojines, batus, kreivai užsisagsčius sagas ir pan.;
- išvyka į senelių namus;
- kitakalbiai žmonės;
- kitos odos spalvos žmonės;
- benamiai, pabėgėliai.



5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikas paaiškina, kad žmonės su negalia gali džiaugtis gyvenimu, kaip ir visi kiti: turėti pomėgių, dirbti, sportuoti;
- gerbia kitokią išvaizdą turinčius vaikus (suaugusius žmones), netoleruoja patyčių;
- paaiškina, iliustruodamas pavyzdžiais, koks elgesys yra geranoriškas, kaip galima būtų pasiūlyti ar paprašyti pagalbos;
- išbando naujas patirtis (pvz., pabūna tamsoje, tyloje, pabando atlikti kasdienius darbus viena ranka) ir dalijasi savo jausmais, išgyvenimais, įvardija, su kokiais sunkumais susidūrė.

KODĖL KIEKVIENAS YRA SVARBUS?

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariamas galimas projekto pavadinimas, pavyzdžiui, „Visi mes svarbūs“, „Kodėl kiekvienas yra svarbus?“ ir kt., numatomas projekto planas ir sukuriama veiklų žemėlapis:

- vaikai kartu su pedagogu pasidomės edukaciniais filmais apie žmonių su negalia sėkmingą integraciją į visuomenę;
 - vaikai, padedami pedagogo, suplanuos savaitės veiklas, susitars, kurią dieną skirs tylai, tamsai, ribotam judėjimui.
- Veiklų žemėlapis pakabinamas visiems matomoje vietoje, paliekant vietos tėvų iniciatyvoms.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės projektui įgyvendinti: raiščių akims, kamščių ausims, šalikų (skarelių) rankoms ir kojoms imobilizuoti, plastikinių akinių, kurių stiklai specialiai pridengiami, projektoriaus videofilmams rodyti, popieriaus ir kt.

4.

Projektinė vaikų veikla

• Sutartą laiką veikiama tyloje (galima užsikimšti ausis). Vaikai ir pedagogas susitaria bendrauti be žodžių: gestais, veido mimika, paveikslėliais. Šiam tikslui naudojamos planšetės, kortelės su pavaizduotais daiktais, žaidžiamas šaradų žaidimas, vaikams siūloma nupiešti tylą, pašokti tylos šokį;

- „Paslapčių diena“.

Į nepermatomą maišelį vaikai sudeda įvairiausių grupėje esančius saugius daiktus, įkišę ranką į maišelį, bando atspėti, koks tai daiktas, apibūdinti jį. Maišelių gali būti ne vienas, ir vaikai šį žaidimą gali žaisti poromis, mažomis grupelėmis. Tas pats daroma su maisto produktais: vaikai užrištomis akimis ragauja juos ir bando nusakyti jų skonį, kvapą;

• vaikams pasiūloma 5–10 minučių pabūti tamsoje (užrištomis akimis), įsiklausyti į garsus, pasiklausyti pasakos tamsoje, pabandyti susiorientuoti grupės aplinkoje. Galima žaisti „aklojo vedžiojimo“ žaidimus, supažindinti vaikus su aklojo vedžiojimo būdais. Žaisdami žaidimą „Atspėk, kas tai“, vaikai galėtų užrištomis akimis bandyti atpažinti įvairius daiktus ar žmones. Galima vaikams supažindinti su Brailio raštu, pasiūlyti jiems lape su Brailio rašto abėcėle įspausti pažymėtas vietas, užrištomis akimis pajusti raidžių formą. Po veiklų rekomenduojama aptarti tai, ką vaikai jautė, galima pabandyti pavaizduoti tamsą;

• su vaikais susitariama, kad jų dažniausiai naudojama ranka ar koja bus imobilizuota, kad būtų neveiksni. Vaikams pasiūloma pabandyti piešti, valgyti, nusiprausti, apsirengti, eiti ir kt.;

• vaikams pasiūlomos estafetės ir žaidimai, kuriuos žaidžiant bus aktyvi tik viena ranka, jie judės surištomis kojomis, turės įveikti kliūčių ruožą užrištomis akimis, žaisti golbolą ir kt.

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- stengsis pažinti savo galimybes ir atrasti, ką jis gali padaryti įvairiais būdais „kitaip“, pavyzdžiui, piešti kojomis ir pan.;
- susipažins su Brailio raštu, keliais gestų kalbos ženklais;
- mokės papasakoti apie žmonių įvairovę ir jos teikiamą naudą;
- stengsis būti draugiškas ir geranoriškas, toleruos kitokius nei jis;
- ieškos įvairesnių bendravimo būdų (gestais, piešiniais, kūno kalba), diskutuos, argumentuotai reikš savo nuomonę;
- gebės pagarbiai išklausti kiekvieną, net ir tada, kai kitam sunku sklandžiai ar aiškiai kalbėti;
- piešiniais išreikš savo potyrį tamsoje;
- pavaizduos tylą;
- šoks tylos šokį;
- ieškos informacijos: kartu su tėvais domės žmonių su negalia pasiekimais;
- atliks numatytas projekto veiklas nuo sumanymo iki rezultato: nupieš piešinius, pašoks šokį ir kt.;
- ieškos alternatyvių, netradicinių būdų, kaip viena ranka pavalgyti, nusiprausti, apsirengti, kaip tinkamai padėti kitam;
- bus pasirengęs rizikuoti, drąsiai išmėgins neišbandytas situacijas, pavyzdžiui, buvimą tamsoje;
- drąsiai reikš iniciatyvą, pristatys savo pasiūlymus;
- kritiškai vertins informaciją, gebės argumentuoti savo nuomonę apie žmonių įvairovę;
- kartu su tėvais ieškos informacijos apie žmones su negalia, Brailio abėcėlę, domės gestų kalba.

Į pagalbą pedagogui

Svarbu padėti mokytis vaikams empatijos, tolerancijos įvairovei, praktiniais pavyzdžiais atskleisti, kad visi žmonės, nepaisant jų savybių, galių, negalių, poreikių, yra visateisiai visuomenės nariai: jie gali mokytis, dirbti, sportuoti, siekti užsibrėžtų tikslų. Jei grupėje yra vaikų, kurie nešioja akinius (dėvi klausos aparatus), juda vežimėliu ir kt. – svarbu pasikalbėti apie tai, kaip padeda klausos aparatas, akiniai ir t. t., taip pat nereikėtų pamiršti kita kalba kalbančių vaikų, kuriems gali kilti sunkumų bendraujant ir ugdantis.

Pasirinkęs projekto kryptį, pedagogas pasidomi akliesiems pritaikytomis sporto šakomis: golbolu (aklųjų rieduliu), šoudaunu (aklųjų stalo tenisu), taip pat aklųjų abėcėlę (Brailio raštu) ir gestų kalba, kairiarankių veiklos ypatumais, paieško edukacinių filmų apie žmonių su negalia pasiekimus, sėkmingą integraciją į visuomenę.

Naudingos nuorodos (vaizdo įrašai):

Golbolas:



Aklųjų stalo tenisas:



Fizinio ugdymo žaidimai akliesiems:



Gestų kalbos pamokėlės:



Neįgaliųjų plaukimo varžybos:



Neįgaliųjų bėgimo varžybos:



Animacinis filmukas apie šokančią negirdinčią mergaitę:



Pasiūlymai tėvams

Tėvai skatinami kartu su vaiku aptarti žmonių įvairovę ir kiekvieno žmogaus svarbą, paieškoti vaizdinės medžiagos su įkvepiančiais pavyzdžiais, padėti vaikui Brailio raštu parašyti savo vardą.

Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai sužino olimpinės vertybes (draugystė, pagarba, tobulėjimas), supranta jų svarbą sporte ir kasdieniame gyvenime;
- patiria judėjimo džiaugsmą, supranta, kad norint būti sveikam, reikia judėti;
- mokosi valdyti konfliktus, džiaugtis savo ir draugų laimėjimais, bendraudami vengia smurto ir patyčių;
- siekia būti pripažinti ir vertinami.



KO MUS MOKO OLIMPINĖS ŽAIDYNĖS?

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Su vaikais aptariama, kur šis simbolis naudojamas, ką, jų manymu, simbolizuoja olimpiniai žiedai (draugystę tarp žmonių iš 5 pasaulio žemynų), kas yra olimpinės žaidynės ir kaip dažnai jos vyksta, ar jie žino, kad pagrindinės olimpinės vertybės yra pagarba, draugystė ir tobulėjimas, kodėl, jų manymu, šios olimpinės vertybės yra svarbios, ką reiškia „kilnus elgesys“, kaip olimpinėmis vertybėmis ir kilniu elgesiu mes galime vadovautis žaisdami, bendraudami su draugais.

Išklausomi vaikų pasakojimai, patirtys, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas projekto tikslas – elgtis kilniai kaip olimpiečiams.

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas, pavyzdžiui: „Olimpinės žaidynės“, „Ko mus moko olimpinės žaidynės“ ir kt.;
- kokios veiklos bus vykdomos ir kada.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: įvairių sporto priemonių, meninės raiškos priemonių, kompiuterio, multimedijos.

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Grupėje išdėliojami penkių spalvų – geltonos, žalios, mėlynos, raudonos ir juodos – lankai; vaikų klausima: „Kas tai galėtų būti?“, „Ką jie simbolizuoja?“.

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Žiemos olimpinės žaidynės;
 - „Žaidynės“ visai įstaigos bendruomenei;
- išvyka į sporto mokyklą;
- svečias: sportininkas (-ė), olimpietis (-ė);
- pagarba seniems žmonėms.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- įvardija pagrindines olimpinės vertybes, paaiškina jų svarbą;
 - paaiškina, kas yra kilnus elgesys;
- globoja mažesnius, silpnesnius už save;
- paaiškina, kodėl negalima skriausti kito, muštis, stumdytis;
 - saugo save ir draugą, gerbia varžovą;
- darniai veikia komandoje, laikosi taisyklių, džiaugiasi kitų pasiekimais ir laimėjimais;
 - įvardija savo stiprybes ir gebėjimus;
 - džiaugiasi dėl savo asmeninių laimėjimų, kelia sau tikslą tobulėti.

4.

Projektinė vaikų veikla

- Vaikams pasiūloma paskaityti knygų apie gražaus, kilnaus elgesio pavyzdžius, pasiklausti patarlių;
- vaikai pažiūri animacinį filmuką „Apie ančiuką, kuris nemokėjo žaisti futbolo“, aptaria jį;
- vaikai susitaria, kad namuose internete paieškos kilnaus elgesio sporte ar gyvenime pavyzdžių ir kitą dieną pristatys juos visai grupei (papasakos arba parodys filmuką);
- vaikai paskatinami sukurti savo grupės „Kilnaus elgesio kodeksą“ – vaikų mintys ir pasiūlymai surašomi lape ir pakabinami visiems matomoje vietoje;

- vaikai pakviečiami žaisti bendravimą ir bendradarbiavimą skatinančius žaidimus: sakyti draugams komplimentus, gaminti suvenyrus, atvirukus; užsiimdami judria veikla, vaikai gali žaisti ne varžymąsi, o komandos telkimą skatinančius žaidimus, pavyzdžiui,

„Paukšteliai į lizdelį“: salėje ar lauke išdėliojami lankai, vienas vaikas („paukštelis“) įlipa į vieną lanką („lizdelį“), davus signalą „paukšteliai skraido“, vaikai juda salėje, po signalo „paukšteliai į lizdelį“ vaikai turi sugrįžti į lankus. Kiekvieną kartą, „paukšteliams skraidant“, nuimami keli lankai, bet „be lizdelio“ likę „paukšteliai“ neiškrenta iš žaidimo, o eina „į svečius“ pas kitus „paukštelius“. Taip žaidžiama tol, kol lieka 1–2 lankai, į kuriuos turi sutilpti visi vaikai. „Statulos“: vaikai juda salėje ar lauke ir po signalo turi sustoti po 2, 3, 4 ir t. t. ir padaryti „statulą“. „Statulą“ gali bandyti padaryti ir visa grupė ir kt.;

- vaikai padrašinami vykdyti bendras veiklas su ankstyvojo amžiaus vaikais: žaisti su jais, padėti jiems apsirengti, lydėti juos į lauką. Užsiimant judria veikla, galima žaisti judrius žaidimus ir atlikti pratimus, kurių tikslas – saugoti mažesnjį, padėti jam (įveikti įvairias kliūtis, bėgti susikibus rankomis, saugant mažąjį draugą ir t. t.);

- vaikai pabando įvardyti, kas jiems sekasi gerai, o ką norėtų patobulinti (pvz., nušokti toliau nei nušoka dabar, išmokti parašyti savo vardą ir pan.). Vaikų išsakytos mintys ir sau iškelti iššūkiai užrašomi dideliame lape ir pakabinami visiems matomoje vietoje. Užsiimdami judria veikla, vaikai kelia sau iššūkius ir varžosi patys su savimi. Vaikai žaidžia reporterius, fiksuoja vaizdo įrašė, kokį iššūkį sau kas kelia. Susitariama, kad vaikai savarankiškai tobulins numatytą įgūdį, o projekto pabaigoje pasitikrins rezultatus;

- ruošiantis pramogai „Olimpinės žaidynės“, vaikai paskatinami pagaminti olimpinius simbolius: vėliavą, deglą, sukurti olimpinę priesaiką, renginio pradžios šokį. „Olimpinėse žaidynėse“ gali dalyvauti ir tėvai. Per žaidynes vaikai ir tėvai atlieka judrias užduotis (rekomenduojama užduotis sukurti ar išsirinkti kartu su vaikais, jos turėtų būti nesudėtingos ir visiems žinomos), pasidžiaugia savo ir vieni kitų laimėjimais;

- projekto veiklos filmuojamos ir fotografuojamos; rezultatai skelbiami darželio socialinių tinklų puslapiuose, interneto svetainėje;

- pramoga „Olimpinės žaidynės“ vyksta ir salėje, ir lauke.

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- domėsis kilnaus elgesio pavyzdžiais, kartu su tėvais ieškos informacijos įvairiuose šaltiniuose;
- lygins savo paties pasiekimus, pavyzdžiui, šuolio į tolį rezultatus, įvardys, ar antrojo bandymo rezultatas geresnis, ar blogesnis;
- įvardys, kurioje srityje norėtų tobulėti, mes sau iššūkį, sieks užsibrėžto tikslo;
- veikdamas kartu su kitais vaikais, laikysis susitarimų, taisyklių;
- bendraus ir bendradarbiaus, dirbs grupelėmis;
- saugos mažesnius, silpnesnius už save;
- kartu su visais aptars projekto tikslą, teiks pasiūlymus, juos argumentuos;
- grupės draugams pateiks kilnaus elgesio pavyzdžių; kalbės aiškiai ir drąsiai;
- kurdamas kilnaus elgesio kodeksą, asmeninius iššūkius, bandys rašyti (žymėti simboliais, ženklais);
- džiaugsis kūrybos procesu, pasirinkta technika kurdamas olimpinius simbolius: vėliavą, deglą;
- kurs judesius ar jų sekas, improvizuos, atlikdamas „Olimpinių žaidynių“ atidarymo šokį;
- išsikels tikslą, numatys jo įgyvendinimo planą ir apibendrins rezultatus;
- ieškos būdų, kaip judėjimu, sportavimu sudominti kitus vaikus, kaip paskatinti juos judėti;
- rodytų iniciatyvą teikdamas idėjas, išreikšdamas savo nuomonę; padėdamas jaunesniems už save, ugdytų lyderio savybes;
- kritiškai analizuos informaciją, diskutuos apie kilnų elgesį grupėje, vertins, teiks pasiūlymus;
- naudodamasis IT ieškos informacijos;
- naudodamasis IT parengs pristatymą.

Į pagalbą pedagogui

Pasirinkęs projekto kryptį, pedagogas pasidomi panašių projektų vykdymo patirtimis, olimpinio ugdymo ir olimpinėmis vertybėmis. Svarbu suvokti ir perteikti vaikams, kad vadovaujantis olimpizmo idėjomis, pabrėžiamas ne pergalės siekis, o procesas iki jos, nuolatinis tobulėjimas, kilnus elgesys, pagarba varžovams.

Naudingos nuorodos:

Olimpinių vertybių ugdymo programą galima atsisiųsti iš čia:



Animacinis filmukas „Apie ančiuką, kuris nemokėjo žaisti futbolo“:



Pasiūlymai tėvams

Namiškiai skatinami su vaiku pasižvelgti apie draugystę, pagarbą, tobulėjimą, garbingą elgesį.

Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai laisvai juda, patiria džiugių emocijų;
- laisvai judėdami, improvizuodami vaikai atranda savo kūno galimybes, lavina pagrindines fizines ypatybes (vikrumą, lankstumą, pusiausvyrą, koordinaciją, jėgą);
- mokosi saugiai keisti pradines kūno padėtis, vengia nesaugių, sveikata žalojančių judesių, veikdami ribotame plote pratinasi judėti, saugodami save ir kitą;
- pasakų herojų charakterių, kitų objektų ypatybių perteikimas netradiciškai, inovatyviai – kūno judesiais – skatina vaikus fantazuoti, suteikia drąsos ir pasitikėjimo savimi.



1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Pedagogas seka vaikams pasaką, tekstą pajavairindamas gestais, kūno judesiais (pvz., „atsirito didžiulis žaibo kamuolys“ – pedagogas ridenasi per kilimą, „princas sėdo ant žirgo ir išjojo“ – bėga aukštai keldamas kelius ir t. t.), vaikams siūloma įsijungti į veiklą, padėti sugalvoti naujus judesius pasakos siužetui.

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Sudominus vaikus, jie skatinami pasidalyti mintimis apie tai, kaip vienas ar kitas veikėjas galėtų judėti (pasiūlymai išreiškiami ne tik žodžiais, bet ir kūno judesiais), kaip galėtume kūnu pavaizduoti gamtos reiškinius, nejudančius daiktus (medį, stalą, kėdę ir t. t.), kokius judesius mes mokame (eiti, bėgti, šokinėti, ropoti, šliaužti, ridintis, lipti, lįsti), kaip dar galėtume judėti (eiti šonu, pristatomu žingsniu, eiti atbulomis, bėgti aukštai keldami kelius, šokinėti ant vienos kojos ir t. t.), ar vaikai norėtų pabandyti pasaką išreikšti judesiais.

Išklausoma vaikų nuomonė, patirtys ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – kūno raiška visiems kartu sekti pasaką.

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Vaidinimas judesiais kitose erdvėse (pvz., sporto klube, parke);
- pantomima;
- cirkas.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Kūno judesiais perteikia įvairių veikėjų charakterius, imituoja negyvus objektus;
- pavadina kūno judesius;
- paaiškina, kodėl vienam ar kitam veikėjui parinko būtent tokius judesius;
- pasiūlo netradicinių sprendimų;
- pritaiko turimą judėjimo patirtį naujose situacijose.

KAIP JUDESIAIS PASEKTI PASAKĄ?



3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariamas projekto pavadinimas, pavyzdžiui, „Judanti pasaka“, „Kaip judesiais pasekti pasaką?“ ir kt.; numatoma, kokia pasaka judesiais bus sekama, vaikams siūloma pasirinkti vaidmenis, susitariama, kam bus rodoma sukurta pasaka.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: įvairių grupėje esančių priemonių pasakos dekoracijoms sukurti (galima alternatyva – jokių pagalbinių priemonių, visi pasakos veikėjai ir joje esantys negyvi objektai perteikiami tik kūno judesiais). Reikės garso aparatūros muzikai, kostiumų, kurie bus kuriami iš grupėje esančių priemonių arba iš namų atsineštų skarų, medžiagų skiaučiu (kostiumai neturi varžyti judesių), filmuojančio įrenginio, projektoriaus.

4.

Projektinė vaikų veikla

- Vaikams pasiūlomos pasakos, kurios būtų tinkamos aktyviam judėjimui;
- vaikams pasiūloma pažiūrėti šiuolaikinio šokio spektaklių, pantomimos vaizdo įrašų, po to jie skatinami pasidalyti savo įžvalgomis, įspūdžiais; aptariami šokėjų judesiai; aptariami pasirinktos pasakos veikėjai, negyvi objektai; vaikai skatinami ieškoti vieno ar kito veikėjo charakterį atspindinčių judesių, improvizuoti kartu ir po vieną (galų būti, kad vaidmenis vaikai rinksis spontaniškai, išbandys kelis vaidmenis arba visi kartu judesiais vaizduos vieną ar kitą pasakos veikėją);

- labiausiai patikusią pasaką vaikai demonstruoja tėvams, kitų grupių vaikams, kad veikėjai būtų dar įtaigesni, galima pasiūlyti sukurti jiems kostiumus;

- klausantis pasakos, galima judesius kurti tik kojomis (pvz., sėdint), rankomis ar veido išraiška. Arba atvirkščiai – sekti pasaką pagal tai, ką rodo kitas vaikas;

- pedagogui skaitant ar sekant pasakas, vaikai stengiasi jų siužetą pavaizduoti judesiais (bėgioja, šokinėja, plasnoja, ridenasi, stovi ant vienos kojos ir pan.);

- projektinės veiklos filmuojamos (tai gali daryti patys vaikai), filmuota medžiaga vaikai aptaria – taip turi galimybę stebėti save iš šalies, pareikšti nuomonę;

- vaikams pasiūloma perkelti suvaidintą pasaką į komiksą;
- projektas tęsiamas ir lauke, perteikiant judesiais tas pačias ar kitas pasakas, bet turint daugiau erdvės judėti.

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- analizuos savo judėjimo galimybes; išsiaiškina, ką galima perteikti judesiu;
- nurodys, kur panaudos įgytą patirtį;
- vaikas veiks laisvai, išradingai, kūrybiškai, drąsiai eksperimentuos;
- veiks grupelėje su kitais vaikais, siekdamas bendro rezultato;
- išreikš savo mintis, sumanymus, jausmus, nuotaikas, pagrįs nuomonę, dalysis įspūdžiais;
- įvardys savo mėgstamas pasakas, gebės nupasakoti jų turinį, apibūdinti veikėjus;
- tyrinės judėjimą, judesį, jungs vieną judesį su kitu;
- kurs judesius ar jų seką, improvizuos;
- savarankiškai ar suaugusiųjų padedamas kurs kostiumus, dekoracijas;
- darbą atliks nuo sumanymo iki rezultato;
- bandys savarankiškai spręsti problemas (ieškos priimtinausių judesių nuotaikai perteikti ir veikėjo charakteriui sukurti);
- duos valią vaizduotei ir fantazijai; fantazijas išreikš kūno judesiais;
- siūlys netradicines idėjas, bandys jas perteikti;
- drąsiai reikš iniciatyvą, pristatys savo pasiūlymus, kaip improvizuoti, kurti judesius;
- išbandys naują veiklos būdą – netradiciniu būdu atskleis pasakos turinį;
- apmąstys sukurtus judesius, gebės įvardyti, ką galima buvo padaryti kitaip;
- naudosis IT technologijomis, ieškodamas internete šiuolaikinio šokio spektaklių.

Į pagalbą pedagogui

Pedagogui reikėtų prisiminti pagrindinius judesius, kuriuos gali atlikti priešmokyklinio amžiaus vaikas. Reikėtų skatinti vaikus improvizuoti, kurti. Rekomenduojama pagirti vaikus už jų iniciatyvas, naujus, neįprastus judesius, vengti šabloniškų judesių (pvz., varlė būtinai turi šokinėti). Siūloma kūrybiškai parinkti pasakos garso takelį; tinkamai parinkta muzika leis sklandžiau improvizuoti, vaikai galės reaguoti į jos tempą, nuotaiką. Laisvam judesiu ir improvizacijai puikiai tinka klasikinė, instrumentinė muzika, filmų garso takeliai. Siūloma vengti dainų su žodžiais, kurie skatina imitacinius judesius. Jei vaikui nedrąsu, galima pasiūlyti užsimerkti ir vaidinti, „susikūrus“ savo privačią erdvę. Jei vaikams nedrąsu judėti po vieną, stebint visiems, galima pasiūlyti keliems vaikams būti tuo pačiu pasakos veikėju arba kiekvieną pasakos veiksmą ar veikėją pavaizduoti judesiais visiems kartu. Kadangi svarbu, kad visi vaikai dalyvautų organizuojamose veiklose, pedagogas turėtų apsvaistyti, kaip įtraukti į šią veiklą vaikus, patiriančius judėjimo sunkumų, turinčius sveikatos sutrikimų.

Jei vaikai norėtų patys sukurti kostiumus pasakos veikėjams, galima pasiūlyti jiems iš namų atsinešti skarų, medžiagų skiaučiu, kurias rišdami, kišdami už drabužių, jie galėtų pasipuosti.

Naudingos nuorodos:

Edukacinis vaizdo įrašas

„Būk aktyvus – būsi patrauklus“:



Šiuolaikinio šokio vaizdo įrašas:



Pasiūlymai tėvams

Tėvai kviečiami pasidomėti, kokių pasakos veikėju vaikas buvo, kaip jam sekėsi, pasiūlyti vaidmenį pakartoti namuose, aptarti su vaiku šio veikėjo kostiumą ir paieškoti medžiagų, iš kurių vaikas pats galėtų jį nesunkiai pasigaminti (skarelių, audinių skiaučiu, galvos apdangalų ir t. t.).

Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai supranta sveiko maisto naudą ir kalba apie ją;
- paaiškina, kuris maistas palankus sveikatai, o kuris – ne;
- žaisdami imitacinius žaidimus, susipažįsta su sveikų ir skanių užkandžių gamyba;
- drąsiai ir argumentuotai reiškia savo nuomonę.

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Sveiko maisto mugė;
- žolelių arbatos, „arbatinė“;
- maisto paveldas;
- įvairių tautų patiekalai.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai paaiškina sveiko maisto teikiamą naudą, analizuoja, dalijasi mintimis, kuris maisto produktas naudingas sveikatai, o kuris – ne ir kodėl;
- per išvyką į kavinę savarankiškai pasirenka sveiką patiekalą, analizuoja, iš ko ir kaip jis pagamintas;
- kuria ir projektuoja „sveiko maisto užkandinę“, veikia komandoje;
- savarankiškai ar padedami pedagogo, pagamina nesudėtingą sveiką užkandį;
- ieško sveikų užkandžių receptų internete;
- fotografuoja, pedagogo padedami, perkelia nuotraukas į kompiuterį, naudoja jas projekto veiklose.

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Vaikams paruošiama vaisių (obuolių, kriaušių ar pan.) ir daržovių (pjaustytų morkų, agurkų) lėkštė. Į kiekvieną vaisiaus ar daržovės gabalėlį įsmeigiamas medinis smeigtukas su priklijuotu vaisiaus pavadinimu ir „kaina“, pavyzdžiui: „Obuolys – 10 apsikabinimų“, „Morka – 5 rankos paspaudimai“ ir pan.



2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Vaikams „nusipirkus“ ir suvalgius lėkštėje buvusius vaisius ir daržoves, su jais pasikalbama apie tai, kur galima suvalgyti sveikų užkandžių, kokį sveiką maistą jie valgo namuose, svečiuose, švęsdami gimtadienius, ar jie mėgsta lankytis kavinėje (užkandinėje), kokių sveikų patiekalų mes galime rasti kavinėje, kokie mėgstamiausi vaikų kavinėse valgomi patiekalai ir kodėl, ko reikia, norint įkurti sveiko maisto užkandinę, kokių užkandžių jie siūlytų savo užkandinės lankytojams.

Išklausomi vaikų pasakojimai, patirtys, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – suprasti, kas yra sveikas maistas.

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Nusprendus su vaikais „įrengti“ sveiko maisto užkandinę darželio grupėje, aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas, pavyzdžiui: „Sveiko maisto užkandinė“, „Kas yra sveikas maistas?“ ir kt.;
- kaip užkandinę turėtų atrodyti: kur sveiki užkandžiai bus gaminami, kur bus įrengta valgymo erdvė;
- darbai ir atsakomybės: kas bus maisto gamintojai, padavėjai, lankytojai;
- kas sudarys užkandinės meniu: vaikai kartu su pedagogu, vaikai kartu su tėvais;
- iš kur bus gaunama maisto produktų sveikiems užkandžiams;
 - kokia „valiuta“ bus atsiskaitoma.

Susitarimai užrašomi dideliame lape ar kt. Numatoma vieta namiškių pasiūlymams: tėvai pažymi, ar pageidauja dalyvauti sudarant meniu ir kartu su vaikais pasidomėti sveikais užkandžiais, kokiais produktais užkandžių gamybai pasirūpins.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės sveiko maisto užkandinės „statybai“ ir apipavidalinimui, sveikų užkandžių gamybai, prekybai: maisto produktų, maisto svarstyklių, stalo serviravimo priemonių ir kt.

KAS YRA SVEIKAS MAISTAS?

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- susipažins su maisto produktų sudėtimi, įgis žinių apie maistines medžiagas;
- gamins ir eksperimentuos derindamas produktus, apibūdins patiekalo skonį;
- svers maisto produktus, analizuos receptus, parinks reikalingus produktus užkandžiui pagaminti;
- analizuos kavinėje siūlomų patiekalų kainas, padedamas suaugusiųjų, bandys už juos sumokėti;
- geranoriškai, draugiškai bendraus ir bendradarbiaus, sieks bendro tikslo;
- žaisdamas imitacinį modeliuojantį žaidimą, imituos profesinę veiklą, prisiims įvairius vaidmenis;
- diskutuos apie sveikatai naudingus maisto produktus ir jų teikiamą naudą, argumentuotai reikš savo nuomonę;
- pristatys savo sveiko užkandžio receptą kitiems;
- sudarydamas meniu bandys rašyti;
- projektuos ir kurs „užkandinės“ aplinką;
- estetiškai apipavidalins meniu, patraukliai pateiks pagamintą užkandį;
- ieškos informacijos namų aplinkoje ir interneto erdvėje (pvz., sveiko maisto receptų, mėgstamų kavinių tinklalapių);
- atliks numatytą darbą nuo sumanymo iki rezultato;
- gebės pritaikyti turimą patirtį naujose situacijose, kurdamas sveiko maisto užkandinę grupėje;
- mąstys nestandartiškai, siūlys savo idėjas ir jų įgyvendinimo būdus;
- gebės nustatyti patiekalų kainas, skaičiuoti gautas pajamas;
- drąsiai reikš iniciatyvą, pristatys savo pasiūlymus;
- kritiškai vertins informaciją, gebės argumentuoti, kodėl vieni patiekalai sveikatai naudingi, o kiti – ne, gebės pasirinkti;
- išmanys algoritmą: gamins užkandžius nustatyta tvarka, laikysis receptuose nurodyto eiliškumo;
- naudodamasis IT, pristatys namuose pasirinktus receptus.

4.

Projektinė vaikų veikla

- Vaikams pasiūloma pažiūrėti edukacinių filmukų sveikos mitybos tema, po to jie skatinami padiskutuoti apie maisto produktus, jų vertingas maistines medžiagas ir poveikį organizmui;
- suorganizuojama ekskursija į darželio virtuvę, pokalbis su virtuvės darbuotojais;
- vaikams pasiūloma pafantazuoti, kaip galėtų atrodyti sveiko maisto užkandinė, bandyti nupiešti sveiko maisto užkandinės projektą (rekomenduojamas individualus ar komandinis darbas);



- padedami pedagogų, vaikai grupėje įrengia užkandinę: maisto gamybos, valgymo erdves, jas apipavidalina;
- sukuriamas sveiko maisto užkandinės meniu. Kiekvienam vaikui siūloma pristatyti iš namų atsineštų sveikų užkandžių receptus, tada visi kartu išsirenka sutartą kiekį užkandžių, kuriuos galės savarankiškai pagaminti ir pasiūlyti užkandinės lankytojams;

- vaikai gamina sveikus užkandžius, juos fotografuoja, bando savarankiškai ar pedagogo padedami atspausdinti nuotraukas, užrašyti kainas ir pakabinti sutartoje vietoje (kiekvieną dieną galima gaminti po vieną sutartą užkandį);
- pageidaujantiems būti „padavėjais“ vaikams siūloma aptarnauti užkandinės lankytojus;
- vaikai iš reklaminių lankstinukų kerpa produktų paveikslėlius ir ruošia „sveiko maisto lėkštę“ ar pan.;

- projekto pabaigoje kartu su pedagogais ir lydinčiais tėvais vaikai apsilanko pasirinktoje kavinėje, kur analizuoja meniu, renkasi sveikiausius užkandžius ir gėrimus, diskutuoja, kas iš ko pagaminta, ir pan.;
- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas lauke (pvz., bus įrengta „lauko virtuvė“ ir susiorganizuota maisto gamybos popietė kartu su tėveliais).

Į pagalbą pedagogui

Pedagogas projekte veikia kaip vaikų pagalbininkas, suprantantis patirtinio ugdymosi naudą, skatina ir palaiko vaikų iniciatyvas, skatina rasti būdų sunkumams įveikti. Dėmesys kreipiamas į tai, ką vaikai pabandė, suprato, ką atliko; stiprinama jų motyvacija veikti. Paieško edukacinių filmukų apie sveiką maistą:

Vaizdo įrašas apie subalansuotą dietą anglų k. (*Balanced Diet*):



„Sveiko maisto lėkštė“:



„Apie kiškiuką, kuris nenorėjo valgyti“:



„Kaip valgyti sveikai“:



„Mityba ir matavimo vienetai“:



„Sveika mityba vaikams“:



Pasiūlymai tėvams

Namiškiai paskatinami kartu su vaiku pasidomėti sveikų užkandžių receptais, padėti vaikui pristatyti savo receptą, pasirūpinti maisto produktais, reikalingais pasiūlytam užkandžiui pagaminti.

Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai supranta, koks svarbus ir reikalingas vanduo visai gyvybei Žemėje;
- suvokia, kad vanduo reikalingas, norint gerai jaustis ir būti sveikam;
- geba reaguoti į kūno siunčiamus signalus (troškulį);
- geba stebėti, analizuoti ir vertinti savo suvartojamo vandens kiekį.



5. Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai įvardija vandens teikiama naudą sveikatai ir gyvybei;
- paaiškina, kokį kiekį vandens reikia išgerti per dieną;
- atpažįsta troškulį ir žino, kaip jį numalšinti;
- kontroliuoja savo išgeriamo vandens kiekį.

6. Idėjos, kurias galima tęsti

- Mineraliniai vandenys;
- vandens pramogos lauke;
- vanduo – higienos priemonė;
- „Vaisių ir daržovių iššūkis“;
- „Mankštos iššūkis“.

1. Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Penktadienį pradėdamas eksperimentas: į dvi vazas įmerkiamos dvi gėlės. Vienoje vazoje įpilta daugiau, kitoje – mažiau vandens. Pirmadienį pedagogas atkreipia vaikų dėmesį į tuštesnę vazoje buvusią, tikėtina, labiau apvytusią gėlę ir paklausia, kodėl, jų manymu, taip nutiko.

2. Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Aptarus eksperimento rezultatus, su vaikais tęsiamas pokalbis apie tai, kodėl svarbu gerti vandenį, kas nutinka gyviems organizmams, negaunantiems pakankamai vandens, ar galima vandens išgerti per daug, kas tada nutiktų, ar karštą dieną vandens reikia gerti daugiau nei šaltą, kokiose situacijose mūsų organizmas reikalauja daugiau vandens (aktyviai judant, sergant (pvz., karščiuojant, vemiant, viduriuojant), kiek stiklinių vandens vaikai išgeria per dieną, kiek reikėtų išgerti (5–7 stiklines), kodėl vandenį gerti sveikiau nei saldžius gaiviuosius gėrimus, kaip galėtume vandenį paskaninti (įdėdami į jį uogų, vaisių, daržovių ir pan.).

Išklausomi vaikų pasakojimai, patirtys, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – suprasti vandens naudą sveikatai ir gerai savijautai.

3. Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas, pavyzdžiui, „Gertuvių iššūkis“, „Kodėl vanduo toks galingas?“ ir kt.;
- susitariama, kokios veiklos bus vykdomos;
- numatoma, ar projektas vyks tik grupėje, ar bus tęsiamas ir savaitgalį namuose;
- tėvai informuojami apie projektą ir paprašomi pasirūpinti 500–600 ml gertuvėmis, pagamintomis iš kokybiško plastiko.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: vandens, gertuvių, įvairių vandeniui atsparių priemonių gertuvėms dekoruoti, popieriaus, pieštukų, flomasterių, filmuojančio įrenginio, pavyzdžiui, mobiliojo telefono, kompiuterio.

KODĖL VANDUO TOKS GALINGAS?

4.

Projektinė vaikų veikla

- Vaikams pasiūloma susipažinti su vandens teikiama nauda žiūrint edukacinius filmukus; vaikai skatinami dalytis mintimis apie vandens naudą mūsų sveikatai, aptariama, kiek vandens reikėtų suvartoti jų amžiaus vaikams;
- naudodami pageidaujamas priemones, vaikai dekoruoja iš namų atsineštas gertuves ir kuria originalią gertuvę;
- vaikams pasiūloma pasigaminti asmeninį „5 dienų iššūkių“ kalendorių: ant A4 popieriaus lapo nupiešiamos nespaltotos gertuvės ir užrašomas savo vardas. Visi kalendoriai pritvirtinami sutarčioje, gerai matomoje vietoje (galima gaminti virtualius kalendorius piešimo programėlėmis ir išsaugoti juos specialiame aplanke);

• „Vandens gėrimo dieną“ su vaikais aptariama, kaip pagardinti vandenį, kad gėrimas būtų sveikas, skanus ir nesaldus, ir tai išbandoma: kuriami vandens gėrimų receptai, ieškoma idėjų internete, gaminami vandens gėrimai, pagardinant juos uogomis, vaisiais, žolelėmis, daržovėmis, pavyzdžiui, agurkais;

• įgyvendinę projektą, vaikai dalijasi iššūkių kalendoriumi, juos komentuoja;

• projektas vykdomas ir lauke, šiltuoju metų laiku susiorganizuojant vandens pramogų dieną, piešiant drėgnais teptukais ant asfalto ir stebint, kaip vanduo garuoja, ir kt.

• vykstant projektui vaikai geria vandenį, o kaskart ištuštinę gertuvę – nuspalvina jos piešinį kalendoriuje (gertuves rekomenduojama nešėti ir į lauką ar sporto salę);

• vaikų grupelėms pasiūloma pristatyti savo gėrimo receptą, o pristatymą nufilmuoti; pagamintus gėrimus ragauti, svarstyti, kodėl šie gėrimai sveikesni už sultis ar gazuotus saldžiuosius gėrimus;

• vykstant projektui vaikams pasiūloma atlikti eksperimentus su vandeniu, piešti ant vandens, „maudyti“ virtualiame upelyje (tam reikės interaktyviųjų grindų; jų neturint, galima kurti siužetą ir skatinti vaikus atitinkamai judėti);

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- išsiaiškina vandens (geriamojo ir negeriamojo) savybes;
- supras vandens teikiamą naudą sveikatai;
- atlikdamas eksperimentus su vandeniu, įvairiais būdais tyrinėja aplinką;
- ištikus nesėkmei, nebijojantis kreiptis pagalbos į suaugusiuosius, tarsi, konsultuos;
- dalyvis mintimis apie vandens teikiamą naudą, pasakos apie asmeninius įpročius;
- užsirašys vardą ant savo dekoruojamos gertuvės;
- naudodamas įvairias technikas, dekoruos gertuves;
- lavins vaizduotę;
- sieks užsibrėžto tikslo nuo idėjos iki rezultato, įgyvendindamas sau mestą iššūkį;
- siūlys idėjų, kaip pagardinti vandenį, kurs vandens kokteilių receptus;
- gebės planuoti, stebėti, skaičiuoti savo suvartojamo vandens kiekį;
- paaiškina, kodėl vanduo reikalingas mūsų organizmui, kas nutiktų, jei mes negautume pakankamai vandens;
- filmuojančiais įrenginiais filmuos vieni kitus, perkels duomenis į kompiuterį;
- sudarys iššūkių kalendorių ir jame pažymės išgerto vandens kiekį;
- internete ieškos vandens kokteilių receptų.

Į pagalbą pedagogui

Vykdamas projektą, svarbu vaikams paaiškinti, kad ne tik per mažas, bet ir per didelis suvartojamo vandens kiekis yra kenksmingas organizmui, todėl pagrindinis tikslas – ne lenktyniauti, kas išgers daugiau vandens ir pirmas užpildys kalendorių, bet stebėti savo kūno signalus ir tinkamai į juos reaguoti. Pasibaigus projektui gertuvės turėtų likti grupėje, kad vaikai ir toliau pagal poreikį gertų vandenį.

Pedagogas pasidomi, kokį kiekį vandens rekomenduojama suvartoti per parą priešmokyklinio amžiaus vaikams – 5–7 stiklines arba 1,3–1,7 litro.

Naudingos nuorodos apie vandens teikiamą naudą ir įvairias veiklas su vandeniu:

Vaizdo įrašas apie vandens svarbą organizmui anglų k. (*What would happen if you didn't drink water?*);



Vaizdo įrašas „Kodėl reikia gerti vandens“;



23 smagūs triukai ir žaidimai su vandeniu vaikams anglų k. (*23 fun water tricks and games for kids*);



Pasiūlymai tėvams

Namiškiai paskatinami padėti vaikams internete paieškoti sveikų gėrimų su vandeniu receptų, labiausiai patikusį receptą atspausdinti arba įrašyti į skaitmeninę laikmeną.

Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai susipažįsta su kompiuterio ir televizoriaus poveikiu sveikatai ir savijautai;
- mokosi riboti kompiuteriui ar TV skiriamą laiką;
- suvokia, kad laikantis taisyklių galima išvengti konfliktų.

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Kompiuteriniai žaidimai ir kitos IT pramogos – labai patrauklios vaikams, todėl grupėje gali kilti konfliktų, jei vaikai nepasidalija kompiuteriu ar planšetėmis, nesutinka su laiko apribojimais. Siekdamas inicijuoti diskusiją, pedagogas imituoja, kad grupėje esantis kompiuteris ar planšetė atsiuntė jiems laišką.

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Perskaičius kompiuterio ar planšetės laišką, su vaikais pasiūnėkama apie tai, kaip kompiuteris kasdien mums padeda, kodėl vaikams patinka žaisti kompiuteriu, ką dažniausiai jie žaidžia ar žiūri naudodami kompiuterį, kodėl reikia riboti laiką, praleidžiamą prie kompiuterio ar televizoriaus, kokia smagi veikla galėtų pakeisti sėdėjimą prie kompiuterio ar televizoriaus, ar namuose jie turi naudojimosi kompiuteriu ar televizoriumi taisykles, ar tokios taisyklės grupėje padėtų išvengti pykčių ir planuoti veiklas.

Išklausomos vaikų patirtys, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – suderinus su tėvais, susiplanuoti kompiuteriui ir kitiems IT prietaisams skiriamą laiką.

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Kompiuterinio žaidimo veiklų istorijų kūrimas: vaidinimai, piešiniai, komiksai, knygelės gaminimas;
- „Kaip išmokti pasakyti NE“.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai sužino, kad nesaikingai naudojantis IT prietaisais gaištamas laikas, kenkiama savo sveikatai;
- pasako, kiek laiko galima praleisti prie kompiuterio, TV ir kodėl;
- stebi ir kontroliuoja savo laiką, praleidžiamą prie IT prietaisų darželyje ir namuose;
- naudojami fizinį aktyvumą skatinančiomis programėlėmis – žaidimais;
- išmoksta akių mankštos ir geba ją atlikti savarankiškai.

KAIP „SUSIDRAUGAUTI“ SU KOMPIUTERIU IR TELEVIZORIUMI?



3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas, pavyzdžiui, „Su IT draugauju, bet nepiktnaudžiauju“, „Kompiuteris ir televizorius – mūsų draugai ar priešai?“ ir kt.;
 - kokios veiklos bus vykdomos (naudojimosi kompiuteriu ir kitais IT prietaisais taisyklių sukūrimas, naudojimosi kompiuteriu ar planšetėmis tvarkaraščių sudarymas, kūrybinės veiklos, judrios veiklos), kada jos vyks.
- Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: projektoriaus arba interaktyviosios lentos, kompiuterio ar planšetė, piešimo priemonių ir kt.

4.

Projektinė vaikų veikla

- Kartu su vaikais kuriamos naudojimosi kompiuteriu / planšetėmis / interaktyviaja lenta ar kitais IT prietaisais taisyklės: kiek laiko grupėje jais bus naudojama, kaip bus naudojama ir kt.; diskutuojama apie nesaikingo IT naudojimo poveikį sveikatai, aptariami vaikų įpročiai prie kompiuterio ar TV, internetinio saugumo tema;
- vaikams pasiūloma sudaryti naudojimosi grupėje esančiais IT prietaisais tvarkaraštį: numatyti IT skiriamą laiką, padalyti jį po 15 min. ir pasiūlyti vaikams pasirinkti, kada kuris norės žaisti. Taip pat su vaikais susitariama, kokią bendrą interaktyvią veiklą galima būtų vykdyti: šokti interaktyvius šokius ir t. t. Kad vaikams būtų paprasčiau sekti prie kompiuterio praleidžiamą laiką, naudojama laikrodžio programėlė;

- išsiaiškinus, kokie kompiuteriniai žaidimai vaikams labiausiai patinka, pasiūloma juos (arba jų fragmentus) perkelti į realią erdvę; galima pažaisti žaidimą „Lobio medžioklė“ (daugelio kompiuterinių žaidimų tikslas – įveikti įvairias kliūtis ir surinkti kuo daugiau trofėjų: daiktų, pinigų, aukso luitų ir t. t.; tas pats atliekama sporto salėje ar lauke, sukūrus kliūčių ruožą ir išdėliojus sutartą „lobį“); žaidimas „Tetris“ – salės gale išdėliojami 5 lankai ir žaidžiamos gaudynės, pagautas vaikas turi stoti į lanką; kai visi 5 lankai užpildomi – sugauti vaikai gali grįžti į žaidimą;

- pedagogas pamoko vaikus akių mankštos pratimų; judriosioms pertraukėlėms grupėje įsivedama kortelių ar kauliuko sistema: kiekvienam kauliuko skaičiui priskiriamas sutartas fizinis pratimas, pavyzdžiui, 1 – šuoliukai, 2 – „malūnas“ rankomis ir t. t.; sutartu judriosios pertraukėlės laiku metamas kauliukas ir atliekamas toks pratimas, koks skaičius išriedėjo. Tas pats daroma su kortelėmis: pagaminamos 6 kortelės su skirtingais pratimais ir leidžiama vaikams traukti burtus, kokį pratimą atliks;

- projektas tęsiamas lauke, ruošiant ir filmuojant „laidas“ apie, pavyzdžiui, vabzdžius, debesis ar pan.

- vaikai kartu su pedagogu kuria klausimus viktorinai ir surengia viktoriną „Su IT draugauju, bet nepiktnaudžiauju“. Surengiant konferencinį „Skype“ pokalbį, kartu su kito darželio vaikais įvyksta interaktyvi viktorina;

- vaikams pasiūloma sukurti gyvą grupės „televiziją“: susitarti, kokios laidos bus „transliuojamos“, kas bus laidų vedėjai, reporteriai, operatoriai. Į „laidas“ kviečiami tėveliai, darželio darbuotojai (pvz., jie pristato savo profesiją). Vaikai, panorėję būti operatoriais, kviečiami filmuoti, o vėliau visiems kartu galima susiorganizuoti peržiūrą;

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- išsiaiškinti, kiek laiko galima praleisti prie kompiuterio, planšetės ar TV, gebės papasakoti tai savais žodžiais, argumentuoti, kodėl;
- susipažins su laiko sekimo programėlėmis ir jų padedamas kontroliuos savo laiką;
- aktyviai dalyvaus rengiant klausimus viktorinai;
- gebės laikytis susitarimų ir taisyklių; praėjus sutartam laikui, IT įrenginį perduos draugui ar pedagogui;
- įvardys, kas jam įdomu: kokius kompiuterinius žaidimus mėgsta žaisti, kokias laidas žiūrėti;
- kalbės prieš grupę, pristatydamas savo naudojimosi IT prietaisais namuose tvarkaraštį;
- žaisdamas „televiziją“ ims interviu, „ves laidas“;
- naudodamas meninės raiškos priemones, parengs originalų IT prietaisų naudojimo namuose tvarkaraštį;
- improvizuos, vaidins kurdamas „televizijos laidas“;
- judės, šoks mėgdžiodamas ekrane matomų šokių judesius, formuos naujų judesių bagažą;
- ieškodamas informacijos naudosis IKT;
- IT įrenginiais filmuos „laidas“;
- siūlys idėjas, kaip kompiuterinius žaidimus perkelti į realią erdvę;
- gebės planuoti ir sekti savo laiką, praleidžiamą prie IT prietaisų;
- kritiškai analizuos prie kompiuterio ar kitų IT įrenginių praleidžiamą laiką. Nurodys, ar jis atitinka rekomendacijose pateiktas normas;
- savarankiškai naudosis IT prietaisais.

Į pagalbą pedagogui

Kuriant intriga ir rašant kompiuterio ar planšetės laišką, reikėtų atkreipti dėmesį į vaikų konfliktus dėl laiko, praleidžiamo prie IT prietaisų, į besaikį, sveikatai žalingą naudojimąsi IT prietaisais, į internetinio saugumo problemas. Kad kompiuteris netaptų priešu arba kaip saugiai elgtis internete:



Pasirinkus projekto kryptį, svarbu susipažinti su IT prietaisų naudojimo priešmokykliniame amžiuje rekomendacijomis (mokslininkai rekomenduoja priešmokyklinio amžiaus vaikams prie kompiuterio per dieną praleisti iki 30 minučių, jas padalijant į intervalus po 5–10 minučių), taip pat aptarti su tėvais naudojimosi IT prietaisais namuose ypatumus.

Akių mankštos pratimų galima rasti čia:



Kad vaikai galėtų savarankiškai kontroliuoti prie kompiuterio praleidžiamą laiką, naudojama įvairių laiko matuoklių programėlė, kurią rasite čia:



Pasiūlymai tėvams

Tėvai kviečiami teikti veiklų pasiūlymus, bendradarbiauti su pedagogu, dalytis IT prietaisų naudojimo namuose informacija, kurti bendras taisykles, derinti jas (pvz., vaikams galima pasiūlyti sukurti IT prietaisų naudojimo namuose tvarkaraštį: perlenkus popieriaus lapą pusiau, ant išorinės pusės vaikai gali nupiešti savo mėgstamus IT prietaisus: kompiuterį, telefoną, planšetę, TV, užrašyti savo vardą. Vidinėje lapo pusėje rekomenduojama fiksuoti, kiek laiko namuose vaikai žaidė kompiuteriu / planšete / telefonu, žiūrėjo TV. Vykstant projektui kiekvieną rytą grupėje vaikai galėtų pristatyti tvarkaraštyje fiksuotus rezultatus). Namiečiai ir pedagogas turėtų suderinti veiklas prie IT prietaisų grupėje ir namuose, kad prie jų praleidžiamas laikas neviršytų rekomenduojamos paros normos.

Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai susipažįsta su drabužių paskirtimi;
- geba savarankiškai apsirengti, atsižvelgdami į oro sąlygas ir (ar) atliekamą veiklą;
- geba kontroliuoti savo organizmo būsenas: sušalę – apsirengti, sušilę – nusirengti;
- siekia įgyvendinti konkrečius sumanymus.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Padedami suaugusiųjų ar savarankiškai pagal orą pasirenka drabužius ir avalynę;
- argumentuoja, kodėl svarbu apsirengti ir apsiauti pagal oro sąlygas;
- paaiškina, kokius drabužius (avalynę) vilkime (avime) žiemą, o kokius – vasarą ir kodėl;
- paaiškina, kodėl vieni drabužiai (avalynė) yra patogūs sportuoti, o kiti – ne;
- atsižvelgia į savo organizmo būsenas: sušilę nusirengia, o sušalę – apsirengia;
- savarankiškai apsirengia, nusirengia, apsiauna batus;
 - nusako veiksmų seką – ką iš eilės rengiasi, ruošdamiesi eiti į lauką;
 - savo mintis ir idėjas kūrybiškai perteikia piešdami, konstruodami.

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- analizuos drabužių paskirtį, apibendrins gautas žinias, sukurdamas plakata, schemą;
- tarsis su suaugusiaisiais ir draugais;
- perims vieni kitų patirtį;
- gebės taisyklingai vartoti tinkamas sąvokas konkrečioms veiksmams įvardyti: *užsimausti, apsiauti, užsidėti*;
- pristatydamas parengtą schemą, kalbės aiškiai ir drąsiai;
- dekoruodamas marškinėlius, rašys savo vardą, pieš ornamentus;
- pieš savo siluetus ir bandys juos aprengti;
- naudos įvairias meninės raiškos technikas;
- lavins vaizduotę kurdamas šlepetes, dekoruodamas marškinėlius;
- kūrybinius darbus („Aprenk save“, „Stebuklingos šlepetės“ ir kt.) atliks nuo idėjos iki rezultato;
- atlikdamas menines užduotis, ieškos netradicinių sprendimų;
- prisiimdamas atsakingus vaidmenis, įgyvendins savo iniciatyvas;
- diskutuos, kodėl vieni drabužiai patogūs judėti, o kiti – ne;
- vertins, su kuriais drabužiais žiemą būtų per šalta, o vasarą – per šilta;
- taikys aprangos algoritmą: ką po ko rengiamės eidami į lauką.

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

„Kas slepiasi dėžėje?“ Pedagogas atneša į grupę dėžę, kurioje pilna įvairiausių drabužių: šilta kepurė, kepuraitė nuo saulės, šalikas, kojinės, pirštinės, striukė, marškinėliai trumpomis rankovėmis, karnavaliniai kostiumai ir kt. Vaikams pasiūloma savarankiškai apžiūrėti dėžės turinį, padiskutuoti, kas kam skirta, pasimatuoti.



2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Su vaikais kalbamasi apie tai, kad keičiantis orams, ne visada žinome, kaip tinkamai apsirengti, nors tinkamai pasirinkti aprangą yra labai svarbu. Vaikai dalijasi mintimis apie dėžėje rastą „lobį“, diskutuoja apie tai, kuriuos drabužius ir kodėl mes dėvime žiemą, o kuriuos – vasarą, kodėl vasarą mums reikalinga kepuraitė nuo saulės, kodėl žiemą būtinos pirštinės ir šalikas, kaip reikėtų rengtis lietui lyjant, kokių batų reikėtų norint braidžioti po balas, o kokių – ruošiantis į pėsčiųjų žygi, kaip reikėtų apsirengti ir apsiauti ruošiantis sportuoti, su kokiais drabužiais mes miegame, kas nutiktų, jei vasarą mes vaikščiotume su žieminiiais drabužiais, o žiemą – su vasariniais, ką reikėtų daryti sušilus ar sušalus.

Išklausomi vaikų pasakojimai, patirtys, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – mokyti pasirinkti aprangą pagal oro sąlygas.

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

- Kartu su vaikais aptariama, koks galėtų būti projekto pavadinimas, pavyzdžiui, „Spintos paslaptys“, „Kas slepiasi mūsų spintose?“ ir kt. Aptariama projekto idėja ir jos įgyvendinimo žingsniai:
- kaip atliksime savo spintos tyrimą, kas mums padės;
 - kaip fiksuosime tyrimo rezultatus, kam juos pristatysime;
 - ką dar galėtume veikti, kad suprastume, kokius drabužius kokiu oru vilkėti;
 - kaip greitai ir tinkamai apsirengti, nusirengti.
- Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: reklaminių katalogų, žirklių, kartono, įvairių juostelių (šlepetėms gaminti), marškinėlių, piešti ant audinio skirtų (tekstilės) flomasterių.

4.

Projektinė vaikų veikla

- Vaikams pasiūloma atlikti įsivaizduojamos spintos „reviziją“; rezultatus – piešinius galima pateikti plakate, schemeje ar pan.; drabužiai (kepurė, šalikas, pirštinės, kelnės, sijonas ir t. t.) pažymimi sutartiniais sezono ženklais;
- iš reklaminių katalogų iškerpami įvairūs drabužiai, jie rūšiuojami pagal sezoniškumą;
 - „Aprenk save“: ant didelių lapų (ar tapetų) nupiešiami vaikų siluetai (vieni vaikai atsigula ant popieriaus lapų, o kiti juos apvedžioja), tada vaikai piešia drabužius savo siluetais, spalvina juos įvairiomis technikomis (šiai veiklai reikia daug erdvės, todėl rekomenduojama ją vykdyti (sporto) salėje arba lauke);

5.

- tekstilės flomasteriais vaikai dekoruoja baltus marškinėlius: piešia ant jų įvairius ornamentus, piešinius, rašo savo vardus (marškinėlius vaikai vėliau galės dėvėti per fizinio ugdymo pamokėles);
- nusiavę batukus, vaikai ant storo kartono apvedžioja jų padų formą, pedagogo padedami iškerpa ir kuria „stebuklingas šlepetes“ (pagamintas šlepetes bus galima lyginti, dėlioti pagal dydį, surengti šlepečių parodą);

- vaikai pakviečiami žaisti „Svogūną“: per nustatytą laiką apsirengti kuo daugiau marškinėlių ir atvirkščiai – kuo greičiau nusirengti marškinėlius ir tvarkingai padėti juos ant kėdės arba pabandyti sulankstyti;

- „Pasimetusios pirštinės“: visos vaikų pirštinės sudedamos kartu ir sumaišomos (galima sudėti į didelę dėžę). Pradėjus žaidimą, vaikai ieško savo pirštinių ir mokosi jas kuo greičiau užsimausti (galima sumaišyti ir batukus, šalikus);

- vaikai bando rengtis įvairiais drabužiais, atlieka kitus eksperimentus, o vėliau diskutuoja apie tai, kodėl, pavyzdžiui, apsirengus guminiiais drabužiais sunku pakelti kaitrą, kodėl sunku bėgioti su šlepetėmis, kodėl aprasoja akiniai, kai iš šaltos aplinkos įėjini į šiltą kambarį, kiek ilgai ledo gabalėlį galima išlaikyti delne su pirštine ir be pirštinės ir kt.;

- su vaikais aptariami tvankumo, žvarbumo, drėgnumo ir kiti pojūčiai, pasikalbama, kas yra prakaitavimas, drėbulys ir pan.;

- projektas tęsiamas lauke, gaminant drabužius iš gamtinių priemonių, rengiant „Madų demonstracijas“; naudojant spalvotas virves, krepinį popierių ir pan. galima „aprengti“ medžius.

Į pagalbą pedagogui

Vykdamas projektą apie drabužius, labai svarbu pabrėžti taisyklingą žodžių vartoseną. Kad būtų lengviau įsiminti, galima pasiklausyti edukacinės dainelės „Rengiamės į lauką“:



Atliekant veiklas pedagogas turėtų stebėti sveikatos problemų turinčius vaikus, atsižvelgti į alergiškų įvairioms medžiagoms vaikų galimybes ir kt.

Pasiūlymai tėvams

Namiškiai paskatinami pasidomėti vaikų sveikatai palankia ir judėti patogia apranga; namuose pasimokoma užsirišti batų raištelius ir užsimausti pirštuotas pirštines. Jei namuose yra vyresnių ar jaunesnių brolių (seserų), vaikai mokosi, rengdami vieni kitus.

Aš, tu, mes
ir viskas,
kas aplink

Kodėl projektas yra svarbus

- Taisyklių svarbą suprantančio vaiko elgesys, veikla ir kūryba tampa konstruktyvesni, kryptingesni, rezultatyvesni;
- mokančio laikytis taisyklių ir susitarimų vaiko žaidimas, bendravimas, veikla tampa patrauklesni, priimtinesni aplinkiniams, draugiškesni, tai yra socialiesni.

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Įstatymai: ES, UNESCO;
- naudojimosi internetu taisyklės;
- saugaus elgesio kelyje, prie vandens telkinių ar naudojimosi elektros prietaisais taisyklės;
- ženklai (simboliai, piktogramos);
- taisyklės, kurias reikėtų ar norėtųsi pakeisti.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai supranta, kad taisyklės yra reikalingos ir svarbios – žaidžiant, bendraujant, kuriant ir t. t.;
- paaiškina, kad veikiant be taisyklių, kyla chaosas ir ką nors nuveikti tampa neįmanoma;
- pagal išgales laikosi taisyklių ir susitarimų žaisdami, bendraudami, dirbdami.

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Vaikams pasiūloma pažaisti kokį nors žaidimą, nepaaiškinus taisyklių, pavyzdžiui, „Pelės ir spąstai“. Tikėtina, kad vaikai patys pradės pedagogo klausinėti, kaip jiems žaisti, ką reikia daryti. Natūraliai kyla pokalbis apie taisykles ir jų reikšmę gyvenime. Išsiaiškinus, kam reikalingos taisyklės, pedagogas netikėtai apverčia klausimą: „O kas būtų, jeigu taisyklių neliktų?“.

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Kadangi grupėje ir kasdieniame gyvenime vaikai nuolat susiduria su taisyklėmis, jie noriai samprotauja, fantazuoja, bando įsivaizduoti, kas būtų, jeigu jie, pavyzdžiui, eitų per gatvę, kur pakliuvo, žaistų žaidimus, kaip užsimano, nesilaikytų grupės dienotvarkės, rinktųsi į grupę, kada panorėję, valgytų, kada ir kur norisi, eitų miegoti, kur papuolė, ir pan.

Paprašoma, kad vaikai nurodytų situacijų, kada būtina laikytis taisyklių, taip pat ir naudojantis kompiuteriu. Pasiūlymai gali būti labai įvairūs. Išrenkamos viena–dvi vaikams įdomiausios, labiausiai intriguojančios situacijos (pvz., vaikų mėgstamas žaidimas, parduotuvė, poliklinika, atrakcionų parkas, kompiuterinis žaidimas ar pan.).

Kartu su vaikais sutariama, kad projekto tikslas – išsiaiškinti, kodėl reikia laikytis taisyklių.

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Šalin taisykles!“, „Kam tos taisyklės?“, „Kaip gyventi be taisyklių?“ ar pan.);
- kas vadovaus diskusijai apie taisyklių būtinumą, kas ir kaip žymės išsakytas mintis;
- kur ir kaip vyks numatyta veikla be taisyklių, kur ir kaip vyks veikla pagal kitokias taisykles;
- kaip bus aptariami žaidimo rezultatai, daromos išvados, kaip bus rengiamas pristatymas.

Kartu su vaikais nutariama, kokių priemonių reikės pasirinkti veiklai ar žaidimui: sugalvoti keletą veiklų (su aiškiais taisyklėmis), sugalvoti, kurios veiklos bus atliekamos be taisyklių; susirasti pasirinkti veiklai ar žaidimams reikalingas priemones.

KODĖL SVARBU LAIKYTI TAISYKLIŲ?



4.

Projektinė vaikų veikla

- Vaikams pasiūloma sugalvoti, kokie žaidimai ar veiklos geriausiai tiktų taisyklių būtinumui iliustruoti. Paprašoma pasiūlyti idėjų;
- organizuojama veikla, kuria skatinama naudotis įvairiomis priešmokyklinio amžiaus vaikams skirtomis skaitmeninėmis programėlėmis taisyklėms mokytis;
- iš vaikų pasiūlytų žaidimų ir veiklų išrenkama viena – tinkamiausia sumanymui atskleisti (pvz., slėpynės);
- pagal įprastas taisykles žaidžiamas pasirinktas žaidimas (slėpynės);

• pažaidus pagal taisykles, pradedama žaisti specialiai nepaisant gerai žinomų žaidimo taisyklių, bet neužmirštant saugumo reikalavimų;

• vaikai supranta, kad žaisti be taisyklių labai sudėtinga: įsivyrėja chaosas, netvarka, neviltingas; vaikų paprašoma sugalvoti kitokias taisykles tai pačiai veiklai. Vaikai pasiūlo savo taisykles įprastoms slėpynėms: pavyzdžiui, slėptis tik po du, slėptis tik už medinių (metalinų, mūrinių, gyvų, negyvų ar pan.) daiktų. Žaidžiama pagal pačių sugalvotas naujas, bet vis dėlto – pagal taisykles. Žaidimas pavyksta;

• vaikai, padedami suaugusiųjų, internete ir kituose šaltiniuose ieško informacijos apie taisykles, instrukcijas;

• pasiūloma iliustruoti patikusias taisykles, instrukcijas – nupiešti jas vaizduojančius ženklus, simbolius popieriaus lape ar skaitmeniniame ekrane, naudojantis kompiuterinėmis piešimo programomis;

• vaikams pasiūloma pabandyti atlikti jiems žinomus bandymus (su vandeniu, ledu, oru, dažų maišymu ir pan.). Pirmą kartą – iš eilės, pagal taisykles, kitą kartą – be taisyklių;

• kiekvienam pasiūloma sugalvoti savo taisykles, bet niekam jų nepaaiškinti ir pabandyti žaisti pasirinktą žaidimą kiekvienam laikantis savo taisyklių. Žaisti nepavyks ir vaikai supras, kad be taisyklių žaisti neįmanoma;

• rezultatai pristatomi dalijantis išgyvenimais: vaikai pasisako, kaip jie jautėsi, kai reikėjo žaisti, neturint jokių žaidimo gairių, t. y. taisyklių, ir kaip jiems norėjosi, kad jos vis dėlto būtų;

• kuriamas projekto pristatymas – plakatas „Kam reikalingos taisyklės“;

• diskutuojama apie įvairias emocijas. Pabrėžiama, kad nėra „gerų“ ir „blogų“ emocijų, yra tik netinkami jų reiškimo būdai;

• su vaikais aptariami tinkami ir netinkami sunkumų įveikimo būdai;

• pasiūloma pratimų, skirtų atsipalaiduoti (kvėpavimas, mankšta, vaizduotės kelionė, muzikos klausymasis, piešimas, šokis ir kt.);

• vaikai išbando pratimus, jų pasimoko, renkasi sau tinkamiausius;

• kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas lauke (pvz., bus išeinama į miestą (gatvę, parduotuvę, parką, stadioną ar pan.) ir stebima, kur ir kokių taisyklių būtina laikytis; suorganizuojama „Popietė be taisyklių“; žaidžiami kiti vaikų mėgstami žaidimai, šiek tiek pakeičiant jų taisykles ar pan., susikuriamos arba atnaujinamos savo grupės taisyklės).

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- apmąstys taisyklių reikalingumą;
- stengsis prisiminti, kada ką nors veikiant ar žaidžiant reikia taisyklių;
- apibendrins patirtį ir darys išvadas;
- praktikuos socialiai palankų ir atsakingą elgesį;
- smagiai žaisdamas judės, draugiškai bendraus;
- po judrios, įtemptos veiklos atsipalaiduos;
- išsakys savo pasiūlymus dėl taisyklių reikalingumo, siūlys idėjas;
- stengsis išgirsti, ką siūlo kiti, suprasti jų mintis dėl taisyklių būtinumo;
- norėdamas būti suprantas, stengsis aiškiai formuluoti savo mintis;
- rengs pristatymą apie taisyklių svarbą, kuriame turės suprantamai pateikti informaciją;
- kurs, planuos, modeliuos žaidimų, veiklų aplinką;
- kurs projekto (plakato) pristatymo dizainą ir turinį;
- išsikels projekto tikslą, numatys žingsnius jam pasiekti (kokias taisykles imituos, kokias naujas pasiūlys);
- apmąstys, kaip pamėginti žaisti kitaip, be taisyklių, kas iš to išeis; prisims atsakomybę už bendros veiklos sėkmę;
- fantazuos, kas būtų, jei taisyklių nebūtų; pateiks netradicines idėjas taisyklėms keisti; įsivaizduos, kas iš to išeis; susidūręs su galimomis problemomis, siūlys neįprastus jų sprendimo būdus;
- suvoks, kokių taisyklių turi laikytis verslininkai; kam jiems būtini aiškūs susitarimai; kodėl privalu laikytis duoto žodžio, tesėti pažadus;
- analizuos, kam kuri taisyklė yra skirta; aiškinsis jų paskirtį; siūlys, kaip jas galima taisyti;
- internete ir kituose prieinamuose informacijos šaltiniuose ieškos informacijos apie įvairias taisykles, instrukcijas, ženklus; kritiškai ją įvertins ir pasirinktą tinkamiausią; dalyvis idėjomis.

Į pagalbą pedagogui

Norint, kad projektas pavyktų, reikėtų paraginti vaikus drąsiai siūlyti idėjas, išsakyti net keisčiausias mintis, į šią veiklą įtraukti absoliučiai visus vaikus, ypač turinčius ugdymo(si), taip pat elgesio ir (ar) emocijų sutrikimų. Siekiant paskatinti vaikus išsakyti neįprastų idėjų, vertėtų taikyti „Minčių žemėlapių“ metodą. Apie šį metodą ir jo taikymą galima pasiskaityti čia:

Medžiagos apie taisyklių būtinumą galima rasti čia:



Jei vaikai norėtų savo sugalvotas taisykles iliustruoti, nupiešti jas vaizduojančius ženklus, pavyzdžių galima rasti internete.



Pasiūlymai tėvams

Tėvai paskatinami drauge su vaiku prisiminti, kokių taisyklių būtina laikytis namuose, kam jos reikalingos ir kas būtų, jeigu jų nesilaikytume. Pasinaudodami situacija, tėvai pasiūlo vaikui drauge patobulinti kai kurias nusistovėjusias namų taisykles arba susikurti naujas. Svarbu, kad iniciatyva būtų atiduota vaikams – tai įkvėps juos jaustis atsakingesnius už namų gyvenimo tvarką ir namų taisyklių paisymą.

Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai supranta, kad kiekvienas žmogus turi savo privačią, asmeninę erdvę, kurią reikia gerbti ir saugoti;
- tampa atsparesni galimam smurtui, seksualinei ar kitokiai prievartai ir išnaudojimui;
- gerbia savo ir kitų žmonių privatumą, saugo savo asmenines ribas (persirengdami, naudodamiesi tualetu, prausdamiesi ir pan.);
- mokosi tinkamai elgtis rizikingose situacijose; gali pagelbėti j grėsmingą situaciją pakliuvusiam kitam asmeniui.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikas suvokia savo asmeninę erdvę (jos ribas) ir ją saugo (persirengdamas, naudodamasis tualetu, prausdamasis, taip pat naudodamasis internetu);
- bendraudamas, veikdamas, naudodamasis internetu gerbia savo ir kito asmens privatumą;
- supranta, kurie aplinkinių (vaikų ir suaugusiųjų) prisilietimai yra tinkami, o kurie – netinkami;
- žino, kaip reikia elgtis grėsmingose situacijose, taip pat naudojantis internetu (kaip pasakyti „Ne!“, pasitraukti, papasakoti apie tai suaugusiajam, kuriuo pasitiki);
- naudojami mobiliojiu telefonu, kompiuteriu ar kitu įrenginiu pokalbiams su artimaisiais, draugais: moka įjungti ir išjungti įrenginį, surinkti numerį ar pasirinkti jį iš užrašų knygelės sąrašo, skambinti, atsilipti j skambutį ir baigti pokalbį;
- moka laikytis žmonių bendrabūvio taisyklių, susitarimų, normų.

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Vaikai pakviečiami pasvarstyti, kurie gyvūnai (vabzdžių, roplių, paukščių, naminių gyvūlių, laukinių žvėrių) prisilietimai yra geri, o kurie – netinkami, net pavojingi? Skaitoma knygelė apie KIKO, žiūrimas filmukas. Vaikai dalijasi nuomonėmis, vyksta pokalbis apie „gerus“ ir „blogus“ prisilietimus. Klausama: kurie žmonių prisilietimai yra geri, kurie – blogi? Koks žmonių elgesys yra deramas, o koks – nederamas?



2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Vaikai dalijasi savo mintimis, patirtimi apie elgesį su gyvūnais (nederama liesti, glostyti nepažįstamų naminių gyvūnų, paukščių jauniklių, bičių, vapsvų, roplių – tai pavojinga). Vaikai pasakoja, koks žmonių elgesys yra nederamas, negražus (stebėti, kaip žmonės naudojami tualetu, žiūrėti, kaip persirengia, maudosi duše, prausiasi ir pan.), kodėl, jų nuomone, to daryti nederama (kitas žmogus to nenori, reikia gerbti kito asmens privatumą, nepadoru, to neleidžia gero elgesio taisyklės ir t. t.). Pedagogas papildo vaikų samprotavimus nederamų prisilietimų tema: kada ir kokie kitų žmonių prisilietimai prie vaiko yra leistini, o kokie – neleistini (apsikabinti, liesti galima su mamyte, tėveliu, broliu, sesute, draugu, pažįstamu žmogumi – sveikinantis, norint parodyti gražius jausmus ir pan., bet, jei žmogus yra menčiau pažįstamas ar jo prisilietimai tau nemalonūs, reikia griežtai pasakyti „ne“ ir pasitraukti nuo to žmogaus). Nusprendžiama, kad šio projekto tikslas – išmokyti atpažinti, kurie prisilietimai yra „geri“ o kurie – „blogi“.

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Kurie prisilietimai yra geri, o kurie – blogi?“, „Tinkami ir netinkami prisilietimai“, „Ką daryti, kai tave liečia nepažįstamas?“ ar pan.);
 - kokia seka vyks projektas, kokios situacijos ir kaip bus inscenizuojamos, kas ką veiks;
 - kokios IT ir kitos priemonės bus naudojamos;
 - kaip, kur ir kada vyks vaidinimai, kaip jie bus fiksuojami.
- Kadangi projektas skirtas mokytis saugiai elgtis rizikingose situacijose, jį įtraukiami ir tėvai, kad teiktų pasiūlymus.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės konkrečioms situacijoms inscenizuoti (galbūt kėdės, sofas, suaugusiųjų drabužių ir pan.). Norint susipažinti su knygelės KIKO tekstu, reikės išmaniojo įrenginio.



KURIE PRISILIETIMAI YRA GERI, O KURIE – BLOGI?

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- atrinks ir įvertins informaciją apie tinkamą ir netinkamą elgesį;
- apmąstys pasiūlymus, kaip elgtis rizikingose situacijose;
- apibendrins gautas žinias apie rizikingą ir saugų elgesį;
- suvoks, kad augdamas kūnas bręsta, keičiasi;
- ugdytys saugaus elgesio įgūdžius ir įpročius;
- žodžiais išsakys ir (ar) kūno kalba parodys savo mintis apie deramą ir nederamą elgesį;
- išgirs, ką siūlo kiti, supras jų pasiūlymus, kaip geriausia elgtis rizikingose situacijose;
- stengsis taip suformuluoti savo mintis, kad būtų suprastas;
- imituos, inscenizuos galimas problemines situacijas;
- ieškos ir ras tinkamas vaidybinės raiškos priemones;
- mokydamasis saugiai elgtis rizikingose situacijose, vaikas pratinsis prisiminti atsakomybę už savo veiksmus, bandys išsikelti tolesnius uždavinius, ieškoti įvairių elgesio tokiose situacijose būdų;
- vykstant projektui lavės vaiko vaizduotė, intuityva, plėsis supratimas apie galimas grėsmes ir pavojus, lavės gebėjimas lanksčiai, pagal situaciją, spręsti problemas;
- didės vaiko psichosocialinis atsparumas, tvirtės charakteris, stiprės valia, augs gebėjimas planuoti veiksmus, siekiant savo tikslų;
- vaikas prisimins rizikingo ir saugaus elgesio patirtį, ją apmąstys ir interpretuos, ieškos tinkamiausių situacijos sprendimų;
- ieškos informacijos apie saugų elgesį rizikingose situacijose, ją dalysis, ją analizuos ir taikys, priimdamas sprendimus; saugiai naudosis IT.

4.

Projektinė vaikų veikla

- Pirmiausia perskaityma vaikams skirta knygelė apie KIKO;



• diskutuojama apie tai, koks suaugusiųjų ir kitų vaikų elgesys yra deramas, o koks – nederamas;

• kaip atsvarą nemaloniems prisilietimams pasiūloma pažaisti džiaugsmą teikiančius prisilietimus: pavyzdžiui, grupės draugų pasisveikinimą apsikabinant, prisiliediant kaktomis, nosimis, pečiais, alkūnėmis, sumušant rankomis ar pan.;

• norint parodyti prisilietimų teikiamą malonumą, vaikams pasiūloma padaryti vieni kitiems nugaros, pečių, sprando masažą;

• inscenizuojamas globojantis, saugantis, draugiškas elgesys: mokomasi, kaip reikia užjausti, paguosti, nuraminti kenčiantį, nelaimingą draugą;

• kuriami piešiniai, aplikacijos, lipdiniai tema „Mane saugančios rankos“;

• pagal metodinėje medžiagoje pateiktas rekomendacijas aptariama „Apatinių drabužių taisyklė“: ką ji reiškia? Kaip reikia elgtis grėsmingose situacijose?

• aptariama, kaip reikia elgtis, kai suaugusiųjų prisilietimai yra nemalonūs (apkabinimas, bučiavimas, sodinimasis ant kelių ir pan.) arba kai suaugęs žmogus nori paliesti

apatiniais drabužiais uždengtas kūno dalis;

• aiškinamasi, ką tada daryti, kaip elgtis: mokomasi tvirtai pasakyti „NE“, ir – būtina! – papasakoti apie tai suaugusiajam, kuriuo pasitiki (tėvams, pedagogams, seneliams, kitiems suaugusiesiems);

• vaikai paprastai, savais žodžiais pasakoja, ką gali stebėti kiti vaikai ar suaugusieji, o ko – ne: nei kitiems vaikams, nei suaugusiesiems, išskyrus tėvus (ir, prireikus, gydytojus), nederama matyti, kaip vaikas nusirengia, naudojami tualetu, nuogas maudosi vonioje ar duše ir pan., kurias jų kūno vietas gali liesti kiti žmonės, o kurių – ne;

• aptariama, kaip projektas bus tęsiamas lauke (pvz., imituojama, kad nepažįstamas žmogus kviečia sėsti į automobilį pasivažinėti, nueiti su juo į mišką pasivaikščioti ar pan.).

• projekto veikla apibendrinama, suformuluojant „Apatinių drabužių taisyklę“: nederama liesti tų kūno vietų, kurias dengia apatiniai drabužiai!

• šiame projekte aptariama ir saugaus interneto tema: su vaikais aiškinamasi, kad kai kurie duomenys yra vien jų nuosavybė ir juos galima pateikti tik pažįstamiems žmonėms ar leidus tėvams. (pvz., vardas, pavardė, namų adresas, nuotrauka ir kt.), aiškinamasi asmens duomenų sąvoka;

Į pagalbą pedagogui

Naudodamiesi vaikų įvairovei ir amžiui pritaikytomis didaktinėmis priemonėmis, pedagogai drauge su vaikais svarsto, kaip dera elgtis vienu ar kitu atveju, modeliuoja vaiko saugumui ir gyvybei pavojingas situacijas, moko vaikus pasakyti griežtą „NE“, pabrėžia, kad kai kurios kūno dalys – tos, kurias dengia apatiniai drabužiai, – yra privačios ir nė vienas asmuo neturi teisės jų matyti, liesti. Reikėtų ypač atkreipti dėmesį į ugdymo(si), taip pat elgesio ir (ar) emocijų sutrikimų turinčius vaikus, taip pat vaikus iš nepalankios (kultūrinės (kalbinės), pedagoginės, socialinės-ekonominės) aplinkos – jie priklauso rizikos grupei, kurios atstovai lengviausiai patenka į rizikingas situacijas. Pedagogas, ruošdamasis projektui, atidžiai išstudijuoja metodinę medžiagą, apmąsto, nuo ko pradės pokalbį, ko paklaus vaikų, ką jiems paaiškins.



Papildoma medžiaga:

Paramos vaikams centras. Vaikystė be smurto:



S. Ustilaitė, V. Jonynienė, L. Šileikienė. Lytiškumo ugdymas ir rengimas šeimai pradinėse klasėse. Patarimai mokytojams. 2017:



S. Ustilaitė, V. Jonynienė, L. Šileikienė. Kaip auga ir bręsta jūsų vaikas. Patarimai tėveliams. 2017.

Pasiūlymai tėvams

Tėvai, atsižvelgdami į individualią vaiko raidą, turėtų atsakyti į jam rūpimus klausimus, suteikti tinkamus paaiškinimus ir nukreipti vaiko elgesį norima linkme, padėti savo vaikui išmokyti priimti sprendimus, taip pat – ir susijusius su santykiais, jų saugumu. Be to, tėvai drauge su vaiku turėtų išsiaiškinti, jį ką, kur ir kada vaikui reikia kreiptis pagalbos. Prireikus pagalbos ir patarimų tėvai galėtų ieškoti „Tėvų linijoje“ (<https://www.tevulinija.lt/>), tėvams skirtuose leidiniuose, žurnale ar portale „Tavo vaikas“ (<https://www.tavovaikas.lt/lt>) ar pan.

Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai pajunta, kad ką nors veikti drauge yra smagiau; stiprėja asmeninė atsakomybė už bendro darbo sėkmę;
- išmokę veikti drauge, vaikai tampa geresni grupės, komandos, kolektyvo nariai – geba išklausti ir išgirsti kitų mintis, įsiklausyti į kitų nuomones, derinti savo veiksmus su kitų grupės narių sumanymais;
- stiprėja vaikų jautrumas, empatija kitų žmonių jausmams;
- vaikai išmoksta nebijoti parodyti iniciatyvą, žengti pirmąjį žingsnį.



1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Vaikams pasiūloma atlikti eksperimentą: priemonės, su kuriomis vaikai dirbo ar žaidė, sutvarkyti vienam vaikui ir keliems vaikams. Pavyzdžiui, 2 staliukus tvarko vienas vaikas ir 4 staliukus – 3 vaikų komanda. Vaikams baigus darbą, aptariamas rezultatas, kam sutvarkyti pavyko greičiau. Tarpusavio pagalbos temą galima pradėti nuo klausimų: „Ką sunku daryti vienam, bet labai lengva drauge su kitais? Kodėl taip yra?“. Žiūrimas tinkamas filmukas (pvz., „Katinėlis ir gaidelis“), skaitoma pasaka (pvz., „Saulės vaduotojas“) ar pan.

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Vaikų paprašoma pasiūlyti, kokias dar veiklas būtų galima išbandyti, kad įsitikintume, jog tai, ko neįmanoma padaryti vienam, labai lengva atlikti keliems – dviem, trimis ar su visa grupe.

Vaikai siūlo įvairias veiklas. Tarp jų gali būti ir „pastatyti miestą“ (galima ir virtualų). Miestas gali būti iš dabarties (pavyzdžiui, gyvenamoji vieta), iš praeities (akmens amžiaus, antikos ar viduramžių) arba iš ateities (futuristinis miestas). Išsirenkamas vienas variantas, pavyzdžiui, viduramžių miestas.

Kartu su vaikais sutariamas projekto tikslas – išsiaiškinti, kodėl smagiau ką nors veikti drauge.

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Miesto vandentiekis, fontanai;
- kavinė, parduotuvė, ligoninė, gaisrinė, policija;
 - lėlių namai;
- miesto gyvenimas;
 - miesto taryba;
 - miesto vėliava, herbas.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai supranta, kad drauge ką nors veikti yra ne tik smagiau, bet ir įdomiau – kyla naujų idėjų, kūrybinių sumanymų;
- patiria bendradarbiavimo, partnerystės džiaugsmą ir naudą;
- įsitikina, kad kiekvieno komandos nario pastangos yra svarbios ir būtinos;
- rodo iniciatyvą bendrai veikti, žaisti;
- moka prisijungti prie žaidžiančiųjų, pakviesti žaisti nedrįstančiuosius;
- moka susidraugauti: užkalbinti, prisistatyti, pakviesti bendrai veikti.

KODĖL SMAGIAU KĄ NORS VEIKTI DRAUGE?

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Kaip visi drauge statysime miestą?“ arba „Kodėl smagiau ką nors veikti drauge?“);
- ką vaikai norėtų sukurti, nuveikti kartu;
- kas ką veiks, kas už ką bus atsakingas, kaip vyks „viduramžių miesto“ kūrimas;
- kur ir kam bus pristatomas sukurtas viduramžių miesto maketas.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės viduramžių miesto maketui kurti: geriausia, jei miesto statybai vaikai naudos antrines žaliavas, t. y.: senas kartono dėzes, pieno, jogurto, kitas pakuotes, vyniojamojo popieriaus, tapetų atraižas ir pan. Dar prireiks žirklių, klijų, pieštukų, dažų, teptukų ir t. t.

4.

Projektinė vaikų veikla

- Vaikų fantazijai sužadinti žiūrimas filmas apie viduramžius, internete ieškoma pilių nuotraukų (šių užduoti vaikai gali atlikti ir namuose);
- pasiskirsčius grupėmis, nusipiešiamas (jei reikia, susirandamas internete) bent apytikris vaizdas, kaip turėtų atrodyti būsimas miesto modelis (maketas);
- nubraižomas (galima naudotis ir skaitmeninėmis programėlėmis) miesto planas, pažymimi pilies kontūrai, gatvės, aikštės, vandens telkiniai ir t. t.;



- pasiskirstę grupėmis, iš turimų medžiagų vieni vaikai daro pilies maketą, kiti konstruoja pakeliamuosius tiltus, treči – „renčia“ šulinius ir t. t., ketvirta grupė iš storesnio kartono lakštų kerpa medžius, gyvulius, penktoji grupė – piešia, kerpa ir aprenkia mažas lėlytes – viduramžių miesto gyventojus;
- sukurtame viduramžių mieste gali būti imituojamas tikras viduramžių miesto gyvenimas: kaip žmonės įsigyja ir gamina maistą, siūdinasi drabužius ir apavą, kur semia vandenį, kaip augina ir moko vaikus, kaip, prireikus, padeda vieni kitiems butyje ar nelaimėje (per gaisrą, potvynį, priešų antpuolį ar pan.);

- inicijuojamas kitos grupinės veiklos: piešiama ant bendro lapo; iš atskirų dalių sukuriamas bendras piešinys; kuriamas bendras koliažas;

- organizuojamos kitos komandinės (grupinės) veiklos, pavyzdžiui, viktorina „Visi už vieną, vienas už visus“, kuriai vykstant vaikai tariasi ir atsakinėja ne po vieną, o kaip komanda;

- žaidžiami socialinius gebėjimus ugdantys žaidimai;

- vaikams pasiūloma projekto eigą fiksuoti – filmuoti, fotografuoti, o vėliau paskelbti darželio arba grupės interneto puslapyje;

- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas lauke (pvz., įrengiant lauko kavinę, ledainę, organizuojant „Kaziuko mugę“, amatų mugę, kieme statant sniego pilį ar miestą iš sniego ir pan.).

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- supras, kad žmonės, ką nors veikdami, vieni be kitų sunkiai išsiverstų;
- įsidėmės, kad ką nors veikiant (statant miestą), neretai prireikia tarpusavio pagalbos;
- smagiai, saugiai ir draugiškai bendraus, žais, judės;
- imituos sveiką žmonių gyvenimą, mitybą, darbus ir poilsį;
- stengsis suprasti, išgirsti, ką galvoja, kokių sumanymų dėl miesto statybos turi kiti vaikai;
- išsakys (žodžiais ir kitais būdais) savo pasiūlymus, idėjas;
- vizualizuos būsimą viduramžių miesto planą, pieš, braižys miesto maketo eskizą;
- kurs, modeliuos viduramžių miesto statinius ir aplinką;
- naudos dizaino ir dailės priemones savo vizijai įgyvendinti;
- numatys, planuos, kokį miestą statys, kaip jį statys, kaip dalysis pareigomis, kaip bendradarbiaus;
- fantazuos, ką norėtų nuveikti drauge su kitais; pateiks netradicinių viduramžių miesto idėjų; projektuos būsimą miesto gatvės, namus, aikštes; įsivaizduos, kas ir kaip ten gyvens; susidūręs su miesto kūrimo problemomis, siūlys neįprastus sprendimo būdus;
- analizuos, kuo žmonės vertėsi viduramžiais, kokiais amatais ir verslais užsiėmė; kurs ir savo rankomis statys „gyventi tinkamą miestą“; planuos ir įgyvendins sumanymus, idėjas pavers veiksmais;
- apmąstys miestietiško gyvenimo būdo ypatumus, žmonių tarpusavio ryšių svarbą, aiškinsis, kokiais amatais, verslais verčiasi miestiečiai;
- ieškos ir kritiškai atrinks miestui statyti tinkamiausias idėjas ir priemones;
- padedamas suaugusiųjų, internete ieškos informacijos apie viduramžių miestus, žmonių gyvenimą juose, kritiškai ją įvertins; dalysis idėjomis, fiksuos (fotografuos, filmuos) kuriamą viduramžių miesto maketą.

Į pagalbą pedagogui

Kadangi ne visiems vaikams sekasi tinkamai, geranoriškai bendrauti, bendradarbiauti su kitais grupės nariais, pedagogas turėtų skatinti ir palaikyti kiekvieno vaiko, o ypač – vaikų, turinčių bendravimo sunkumų ar specialiųjų ugdymosi poreikių, susijusių su tam tikrais sutrikimais (pvz., autizmo spektro sutrikimais ir kt.), pageidautinus poelgius: gražų, pagarbų elgesį su kitais vaikais, dalijimąsi (žaislais, daiktais), mandagumą, paslaugumą, empatiją.

Pasirinkęs projekto kryptį, pedagogas susiranda vaikams tinkamą kūrinių apie tarpusavio pagalbą, draugystę: pavyzdžiui, animacinį filmuką „Katinėlis ir gaidelis“, Leonardo da Vinci pasakėčią „Gervės“ ar kitus kūrinius, kuriuose pabrėžiamas tarpusavio pagalbos, darnių santykių motyvas. Vykstant projektui pedagogas atidžiai stebi vaikų veiklą ir, jei reikia, padeda, bet nevadovauja ir nenurodinėja, ką ir kaip daryti. Remiamasi vaikų iniciatyvomis.

Svarbu, kad projekte dalyvautų visi grupės vaikai – kiekvienas pagal savo polinkius ir galimybes. Papildomos medžiagos apie miesto statybą galima rasti čia (apie viduramžiais pastatytą Vilnių ir kt.):



Pasiūlymai tėvams

Patarti tėveliams taip pat skatinti vaikus jaustis vienos komandos – šeimos – dalimi: stiprinti šeimos narių bendradarbiavimą, atliekant namų ruošos darbus (tvarkantis, ruošiant maistą, skalbiant, dirbant sode, prižiūrint namų augintinius ir t. t.), žaidžiant bendrus žaidimus, planuojant keliones, šventes ir pan. Bendra veikla šeimoje ne tik formuoja tam tikrus vaikų namų ruošos ir darbinis gebėjimus, bet ir ugdo jų socialumo įgūdžius: gebėjimą jaustis komandos nariu, atsaikingu už bendro darbo rezultata, atsizvelgti į kito nuomonę, derinti veiksmus ir norus. Tėvai pakviečiami prisidėti vykdam projektą: parūpinti viduramžių miesto statybai reikalingų priemonių, padėti vaikams išsirinkti ir parengti miesto projektą, padrausinti vaikus.

Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai mokosi parodyti draugiškumą, palankumo ženklus, simpatiją kitiems – grupės draugams, bendraamžiams, artimiesiems, suaugusiesiems;
- pratinasi išreikšti palankumo, draugiškumo, geranoriškumo jausmus, ketinimus;
- mokosi sakyti komplimentus;
- pajunta, kad gražūs žodžiai džiugina, veikia mūsų savijautą, nuotaiką.



1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Vaikų paprašoma sugalvoti draugiško ir nedraugiško elgesio pavyzdžių (pradėti gali ir auklėtojas su padėjėju). Situacijos suvaidinamos. Vaikų klausama: koks elgesys jiems atrodo tinkamas ar netinkamas, gražesnis, mielesnis? Kodėl? Kokio elgesio jie norėtų išmokti? Kaip patys norėtų elgtis?



2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Vaikai aptaria matytas situacijas, renkasi tas, kuriose buvo parodytas draugiškas, malonus elgesys. Ieško atsakymo, kodėl jis jiems labiau patiko. Suvokdami, kad išreikšti gražius jausmus nėra lengva, nusprendžia, kad būtų pravartu pasimokyti reikšti palankumą, simpatiją, gražius jausmus. Sutariama, kad projekto tikslas – išmokti pradžiuginti kitą.

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Sveikinimai su gimtadieniu, vardadieniu;
- linkėjimai tradicinių švenčių (Kalėdų, Velykų, Naujųjų metų ir kt.) progomis;
- savo rankomis sukurtos dovanėlės, suvenyrai;
- netradiciniai sveikinimai – vaizdo ar muzikos įrašais, šokiu, žaidimu, performansu;
 - gražus žodis;
- pagyrimas, pasidžiaugimas kito žmogaus sėkme;
- palaikymas, pritarimas, pripažinimas;
 - nederama reakcija į komplimentus.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai moka tinkamai išreikšti gražius jausmus, juos išsakyti žodžiais, balso tembru, kūno kalba, vaizdais, piešiniais;
- palankiai priima kitų žmonių išsakytus gražius žodžius, pagyrimus, komplimentus;
- moka reaguoti į pagyrimus, palankumo ženklus, padėkoti už gražų žodį, komplimentą;
- geba užkalbinti nepažįstamą vaiką, jį pradžiuginti, maloniai pakviesdami draugauti.



KAIP PRADŽIUGINTI KITĄ?

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Kaip pradžiuginti kitą?“, „Kas mus pradžiugintų“, „Kas yra komplimentai?“ ar pan.);
- kokia seka vyks komplimentų žaidimas;
- kad bus diskutuojama, kaip gražūs žodžiai ar veiksmai pradžiugina žmones, jiems pakelia nuotaiką;
- kokių priemonių reikės: balto ir spalvoto popieriaus lapų, įvairių spalvų flomasterių, senų žurnalų.

4.

Projektinė vaikų veikla

- Vaikų paprašoma sugalvoti (arba paklausti tėvų, susirasti internete, knygoje ar kt.) kuo daugiau gražių žodžių, kuriuos galima pasakyti vieni kitiems;
- vaikai susėda ratu; vienam iš vaikų pasiūloma atsisėsti rato viduryje, o kiti jam sako komplimentus, pavyzdžiu: „Tu gera draugė“, „Tu gražiai pieši“, „Tavo gražūs plaukai“ ir t. t.;

- kitą dieną vaikams pasiūloma papildyti savo „komplimentų lapą“ (priešišti, priklijuoti paveikslėlių, iškarpu ir kt.; gali būti kuriamas ir virtualus paveikslas padlet.com puslapyje) ir pasidžiaugti, kiek daug gerų žodžių susilaukė;

- visi komplimentai suklijuojami į „komplimentų juostą“;
- mokomasi gražius jausmus išreikšti piešiniais, judesiais, kūno kalba, balso intonacijomis; galima paskambinti telefonu ir pasakyti komplimentų šeimos nariams;

- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas lauke (pvz., sakant komplimentus gėlėms, medžiams, paukščiams, žaidžiant komandos darnos reikalaujančius žaidimus, estafetes, komandinius sportinius žaidimus ir pan. Pabrėžtina, kad svarbu net pralaimėjus mokėti pasidžiaugti kitos komandos sėkme, pasveikinti, pagirti varžovus ir t. t.).

- mokomasi priimti komplimentus: nusišypsoti, padėkoti, atsakyti kitu gražiu žodžiu;
- diskutuojama, ar lengva sakyti komplimentus, juos priimti, aptariama, kaip geriausia tai daryti;
- einama į svečius į kitą grupę ir mokomasi maloniai bendrauti su kitais vaikais: priėti, prisistatyti, susipažinti, pasiūlyti ką nors veikti drauge ir t. t.;
- apmąstoma, kaip geri žodžiai, komplimentai džiugina, keičia kito asmens ir visos grupės nuotaiką; komplimentų žaidimą galima žaisti visada, kai tik atsiranda tinkama proga;

- pedagogas dideliame lape (galima ir skaitmeniniame ekrane, naudojantis minčių žemėlapiu braižymo programa) užrašo vaiko vardą ir visus kitų vaikų jam pasakytus komplimentus;

- baigus sakyti komplimentus, užrašyti (nupiešti, kitaip pavaizduoti) komplimentai įteikiami vaikui, sėdinčiam rato viduryje.

- klausama, kaip jautėsi, kai jam buvo sakomi komplimentai (buvo malonu, džiugu, pagerėjo nuotaika);

- žaidimas žaidžiamas tol, kol rato viduryje pasėdi visi vaikai;

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- supras, iš kokių požymių (mimikos, kūno pozos, laikysenos, judesių, balso tembro ir t. t.) galima atpažinti, kaip jaučiasi kitas žmogus;
- sužinos, kaip galima išreikšti palankumą kitiems žmonėms ir priimti palankumo ženklus;
- mokysis kurti gerus santykius, šiltą atmosferą;
- supras, kada reikia palaikyti šalia esantį, jam padėti;
- gebės formuluoti tinkamus palankumo, geranoriškumo žodžius, frazes;
- mokės deramai perteikti savo gražias mintis ir suprasti gerus kito žmogaus ketinimus;
- reikšdamas jausmus turtins žodyną;
- mokysis vaizdais (piešiniais, iliustracijų iškarpomis) pavaizduoti gerus jausmus;
- ras tinkamą išraišką (vaizdo, muzikinę, choreografinę) gražiems jausmams išreikšti;
- išsikels projekto tikslą, numatys projekto vyksmą (kokius ir kaip sakys komplimentus); mokysis priimti kitų sakomus palankius vertinimus;
- ieškos kuo įvairesnių, tikslesnių, originalesnių palankumą reiškiančių žodžių;
- sugalvos kitų būdų gražiems jausmams išreikšti;
- mokysis užmegzti draugiškus santykius su partneriais, rodyti palankumo ženklus;
- gebės pakviesti bendradarbiauti, dalytis, drauge pasidžiaugti;
- apmąstys, kokius žodžius nori pasakyti kiekvienam grupės nariui, atrinks tinkamiausius;
- sugalvos įvairių, skirtingų raiškos būdų palankumui kitam vaikui išreikšti;
- prienuose šaltiniuose ieškos informacijos apie gražius žodžius, jausmus;
- naudosis IT kurdamas netradicinius komplimentus.

Į pagalbą pedagogui

Grupėje kuriama palaikymo, pripažinimo, palankumo vieni kitiems, o ne konkuravimo atmosfera. Į projektinę veiklą įtraukiami visi vaikai, ypač kuklesni, uždaresni, santūresni, stengiamasi, kad nė vienas vaikas neliktų nuošalyje. Pedagogas nuolat, kiekviena palankia proga skatina vaikus gražiai bendrauti, pagirti vieni kitus, pasidžiaugti kiekvieno sėkme. Pedagogas savo pavyzdžiu rodo vaikams, kad kiekvienas iš jų yra svarbus ir ypatingas, vertas gražaus žodžio, pagyrimo.

Vertingų idėjų apie gerų tarpusavio santykių kūrimą galima rasti čia: L. Bulotaitė, V. Gudžinskienė, O. Monkevičienė, D. Jakučiūnienė. Gyvenimo įgūdžių ugdymas. Ikimokyklinis amžius. ŠAC, 2004.

Pasiūlymai tėvams

Tėvai pakviečiami talkinti šiam projektui, padedant savo vaikui rasti kuo daugiau ir kuo įvairesnių gražių žodžių, veiksmy, judesių, veido mimikų, kitų būdų palankumui, simpatijai išreikšti. Namuose būtų pravartu kuo dažniau sakyti vieni kitiems komplimentus, rodyti gražius jausmus – tai sutvirtintų ir pačios šeimos ryšius.

Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai mokosi savitvardos, t. y. gebėjimo suvaldyti emocijas, ypač neigiamas – pyktį, nusivylimą, nerimą, paniką ir pan.;
- gebėjimas tvardyti, valdyti emocijas padeda vaikams susidoroti su įtampa, spręsti konfliktus, dirbti komandoje;
- vaikas išmoka paisyti kitų žmonių norų ir poreikių, atlikti užduotis, net jei to nesinori, išmoka dalytis, galiausiai – nusileisti, pralaimėti;
- mokėti susikaupti, sutelkti dėmesį, prieš ką nors darant pagalvoti apie padarinius, yra svarbu ir dirbant, ir mokantis, ir žaidžiant.



1. **Vaičių klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)**
Žiūrimas filmukas. Diskutuojama apie tai, ką vaikai suprato.



2. **Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas**

Pedagogas klausia: ar norėtume, kad mūsų grupėje būtų mažiau pykčio ir bėrimų? Jei taip, tai turime pasimokyti suprasti, kodėl pykstame, susitvarkyti, suvaldyti savo pyktį, kilusius negerus jausmus ir išmokyti elgtis deramai. Kaip? Kartu su vaikais aptariamos projekto galimybės ir nusprendžiama, kad projekto tikslas – išmokyti valdyti savo emocijas.

3. **Projekto planas ir reikiamos priemonės**

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Kaip suvaldyti emocijas“, „Kaip susitvarkyti“ ar pan.);
 - kokia seka vyks projekto įgyvendinimas;
 - kas siūlys konfliktines situacijas, kas vaidins, kas stebės;
 - kad, suvaidinus konfliktinę situaciją, bus ieškoma kitokių, priimtinesnių jos sprendimo būdų.
- Kartu su vaikais nutariama, kokių priemonių gali prireikti: kadangi bus vaidinamos situacijos ir mokomasi tinkamai elgtis, specialių priemonių nereikia; plakatui kurti reikalingos dailės priemonės.

KAIP IŠMOKTI VALDYTI EMOCIJAS?

5.

Vaičių pasiekimai – atradimai

- Vaikai supranta, kad norint ką nors nuveikti, reikia susikaupti, sutelkti dėmesį, veikti apgalvotai, valdyti emocijas;
- moka susikaupti, sutelkti dėmesį ir valią;
- prireikus, geba susitvarkyti, suvaldyti spontaniškus impulsus, norus;
- impulsyvų elgesį nukreipia priimtina linkme;
- stengiasi laikytis ribų ir taisyklių, nepriimtina elgesį keisti priimtinu;
- geba susidoroti su įtampa, taikiai išspręsti konfliktines situacijas;
- moka paisyti kitų vaikų norų ir poreikių, dalytis, taip pat – nusileisti, užleisti vietą kitam.

4.

Projektinė vaikų veikla

- Vaikai, pasiskirstę grupelėmis, sugalvoja (prisimena) keletą konfliktinių situacijų;
 - nutaria, kokią situaciją vaidins; situacija suvaidinama;
- vieni vaidina, kiti stebi. Pedagogas paprašo pabandyti išnarplioti situaciją, apmąstant:
- nuo ko viskas prasidėjo?
 - kaip toliau rutuliojosi situacija?
 - kada padėtis tapo nebevaldoma?
 - ką reikėjo ar buvo galima padaryti, norint išvengti konflikto?
- vaikai ieško kitų galimų konfliktinės situacijos sprendimų, siūlo savo idėjas;

- piešiamas „sprendimų medis“: nuo ko viskas prasidėjo (situacija), kaip viskas vyko toliau (vyksmo aprašymas), o kaip galėjo vykti kitaip (galimo vyksmo aprašymas). Svarstoma, kokie galėjo būti vieno ar kito sprendimo padariniai (du skirtingi variantai). Geriausia, jei „sprendimų medis“ piešiamas lentoje ar dideliame popieriaus lape – tada labai aiškiai matosi visa konflikto sprendimo logika;

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- stebės, pažins savo ir kitų vaikų emocijas, išgyvenimus;
- skirs, lygins emocijas ir jausmus;
- pieš ir interpretuos „sprendimų medį“;
- supras, kad turi įvairių jausmų ir išgyvena skirtingas emocijas;
- išmoks tinkamai išreikšti savo emocijas, nuotaikas;
- stengsis būti geranoriškas aplinkiniams, bendraudamas vengs smurto, patyčių;
- žodžiais ar kūno kalba išsakys savo jausmus, išgyvenimus, emocijas;
- supras, ką apie savo jausmus nori papasakoti kitas žmogus;
- kalbės įtaigiai, išraiškingai, įvairiomis intonacijomis, pabrėš svarbesnius žodžius;
- pasakodamas apie jausmus, vartos sinonimus, antonimus;
- emocijoms išreikšti naudos atitinkamas menines priemones – vaizdus, judesius, garsus;
- vaidindamas, improvizuodamas fantazuos, kurs;
- vaidindamas nugalės viešumos baimę, pasitikės savimi, suklydęs tęs vaidinimą;
- išsikels projekto tikslą, numatys projekto vyksmą (kokias situacijas imituos, kaip jas vaidins); prisims atsakomybę už bendros veiklos sėkmę;
- fantazuos, kaip galėtų pasielgti vienoje ar kitoje situacijoje, pateiks netradicinių idėjų, įsivaizduos, kaip elgsis kilus konfliktui, siūlys neįprastus sprendimo būdus;
- analizuos, kada ir kokie konfliktai kyla bendraujant su partneriais, kaip juos išspręsti;
- apmąstys kylančius jausmus ir emocijas, ieškos geriausių problemų sprendimo būdų;
- įvairiuose informacijos šaltiniuose ieškos informacijos apie emocijas ir jausmus, jų valdymą, savitvardos ir valios ugdymą, kritiškai ją vertins; dalyvis idėjomis, fiksuos (fotografuos, filmuos) vaidinimus.

Į pagalbą pedagogui

Vaičių savikontrolės (savitvardos) įgūdžiai ugdomi, išnaudojant konfliktines situacijas, dažniausiai kylančias dėl tolerancijos įvairovei, kitoniškumui stokos, taip pat užgauliojimą, patyčias arba remiantis literatūros, filmų personažų ir kitais elgesio pavyzdžiais.

Metodinė medžiaga:

Dawn Huebner. Ką daryti, kai pyksti. Žmogaus studijų centras, 2017 m.

Dawn Huebner. Ką daryti, kai jaudiniesi per stipriai. Žmogaus studijų centras, 2017 m.

E. Kuraitė-Žičkė. Vaičių konfliktai darželyje – kaip juos spręsti?



Kaip būti savo pačių emocijų architektu?



Reagavimo į patyčias ir kitokį smurtinį elgesį atmintinė.



- pasiskirsčius grupelėmis aptariami ir piešiami visi susitvarkymo ir nusiramino būdai (etapai). Kuriamas plakatas „Kaip suvaldyti emocijas“;

- aptariama, kokios gali būti emocijos. Užrašomi vaikų siūlymai. Pagal vaikų pasiūlymus kuriami (piešiami, lipdomi, aplikuojami ir pan.) emocijų veideliai;

- veikla tęsiama. Pedagogas kelia klausimą: „Kaip išmokyti susitvarkyti?“. Jei dėl ko nors susierzini, svarbiausia – nepulti muštis, rėkti, pykti, o stengtis susivaldyti:
 - stabtelėti ir giliai įkvėpti (dar geriau – atsigerti vandens);
 - pasišalinti iš konflikto vietos;
 - imtis kokios nors kitos veiklos – pabėgti, pašokinėti, pažaisti mėgstamą žaidimą;
- pažvelgti į situaciją ir kito žmogaus akimis: kodėl jis taip pasiūlygė? Gal tam yra priežasčių? Gal galima jį bent kiek suprasti?
- nepamiršti – supykti yra natūralu; svarbu, kaip elgiamasi supykus (tinkamai ar ne);
- išmokyti įvardyti emociją (pvz.: esu piktas, liūdnas, nelaimingas ar pan.) ir priežastį;
- išsiaiškinti, kodėl ji kilo (nes labai pavargau, esu alkanas, įžeistas ar pan.);
- mokyti nusiraminti;
- įsidėmėti visus atvejus, kai pavyksta susitvarkyti; būtinai pagirti save už sėkmę;

- diskutuojama apie įvairias emocijas.

Pabrėžiama, kad nėra „gerų“ ir „blogų“ emocijų, yra tik netinkami jų reiškimo būdai;

- su vaikais aptariami tinkami ir netinkami sunkumų įveikimo būdai;

- pasiūloma pratimų, skirtų atsipalaiduoti (kvėpavimas, mankšta, vaizduotės kelionė, muzikos klausymasis, piešimas, šokis ir kt.);

- vaikai išbando pratimus, jų pasimoko, renkas sau tinkamiausius;

- aptariama, kad kiekvienas vaikas gali rasti savo būdą, kuris jam geriausiai padės susitvarkyti, pagerinti savijautą, atsipalaiduoti;

- mokomasi pasakyti „STOP“: pajutus, kad kyla konfliktas, ranka su atlenktu į viršų delnu ištiesiama į priekį ir ryžtingai tariama: „STOP!“;
- pratinamasi pasakyti „STOP“ ir sau, jei jaučiama, kad kyla pyktis;

- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas lauke (pvz., bus mokomasi susitvarkyti, suvaldyti emocijas, žaidžiami įvairūs judrieji, sportiniai žaidimai, dalyvaujama išvykoje, ekskursijoje ir pan.).

Pasiūlymai tėvams

Tėvams patariama išnaudoti visas palankias situacijas ir tuoj „sprogsiančias“ vaiko emocijas sustabdyti ryžtingu „STOP“, palydimu kūno kalbos: ryžtingai ištiestos rankos su atlenktu delnu. Derėtų įpratinti vaiką ir sau pasakyti „STOP“, kai jaučia, kad tuoj pratrūks. Labai gerai, kai tokį signalą vaikai naudoja tramdydami ne vien savo, bet ir kitų vaikų, net suaugusiųjų, spontaniškus impulsus. Tai turėtų tapti įpročiu – sutramdyti save ar kitą, siekiant užbėgti už akių besikaupiančiam konfliktui.

Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikas mokosi dalyvauti šeimos gyvenime: išsakyti savo nuomonę, norus, pageidavimus, pasiūlyti bendrų veiklų, aktyviai dalyvauti šeimos, giminės šventėse, įvykiuose;
- atsižvelgia į kitų šeimos narių poreikius, norus, prašymus;
- ugdomi santykių darnos, tarpusavio pagalbos, atjautos, meilės jausmus;
- elgiasi mandagiai, atsižvelgia į suaugusiųjų prašymus, pageidavimus;
- supranta, kada, kokiais atvejais ir kam gali padėti pats, o kada ir j ką reikėtų kreiptis patarimo, pagalbos;
- ima suvokti, kad suaugusieji turi daug patirties ir išminties, supranta, ko galima iš jų pasimokyti.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai suvokia pagrindines šeimos bendrabūvio taisykles, įpročius, kasdienybės rutiną, bendrų šeimos švenčių svarbą;
- supranta, kodėl ir kaip reikėtų atsižvelgti vieniems į kitus šeimoje, paisyti kitų šeimos narių reikmių, norų, jausmų ir t. t.;
- dalyvauja šeimos gyvenime – išsako savo nuomonę, norus, pageidavimus, pasiūlo idėjų, išradimų veiklų;
- bendradarbiauja su grupės draugais: drauge kuria šventės scenarijų, priemones, žaidžia siužetinius žaidimus, fiksuoja šventės vyksmą.

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Tradicinių lietuvių švenčių (šv. Kalėdų, šv. Velykų, Užgavėnių ir kt.) papročiai;
- Motinos diena, Tėvo diena;
- pasiruošimas šventėms;
- „Mano šeimos istorija“;
- giminės medžio kūrimas;
- „Mano prosenėliai“;
- šeimos narių pagalba, rūpestis vieni kitais;
- šeimoje svarbūs kiekvieno norai ir poreikiai.

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Artėjant tradicinėms šventėms, kurios švenčiamos šeimoje (šv. Kalėdoms, šv. Velykoms, Motinos, Tėvo dienai, šeimos narių gimtadieniams), vaikų paprašoma pavaizduoti (suvaidinti, papasakoti, iliustruoti nuotraukomis), kaip tai daroma jų šeimoje. Jei yra vaikų, kurie, akivaizdu, šeimos tradicijų neturi, galima kalbėtis ne apie jų šeimą, o apie įsivaizduojamą, menamą šeimą – iš skaitytų literatūros kūrinių, kino filmų, spektaklių ar tiesiog sufantazuotą šeimą.



2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Vaikai dalijasi patirtimi, mintimis ar fantazijomis: vieni pasakoja apie Kūčių, Kalėdų papročius savo namuose, kiti – apie Velykas, Užgavėnes ar kitas tradicines šventes, dar kiti – apie įsimintinų gimtadienių šventimą. Pabrėžiama tai, kas vaikams labiausiai patiko, įsiminė, ką jie norėtų pakartoti, įtvirtinti savo šeimose ateityje. Nusprendžiama, kad norėtųsi išmokyti jaučiau ir smagiai švęsti šeimos narių gimtadienius, juos pažymėti išradingai, kūrybingai, neįprastai. Sutariama, kad projekto tikslas – pasimokyti, kaip išradingai švęsti šventes.

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Ar mokame švęsti gimtadienį“ arba „Kaip švęsti šeimos šventes?“, „Švęskime gimtadienius išradingai“ ar pan.);
 - kas rinks informaciją;
 - kas rengs šventės scenarijų, priemones, pakvietimus;
 - kaip bus įamžinama šventė; kur bus skelbiama vaizdinė šventės medžiaga.
- Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: kvietimų į gimtadienį, priemonių pagal šventės temą, scenarijų, vaizdo įrašymo priemonių, muzikos įrašų.

KAIP IŠRADINGAI ŠVĘSTI ŠVENTES?

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- domėsis ir pagal išgales tyrinės kalendorinių ir šeimos švenčių papročius, tradicijas;
- skirs, lygins švenčių ritualus, interpretuos, ką jie reiškia;
- mokysis būti palankus ir pagarbus kitiems per šeimos šventes;
- ugdytis gebėjimą atsispirti netinkamam elgesiui;
- stengsis per šventes būti fiziškai aktyvus, sveikai maitintis, palaikyti tvarką;
- rengdamasis šventei bendraus, bendradarbiaus, mokysis iš kitų;
- rinkdamasis informaciją apie šventes, rengdamasis scenarijų, kvietimus, bandys skaityti ir rašyti, žodžiais, ženklais ir simboliais išreikšti savo mintis;
- domėsis tautos ir šeimos kultūros tradicijomis;
- kaups įspūdžius ir idėjas, semdamasis įkvėpimo šventės scenarijui;
- bus drąsus, įgyvendindamas savo kūrybinius sumanymus, improvizuodamas;
- taikys įvairius meninės raiškos būdus (dailę ir kitas vaizduojamojo meno rūšis, muziką, vaidinimą, šokį), įgyvendindamas šventės scenarijų;
- ieškos informacijos apie šventes, jų papročius ir tradicijas, bandys ją sisteminti, interpretuoti;
- tobulins savo sumanymus, mokysis iš kitų, bandys savarankiškai spręsti problemas;
- kurdamas įsivaizduojamos šventės scenarijų, pasitelks vaizduotę, fantaziją ir intuityją;
- mąstys ir elgsis nestandartiškai, pateiks netradicinių šventės idėjų;
- kurdamas šventės scenarijų ir kvietimus, pasitelks humorą, vaizdingą kalbą;
- bus kūrybingas, imlus naujovėms, pasirengęs rizikuoti, iniciatyvus, veiklus;
- drąsiai ir naujoviškai įgyvendins šventės idėjas;
- kritiškai analizuos informaciją, sieks suprasti ir įprasminti švenčių ritualus;
- įvairiuose informacijos šaltiniuose ieškos informacijos apie švenčių tradicijas ir papročius, kritiškai ją įvertins; dalyvis idėjomis, fiksuos (fotografuos, filmuos) projekto vyksmą.

4.

Projektinė vaikų veikla

- Domimasi, IT ir kituose šaltiniuose ieškoma informacijos apie kalendorines ir šeimos šventes, aiškinamasi jų prasmę;
- organizuojama veikla, kuria skatinama, naudojantis įvairiomis priešmokyklinio amžiaus vaikams skirtomis skaitmeninėmis programėlėmis, susipažinti, kaip švęsti įvairias šventes;
- tyrinėjamos ir pristatomos įvairios gimtadienio šventės tradicijos (galima – įvairių šalių);
- sugalvojama, kokia bus gimtadienio tema (pavyzdžiui, *Kosmosas*, *Dinozaurai*, *Kelionė aplink pasaulį* ar pan.);



- pasirenkama pagrindinė gimtadienio tema (*Kelionė aplink pasaulį*), sudaromas kelionės aplink pasaulį maršrutas;

- ruošiamos priemonės (žemėlapis, kompasas, lankysimų žemynų skiriamieji ženklai (Afrikos – palmės, Pietų Amerikos – kaktusai ir t. t.), iš kartoninių dėžių konstruojamas laivas;

- keli vaikai kuria kvietimus į gimtadienio šventę, kuriuose nurodoma šventės vieta, laikas, tema, aprangos kodas ir t. t.;

- šventė vyksta pagal vaikų parengtą scenarijų;

- pora vaikų mokosi fotografuoti, filmuoti šventės vyksmą;

- šventinius įvykius galima pavaizduoti – piešiniiais, vaidinimais, šokiu, vaizdo pristatymais;

- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas lauke (pvz., organizuojant tradicines lietuviškas darželio Užgavėnes, Rasos (Joninių) šventę, kitas bendruomenę vienijančias bendras veiklas).



Į pagalbą pedagogui

Nemažai šeimų turi švenčių tradicijas. Kai kuriose šeimose tų tradicijų, deja, nėra. Iki mokyklinė įstaiga galėtų padėti visiems ugdytiniams suvokti šeimos tradicijų, švenčių ritualų prasmę, pasiūlyti vaikams pasimokyti švenčių ritualų. Į šį projektą ypač reikėtų įtraukti vaikus iš nepalankios (kultūrinės (kalbinės), pedagoginės, socialinės-ekonominės) aplinkos, stokojančius šeimos, namų jaukumo.

Pedagogai galėtų daugiau pasidomėti lietuvių tradicinių švenčių papročiais, ritualais, atributika, taip pat šiuolaikinių vaikų švenčių galimybėmis. Naudingos informacijos galima rasti internete (žr. nuorodą) ir pan. Pedagogas padeda vaikams kūrybingai interpretuoti šventes, jas pritaikyti prie kiekvieno individualių poreikių, interesų, galimybių.



Pasiūlymai tėvams

Tėvai, pasinaudodami šiuo projektu, atgaivina primirštas, puoselėja gyvas arba kuria naujas šeimos tradicijas. Į švenčių ritualų, scenarijų kūrimą reikia įtraukti ir vaikus – tegul jie jaučiasi esantys svarbūs šeimos nariai. Dalyvavimas kuriant šeimos tradicijas suartina ir sustiprina šeimą, daro jos santykius gilesnius ir tvirtesnius.

Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai išmoksta būti mandagūs ir pagarbūs su juos artimiausioje aplinkoje supančiais žmonėmis, išreiškia dėkingumą už jų pastangas ir atliekamą darbą;
- mokosi padėkoti, pasakyti mandagumo žodžius („ačiū“, „prašau“, „atsiprašau“ ir kt.), išreikšti pagarbą kitiems;
- mokosi mandagiai elgtis ne vien savo artimiausioje aplinkoje (šeimoje, darželyje, mokykloje), bet ir viešose vietose.



1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Projektas pradedamas nuo pasivaikščiojimo po ugdymo įstaigą, pasisveikinant ir pasikalbant su visais įstaigos darbuotojais – virėjais, staliumi, direktoriumi, sekretoriumi, valytoju, jei yra – logopedu, psichologu ir t. t.

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Grįžę iš pasivaikščiojimo po įstaigą, pasikalbėję su juo dirbančiais žmonėmis, vaikai dalijasi įspūdžiais, pastebėjimais, vertinimais, kaip jie bendravo, kaip elgėsi, koks elgesys ir kodėl jiems pasirodė tinkamas – gražus, mandagus, deramas arba atvirkščiai – nederamas. Kaip jie patys norėtų elgtis, o kaip – nenorėtų.

Vaikai fantazuoja, kaip jie elgtųsi neįprastoje aplinkoje ar situacijose, pavyzdžiui, patekę į svetimą šalį, kurios kalbos jie nemoka, neišmano papročiu, bendraudami virtualiai ar kt.

Pasidalijus mintimis, tariamasi, kokių manierų vaikai norėtų pasimokyti, kokią veiklą, kokį elgesį norėtų patobulinti. Galbūt jie norėtų pasimokyti mandagiai elgtis prie stalo, o gal – muziejuje ar koncerte, gal vaikai panorės pasimokyti tinkamai elgtis kelionėje (oro uoste, lėktuve, viešbutyje) ar kavinėje.

Sutariama, kad šio projekto tikslas – įsitikinti, kurie žodžiai yra „stebuklingi“.

6.

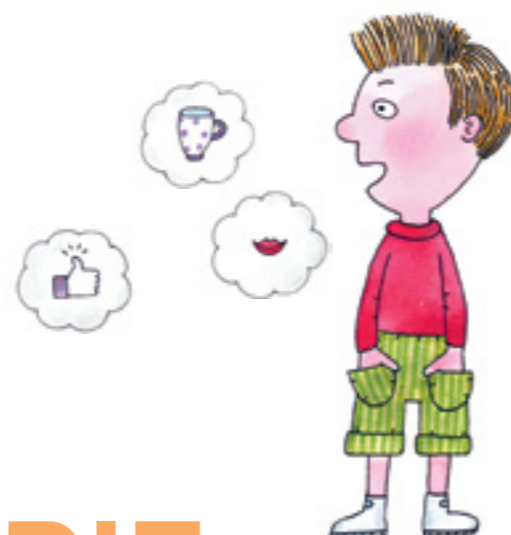
Idėjos, kurias galima tęsti

- Mandagus elgesys kavinėje; autobuse, troleibuse; muziejuje, teatre, kine;
- padėka (už komplimentą, gražų žodį, poelgi...);
- apkabinimas, prisiglaudimas;
- paguoda (verkiuoniam, liūdinčiam);
- pagalba kitam.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai išmoksta įvairių mandagaus elgesio būdų (mandagus elgesys ilgai tampa automatizuotu veiksniu, įgūdžiu, įpročiu);
- išmoksta reikšti pagarbos, dėkingumo jausmus jiems padedantiems, juos supantiems žmonėms;
- pajunta, kaip malonu pasisveikinti, padėkoti, jei reikia, atsiprašyti ir pan.;
- įgyja mandagaus elgesio grupėje, darželyje, taip pat viešose vietose – taksu, autobuse, lėktuve, viešbutyje, kavinėje ir pan. – patirties;
- dalyvaudami priimančias sprendimus dėl menamos atostogų kelionės organizavimo, reikšdami nuomonę, teikdami siūlymus, įgyja bendradarbiavimo patirties.



KURIE ŽODŽIAI YRA „STEBUKLINGI“?

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Kada sakome ačiū, prašau, atsiprašau“, „Kokie žodžiai yra „stebuklingi“? ar pan.);
- kaip dera elgtis kelionėje;
- kas ką veiks ir už ką bus atsakingas;
- kokias IT ir kitas priemones norėtų naudoti;
- kokia seka vyks projektas.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės, organizuojant „kelionę“: žaislinių (geriausia – pačių pasidarytų) telefono, kompiuterio, menamų – oro uosto, jo įrangos, viešbučio, registracijos stalo, kambario (su žaislinėmis ar pačių pasidarytomis lovomis, spinta, stalų, kėdėmis, vonios kambariu su dušo kabina ir rankšluosčiais) ir t. t.

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- domėsis, kaip reikia elgtis įvairiose vietose (namuose, darželyje, mokykloje, viešose vietose), keliaujant;
- ieškos ir rinks informaciją apie keliones ir elgesį keliaujant;
- atsirinks svarbiausią, aktualiausią kelionei informaciją;
- tinkamai reikš „kelionėje“ kylančias emocijas ir jausmus; pagarbiai elgsis su menamos kelionės draugais;
- valdys keliaujant kylančius spontaniškus impulsus, susilaikys nuo nederamo, nemandagaus elgesio;
- judėdamas, veikdamas stengsis būti atsargus, elgsis saugiai;
- dėmesingai klausysis kitų vaikų pasakojimų, bendraus, dalyvis įspūdžiais, patirtimi apie atostogų keliones;
- vartos žodinę ir nežodinę kalbą (vaizdų, ženklų, simbolių, kūno), apibūdinamas mandagu ar nemandagu elgesį kelionėje; taikys kalbos etiketo taisykles;
- tarsis, planuos menamos atostogų kelionės veiklas;
- stebės aplinką, vizualizuos estetinius įspūdžius;
- kurs kelionėje naudojamus ženklus ir simbolius;
- patirs kūrybos džiaugsmą, naudodamas netradicines priemones (pvz., kompiuterines piešimo programas);
- išsikels menamos kelionės uždavinius, ieškos būdų jiems įgyvendinti, prisiims atsakomybę už bendros veiklos (projekto) sėkmę, apmąstys projekto vyksmą ir jo rezultatus;
- fantazuos, teiks netradicines kelionės idėjas, įsivaizduos galimas veiklas, kurs toms veikloms atlikti reikalingas priemones, siūlys neįprastus kelionėje kylančių problemų sprendimo būdus;
- mokysis kelionės idėjas paversti veiksmis, nebijos rizikuoti, imtis iki šiol neišbandytų veiklų, pratins planuoti ir įgyvendinti kelionės sumanymus, sieks užsibrėžtų tikslų;
- ieškos būdų ir priemonių kelionės sumanymams įgyvendinti, apmąstys ir interpretuos menamoje kelionėje įgytą patirtį;
- drauge su suaugusiais internete ir kituose prieinamuose informacijos šaltiniuose ieškos kelionių informacijos, kritiškai ją įvertins, naudosis IT galimybėmis, kurdamas menamos atostogų kelionės maršrutą, „rezervuos“ viešbutį, „pirks“ lėktuvo bilietus, kurs projekto pristatymus.

4.

Projektinė vaikų veikla

• Vaikai, padedami suaugusiųjų, ieško informacijos apie tą patį objektą keliuose skirtinguose informacijos šaltiniuose, ją lygina, gretina, kritiškai įvertina ir pasirenka norimą kelionės vietą;

aptaria ir pasirenka konkrečias kelionei ir atostogoms norimoje vietoje reikalingas priemones;

• pasiskirsto vaidmenimis pagal kelionės scenarijų;

• naudodamiesi IT, susipažįsta su mandagiu elgesiu kelionėje (žiūrimas filmukas, pavyzdžiui, epizodai iš kiaušytės Pepos atostogų, arba skaitoma istorija apie atostogų kelionę);



• diskutuojama apie įsivaizduojamas atostogas: kur, kada, kaip?

• modeliuojama situacija: šeima tariasi, kur norėtų atostogauti, sudaromas kelionės maršrutas, pasirenkamas laikas, nusprendžiama, kas užsako bilietus, viešbutį, rūpinasi bagažu, prisimenama, ko negalima gabenti lėktuvu; mokomasi talpiai supakuoti daiktus į lagaminus, mandagiai išsikviesti taksu; imituojamas oro uosto darbas: bagažo registracija, patikra, įlipimas į lėktuvą; mokomasi mandagiai ir saugiai elgtis lėktuvo salone, oro uoste laukti bagažo, vykti į viešbutį, jame užsiregistruoti, kultūringai elgtis (paprašyti, atsiprašyti, padėkoti, elgtis tyliai ir t. t.); mokomasi, kaip elgtis prie stalo, maloniai bendrauti su personalu ir t. t. – atostogų kelionės imitavimo galimybės – neišsemiamos;

• kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas lauke (pvz., išvykstant gamtą, muziejų, teatrą, kelionių agentūrą, ūkį ar pan.).

• vaikams pasiūloma „kelionę“ nufilmuoti, nufotografuoti, o vaizdo medžiagą paskelbti darželio arba grupės interneto puslapyje, uždarame grupės socialiniame tinkle;

• organizuojama veikla, kuria skatinama mokytis mandagiai bendrauti, naudojantis įvairiomis priešmokyklinio amžiaus vaikams skirtomis skaitmeninėmis programėlėmis;

Į pagalbą pedagogui

Pagarbaus, mandagaus elgesio įpročiai pradeda formuotis ankstyvoje vaikystėje, net kūdikystėje. Tačiau norint, kad elgesio modeliai taptų savaiminiai, jie turi būti praktikuojami nuolat. Šis projektas ypač svarbus elgesio ir (ar) emocijų sutrikimų turintiems vaikams, nes pratina juos būti santūresnius, susitvardyti, kontroliuoti savo elgesį ir t. t.

Ruošdamasis projektui, pedagogas pasigilina į vaikų mandagaus elgesio ypatumus įvairiose situacijose:

mandagaus elgesio ugdymas:



mandagus elgesys prie stalo:



elgesys parduotuvėje:



mandagus elgesys transporte:



elgesys kelionėje lėktuvu:



mandagus elgesys atvykus į viešbutį:



Pasiūlymai tėvams

Tėvai pakviečiami skatinti pagarbą ir mandagų savo vaikų elgesį absoliučiai visose gyvenimo situacijose: sveikintis su visais artimaisiais ir kaimynais, o susitikus su nepažįstamais žmonėmis, bent pažvelgti ir nusišypsoti. Vykstant šiam projektui, tėvai namuose tęsia tai, ko buvo mokomasi grupėje: padengti stalą, tinkamai elgtis teatre, kine, kavinėje, muziejuje ir pan., būti mandagiam su aptarnaujančiu personalu – darželyje, viešajame transporte, oro uoste, lėktuve, viešbutyje.

Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai, analizuodami savo turimą patirtį ir gebėjimus, įsitikina, kiek daug darbų jie jau moka atlikti, ir gali tuo didžiulis;
- nurodymais, ko dar norėtų išmokyti, atskleidžia savo prioritetus, norus, svajones, taip pat polinkius ir domėjimosi sritis;
- išsikelia tikslus, ko tolimesnėje ateityje norėtų išmokyti, patirti, pagelbėti kam nors ir t. t.;
- stiprėja vaikų motyvacija mokytis, išmokyti naujų dalykų;
- vaikai įgyja daugiau tarpusavio supratimo, tolerancijos, geranoriškumo, pagarbos žmogui;
- pagal išgales imasi įvairios veiklos, įgyvendina pokyčius, aktyviai dalyvauja.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai įvardija, ką jau moka ir kuo gali didžiulis;
- nurodo, kad nors jie dar maži, bet jau gali padėti kitiems – silpniesiems, kuriems reikia atjautos ir pagalbos;
- išmoka tai, ko dar nemoka – naujų, jiems svarbių dalykų;
- įvardija, ko dar norėtų išmokyti, atskleidžia savo poreikius, interesus ir svajones;
- vaikas supranta, kad yra vienintelis ir nepakeičiamas, taip pat kad ir visi kiti šalia esantieji yra nepakeičiami ir neprilygstami vertingi;
- supranta, kad žmonės augdami mokosi, keičiasi, tobulėja.

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- apmąstys, ko dar norėtų išmokyti;
- pasvarstys, kaip galėtų padėti kitiems;
- geriau pažins save, savo kūno galias, gebėjimus;
- suvoks, kad augdamas jis bręsta, keičiasi;
- ugdytis palankaus kitiems elgesio įgūdžius ir įpročius;
- vaizdžiai apibūdins savo norus ir svajones;
- piešiniais ar kitais būdais pavaizduos norimą elgesį;
- ras tinkamas meninės raiškos priemones;
- žodžiais išsakys ir (arba) kūno kalba parodys, ką jau moka, taip pat – ko nori, trokšta, apie ką svajoja;
- išgirs, ko nori, ką svajoja išmokyti kiti vaikai, supras jų mintis;
- kai ką mėgins užrašyti arba pavaizduoti simboliais, ženklais;
- mokymasis naujų darbų, veiklų, vaikas pratinis prisiimti atsakomybę už savo veiklą, ieškoti įvairių elgesio tokiose situacijose būdų;
- vykstant projektui lavės vaiko vaizduotė, intuityva, plėsis supratimas apie galimas savo veiklas ir galimybes, augs gebėjimas elgtis lanksčiai, pagal situaciją;
- tvirtės vaiko charakteris, stiprės valia, gebėjimas planuoti veiksmus, drąsa išbandyti naujas veiklas, atkaklumas siekti užsibrėžto tikslo;
- vaikas apmąstys ir kritiškai įvertins informaciją apie savo gebėjimus;
- kritiškai įvertins, ką jau moka, o ko – dar ne, apmąstys ir interpretuos savo patirtį, ieškos tinkamiausių sprendimų;
- ieškos informacijos apie įvairias veiklas, ja dalyvis, analizuos ir taikys, priimdamas sprendimus; saugiai naudosis IT.

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Pedagogas pradeda pokalbį nuo savęs: papasakoja vaikams, ką jis moka, ko dar ne, ko norėtų ir ką planuoja išmokyti (išbandyti) gyvenime. Vaikų paprašoma nupiešti ar kitaip pavaizduoti, ką jie jau labai gerai moka (apsirengti, apsiauti, išsivalyti dantis, skaityti, rašyti, naudotis kompiuteriu, telefonu, važiuoti dviračiu, riedučiais, plaukti, žaisti krepšinį ir pan.). Šalia jau mokamų atlikti darbų prašoma nupiešti (padėti paveikslėlį), ko vaikas dar nemoka, bet labai norėtų išmokyti. Jei vaikai piešti nenori, jie gali išdėlioti paveikslėlius, kuriuose pavaizduoti šie darbai, arba tai atskleisti kitu sau priimtinais būdais.



2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Vaikai didžiulis pasakoja vieni kitiems, ką jie jau moka. Pedagogas, jei reikia, papildo vaikų gebėjimų sąrašą. Pabrėžiama prasmingos veiklos ir tarpusavio pagalbos vertė, pavyzdžiui: pagloboti mažesnius, pralinksminti, paguosti draugą, pagelbėti seneliams, pašerti augintinius, sutvarkyti kambarį, suplauti indus ir t. t. Suvokimas, kad būdami tokie maži, jie jau gali padėti kitiems, labai kelia vaikų savivertę.

Vaikai parodo, kokius norimus išmokyti gerus darbus turi nupiešę ar kitaip atskleidę, prisipažįsta, ko norėtų išmokyti. Diskutuoja apie tai. Savo pieštus darbus papildo gerais darbais, atliekamais kitų labui. Sutariama, kad projekto **tikslas – pamąstyti, ko dar norėję išmokyti.**

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Ko dar norėčiau išmokyti“ arba „Nors aš dar mažas, bet jau mokau...“, „Aš jau galiu padėti kitiems“ ar pan.);
- kas vadovaus diskusijai „Nors aš dar mažas, bet jau mokau...“;
- kas ir kaip žymės išsakytas mintis;
- kur ir kaip bus fiksuojama, ko vaikai dar norėtų išmokyti;
- kaip bus rengiamas pristatymas (plakatas) „Svajoju išmokyti...“;
- kur jis bus rodomas.
- Kartu su vaikais nutariama, kokių priemonių reikės pasirinkti veiklai: popieriaus, rašymo, piešimo reikmenų (galima naudotis ir IT piešimo programėlemis).

KO DAR NORĖČIAU IŠMOKTI?

4.

Projektinė vaikų veikla

- Pedagogas pradeda nuo klausimo: pagalvokite, ką jūs, vaikai, būdami dar gana maži, jau mokate ir gebate ne tik sau atlikti, bet ir kitiems padėti? Vaikai vardija: mažesniui vaikui (surišti batų raištelius, užsegti saugą); senam žmogui (panešti nešulį, pereiti gatvę); savo draugui (pasiruošti projektui); mamytei, tėveliui (sutvarkyti kambarius) ir t. t.;
- idėjos fiksuojamos virtualiojoje erdvėje ir iškart matomas bendras vaizdas;
- sudaromi minčių žemėlapiai;

• su

vaikais kalbamasi apie tai, ką jie jau moka ir gali, tačiau yra daugybė dalykų, ko nemoka, bet norėtų išmokyti. Pildoma norų lentelė. Vaikai pasisako, ko norėtų (geriau – ne daiktų, o veiklų, pavyzdžiui, išmokyti plaukti, kalbėti angliškai, važiuoti dviračiu, sukonstruoti modeliuką ar pan.);

- pasirinkus norimą išmokyti dalyką, kiekvienas pasimoko norimos veiklos (skatinama padėti vieni kitiems); išmokus pasidžiaugiama pasiektais rezultatais;
- diskutuojama, kad norint ko nors išmokyti, reikia pasistengti ir gerokai padirbėti;

- toliau pildoma norų lentelė: ją galima pildyti žodžiais, simboliais, piešiniais – taip bus įdomiau ir žaismingiau;

• su

vaikais diskutuojama: kokius gerus darbus jie galėtų atlikti? Tikty samprotauti tariamą nuosaką arba kokio nors herojaus lūpomis; padiskutavę, ką gero galėtų padaryti, vaikai svarsto, ką kiekvienas jų labiausiai norėtų padaryti (tuoj pat, šiandien, rytoj – draugui, mamytei, pedagogui);

- baigus pokalbį, gerus darbus siūloma nupiešti arba kitaip atskleisti, o tada pasidžiaugti, kiek daug pasaulyje yra gerų darbų, kuriuos gali atlikti net maži vaikai;

- diskusija tęsiama: kas būtų, jei visi būtume vienodi? Kodėl geriau, kad visi esame skirtingi?

- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas lauke (pvz., imituojant vaikams įdomius ir patrauklius darbus ir profesijas (gėlininko, sodininko, žvejo, pasieniečio, paštininko ar pan.).

• norų

lentelę galima gražiai įrėminti, apipavidalinti ir pasikabinti grupėje – tegul vaikai prisimena, ko trokšta, ko siekia, ir juda savo tikslo link;

- organizuojama veikla, kuria skatinama, naudojantis įvairiomis priešmokyklinio amžiaus vaikams skirtomis skaitmeninėmis programėlemis, susipažinti, kaip žmonės tobulėja ir kodėl jie taip elgiasi;
- projektas užbaigiamas diskusija apie kiekvieno žmogaus unikalumą, savitumą (kodėl vieni žmonės viską daro lėčiau, o kiti – greičiau, kodėl vieni gražiau piešia, o kiti gražiau dainuoja, kodėl vieniems vaikams įdomiau žaisti su mašinomis, o kitiems – su lėlėmis? ir t. t.);

| pagalbą pedagogui

Kad vaiko santykiai su kitais žmonėmis būtų pagarbus, geranoriški, labai svarbu padėti jam suvokti, jog kiekvienas žmogus yra unikalus, nepakartojamas ir todėl – gerbtinas. Šis suvokimas stiprina vaiko savosios vertės, orumo pojūtį, padeda suprasti, kad ir kiti žmonės nori būti gerbiami, vertinami. Draugiškus vaikų santykius pedagogas sėkmingai kuria, palaikydamas kiekvieną vaiką, nepaisant jo galių ir patiriamų sunkumų, pasidžiaugdamas kiekvieno laimėjimais, parodydamas, kad visi turi labai vertingų, gražių bruožų. Pedagogas stiprina kiekvieno vaiko savivertę ir savigarbą, džiaugdamasis net ir menkaisiais jo pasiekimais.

Pasiūlymai tėvams

Tėvai skatinami ugdyti savo vaiko pagarbą ir toleranciją kiekvieno asmens savitumui, individualumui, kitoniškumui, nuolat stiprinti vaiko savivertę, savigarbą, pasidžiaugiant net menkaisiais jo pasiekimais, skatinant išdrįsti imtis naujų darbų, veiklų, mokytis naujų dalykų. Tėvams rekomenduojama namuose išbandyti konkrečią veiklą iš norų lentelės sąrašo arba sudaryti šeimos narių norų sąrašą, išbandyti veiklas ir visiems kartu pasidžiaugti jų rezultatais.

Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai ima didžiuotis savo protėvių kūrybingumu, nagingumu, darbštumu; vertina ir gerbia senolių išmintį, protą, išradingumą;
- ugdomi tautinę ir kultūrinę tapatybę, gerbia kitas kultūras;
- ima labiau domėtis praeitimi, istorija, papročiais, tradicijomis, amatais ir pan., supranta, kad iš praeities galima daug ko pasimokyti; suvokia praeities, dabarties ir ateities sąsajas;
- tyrinėdami anksčiau naudotus daiktus, įrankius, įrenginius, prietaisus, buities reikmenis, supranta, kaip jie sukonstruoti, kaip atitinka savo paskirtį;
- patiria pažinimo džiaugsmą, aiškindamiesi daiktų konstrukcijos ypatumus, jų panaudojimo galimybes.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai supranta, kaip įdomu tyrinėti praeitį, protėvių gyvenimo būdą, jų naudotus daiktus;
- jaučia pagarbą senolių patirčiai, išminčiai, išradingumui, darbštumui;
- supranta, kad žmogaus kūrybingumas, išradingumas neturi ribų ir kad kiekvienas iš mūsų gali būti kūrėjas;
- išbando įvairius daiktų panaudojimo, pritaikymo būdus, perpranta daiktų konstravimo ir veikimo principus, supranta, kaip reikėtų patiems susikurti norimus daiktus;
- nusiteikia saugoti ir tausoti daiktus, neišmesti dar veikiančių mechanizmų, nepirkti vis naujų, o pagal išgales prikelti daiktus antram gyvenimui, t. y. tvariai vartoti.

1.

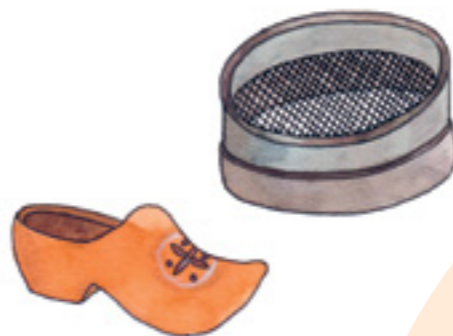
Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Į grupę atsinešami įvairiausi anksčiau naudoti daiktai: buities reikmenys, rakandai, įnagai, įrankiai, prietaisai. Paklausiama, ar kas nors yra tokių daiktų matęs ir ar žino, kam reikalingi šie daiktai.

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Virtualūs muziejai, jų kolekcijos;
- daiktų išardymas, perkonstravimas, pritaikymas naujoms funkcijoms;
 - šeimos relikvijoms;
- žmonių sukurtos kultūros vertybės;
- lobiai, sukaupti archyvuose, bibliotekose;
 - senoviniai ir šiuolaikiniai žinių, informacijos perdavimo būdai (laužai, žinutės buteliuose, pašto balandžiai, laidinis telefonas ir kt.).



2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Kadangi kai kurie vaikai yra susidūrę su senais daiktais, matę juos pas senelius ar muziejuose, filmuose, internete, su vaikais diskutuojama apie tai,

- kas su šiais daiktais buvo daroma, kam jie buvo skirti?
- kaip atrodo tos pačios paskirties daiktai šiais laikais?
 - kaip šiais laikais jais naudojamas?
 - kaip tokie daiktai galėtų atrodyti ateityje?

Išklausomos vaikų mintys, fantazijos, ir nusprendžiama, kad labai norėtusi nuodugniau susipažinti (galima ir internetu) su protėvių ir proprotėvių gyvenimo būdu, todėl projekto tikslas – suprasti, ką „pasakoja“ seni daiktai.

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Ką „pasakoja“ seni daiktai?“, „Kokiais daiktais naudojosi mūsų protėviai“, „Daiktų istorijos“ ar pan.);
- kokių senovinių daiktų istorijas vaikai norėtų patyrinėti, daugiau apie juos sužinoti;
 - iš kur būtų galima gauti daugiau įdomių senų daiktų;
 - kur galima ieškoti informacijos apie senovėje naudotus daiktus;
 - kas kuo domėsis, kas projekte bus už ką atsakingas;
- kokias IT ir kitas priemones jie norėtų naudoti, ieškodami informacijos, ją fiksuodami, pristatydami savo atradimus;
- kokia seka vyks daiktų tyrinėjimas, daiktų istorijų kūrimas; su kuo bus dalijamasi sukaupta informacija.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių, t. y. kokių senų daiktų reikės jų tyrinėjimams.

Apmąstoma ir kaip projektas galėtų būti tęsiamas lauke (pvz., per ekskursiją į kraštotyros muziejų, dvarą ar ūkininko sodybą galima patyrinėti žemės ūkio padargus, amatininko dirbtuvėje – jo darbo įrankius, įnagius ir t. t.).

KĄ „PASAKOJA“ SENI DAIKTAI?

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- domėsis, tyrinės anksčiau naudotus daiktus, įrenginius;
- reikiamos informacijos ieškos klausinėdamas (tėvų, senelių), naršydamas internete, kituose informacijos šaltiniuose;
- ardydamas ir konstruodamas aiškintis prietaisų veikimo mechanizmą;
- fantazuos, kaip tie patys daiktai galėtų atrodyti ir veikti ateityje;
- tyrinėdamas, konstruodamas tam tikrą laiką sutelks dėmesį;
- mokysis atsargiai, saugiai, laikydamasis higienos ir darbo saugos reikalavimų, elgtis su įrankiais, prietaisais;
- stengsis palaikyti tvarką ir švarą darbo vietoje;
- tyrinės senovinių daiktų išvaizdą, kaups estetinius įspūdžius;
- konstruos ir perkonstruos daiktus, kurs naujų daiktų modelius;
- imituos įvairias senovinių daiktų pritaikymo galimybes;
- mokysis bendrauti ir bendradarbiauti, drauge spręsti problemas;
- naudosis įvairiais informacijos apie mūsų tautos praeitį šaltiniais;
- tinkamai reikš savo ir išklauskys kito nuomonę, mintis, vertinimus;
- mokysis perprasti daikto paskirtį ir funkciją, ieškoti įvairių to paties daikto pritaikymo galimybių, numatyti būdus norimam tikslui pasiekti, kliūtims įveikti;
- tyrinėjant daiktus, ieškant jų pritaikymo alternatyvų, numatant daikto kaitos kryptis ateityje, lavės vaiko vaizduotė, intuityva, plėsis akiratis, reikšis nestandartinis mąstymas, lavės gebėjimai pateikti netradicines idėjas, neįprastai spręsti problemas;
- susipažins su amatų, verslų pasauliu, supras kokybiškų įrankių, prietaisų, taip pat gerai atlikto darbo vertę, stiprės vaiko imlumas naujovėms, gebėjimas idėjas paversti veiksmais;
- tyrinėdamas anksčiau naudotus daiktus, analizuodamas jų pritaikymo galimybes, apmąstys patirtus įspūdžius, įprasmins savo patyrimą;
- internete ieškodamas informacijos, kaupdamas medžiagą, lavins naudojimosi IT gebėjimus; numatydamas daiktų, prietaisų tolimesnę raidą, prognozuos ir IT evoliuciją.

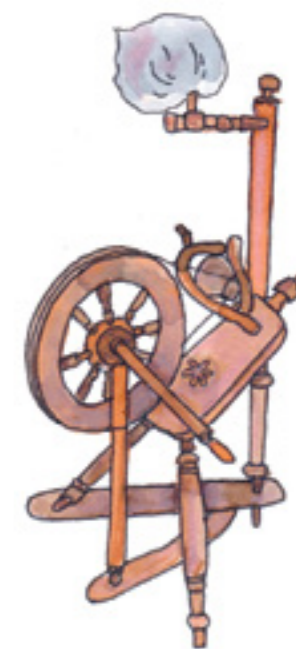
4.

Projektinė vaikų veikla

- Vaikai nusprendžia, kokius senus daiktus jie tyrinės (tai gali būti įvairiausi daiktai, naudoti anksčiau, bent prieš 30–50 metų, ar dar senesni. Tokių daiktų dar tikrai nesunku rasti miesto sandėliukuose, palėpėse, kaimo sodybose ir kitur (pvz., virtualiuose muziejuose);
- pasiskirsto į grupes pagal pasirinktą daiktą (tai gali būti virtuvės, siuvimo, poilsio, sodininkystės, bitininkystės, transporto, technikos ir t. t. reikmenys);
- naudodamiesi IT ir kitais informacijos šaltiniais, tyrinėja pasirinktų daiktų atsiradimo, jų kitimo istorijas;
- aptaria ir išbando įvairius daiktų panaudojimo būdus, jų veikimą;
 - išbando jų pritaikymo kitoms, nenumatytoms, netradicinėms funkcijoms galimybes;

- rastus senovinius daiktus fotografuoja ir surengia kraštotyros parodą, nuotraukas paskelbia darželio arba grupės interneto puslapyje;
- organizuojama ekskursija į vietos kraštotyros, liaudies buities, technikos ar kt. muziejus, vietos etnografinę sodybą, dvarą, užieigą ar pan.

- pasinaudodami IT, susipažįsta su įvairiu šių daiktų panaudojimu, jų istorija, raida; bando fantazuoti, kaip šie daiktai keisis ateityje, kaip jie veiks;
 - išardo ir iš naujo sudeda arba perkonstruoja senus daiktus, prietaisus, aiškina jų veikimo mechanizmą;
 - kuria pasakojimus apie turimus ar fantastinius daiktus, jų istorijas; bando jas suvaidinti;
 - paklauskina savo tėvų, senelių apie jų turėtus žaislus; patys pabando pasigaminti nesudėtingą žaislą;



Į pagalbą pedagogui

Pedagogui svarbiausia – sužadinti vaikų smalsumą, suintriguoti, atsižvelgiant į kiekvieno vaiko individualius poreikius, polinkius, interesus. Reikia leisti ir net skatinti vaikus išardyti senus mechaninius prietaisus, išsiaiškinti jų veikimo principus, mechanizmą, pasiekti daikto kaitą nuo seniausių laikų. Pedagogas pasigilina ir į lietuvių etnokultūrą, paieško įdomesnių, intriguojančių faktų (žr., pavyzdžiui, „Kas yra senoviniai daiktai“, „Žmonių buitis seniau ir dabar“, taip pat atkreipia dėmesį į individualius vaikų polinkius (vieniems vaikams bus įdomesnė technika, mechanizmai, kitiems – buities reikmenys, tretiems – tautodailės, amatų sritis ir t. t.).



Pasiūlymai tėvams

Tėvų paprašoma parūpinti anksčiau naudotų daiktų, papasakoti ar parodyti vaikams, kaip žmonės jais naudodavosi, padėti išsirinkti tyrinėtina objektą, padrasinti vaikus nebijoti eksperimentuoti, tyrinėti, fantazuoti, kurti.

Kodėl projektas yra svarbus

- Stiprėja vaikų tolerancija kitaip atrodantiems, besielgiantiems, apsirengusiems žmonėms;
- vaikai susipažįsta su kitomis tautomis, jų gyvenimo būdu, kultūra, bando ją suprasti; domisi ir džiaugiasi tautų ir kultūrų įvairove;
- įsijaučia į kito žmogaus būseną, įsivaizduoja, ką jaučia kitas, nuvykęs į svetimą kraštą, kokio elgesio iš aplinkinių norėtų.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai supranta, kad pasaulyje ir Lietuvoje gyvena daug skirtingai atrodančių, mąstančių, besielgiančių žmonių;
- priima ir gerbia kitokį žmonių gyvenimo būdą, išvaizdą, papročius, tradicijas;
- susipažįsta ir susidomi kitomis Lietuvos ir pasaulio tautomis, jų tradicijomis, papročiais;
- kurdami kitų tautų drabužius, patiria kūrybos džiaugsmą, pajunta, kad kiekvienas gali sukurti savaip, kitaip;
- ieškodami informacijos internete, mokosi naudotis IT;
- išbando įvairius jiems prieinamus drabužių kūrimo būdus ir priemones.

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Kitų kraštų žmonių tradiciniai patiekalai, papročiai, ritualai, dainos, tradicinės šventės;
- skirtingų tautų kalbos;
- kitų kraštų vaikų žaislai, žaidimai, vaikų šventės (gimtadieniai);
- įvairių šalių gamtos įvairovė;
- kitokie „drabužiai“ – kailis, žvynai, plunksnos, pūkai ir pan.;
- kuo vilkėti, norint nesusalti ir neperkaisti.

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Vaikams pasiūloma pasižiūrėti, kaip jie šiandien apsirengę. Tada prašoma įsivaizduoti, kas būtų, jei jie nukeliautų į kurią nors amžinojo įšalo zonoje esančią šiaurinę šalį ar regioną (Jakutiją, Grenlandiją ar pan.) arba į karštasias Afrikos valstybes – Nigeriją, Malį, Kongą ar kt., apsirengę mums įprasta apranga. Kaip jie ten jaustųsi?

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Kadangi šiais laikais vaikai daug ką mato per televiziją, internete, daug keliauja, jie bando įsivaizduoti, kaip jaustųsi kaitrioje Pusiaujo Afrikoje, apsirengę mums įprastais drabužiais. Idėjos fiksuojamos.

Toliau vaikai diskutuoja, ką jie norėtų sužinoti ar patirti, siekdami suprasti, kaip gyvena kitų šalių žmonės.

Visi drauge nusprendžia, kad jie, pavyzdžiui, norės „pabūti kitų žmonių kailyje“, t. y. susikurti ir pabūti apsirengę pasirinktų kraštų drabužiais.

Kartu su vaikais sutariamas projekto tikslas – sužinoti, kaip rengiasi kitų kraštų žmonės.

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Kaip rengiasi kitų kraštų žmonės?“, „Nuo ko priklauso įvairių šalių žmonių apranga“ ar pan.);
 - kas kokiais apdariais norėtų pasipuošti;
 - kas rinks informaciją, kas kurs aprangą; kokių medžiagų ir kitų priemonių tam prireiks;
 - ką, pasipuošę kitų kraštų žmonių apranga, vaikai veiks (šoks, vaidins namų gyvenimą, mokyklą ar pan.).
- Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės konkrečių šalių drabužiams kurti. Pageidautina, kad tai būtų nekenksmingos buitinės atliekos, antrinės žaliavos – nebereikalingi seni drabužiai, audinių atraizos, popieriaus, kartono gabalai, taip pat daržo plėvelė, įvairi gamtinė medžiaga ir pan.

KAIP RENGIASI KITŲ KRAŠTŲ ŽMONĖS?

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- domėdamasis, kaip gyvena, kokius darbus dirba kitų kraštų žmonės, ieškos ir rinks reikalingą informaciją;
- lygins, gretins, analizuos, kuo panašūs ir kuo skiriasi „jų“ ir „mūsų“ gyvenimo būdas;
- atsirinks, kokias medžiagas panaudos savo pasirinktos tautos drabužiams kurti;
- kurdamas drabužius išgyvens teigiamas emocijas, tinkamai jas išreikš;
- mąstys apie tinkamą pagal sezoną ir oro sąlygas aprangą ir apavą;
- vaikščios, judės, bėgios; judėdamas, veikdamas stengsis būti atsargus, elgsis saugiai;
- tyrinės kitų kraštų aprangos vaizdinę medžiagą, kaups estetinius įspūdžius;
- kurs įvairių kraštų drabužių modelius, pieš eskus;
- mokysis pristatyti savo sukurtus drabužius judesiu, šokiu;
- rinksis pristatymui tinkamiausią garsinį foną;
- bendraus, dalyvis įspūdžiais, patirtimi apie kitų, ypač tolimų, egzotinių kraštų žmonių gyvenimą, jų aprangą; išmoks pasisveikinti ir atsiveikinti;
- tarsis, planuos kitų tautų tradicinių drabužių kūrimo veiklas;
- išmoks naujus terminus: „gyvenimo būdas“, „tradicijos“, „kultūra“, „papročiai“ ir t. t.;
- numatys, kokių tautų gyvenimo būdą pavaizduos, kokius drabužius kurs; apmąstys projekto vyksmą ir jo rezultatus;
- fantazuos, ką norėtų pamatyti; pateiks originalių idėjų kitų kraštų žmonių gyvenimo būdai pristatyti, modelius galimus apdarus; įsivaizduos, iš ko ir kaip kurs drabužius; susidūręs su problemomis, siūlys neįprastus jų sprendimo būdus;
- apmąstys, kaip verčiasi kitų kraštų žmonės, kokiais amatais ir verslais jie užsiima, kad išgyventų, kaip jų gyvenimo būdas priklauso nuo gamtos sąlygų, bandys įsivaizduoti šių žmonių poreikius, kurs ir pristatys pačių pasigamintus drabužius;
- analizuos kitų žmonių gyvenimo būdo priklausomybę nuo gamtos sąlygų, turimų išteklių, vertins, kodėl kituose kraštuose žmonės verčiasi kitokiais amatais ir verslais nei pas mus, apmąstys, ką sužinojo, ir darys išvadas;
- internete ir kituose šaltiniuose ieškos informacijos apie kitų kraštų žmonių gyvenimą, kritiškai ją įvertins, numatys projekto įgyvendinimo žingsnius, dalyvis idėjomis, fiksuos (fotografuos, filmuos) savo sukurtų drabužių projektus.

4.

Projektinė vaikų veikla

- Pasiskirsčius grupelėmis, iš knygų, enciklopedijų, interneto ir kitų šaltinių renkama informacija apie tai, kaip gyvena kitų kraštų žmonės (tradicinis gyvenimo būdas, maistas, apranga);
- susipažįstama su Lietuvoje gyvenančiomis tautomis, jų tradicijomis, papročiais, apranga;
- vaikai pasirenka, kokių kraštų drabužiais norėtų apsirengti (indžių sariais, japonių kimono, Kaukazo kalniečių apsiaustais ir kepurėmis, eskimų kailiniais, afrikiečių „sijonėliais“ ar pan.);

- pasirūpinama drabužiams kurti reikalingomis priemonėmis ir medžiagomis (audinių, popieriaus atraizomis, daržo plėvele ar pan.), taip pat žirkėmis, kljais, lipnia juostele;

- „siuvami“ (geriausia – sulipdomi lipnia juostele) pačių sukurti pasirinktos tautos drabužiai (pakanka, kad jie būtų vien panašūs ir atpažįstami, kaip būdingi tai šaliai);

- rengiamasi savo sukurtais drabužiais;

- inscenizuojamas pasirinktos tautos gyvenimo būdas, papročiai;
- klausomasi muzikos, pagal fonogramą šokami šokiai, dainuojama, muzikuojama pačių pasigamintais „muzikos instrumentais“;
- vaidinama mokykla, turgus ar kitos gyvenimo situacijos;
- jei yra galimybė, vaišinamasi paprasčiausiu tradiciniu kitų tautų maistu (pvz., duona);
- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas lauke (pvz., bus „statomi“ šių kraštų žmonių gyvenamieji būstai, suvaidinami tradiciniai darbai, amatai ar pan.).



Į pagalbą pedagogui

Pedagogas pasidomi, kaip gyvena, kuo rengiasi, kuo verčiasi kitų kraštų žmonės. Atkreipiamas dėmesys, kad žmonės labai skiriasi savo išvaizda, elgsena, įpročiais ir kad žmonių įvairovė yra žmonijos turas. Ugdoma tolerancija kitoniškumui, sužadinas vaikų smalsumas ir noras pažinti kitą gyvenančius, mąstančius, besielgiančius žmones. Pažiūrėti filmai apie afrikiečių vaikų gyvenimą, apie nencų tautelės gyvenimo būdą amžinojo įšalo krašte ar pan. Gal pažiūrėjus filmukus vaikams kils kitų minčių, ką jie norėtų veikti. Derėtų įsiklausyti į vaikų balsą ir jį atsišvelgti.



Pasiūlymai tėvams

Tėvams patariama padėti savo vaikui rasti informacijos apie kitų tautų gyvenimo būdą, parūpinti drabužiams sukurti reikalingų medžiagų, taip pat savo pavyzdžiu skatinti vaiką rodyti kitataučiams – kitaip atrodantiems, kalbantiems, besielgiantiems žmonėms – palankumo ženklus: nusišypsoti, palinkėti gražios dienos ir t. t. Tegul vaikai įpranta išreikšti gražius jausmus ir pažįstamiems, ir nepažįstamiems žmonėms.

Klausausi,
kalbu, mėgstu
knygas, bandau
skaityti ir rašyti

Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai mokosi atidžiai klausytis grupės draugų, pedagogų, ko nors neišgirdę, nesupratę, mokosi paprašyti pakartoti, patikslinti, paaiškinti; kalbėti, sulaukus savo eilės;
- stengdamiesi išgirsti, suprasti kitą žmogų, mokosi atjautos, formuojasi pagarbos, dėmesingumo, atidumo kitam vertybinės nuostatos;
- kurdami bendrą pasakojimą, išbandydami naratyvinio žaidimo metodą, vaikai stiprina savireguliaciją, plėtoja simbolinį mąstymą, kūrybingumą.

1.
Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)
Pedagogas pasiūlo vaikams pažaisti žaidimą „Sugedęs telefonas“ (pasakyti žodžiai perduodami kitam arba užsirašomi). Žaidimo pabaigoje, paaiškėjus, kad pradinė žinia išsikreipė, pasikalbama, kodėl svarbu kalbėti aiškiai ir išgirsti kitą.

2.
Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas
Su vaikais kalbamasi apie atjautą, gebėjimą pastebėti, išgirsti ir suprasti šalia esančiuosius. Vaikų klausiami, kaip jie jaučiasi, kai jiems kalbant kitas žmogus nesiklauso, muistosi, sukiojasi, nenustygsta vietoje, nėra atidus. Išklausomi vaikų pasakojimai, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – išgirsti ir suprasti, ką kalba kitas.

6.
Idėjos, kurias galima tęsti
• Šviesos stalas;
• rašome skirtingai;
• gestų kalba, pirštų abėcėlė;
• „kalbančios“ rankos;
• „kalbantys“ paveikslėliai ar simboliai.

5.
Vaikų pasiekimai – atradimai
• Vaikas atidžiai klausosi grupės draugų, pedagogų, svečių pasakojimų;
• susikaupia, žiūri pašnekovui į akis;
• apibūdina pagrindinę kalbėtojo mintį;
• kalba atsižvelgdamas į situaciją – taip, kad būtų išgirstas ir supastas;
• ko nors neišgirdęs ar nesupratęs, paprašo pakartoti, patikslinti, paaiškinti;
• kalba, sulaukęs savo eilės;
• pasakoja, deklamuoja, seka pasakas, mena mįsles.

AR GIRDI, KĄ SAKO KITAS?

3.
Projekto planas ir reikiamos priemonės
Kartu su vaikais aptariama:
• koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Draugų kalba“, „Ar visi girdi vienodai?“, „Ar girdi, ką sako kitas?“);
• aptariamoms galimos veiklos;
• iš pedagogo pasiūlytųjų pasirenkami kūrinių naratyviniam žaidimui;
• sutariama, kaip galima būtų užfiksuoti projekto veiklas.
Ypač svarbu, kad dalyvautų šeima ir pasiūlytų, kaip galima mokytis išklausti kitus. Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: žvakių, muzikos, trumpų istorijų iš vaikų gyvenimo, šviesos stalo.

4.
Projektinė vaikų veikla
• Vaikai mokosi nusiteikti atidžiai klausytis, išbandydami įvairius susikaupimo būdus (susitariama, kad pokalbiai grupėje vyks pašnibždomis, atliekami jogos, gilaus kvėpavimo pratimai, leidžiama tyli muzika, pritemdomas apšvietimas ir t. t.);
• vaikai pasakoja trumpas istorijas iš savo gyvenimo; kiti atidžiai klausosi, tada kalbėjusiam užduoda klausimus, dalijasi mintimis, įspūdžiais;
• žaidžiamas atidumą skatinantis žaidimas – „Grandinėlė“ (pvz., pakartoti, ką sakė anksčiau kalbėjusieji, pratęsti pridėdant savo garsą, žodį, sakinį ar pan.);

• žaidžiamas klausimų – atsakymų, teisingų – neteisingų žinių žaidimas: vienas teisingas faktas, kitas išgalvotas – reikia išgirsti ir paneigti neteisingą;
• pasiūloma užsimerkus įsivaizduoti tai, ką girdi, įspūdžius ir vaizdus aptarti, perkurti, pratęsti;
• žaidžiami imitaciniai žaidimai: pagal susitarimą tik gestais ir mimika parodoma tai, ką pasakė žaidimo vedėjas;

• taikydami naratyvinio žaidimo metodą, visi kartu, pridėdami po sakinį, frazę, epizodą kuria nuoseklų pasakojimo siužetą;
• organizuojami rytiniai (adventiniai) skaitymai, mįslių rytmečiai ar pan.;

• klausomasi įvairių balso įrašų (tarmiškų tekstų, draugų balsų, aktorių skaitomų kūrinių įrašų), aptariami girdėti tekstai, išskiriama pagrindinė kalbėtojo mintis;
• kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas lauke, pavyzdžiui, draugui ant nugaros bus rašomos raidės; einama į mišką ar parką pasiklausti paukščių „kalbos“, fantazuojama, apie ką „kalbasi“ paukščiai.

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- mokysis įvairiais būdais tyrinėti kalbą, kalbėjimą, klausymąsi, pasitelkti kalbą, kalbėjimą, siekdamas tyrinėti pojūčius ir mąstymą;
- fiziniiais ir kvėpavimo pratimais nusiramins, nusiteiks atidžiai klausytis;
- kasdienėje veikloje stengsis susilaikyti nuo impulsyvaus elgesio, tinkamai reikš savo emocijas, nuotaikas, jausmus;
- išsiaiškins, kodėl labai garsus kalbėjimas, triukšmas kenkia klausai ir pan.;
- jautriai ir supratingai reaguos į šalia esančius draugus, išklausys jų mintis, jaus jų nuotaikas, išgyvenimus, rūpesčius;
- kurdamas aplinką, skirtą atidžiai klausytis, susikaupti, pasirinks tinkamas priemones ir medžiagas reikiamai nuotaikai ir aplinkai sukurti;
- organizuojant įvairius kalbinius žaidimus, klausimų – atsakymų, teisingų – neteisingų žinių viktorinas, pritaikys turimas žinias kitoje situacijoje;
- dirbdami bendrai, vaikai mokysis vieni iš kitų;
- dalyvaus ir reikš kūrybines mintis, idėjas, kilusias klausantis ir įsivaizduojant, apie ką yra skaitoma, kalbama;
- stiprės vaiko gebėjimas idėjas paversti veiksmais, planuoti ir įgyvendinti sumanymus;
- mąstys ir atsirinks, kas tinka ir kas ne naratyviniam pasakojimui kurti, mąstys ir remsis turimomis žiniomis apie tikrus daiktus spėdamas mįsles, spręs, ką ir kaip (kokia intonacija, garsumu) tinka pasakyti įvairiose situacijose;
- klausysis garso įrašų ar pats juos kurs, norėdamas susikaupti, susitelkti ir išgirsti skirtingus kalbėtojus.



Į pagalbą pedagogui

Pasirinkęs projekto kryptį, pedagogas pasidomi naratyvinio žaidimo metodu, projekte „Naratyvinis žaidimo ir mokymosi erdvės“ sukurta metodine medžiaga „Naratyvinis žaidimas ir mokymasis. Gairės ikimokyklinio ir pradinio ugdymo pedagogams, dirbantiems su 3–8 metų vaikais“. Prieiga per internetą:



Vykdydamas projektą pedagogas bendradarbiauja su įstaigos specialistais, pasitaria dėl specialiųjų ugdymosi poreikių turinčių vaikų įtraukimo, jiems tinkamų susikaupimo būdų, priemonių taikymo grupės veikloje (pvz., šviesos stalo naudojimo ar pan.).

Pasiūlymai tėvams

Tėvai gali patys ateiti į grupę ir paskaityti vaikams, papasakoti, užduoti klausimų. Jeigu žino, kaip, ir geba sudominti vaiką, kad jis būtų aktyvus klausytojas, pasiūlyti tai išbandyti.

Kodėl projektas yra svarbus

- Kalbėdami apie svarbiausius dienos įvykius, vaikai mokosi juos analizuoti, vertinti; mokosi kurti savo gyvenimo istorijas;
- kurdami bendrą visos grupės didelio formato knygą, mokosi veikti kartu, susitarti, derinti savo ir draugų lūkesčius.

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Į grupę atsinešama įvairaus turinio ir dydžio knygų, rodomas trumpas vaizdo įrašas apie didžiausią Lietuvos knygą:



2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Vaikai kviečiami pasvarstyti, kokios skirtingos gali būti knygos. Su vaikais kalbamasi, kas ir kodėl rašo knygas apie savo nuotykius, įvykius. Vaikų teiraujamesi, kodėl svarbu išreikšti savo mintis, jausmus. Ar galėtume, norėdami išsaugoti prisiminimus, įdomius kasdienos įvykius, sukurti (parašyti) knygą apie savo grupės gyvenimą?

Išklausomi vaikų pasakojimai, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas projekto tikslas – sukurti bendrą knygą.

6.

Idėjos, kurias galima tėti

- Darželio ar mokyklos paveikslėlių knyga;
- paveikslėlių knyga apie savo gimtąją vietovę;
- knyga apie pasirinktą valstybinę šventę;
- šeimos knygos kūrimas.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai reiškia savo mintis, sumanymus, jausmus, nuomonę apie praėjusią dieną;
- kalba klausantis keliems žmonėms, pakartoja, jei kas nors ko nors nesuprato, nenukrypsta nuo pagrindinės minties – prabėgusios dienos apibendrinimo;
- apgalvoja, aptaria kiekvienos dienos įvykius, patirtis, įvardija apėmusius jausmus;
- savo patirtį užfiksuoja nuotrauka, piešiniu, vaizdu, pasakojimu ir pan., išreiškia ir pateikia sutartu būdu.

KUO PUIKI KIEKVIENA MŪSŲ DIENĄ?

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Septynios puikios dienos“, „Kuo puiki kiekviena mūsų diena?“ ir pan.);
- kad bus kuriama visos savaitės knyga, kiekvienai dienai sukuriant po atskirą puslapį;
- kaip bus pildomas puslapis, kas bus atsakingas už atskiros dienos puslapį;
- kaip jie norėtų užfiksuoti dienos įvykius, kaip juos pateikti, kokias meninės raiškos, IT ir kitas priemones naudoti;
- kur ir kada bus pristatoma sukurta bendra didelio formato knyga;
- suplanuojama ir išvyka į biblioteką (peržiūrėti knygas, vaikų paveikslėlių knygas).

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės savaitės knygai kurti: įvairių kūrybiniams darbams skirtų priemonių, puošybos detalių, didelių lapų (A1) ar nenaudojamų plakatų ir pan., fotoaparatus.

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- įvairiais būdais tyrinėti aplinką, rinkti informaciją, ją panaudoti kurdamas bendrą didelio formato knygą;
- pastebėti įvairius dienos, savaitės pokyčius, išvelgs ir įvardys priežastis ir padarinio ryšį;
- aptars kasdienę dienotvarkę, supras, kad svarbu laikytis veiklos ir poilsio ritmo;
- gilinsis, kaip svarbu laikytis kasdinių gyvenimo įpročių, padedančių saugoti ir stiprinti sveikatą;
- jausis esąs svarbus, reikalingas grupės narys, nes dienos puslapyje atsiras kiekvieno vaiko patirties dalis;
- pats išsakys nuomonę, norus, aktyviai dalyvaus grupės gyvenime, įvykiuose, noriai apie tai kalbės, apibendrintai pateiks knygos puslapiuose;
- pasirinktą tinkamiausias priemones paveikslėlių knygos puslapių meniniam apipavidalinimui, nuotakoms, idėjoms išreikšti;
- gebės paaiškinti savo sumanymą, derinti savo ir kitų vaikų idėjų įgyvendinimą;
- dalyvaus rengiant kasdienio gyvenimo įvykių vaidinimą pagal pačių sukurta knygą;
- pratinsis prisiimti atsakomybę už savo veiklą, derins savo turimas patirtis su kitų, siekdami kurti bendrą kiekvienos dienos puslapį;
- ieškos įvairių tinkamiausių meninės raiškos būdų dienos patirčiai perteikti;
- lavės vaizduotę, reikšis fantazija, atsiras idėjų ir siūlymų, kaip naujai, įdomiai pateikti kiekvienos dienos puslapį, kaip pasirinkti netradicines priemones, įvairesnį komponavimą lape ir pan.;
- stiprės vaiko gebėjimas siūlyti savo idėjas kuriant knygos puslapius, įtikinti bendraamžius jų reikalingumu, prasmingumu;
- prisimins, apmąstys ir interpretuos savo įspūdžius ir patirtį, įprasmins savo žinias ir patyrimą, kartu su draugais kurdamas savaitės potyrių knygą ir ją skaitydamas kitiems;
- stiprės gebėjimas pasinaudoti vaikams žinomomis, jų naudojamomis IT priemonėmis tiksliai pasiekti – dienos ar galutinio knygos pristatymo įvairaus formato įrašams kurti.

4.

Projektinė vaikų veikla

- Vaikai diskutuoja, kas, jų nuomone, įdomaus nutiko per savaitę, pasiskirsto į dvi grupes ir kuria pirmuosius du bendros knygos puslapius;
- kiekvieną rytą visi kartu aptaria praėjusią dieną, išskiria svarbiausius įvykius, ir kiekvienas vaikas individualiai pasirenka, ką ir kaip stengsis parašyti, pavaizduoti, užfiksuoti tai dienai skirtame puslapyje (pabrėžiami malonūs, gražūs įspūdžiai);
- kiekvienas vaikas pristato praeitos dienos įspūdžius, aptariami svarbiausieji, tariamasi dėl konkrečios medžiagos savaitės knygos puslapiui;

- nutariama, kaip bus apibendrinamas tądien nuveiktas darbas; kuriami dienos veiklų sutartiniai ženklai;

- pasirenkamos įvairios meninės priemonės ir technikos knygos puslapiui dekoruoti: piešiniai, tapyba, aplikacijos, sutartiniai ženklai, piktogramos, schemas, nuotraukos, smulkūs daiktai, gamtinė medžiaga ir pan.;

- kuriama savaitės knyga kasdien parodoma šeimos nariams, jie įtraukiami į kūrybą – jų prašoma patarti, papildyti;

- su vaikais tariamasi, kaip bus pristatoma knyga (pasakojimai, vaidinimai, istorijos kūrimas ir jos įrašymas vaizdo ar garso formatu ir pan.);
- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas lauke – knygai dekoruoti bus parsinešamas daiktas (plunksna, augalas ar kt.), įspūdis iš lauko; vaikai fotografuos, įspūdžius sudės į knygą.



Į pagalbą pedagogui

Pasirinkęs projekto kryptį, pedagogas pasidomi *Big Books* kūrimu, pvz.:



Naudinga pasidomėti *Logico primo* priemonėmis, kurių vienas iš kortelių rinkinių yra „Mano diena“, leidyklos „Niekio rimto“ rinkiniu „Mano diena“. Ruošiantis vykdyti projektą, tikslinga apgalvoti, kaip į veiklas įtraukti skirtingų poreikių ir gebėjimų vaikus. Verta pasitarti su specialistais, kurias alternatyvias veiklas pasiūlyti, kad kiekvienas vaikas sau tinkamu būdu, atlikimo tempu ir pan. galėtų prisidėti prie bendro produkto (knygos) kūrimo.

Pasiūlymai tėvams

Tėvų paprašoma padėti vaikams pasiruošti gana didelio dydžio knygų puslapius (tai gali būti kartoninių dėžių dalys, darbovietėse nebereikalingi reklaminiai stendai ir pan.), jie pakviečiami prisidėti prie vaikų dienos puslapių kūrimo, padrausinti vaikus.

Kodėl projektas yra svarbus

- Stiprinama vaiko savivertė, supratimas, kad jis pats yra kūrėjas – savo grupės muziejaus, jame esančių eksponatų istorijų ir pan.;
- skatinamas vaikų domėjimasis kultūros vertybėmis, reiškiniams, supratimas, kad per meno kūrinius dalijamasi jausmais, mintimis, sumanymais.

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Į grupę atsinešami muziejų lankstinukai, lankytojų muziejų bilietai ar pan. Surengiama virtuali kelionė po Lietuvos muziejus, vaikai pasirenka, kur norėtų nuvykti:



2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Po atostogų, savaitgalio ar apsilankius muziejuje, su vaikais kalbamasi, kokių muziejų yra Lietuvoje, pasaulyje. Vaikai gali pasidalyti lankymosi muziejuose patirtimi, pasvarstyti, kodėl žmonės pradėjo kurti muziejus, kokių daiktų ten galima pamatyti ir kam tai mums reikalinga, kodėl muziejų kūrėjams, prižiūrėtojams labai svarbus kiekvienas eksponatas. Su vaikais tariamasi, kaip galima susikurti savo muziejų, kokių eksponatus jame galėtume surinkti ir kaip juos galima „prakalbinti“.

Išklausomi vaikų pasakojimai, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – sukurti grupės muziejų.

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Daiktų istorijos;
- kitas daikto gyvenimas;
- kolekcionieriai;
- kolekcijos (meno kūrinių, pašto ženklų, retų knygų, ženkliukų, žaislų ir t. t.);
- keisčiausi pasaulio, Lietuvos muziejai;
- žmonių pomėgiai.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai supranta, kam skirtas ir kaip kuriamas muziejus, kuo jis gali praturtinti lankytojus;
- apmąsto, kokie daiktai, kūriniai ir kodėl yra verti eksponuoti muziejuje;
- reiškia savo mintis, sumanymus, pristato savo kūrybą;
- kalba klausantis kitiems, įspūdžius perteikia skirtingomis balso intonacijomis;
- pakartoja, jei kas nors ko nors nesuprato, patikslina, atsako į klausimus;
- nenukrypsta nuo pagrindinės pasakojimo minties;
- bando rašyti (raidėmis, ženklais, simboliais).

KAIP SUKURTI SAVO MUZIEJŲ?

4.

Projektinė vaikų veikla

- Nusprendžiama, koks muziejus bus kuriamas (pvz., su grupės pavadinimu susijusių daiktų, vaikų ir jų šeimos narių žaislų, atvirukų, atšvaitų, rašymo priemonių muziejus ar kt.);
- tariamasi, kaip bus pavadintas įrengiamas muziejus;
- nusprendžiama, kokie daiktai ir kodėl bus rodomi grupės muziejuje (kuo jie ypatingi, reikšmingi, išskirtiniai, kodėl verti būti muziejaus eksponatais);
- siūlomi pavadinimai eksponatams, sutartiniais ženklais pažymima, kas ir kada tą daiktą įsigijo, rado, atnešė ar pan.;

- vaikai pasirenka, kuriam muziejaus eksponatui kurs pasakojimą, istoriją – „Ką galėtų papasakoti...“;

- įrašomas garso ar vaizdo pasakojimas, kuriamas žodinis pasakojimas, rengiamas vaidinimas, piešiama iliustracija ir pan.;
- vaikai visi kartu rengia reklamą savo grupės muziejaus lankstinuką – parenka nuotraukas, sukuria trumpą muziejaus pristatymą, įdeda kelių daiktų aprašymus ir t. t.;

- grupės muziejuje kviečiami apsilankyti šeimos nariai, kitų grupių, klasių vaikai – kuriami kvietimai, reklama;

- vaikai-gidai pasakoja apie muziejaus eksponatus sukurtas istorijas, rodo kitą parengtą medžiagą;
- fiksuojamos veiklos akimirkos, galima surengti muziejaus nuotraukų parodą;

- kuriamos grupės muziejaus lankymo taisyklės;

- kuriama atsiliepimų knyga; ją pagal išgales (raidėmis, ženklais, simboliais, piešiniais) kiekvienas vaikas įrašo savo mintis;

- muziejaus eksponatai fotografuojami, pateikiami virtualiojoje aplinkoje;
- vaikai skatinami lyginti įvairių lankytojų muziejų panašumus ir skirtumus;

- diskutuojama, kaip į muziejų pritraukti daugiau lankytojų (organizuoti renginius, edukaciją ir t. t.);

- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas lauke (pvz., bus suorganizuota išvyka į artimiausią ar vaikų pasirinktą muziejų, parodą, amatininko dirbtuves ar pan.).

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- domėsis, tyrinės kultūros, meno objektus, pasakos apie patirtus išgyvenimus, įspūdžius lankantis muziejuose;
- tyrinės aplinką, rinks rūpimą informaciją apie kuriamus muziejaus eksponatus;
- elgsis atsakingai, nelies nepažįstamų, įtartinų jo aplinkoje esančių daiktų, atsirinks, ką galima ir ko negalima nešiti į grupę, patalpas ir pan.;
- kartu su draugais rūpinsis savo aplinka, supras, kad gera būti ir žaisti tvarkingoje aplinkoje;
- kalbėdamiesi apie lankymosi muziejuje tvarką, kurdami savo muziejaus lankymo taisykles, vaikai aiškinsis ir skirs, kas yra tinkamas ir netinkamas elgesys;
- rinkdami muziejui eksponatus, domėsis informacija apie savo aplinką (daiktus ir žmones);
- kartu su draugais tvarkys ir praturtins aplinką – tarsis ir kurs grupėje muziejų;
- virtualiai apsilankę dailės muziejuje, aptars matytus kūrinius, kurs (pieš, tapys ar pan.) pasirinktu patikusiu būdu;
- pasirinks ir derins tinkamas priemones kūrybiniam muziejaus įrengimo ar sukurtų ir užrašytų istorijų apipavidalinimo darbams atlikti;
- pasinaudos savo žiniomis ir gebėjimais kuriant, užrašant ir pateikiant daiktų istorijas;
- pritaikys turimas žinias lankstinukui kurti;
- kuriant muziejaus daiktų istorijas, reikšis laki vaiko vaizduotė, fantazija, lavės ir išryškės jo originalumas, gebėjimas pateikti netradicines idėjas;
- gebės argumentuoti ir įtikinti kitus kuriamam lankstinukui apie muziejų pasirinkti jo siūlomą daikto istoriją, nuotrauką, iliustraciją ar kt.;
- analizuos galimas daiktų praeities versijas, pasirinks ir susitelks į priimtinausią sprendimą;
- kurdamas savo istoriją, remsis aiškiais kriterijais;
- atsirinks ir pagal poreikį naudosis skaitmeniniais įrenginiais, kurdamas ar pristatydamas savo sukurtas daiktų istorijas.

Į pagalbą pedagogui

Pedagogas pasidomi, kuo naudinga vaikams lankyti muziejuose, pvz.:



Taip pat pravartu susipažinti, kaip ekspozicijų lankymą muziejai pritaiko vaikams, turintiems specialiųjų ugdymosi poreikių, kaip šią informaciją pagal poreikį pritaikyti grupėje:



Skatindamas domėtis gimtuoju kraštu, pedagogas galėtų vaikams plačiau papasakoti apie įdomiausius Lietuvos muziejus, pvz.:



Norint padėti vaikams atrasti individualias domėjimosi sritis, galima papasakoti apie keisčiausius pasaulio muziejus (pvz., Pieštukų muziejų Anglijoje, Vėlių muziejų Kaune) ir pan.; galima daugiau pasidomėti vaikams skirtais muziejais (pvz., Junibakenas – Astridos Lindgren muziejus Stokholme, Žaislų muziejus ar Vaikų literatūros muziejus Vilniuje ir t. t.).

Naudinga literatūra: Jant, E. A., Haden, A., Uttal, D. H. & Babcock, E. (2014). Conversation and Object Manipulation Influence Children's Learning in a Museum. *Child Development*, 85 (5), 2029–2045.

Pasiūlymai tėvams

Namiškiai pakviečiami padėti vaikams rinkti eksponatus kuriamam muziejui, suorganizuoti išvyką į muziejų, drauge su vaiku palikti muziejuje atsiliepimą, parengti ir atspausdinti muziejaus lankstinuką.

Kodėl projektas yra svarbus

- Kurdami pasakojimus pagal draugų sukurtą paveikslėlių knygą, vaikai turi galimybę laisvai interpretuoti, kurti išskirtinę istoriją, būti originalūs;
- pasakojimo, kalbėjimo gebėjimai plėtojasi ir yra ugdomi individualiu tempu, atsižvelgiant į vaiko galimybes;
- vaikai skatinami pastebėti skirtingus dalykus, apibūdinti detales, vartoti įvairesnius, rečiau sutinkamus ar vartojamus žodžius;
- kuriant knygą ir pasakojimą pagal ją, suaktyvėja vaiko vaizduotė, kūrybingumas, atsiskleidžia išgyvenimai, mintys, pomėgiai.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Savo išgyvenimus, mintis, patirtį išreiškia piešiniais;
- aiškiai, nuosekliai pasakoja apie tai, kas pavaizduota bežodės knygos puslapiuose;
- kalbėdami pagal bežodės knygos paveikslėlius, atsako į klausimus, patikslina, papildo istoriją smulkmenomis;
- kalba išraiškingai ir įtaigiai įvairiomis intonacijomis, įterpia pauzių;
- diskutuoja, kalbasi apie sukurtas knygas su draugais ir suaugusiaisiais.

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Atsinešama lietuvių autorės levos Babilaitės bežodė paveikslėlių knyga „(Ne)vienas“ ar bet kuri kita turima didelė paveikslėlių knyga. Vaikams pasakoma, kad skaitysime knygą. Tačiau – joje nėra žodžių!

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Daiktų istorijos;
- „Lagamino paslaptys“;
- „Vieno žaislo istorija“;
- vaidinimai pagal skaitytus kūrinius;
- scenarijaus kūrimas;
- knygos ekranizacija („Kaip knyga tapo filmu“);
- haiku kūrimas.

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Po Kalėdų, Naujųjų metų, vaikų gimtadienių ar pan. su vaikais kalbamasi apie dovanas ir stebuklus. Su vaikais pasikalbama apie tai, ar jų šeimų nariams dovanojamos knygos. Vaikų teiraujamosi, gal jie yra girdėję apie stebuklą, kurį dovanoja bežodžių paveikslėlių knygų autoriai? Savaip perskaityti, papasakoti istoriją gali bet kuris pasaulio vaikas, nesvarbu, kokia kalba jis kalbėtų. Diskutuojama, kaip galima „prakalbinti“ bežodė knygą, kaip tokia knyga gali padėti išmokyti drašiai kalbėti. Aptariama, ko ir kaip mus moko knygos.

Išklausomi vaikų pasakojimai, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – „skaityti“ bežodės paveikslėlių knygas.

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Mano knyga“, „Paveikslėlių knyga“ ar „Kaip skaityti bežodė knygą?“);
 - kokią temą, veikėją, vietą ar pan. kiekvienas rinksis kurdamas savo knygą;
 - kokias meninės raiškos, IT ir kitas priemones norėtų naudoti kurdami knygas;
 - kaip, kur ir kam bus pristatomos ir „skaitomos“ sukurtos knygos. Susitarimai gali būti žymimi be žodžių – sutartiniais ženklais, simboliais, piktogramomis – viename pasirinkto dydžio lape (pasiūlymus gali teikti ir namiškiai).
- Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės bežodėms knygoms kurti: IT priemonių, įvairių piešimo priemonių, audinio, siūlų, sagų ir pan., knygoms surišti reikalingų medžiagų ir kt.

KAIP SKAITYTI BEŽODĘ KNYGĄ?

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- prireikus papildomų žinių bežodei knygai kurti, susiras reikiamą informaciją, priemones;
- savais žodžiais apibūdins, ką mato draugų sukurtose iliustracijose, atpažins, kad tai – ne informaciniai kūriniai;
- supras, kad visos emocijos yra svarbios ir reikalingos, ir kiekvieno kuriamose knygose jos gali būti skirtingos, „skaitydamas“ pasirinktą tinkamą emociją;
- svarstys, kaip savo kuriama knyga galima suteikti džiaugsmo sau ir kitiems;
- kurdamas savo bežodė knygą ar pasakojimą pagal draugų sukurtas bežodės knygas, veiks laisvai, išradinčiai, kūrybiškai;
- supras, kad kiti vaikai turi savo norų, ketinimų, nuomonių, nebūtinai sutampančių su jo – nekritikuos kitų darbų, toleruos kitokį požiūrį;
- apmąstys iš anksto, ką ir kaip kurs, apgalvos ir pasirinktą priemonę, kurią reikia sumanymui įgyvendinti;
- rinksis mėgstamas dailės technikas ir priemones darbams iliustruoti;
- vaidins, improvizuos savo ir grupės draugų knygų siužetus;
- vykstant projektui vaikas remsis turimomis žiniomis apie knygas, jas pritaikys kurdamas savąją;
- vaiko vaizduotė plėtojasi kuriant savo knygą, pateikiant netradicines idėjas, neįprastai sprendžiant problemas, kuriant siužetus ir „skaitant“ draugų sukurtas knygas;
- stiprės gebėjimas įtikinti savo idėjų patrauklumą – suplanavus ir įgyvendinus mintis, pristatyti bežodės knygos pasakojimą, „skaityti“ patraukliai, įdomiai;
- įprasmins savo žinias ir patirtį apie knygas – iliustruos, sukurs knygos viršelį ir t. t., svarstys, kaip sukurti kitiems ir sau įdomią knygą;
- kurdamas bežodės knygas, domėsis ir informacijos ieškos internete;
- naudosis tinkamais IT įrankiais ir programomis, kurdamas knygas ar jas pristatydamas, rengdamas medžiagą apie vykusius veiklus.

4.

Projektinė vaikų veikla

- Vaikai kuria savo individualias bežodės knygas, jose „apgyvendina“ pasirinktus veikėjus, tuomet keičiasi sukurtais knygomis ir kuria istorijas, „skaito“ draugų parašytas knygas laisvai pasirinkta arba sutarta tema;
- su vaikais aptariama, kaip jie keisis sukurtais knygomis, interpretuos draugų sukurtas knygas ir kurs pasakojimus pagal jas, kaip galima kurti savo knygos pasakojimo scenarijų (remtis girdėtais kūrinių, savo įspūdžiais ir t. t.);

- vaikai susitaria ir, jeigu nori, pasirenka knygų bendraautorius;
- aptariama, kaip jie pristatys bežodės knygas (vaiko ar jo draugo pasakojimas, įrašytas istorijos variantas, „TV reportažas“, interviu ar pasakojimas veikėjo lūpomis, su lėlėmis ir pan.);

- vaikai grupelėmis ar poromis susitaria, kaip jie galėtų kasdien papildyti jau sukurtą pasakojimą, jį praplėsti, pratęsti;

- surengia savo sukurtų bežodžių paveikslėlių knygų parodą;
- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas lauke (pvz., bus kuriama bendra bežodė knyga – ant didelių kartono lapų, faneros plokščių, lentų, medžio trinkelėlių, ant asfalto ir t. t., sukurtos knygos pristatomos ir skaitomos tėvams, draugams, kitos grupės vaikams.



Į pagalbą pedagogui

Pasirinkęs projekto kryptį, pedagogas galėtų pasidomėti bežodėmis knygomis (angliškai – *silent / wordless books*), nacionalinėje Martyno Mažvydo bibliotekoje laikoma bežodžių knygų kolekcija ir tarptautiniu IBBY projektu „Bežodės knygos: iš pasaulio į Lampeduzą ir atgal“. Knygoms kurti galima pasinaudoti programėle, pvz.:

pasidomėti tarptautinio konkurso „Silent Book Contest“ nugalėtojų darbais:



Kad geriau suprastų vaikų, kuriems sunku išmokyti skaityti, situaciją, pedagogams pravartu paskaityti Torgny Lindgren knygą „Dorė Biblija“.

Pasiūlymai tėvams

Tėvai paprašomi padėti vaikams pasirinkti medžiagos knygoms kurti, padrašinti vaikus, kuriant savo istorijas, pasakojimus; paskatinti, pakviečiami dalyvauti „skaitant“ bežodės knygas, jiems rekomenduojama patiems „paskaityti“ savo vaiko ar jo draugo sukurtą knygą, dalyvaujant visiems šeimos nariams sukurti savo šeimos bežodė knygą, inicijuoti knygų dovanojimo akciją (pvz., beglobių vaikų organizacijoms ar kitų įstaigų, miestų, šalių bendraamžiams).



Kodėl projektas yra svarbus

- Ugdomi kiekvienam vaikui svarbūs gebėjimai susitarti, dirbti kartu, išgirsti vienas kitą;
- kalbėdami tiksliai, aiškiai, vaikai mokosi suvokti sakomų ir girdimų žodžių prasmę, suprasti priežasties – padarinio ryšį;
- plečiasi vaikų žodynas, kalboje atsiranda naujų sąvokų, žodžių;
- lavėja skaitmeninio raštingumo įgūdžiai – algoritmavimas, kodavimas, kompiuterinis mąstymas.

5. Vaikų pasiekimai – atradimai

- Pasirenka tikslus, tinkamus žodžius, sąvokas savo minčiai išsakyti;
 - nusako įvykių seką;
- nurodymus formuluoja tiksliai, aiškiai, nuosekliai ir suprantamai;
 - pagal savo galimybes užrašo sukurtas instrukcijas (žodžiais, piešiniais, ženklais, simboliais ir pan.);
 - naudojami skaitmeninėmis priemonėmis bendraudami, rengdami ir vykdydami instrukcijas, nurodymus.

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- kurdamas instrukcijas ir jas įgyvendindamas, nurodys priežasties – padarinio ryšį;
- kels hipotezes, numatys galimus įvykių, veiksmų padarinius – „kas būtų, jeigu...“;
- lavins erdvinio mąstymo gebėjimus;
- stiprins asmens ir aplinkos švaros įgūdžius, kurdamas ir praktiškai taikydamas su šia sritimi susijusias instrukcijas;
- suvoks tikslų nurodymų, instrukcijų, taisyklių, susitarimų laikymosi svarbą;
- išreikš savo požiūrį, emocinę reakciją į visuotinius pokyčius, kai žmogų kai kuriose srityse keičia robotai;
- pripažins kitų žmonių išskirtinumą, teisę elgtis savaip, priims kiekvieną draugą (pvz., turintį kalbos ir kalbėjimo sutrikimų) tokį, koks jis yra, prireikus, pagelbės;
- įsikūnys į pasirinktą vaidmenį (pvz., roboto), pasirinks ir estetiškai rodys kūno judesius, mimiką;
- gebės sukonkretinti savo sumanymus ir juos perkelti į instrukcijas;
- apmąstys savo patirtį, kurdamas instrukcijas apie jau žinomą, išmoktą, išgyventą veiksmą;
- gebės pritaikyti turimą informaciją ir patirtį – remsis žiniomis apie instrukcijas kurdamas savąsias;
- stiprės vaiko iniciatyvumo, veiklumo gebėjimai, imlumas naujovėms;
- kritiškai analizuos informaciją, pasirinks ir tiksliai taikys tik tą, kurios reikia konkrečiai instrukcijai sukurti;
- išbandydamas savo ir draugų sukurtas instrukcijas, praktiškai įsitikins priežasties – padarinio ryšiu;
- kurdamas instrukcijas lavins algoritmavimo ir programavimo įgūdžius;
- supras komandų (nurodymų) paskirtį atliekant įvairias veiklas, veiksmus pagal sukurtas instrukcijas.

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Vaikams parodomi vaizdo įrašai, kuriuose vaizduojama, kaip robotai pakeičia žmones atliekant sudėtingus darbus, pvz.:



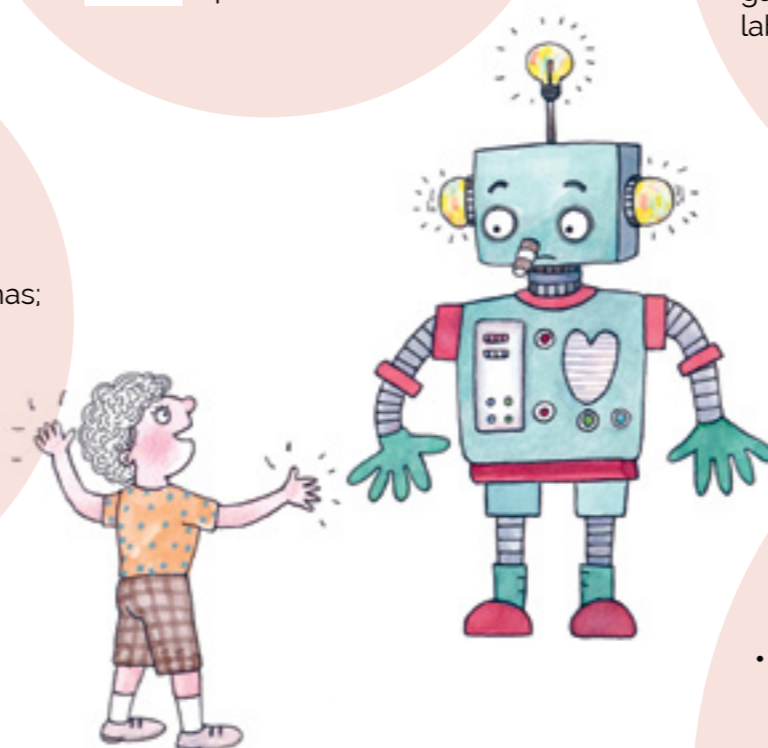
arba atlieka įprastus kasdienes darbus, pvz., rašo.



6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Prietaisų naudojimo instrukcijų šifravimas;
- instrukcijų įprastiems darbams kūrimas;
 - grupės taisyklių tobulinimas;
 - dienotvarkės sudarymas;
 - garsūs kūrėjai, išradėjai ir jų kūriniai;
- ateities profesijos.



AR MANE SUPRASTŲ ROBOTAS?

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Susiklosčius situacijai, kai tenka paklausti „Ar girdėjai, ką pasakiau?“, „Ar tu mane supratai?“, keliamas klausimas – kodėl kartais taip sunku suprasti vienas kitą? Pradedama diskutuoti, kodėl svarbu kalbėti tiksliai ir aiškiai, kad kitas žmogus mus teisingai suprastų. O ar mus suprastų robotai? Jie nurodymus vykdo tiksliai pagal tai, kaip yra suprogramuoti, ir atlieka tik tai, kas nurodyta. Robotai gali atlikti už mus daugelį darbų, tačiau tam reikia labai tiksliai suformuluoti nurodymus, instrukcijas.

Išklausomi vaikų pasakojimai, patirtys ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – sukurti pasirinkto darbo atlikimo instrukciją.

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Instrukcijos robotui“, „Kaip parašyti instrukciją robotui“, „Ar mane suprastų robotas?“ ar pan.);
 - kad instrukcijas galima pateikti įvairiais būdais (pasakoma žodžiu, daromi balso ar vaizdo įrašai, nupiešiama, pažymima simboliais, parašoma ir t. t.);
 - kokiomis IT priemonėmis jie norėtų ir galėtų naudotis;
 - kaip ir kur bus išbandomos, taikomos sukurtos instrukcijos (jų laikomasi grupėje atliekant tam tikrą darbą, bandymą, dalijamasi su jaunesniais draugais, aiškinama ir rodoma jiems, šeimos nariams ir t. t.).
- Pasiūlymus teikia ir namiškiai, žinantys, ką konkrečiai reikėtų išmokyti vaikams, kokią instrukciją jie galėtų sukurti (pvz., kaip išsivalyti dantis, kaip susitvarkyti savo kambarį, pasikloti lovą ir pan.).
- Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: balso rašymo funkciją turinčių įrenginių (telefono, diktofono, vaizdo kameros, įrašomos lentos ir pan.), pagal galimybes naudojami edukaciniai robotukai (*Blue Bot*, *Bee Bot* ar pan.).

4.

Projektinė vaikų veikla

- Žiūrimas ir aptariamas filmukas, kuriame rodoma, kaip tėtis gamina mėgstamus sumuštinis pagal vaikų parengtas instrukcijas;



Svarstoma, kodėl nepavyko pagaminti paprasto sumuštinio (pateikti netikslūs nurodymai, vartojami netinkami žodžiai, apibūdinimai ir t. t.). Pasižiūrimi ir kiti panašūs vaizdo įrašai, pvz.:



- vaikų prašoma kaskart aiškiai susitarti, kokie reikalavimai bus taikomi kuriamoms instrukcijoms (pvz., kad instrukciją sudarytų ne daugiau kaip 10 žodžių), kad gaunantysis nurodymus judėtų tiksliai taip, kaip jam nurodoma;

- vaikai individualiai kuria instrukciją tam tikram veiksmui (pvz., kaip palaistyti grupėje esančią gėlę, parašyti lentoje nurodytą žodį ar pan.) ir kartu išbando, kaip tai pavyksta;

- sudaromas dažniausiai taikomų komandų „bankas“, tariamasi, kaip pakeisti besikartojančius žodžius ir pan.;
- vyksta „gyvas“ programavimas – vaikai „įsikūnija“ ir tampa robotais, atliekančiais draugo nurodymus (pvz., kaip nusiplauti rankas, pastatyti bokštą ir t. t.);

- vaikams pasiūloma pasirinkti veiklas su edukaciniais robotukais ir kurti nurodymus, kur ir kaip jie turi judėti;
- vaikai paskatinami kurti jau atliktų bandymų, išbandytų žaidimų aprašymus – instrukcijas (pvz., „Kaip atlikti bandymą“, „Kaip žaisti žaidimą“ ar pan.);
- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas lauke, pavyzdžiui, bus tęsiamas gyvasis programavimas – judėjimas po teritoriją pagal draugo sukurtą maršrutą, nurodymus (kiek žingsnių iki, pvz., lobio, kokia kryptis).

Į pagalbą pedagogui

Pedagogui labai svarbu būti pasirengusiam pokalbiui apie tarpusavio supratimo sunkumus, jautriai reaguoti, jeigu grupėje ar aplinkoje yra mikčiojančių ar kitų kalbos ir kalbėjimo sunkumų turinčių vaikų. Verta pamąstyti, kaip pagal gebėjimus šiuos vaikus galima įtraukti į bendrą veiklą, kokių alternatyvų jiems pasiūlyti.

Naudinga pasidomėti panašių projektų apie tikslų instrukcijų vykdymą patirtimi (angl. *Exact instructions challenge*), pvz.:



Pedagogui svarbu suprasti, kad vykstant šiam projektui labai pravartu bendradarbiauti su vaiko šeima, siekiant ugdyti jo savarankiškumą, stiprinti kasdienio gyvenimo įgūdžius ir kitas savybes, kurių prireiks tolimesniuose mokymosi etapuose. Kartu su tėvais ar globėjais galima individualizuoti veiklas pagal kiekvieno vaiko poreikius, pavyzdžiui, tėvai parengia instrukciją „Kaip padengti stalą“, „Kaip pakloti lovą“ ar pan.), o vaikas savarankiškai ar kartu su pedagogu bando tai atlikti. Arba vaikas gali parsinešti į namus pedagogo parengtą instrukciją („Kaip nusidrožti pieštuką“, „Kaip parašyti laišką draugui, Kalėdų Seneliui“ ar pan.) ir tai atlikti namuose, su šeimos nariais.

Pasiūlymai tėvams

Tėvai paraginami kartu su vaiku namuose pasimokyti programavimo: atlikti bandymą, darbą, pažaisti žaidimą ar pan. pagal vaikų parengtas instrukcijas.

Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai nusiteikia būti atsakingi už pasaulį, kuriame gyvename;
- įgyja žinių ir patyrimo, kaip kiekvienas iš mūsų galime prisidėti prie gamtos taršos mažinimo;
- pasitiki savo galiomis dalyvauti mažinant klimato kaitą;
- įgyja daugiau kalbinių gebėjimų; bando rašyti (raidėmis, ženklais, simboliškai);
- plečiasi vaikų žodynas, vartojamos naujos sąvokos, žodžiai;
- praktiškai išbando ir supranta, kad net ir nemokant užsienio kalbos, informaciją suvokti padeda vaizdai;
- ugdo atsakomybę už savo veiksmus.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai supranta ir geba paaiškinti gamtos, ypač vandenynų, jūrų taršos keliamus pavojus;
- sužino apie nykstančius gyvūnus, paaiškina, kas kenkia gyvūnams ir nuo ko jie gali išnykti;
- išsako savo ir išklauso kitų nuomones, svarsto ir sprendžia problemas;
- tariai, dalijasi darbais ir aptaria, kaip pavyko juos atlikti;
- pagal savo galias prisideda prie bendro kūrybinio darbo – plakato kūrimo, bando rašyti;
- supranta ir paaiškina mokėjimo skaityti ir rašyti privalumus, teikiamas galimybes;
- išbando ir paaiškina, kad piešiniais, ženklais, raidėmis galima perteikti savo mintis ir jausmus kitiems;
- knygose ar internete randa dominančią informaciją, patys, kartu su draugu, pedagogo ar namiškių padedami, ją skaito, aptaria, vertina ir pristato kitiems.

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- kurdamas plakatą domėsis pasirinktais gyvūnais (taip pat ir vandens), plėš ir gilins žinias, klausydamasis (skaitydamas), vartydamas knygas ir ieškodamas jose informacijos;
- įvardys, išreikš emocijas, kylančias dėl kitų žmonių netinkamo elgesio;
- supras aplinkos švaros įtaką žmonių sveikatai;
- vaikai tarsis, kartu spręsdami problemas, dirbs grupelėmis kurdami bendrą plakatą;
- atskirs tinkamą žmonių elgesį nuo netinkamo;
- tarsis ir pasirinks dailės priemones plakatui kurti, apipavidalinti;
- stebės kitų ir pristatys savo darbą, tam pasirinks norimą išraiškos būdą (vaidinimas, inscenizacija ar pan.);
- prisidės prie patalpos puošimo, dekoravimo jūros tematika;
- vykstant projektui pasirinktą užduotį ar darbą vaikas planuos, atliks nuo sumanymo iki norimo rezultato ir jo pristatymo kitiems, prisiims atsakomybę už savo veiklą;
- bandys ieškoti, suvokti, interpretuoti, sisteminti ir grupuoti iš įvairių šaltinių gautą informaciją;
- pasitelks fantaziją, kurdamas plakatą stengsis idėjas įgyvendinti įdomiai ir originaliai;
- stiprės vaiko gebėjimas idėjas paversti veiksmais, imlumas naujovėms, drąsa rizikuoti, gebėjimas planuoti ir valdyti projektinius sumanymus, idėjas, siekiant savo ir projekto tikslų;
- rinkdamas informaciją plakatui, atsiiriks tai, kas svarbiausia;
- supras, kad žinoma, perskaityta informacija plakate reikia pateikti koncentruotai, trumpai, vertins ir supras kiekvieno žodžio svarbą;
- tikslingai ieškos informacijos plakatui kurti, ją gretins, lygins, kritiškai vertins ir atsiiriks;
- pasirinks skaitmeninius įrenginius veikloms fiksuoti.

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Atsinešama įvairių jau panaudotų plastikinių maišelių, jie netvarkingai sumetami į krūvą. Žiūrimas vaizdo įrašas apie vandenyno taršą, pvz.:



pedagogas gali pasidomėti jau parengtais metodiniais patarimais dėl vaikų kalbos ugdymo, pvz.:



6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Kiti informacijos perteikimo būdai;
- IT ir jų keliami pavojai;
- netikros, apgaulingos, melagingos žinios (*melagienos*);
- gyvūnų (pvz., delfinų) kalba.

KAIP PARAŠYTI ŽINUTĘ BANGINIUI?

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Artėjant Žemės dienai, Pasaulinei vandens dienai su vaikais kalbamasi apie tai, kodėl svarbu išsaugoti švarią aplinką, gamtą. Vaikų klausama, kam naudojami plastiko maišeliai, kur jie dingsta panaudojus; kokios mintys, jausmai kyla matant užterštą vandenyną, ar svarbi kiekvieno vaiko atsakomybė už pasaulį, kuriame gyvename? Diskutuojama, kaip kiekvienas galime prisidėti prie taršos mažinimo ir kaip galėtume įspėti banginį apie jam gresiantį pavojų.

Tikėtina, kad vaikai pasiūlys eiti tvarkyti aplinką, nenaudoti plastikinių maišelių, norės nuvykti prie jūros ir iš pajūrio surinkti šiukšles. Išklausomi vaikų pasakojimai, patirtys, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – sukurti plakatą dėl taršos žūstančiam banginiui.

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Kaip padėti banginiui?“, „Kaip parašyti žinutę banginiui?“);
- koks galėtų būti mūsų įsivaizduojamo globojamo banginio vardas, kokia jo jūroje ar vandenyne jis gyvena;
- kaip sukurti banginiui draugišką, palankią aplinką grupėje;
- kas ką veiks (rinks ir pristatys informaciją apie aplinkos taršą, jos mažinimą, vandens gyvūnus, vaidins ir t. t.); kas bus už ką atsakingas;
- kaip ir kur rinks informaciją, kaip bus pateikiamas galutinis rezultatas.
- Susitarimai užrašomi ant banginio peleku, jūros žvaigždžių, jūros dumblių ar kt., pasidarytų iš nebereikalingo popieriaus ar kartono lakštų (pasiūlymus teikti kviečiami ir namiškiai).

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės konkrečioms grupės aplinkos ar vaidinimo dekoracijoms kurti (piešimo priemonių, gamtinės medžiagos, mėlynos spalvos audinio, naudotų daiktų, klijų, žirklių ir pan.), informacijos paieškai ir pristatymui (knygų, interneto, IT programėlių, planšetinių kompiuterių ir kt.), plakatui kurti (didelių lapų – A1–A3 formato).

4.

Projektinė vaikų veikla

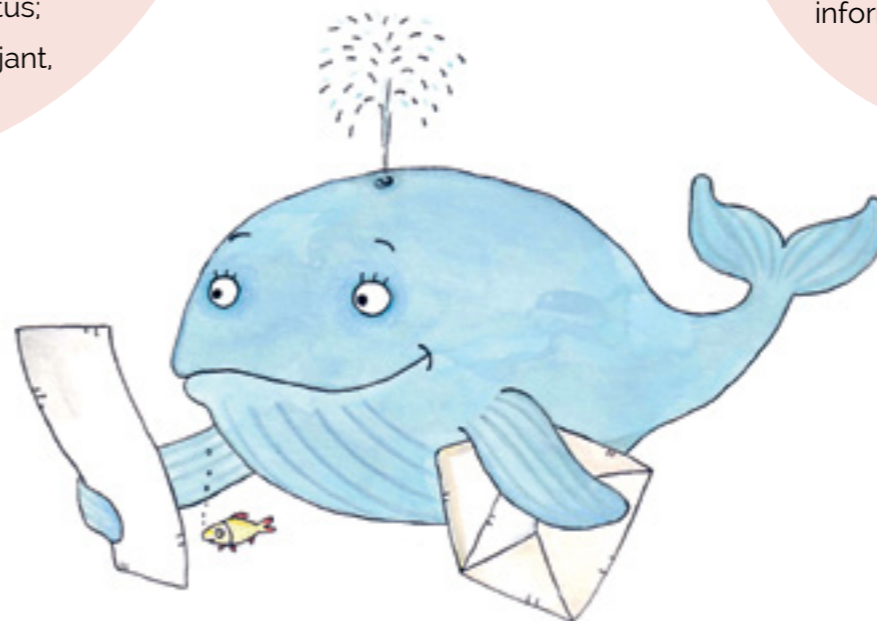
- Vaikai siūlo, išrenka ir užrašo banginio vardą;
- visi kartu kuria grupės aplinką (jūrų, vandenynų užrašai, jūrą primenantys akcentai (vasarą rinkti akmenukai, kriauklės ir kt.);
- knygose, internete ieško informacijos apie jiems patinkančius nykstančius gyvūnus (pvz., Raudonojoje knygoje), domisi, kas kenkia gyvūnams ir nuo ko jie gali išnykti;
- susitaria, kaip norėtų dirbti (poromis, grupelėmis, individualiai), kaip kiekvienas prisidės prie plakato kūrimo (darys užrašus, parinks medžiagos, nuotraukų ir t. t.);
- atrenka medžiagą, kuria plakatus;
- veiklos fiksuojamos (fotografuojant, darant vaizdo įrašus);

- vaikai pasirenka kitus būdus ir formas, kaip perspės banginį apie gresiantį pavojų, kaip ir kokias žinutes siųs – kurs mini vaidinimą, imituos, pieš, konstruos, fotografuos ar pan.;

- atliekami bandymai su vandeniu (kas vandenyje skęsta, o kas ne; kas vyksta su maišeliu vandenyje ir pan.);

- plakatai demonstruojami parodoje, skirtoje Žemės, Vandens dienoms paminėti;

- kartu su vaikais numatoma, kaip veiklos bus tęsiamos lauke (pvz., vaikai gali domėtis kitais pasirinktais vandens gyvūnais), jau atlikti darbai pristatomi jaunesniems vaikams (jiems rodomi plakatai, surasta informacija, jie pakviečiami į grupę ir kt.).



Į pagalbą pedagogui

Pedagogui pravartu pamąstyti, kaip į projektą įtraukti skirtingų gebėjimų vaikus, kaip individualiai padėti turintiesiems raidos sutrikimų ar ugdymosi sunkumų, kam reikalinga ypatinga pagalba.

Naudinga nuoroda plakatams kurti naujų projektų idėjos:



Jeigu vaikai itin domisi IT, turint planšetinius kompiuterius ar telefonus, veikloms pajavairinti galima pasinaudoti atgyjančių paveikslėlių programėlėmis.

Pedagogui vertėtų pasidomėti pasaulinėmis tendencijomis, pvz., organizacijos *Greenpeace* akcija prieš plastiką naudojimą:



Pasiūlymai tėvams

Tėvelių prašoma teikti pasiūlymus, ką dar šia tema vaikai galėtų nuveikti. Namuose galima aptarti, kaip šeima galėtų prisidėti prie gamtos taršos sumažinimo: pradėti rūšiuoti (jei to dar nedaroma) šiukšles, paaiškinti vaikui, kodėl tai svarbu. Namiškių paprašoma padėti suorganizuoti išvyką į spaustuve, kurioje gaminami plakatai, ar atnešti plakatų pavyzdžių, atkreipti vaiko dėmesį į praeinančias pastebėtas plakatus, paskatinti perskaityti ten parašytus žodžius.

Kodėl projektas yra svarbus

- Kurdami savo žodžius, kalbą, vaikai tyrinėja kalbos galimybes, eksperimentuodami kalba, atspėdami nežinomą žodį iš konteksto, įgyja daugiau kalbinių gebėjimų, žinių, ima pasitikėti savo kalbinėmis galiomis;
- plėtojasi gebėjimas sukonkretinti, tobulinti savo sumanymus, juos apibūdinti ir papasakoti apie tai draugams;
- lavėja kūrybingumas, pasireiškiantis lakia vaizduote, fantazija, originalumu – nestandartiniu mąstymu, gebėjimu pateikti netradicines idėjas, turtinga kalba.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai supranta, kaip gimsta kalba, kad ją galima kurti, sugalvojant naujų žodžių;
- eksperimentuoja, žaidžia su kalba, sugalvoja savo žodžius, frazes;
- remdamiesi kontekstu atpažįsta nežinomo žodžio reikšmę;
- supranta ir jaučia, kaip svarbu parinkti tinkamus žodžius ir frazes minčiai išreikšti;
- kai kuriems žodžiams pateikia sinonimų, antonimų;
- išreiškia mintis ženklais, supranta, kad ženklai skirti žmonėms susitarti, susikalbėti, bendrauti;
- geba idėjas paversti veiksmais.

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- supras, kad įvairius eksperimentus galima atlikti ir su žodžiais, kalba;
- skirs tikrovę nuo prasimanymo;
- įvardys vaizdinius, juos išreikš žodžiais, piešiniais, judesiais;
- gerai jausis bendraudamas, kurdamas kartu, palaikydamas draugiškus santykius su kitais;
- esant nuomonių skirtumui, tinkamai reikš emocijas, nuotaikas, jausmus, stengsis susilaikyti nuo impulsyvaus elgesio;
- rodys iniciatyvą, kvies kitus bendrai veikti;
- paaiškins savo ketinimus, išklausus kitų sumanymus, tarsis ir derins veiksmus, suvaldys savo spontaniškus norus;
- fantazuos, ieškos naujų meninės raiškos būdų planetai, kosminiam laivui ir kt. kurti;
- pasirinks priemones, labiausiai tinkančias sumanymui įgyvendinti;
- pasitikės savo galiomis ir pritaikys jau turimas žinias naujiems žodžiams kurti;
- lavės vaiko vaizduotė, intuityva, kai neįprastoje situacijoje teks suprasti kitų sakomus sugalvotus žodžius;
- kuriant naujus žodžius reikšis nestandartinis mąstymas, lavės gebėjimai pateikti netradicines idėjas, neįprastai spręsti problemas;
- stiprės vaiko gebėjimas idėjas paversti veiksmais, drąsa rizikuoti, gebėjimas planuoti ir valdyti projektinius sumanymus, idėjas, siekiant savo ir projekto tikslų;
- analizuos kalbos raiškos, jos kūrimo galimybes;
- bandys pagal kontekstą pasirinkti labiausiai tinkamas nežinomų žodžių reikšmes;
- naudosis skaitmeniniais įrenginiais fiksuodamas įspūdžius, kuriant „Reportažą iš kosmoso“.

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Užduodamas intriguojantis klausimas – kur dar tikrai nėra nukeliavęs nė vienas vaikas nei jo artimieji? Visatos platumui ir dydžiui pajusti galima peržiūrėti filmuką:



2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Po savaitgalio ar atostogų su vaikais pasikalbama, kur jie yra keliavę su tėvais, grupės draugais, kas ir kodėl jiems labiausiai patiko, spėliojama, samprotaujama, kur nėra lankęsi nei jie, nei jų artimieji. Sutarus, kad tikrai niekam nėra tekę pabuvoti kosmose, mintimis keliaujama ir fantazuojama: jeigu galėčiau sukurti savo įsivaizduojamą planetą, kaip ji atrodytų, kas ten gyventų, kaip kalbėtų?

Su vaikais svarstoma, kaip kalbasi kitų kraštų žmonės, žvėreliai, paukščiai, žuvis. Teirujamasi, gal kuris yra susikūręs savo kalbą?

Išklausomi vaikų pasakojimai, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto **tikslas – susikurti savo „kosminę“ kalbą.**

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Judesių, vaizdų, garsų kalba;
- kūno kalba;
- virtualios, fantastinės ekskursijos – į praeitį, į Laplandiją ir t. t.;
- „Žodis skriaudžia, žodis glaudžia“;
- telegrama / laiškas / paštas;
- skirtingų šalių skirtingos kalbos.



KAIP SUSIKURTI KOSMINĘ KALBĄ?

4.

Projektinė vaikų veikla

- Vaikai fantazuoja, kuria savo išgalvotą planetą, jos gyventojus, sugalvoja jiems pavadinimus, vardus, juos užrašo;
- kuria savo planetos gyventojų „kosminę kalbą“: eksperimentuoja su žodžiais, iškirpdami juos iš senų leidinių ar naudodami nereikalingas stalo žaidimų detales, arba kuria naujus žodžius;
- kuriami kosmoso objektų pavadinimai, ženklai ir pan., „kosmiškai“ pervardijami aplinkoje esantys daiktai;
 - bandoma su draugais kalbėti savo sukurtą kosminę kalbą;
 - sugalvojama, kaip įdomiai pristatyti savo kūrybą, pasirenkamas būdas ir forma (vaidinimas, piešiniai, darbeliai ir t. t.);



Į pagalbą pedagogui

Pasirinkus projekto kryptį, tikslinga pasidomėti kalbos žaidimais, eksperimentavimu su kalba, pvz.:



Vertėtų pasidomėti išgalvotų žodžių pakartojimo testu, kuris vaikams yra žaidimas, o pedagogui – kalbos tyrimo metodas. Nuoroda į straipsnį apie tai:



Pravartu savo pastebėjimus aptarti su logopedu. Pedagogas galėtų praturtinti vaikų žinias, papasakodamas apie profesijas, susijusias su kosmoso tyrinėjimais ir tyrinėtojais, užkariautojais ir pan., sudominti kalbėdamas apie gyvūnus kosmose (galima pasinaudoti R. Česūnienės, L. Česūno knyga „Mėgintuvėlis kosmose“). Naudinga paskaityti ar pasiklausyti įgarsintų knygų, pvz., R. Šerelytės „Kratatukai kosmose“, N. Niūmano „Kamilės ir Domo kosminiai nuotykių“, elektroninė knygos versija:



3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Kosminė kalba“, „Mano planetos kalba“, „Kaip susikurti kosminę kalbą?“);
 - numatoma, kad bus stengiamasi kiek pakeisti, pritaikyti aplinką, pagaminant „kosminių“ detalių (iš nenaudojamų apvalių daiktų, kamuolių kuriami planetų modeliai, kometos ir pan.) ir ją papuošiant, pagal norus ir galimybes – persirengiama;
 - kas ką veiks; kas už ką projekte bus atsakingas;
 - kokias meninės raiškos, IT ir kitas priemones reikės naudoti savo kūrybai pristatyti;
 - kur ir kaip bus apibendrinama projekto veikla, medžiaga.
- Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: senų laikraščių, žurnalų, kitų spausdintų leidinių, nenaudojamų stalo žaidimų kortelių, užrašų, piešimo, rašymo priemonių, IT programėlės reportažui kurti.

• kartu su vaikais

numatoma, kaip projektas bus tęsiamas lauke (pvz., bus susikuriamas „kosminis laivas“, juo keliaujama po teritoriją, lyg po skirtingas planetas; savo sukurtos kalbos žodžiai bus pristatomi kitų grupių vaikams ir pan.; prisimenami žinomi kūriniai, susiję su kosmosu, visata, dangumi (pvz., „Dangus griūva“), suorganizuojami „kosminio teatro“ pasirodymai).

Pasiūlymai tėvams

Tėvai pakviečiami prisidėti prie įvairių knygų apie kosmosą parodos organizavimo, kosminės atributikos kūrimo, padėti iš užfiksuotų projekto veiklų sumontuoti filmuką „Reportažas iš kosmoso“. Namuose visa šeima paskatinama drauge imtis kurti vien namiškiams suprantamą „mūsų šeimos kalbą“.

Kodėl projektas yra svarbus

- Kuriant komiksus patiriamas dvigubas – skaitymo ir rašymo džiaugsmas;
- kuriant savo personažus ir jų istorijas, formuojasi ir reiškiasi savitas vaiko stilius, originalumas, sudaroma galimybė saviraiškai;
- kuriant komiksus, sujungiami vaikų patirtis ir vaizduotė.

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Juokų pasakos;
- mįslės, minklės;
- pajuokavimai, pamėgdžiojimai lietuvių tautosakoje;
- vaikų anekdotai;
- komikso perkėlimas į skaitmeninį pasakojimą, knygą (angl. *digital story telling*).

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

J grupę atsinešama kuo daugiau įvairių komiksų knygelėlių, vaikiškų leidinių su komiksais (pvz., lietuviškieji „Pykštukas ir Micius“, „Antulis Donaldas“, „Paršiukas Čiukas“ ir t. t.).



2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Artėjant išdaigų, juoko ar melagių dienai (pasaulyje švenčiamos įvairios šventės), su vaikais kalbamasi, kokie dalykai žmones pralinksmina, kas džiugina vaikus, kaip suprasti, kada yra linksminamasi, o kada jau šaipomasi iš kito, ar gali mus pralinksinti knygos, veikėjai, kalba, ar jie yra girdėję smagių istorijų, klausėsi linksmų pasakų ir t. t.

Išklausomi vaikų pasakojimai, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto **tikslas – sukurti ir pasakoti linksma istorijas.**

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Komiksas“, „Linksmos istorijos“, „Kaip sukurti ir papasakoti linksmą istoriją?“);
- kokią temą, veikėją, vietą ir t. t. rinksis kiekviena pora (komanda), kurdama savo komiksą;
- kokias meninės raiškos, IT ir kitas priemones norėtų naudoti vaikai, kurdami komiksus;
- kaip, kur ir kam bus pristatoma kūryba.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės komiksams kurti: įvairių piešimo priemonių, pagal poreikį – įvairių konstravimo medžiagų, IT priemonių ir programėlių, skirtų komiksams kurti.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Supranta ir paaiškina mokėjimo skaityti ir rašyti privalumus ir teikiamas galimybes;
- išreiškia savo mintis piešiniais, simboliais, ženklais;
- atpažįsta daugumą raidžių, komiksuose perskaito pavienius žodžius;
- bando rašyti, kuria (kopijuoja, imituoja) veikėjų žodžius;
- naudojami IT ir įvairiomis programėlėmis sumanymams įgyvendinti;
- kurdami komiksus, ugdo savo kūrybingumą.

KAIP SUKURTI IR PAPASAKOTI LINKSMĄ ISTORIJĄ?

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- komiksuose atskleis savo domėjimosi sritį, remsis žiniomis apie aplinką, pasirinktus objektus;
- perkurs ir savaip interpretuos aplinkoje vykstančius reiškinius, procesus, atpažins ir nurodys realius ir įsivaizduojamus dalykus;
- pažins ir tinkamai išreikš emocijas, nuotaikas, svarstys, kaip savo kuriamu komiksu galima suteikti džiaugsmo sau ir kitiems;
- rodyt draugiškumo ženklus (šypsena, pritarimas, palaikymas) ir toleranciją dėl kitokių draugų gebėjimų, darbų, nuomonių;
- supras ir jaus ribą, skiriančią pajuokavimą nuo patyčių, atskirs, kas yra tinkamas ir netinkamas elgesys;
- pakvies vieną ar kelis vaikus bendrai kurti komiksus, paaiškins savo sumanymus, tarsis, derins veiksmus;
- laikysis susitarimų ir taisyklių, jaus atsakomybę už bendrą darbą;
- atskirs, kurie komiksų piešiniai yra sukurti šiais laikais, kurie yra ankstesni;
- komiksams kurti rinksis tinkamas, mėgstamas priemones, veiklas (piešimas, konstravimas, maketavimas);
- siekdamas tikslo (sukurti komiksą) sujungs turimas žinias ir gebėjimus;
- kuriant komiksą pasireikš vaiko vaizduotė, netradicinės idėjos, drąsa išbandyti naujus kūrybos būdus;
- kurdamas kartu su draugais, gebės juos įtikinti savo idėjų originalumu, reikalingumu bendram komiksui;
- kurdamas komiksą numatys ir pateiks piešinių ar konstravimo darbų seką, kurioje matysis nuoseklumas;
- vaizduojamuose darbuose ir pasakojimuose atsispindės priežasties – padarinio ryšio supratimas;
- pasinaudos tinkamais IT įrankiais ir programomis, kurdamas komiksus, įgarsindamas sukurtas istorijas.

4.

Projektinė vaikų veikla

- Surengiama turimų komiksų knygelėlių paroda;
- kartu su vaikais vartomos ir aptariamos komiksų knygelės, žiūrimi filmukai, pvz., kaip patiems iš paprastų figūrų sukurti komiksų veikėjus:



ar kaip sukurti vietą veikėjų žodžiams;



išsiaiškinama, kad komiksas – tai įvykis ar istorija, papasakota piešiniais;

- vaikai pasirenka, kaip norėtų kurti komiksus – poromis, grupelėmis ar bendrą visos grupės komiksą;

- komiksas kuriamas piešiant paveikslėlių seką ir pagal galimybes užrašant veikėjų žodžius (jeigu reikia, su suaugusiųjų pagalba);

- vaikams pasiūloma rinktis kitą būdą – iš lego detalių ar kitų konstravimo medžiagų, žaislų kurti istorijos epizodus, juos nufotografuoti, o iš nuotraukų sudėlioti nuoseklią istoriją;

- komiksams įgarsinti pasinaudojama IT, pasirenkamos įvairios programėlės, pakeičiančios balsus;

- turimų komiksų knygelėlių paroda papildoma savo sukurtomis knygelėmis;

- vaikai imasi kitų smagių kalbinių veiklų, pvz., žodžių žaidimų keičiant raides, rebusų, šaradų, anagramų, pajuokavimų, „liežuvėlio šokio“ (ypač aktualaus kalbos ir kalbėjimo sutrikimų turintiems vaikams), pamėgdžiojimų ir t. t.;

- rengiami „Linksmiausių žodžių“ rinkimai ar kuriamos fantastinės istorijos, dalijamasi svajonėmis;

- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas lauke (pvz., bus siūloma piešti komiksus ant didesnių medžių lapų, žievės, tošies, parodyti kitiems savo sukurtus komiksus, apsilankyti bibliotekoje ir surasti ten leidinių su komiksų pavyzdžiais).

Į pagalbą pedagogui

Pedagogas pasidomi informacija apie komiksus, pavyzdžiui, geriausiems vaikams skirtomis istorijomis:



patarimais, kaip piešti komiksus, specialistų požiūriu į komiksus (Tomas Mitkus, Vaida Nedzinskaitė-Mitkė. Komiksai: pažink ir kurk. VGTU leidykla Technika, 2018.).

Komiksų kūrimas yra viena iš vaiko pažinimo ugdymo strategijų, minimų metodiniame leidinyje „Kaip padėti vaikui, turinčiam autizmo spektro sutrikimų?“, 2019.

Tiktų paskaityti Oldricho Syrovatkos knygą „Linksmos pasakos iš rankovės“ (Vaga, 2007) ar pasiklausyti garso įrašų:



Naudinga nuoroda į svetainę, kurioje galima rasti edukacinių programų, skirtų vaikams:



Pasiūlymai tėvams

Tėvai skatinami prisidėti, piešiant komiksus, rengiant komiksų parodą, paraginami pasidalyti su vaikais savo patirtimi apie vaikystėje skaitytus komiksus.

Kodėl projektas yra svarbus

- Domėjimasis knygomis skatina vaiką įsitraukti į skaitymo procesą;
- vaikai pajunta ir suvokia mokėjimo skaityti smagumą, privalumus, teikiamas galimybes;
- skaitant ir klausantis vis daugiau ir įvairesnių kūrinių, ugdomas gebėjimas atpažinti teksto rūšį (eilėraštis, pasaka, pažintinis tekstas ir t. t.), jį suvokti, pajauti (nuotaiką), vertinti (mėgstamos, įdomios, informatyvios knygos);
- vaikai mokosi bendradarbiaudami, atlikdami užduotis derina savo veiksmus vieni su kitais, mokosi išgirsti kitų nuomonę.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai pristato, apibūdina mėgstamiausias knygas, autorius, argumentuoja savo pasirinkimą;
- nuosekliai pasakoja, kalba aiškiai, drąsiai, sklandžiai, taisyklingai, diskutuoja apie knygas, mėgstamus veikėjus, jų nuotykius;
- atidžiai klausosi skaitomų tekstų, draugų pasakojimų;
- žino ir paaiškina, kas yra knygos viršelis, puslapis, autorius, iliustratorius;
- stiprėja jų motyvacija skaityti, mokytis;
- saugo ir tausoja knygas, jas prižiūri, prireikus – sutvarko.

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- mokysis rinkti informaciją iš įvairių šaltinių – apie bibliotekos kūrimo idėjas – internete, apie dominančius dalykus – enciklopedijose, žinyuose ir t. t.;
- skaitys ir (ar) klausysis, domės informaciniais tekstais, mokysis juos skirti nuo grožinių;
- gerai jausis bendraudamas, kartu su kitais kurdamas biblioteką, pasirinks saugias priemones bibliotekai įrengti, saugiai dirbs;
- aiškinsis, kaip skaitymas padeda saugoti sveikatą – mažinti ir riboti TV ir kompiuteriui skiriamą laiką;
- susitelks bendrai veiklai, įgis pasitikėjimo ir, jeigu reikės pagalbos dėl bibliotekos įrengimo, kreipsis į suaugusiuosius;
- savo jėgomis, išmone ir išgalėmis puoš, įrengs grupės erdvę;
- kurs bibliotekos erdvę įsivaizduodamas, fantazuodamas, parinkdamas tinkamas medžiagas;
- ugdysis estetinį skonį, grožėdamasis knygų iliustracijomis;
- pasirinks priemones, kurios labiausiai tiks knygų skirtukų idėjoms, sumanymams įgyvendinti;
- ieškos informacijos, pritaikys patirtį ir turimas žinias apie nuosavos bibliotekos įkūrimą;
- dirbdami bendrai, vaikai mokysis vieni iš kitų;
- ieškant naujų sprendimų, įrengiant biblioteką arba pertvarkant jau turimą, lavės kūrybingumas;
- siūlant naujai įrengti ar pertvarkyti esamą biblioteką, atsiras galimybių pasireikšti vaikų iniciatyvumui;
- stiprės vaiko gebėjimas idėjas paversti veiksmais, planuoti ir įgyvendinti sumanymus;
- kritiškai vertins surinktą informaciją apie įvairias bibliotekas, susitelks į sprendimą – kaip ir ką daryti, kad biblioteką pavyktų įrengti pagal savo norus ir planą;
- naudosis IT ieškodamas informacijos apie bibliotekas, jų erdves, analizuos ir atrinks tai, kas domina.



Į pagalbą pedagogui

Pasirinkęs projekto kryptį, pedagogas pasigilina į knygos radimosi, jos gamybos istoriją, pasidomi pirmąja lietuviška knyga, paieško įdomių faktų apie knygas – didžiausią ar mažiausią knygą pasaulyje, Lietuvoje. Vaikams prieš miegą galima leisti pasiklausyti garso įrašų – įgarsintų pasakų, knygų ištraukų.

Naudingos nuorodos į garso įrašus – įgarsintos pasakos, knygos:



1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Atsinešama laisvalaikio pomėgius simbolizuojančių daiktų – gėlė, meškerė, knyga, virbalai, vąšelis, kamuolys, kuprinė, žiūronai, fotoaparatas ir t. t. Klausinama, kokius laisvalaikio pomėgius simbolizuoja kiekvienas daiktas.

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Po savaitgalio ar atostogų vyksta pokalbis apie laisvalaikio veiklą. Vaikų klausama, kodėl žmonės turi tokius skirtingus laisvalaikio pomėgius, veiklą. Teiraujama, ką mėgsta veikti laisvalaikio jų šeimos nariai, jie patys. Ar pažįsta žmonių, kuriems patinka skaityti knygas ir taip leisti laisvalaikį? Svarstoma, kaip žmonės pasirenka knygas skaityti.

Išklausomi vaikų pasakojimai, samprotavimai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – pristatyti pasirinktą knygą.

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas („Įdomiausia knyga“, „Kaip „susimedžioti“ įdomią knygą?“);
- kokie bus „medžioklės“ objektai (grupėje esančios ar iš namų atneštos knygos);
- kur, kaip ir kam bus skaitomos, pristatomos „sumedžiotos“ knygos;
- kaip elgtis su knygomis, ką daryti, jei pastebi, kad knyga suplyšusi, kur įkurdinti „knygų remonto dirbtuves“, kokių priemonių tam reikės.

Su vaikais aptariama, kad projektui reikės grupėje, įstaigoje esančių ar iš namų atsineštų knygų, gali prireikti įrašantių įrenginių (mikrofonų, diktfonų, telefonų ir kt.), fotoaparato ar telefonų su šia funkcija: „knygų remonto dirbtuvėms“ reikės klijų, žirklių, lipnios juostelės ir pan.

4.

Projektinė vaikų veikla

- Vaikai atlieka namiškių, grupės draugų apklausą, kokia yra jų mėgstamiausia knyga;
- su vaikais aptariama, ką jiems reiškia įdomi knyga, pagal ką renkams knyga;
- vaikai pasiskirsto grupelėmis ir eina į biblioteką, kitą grupę ar specialiai išdėliotą knygų parodą kitoje įstaigos erdveje ir suradę parsineša „medžioklės laimikį“ – pasirinktą knygą;
- aiškinamasi, kaip iki mūsų atkeliauja knyga: kas ją rašo, iliustruoja, sudeda tekstą ir iliustracijas į puslapius, kas knygą redaguoja, spausdina, platina;

- vaikai jiems patinkančiu būdu rengia knygų pristatymus, reklamas (gali daryti knygų nuotraukas, atsivesti ir paprašyti apie knygą papasakoti šeimos narį, patys pristatyti, vaidinti, nupiešti ir t. t.);

- su vaikais nutariama, kuriuo dienos metu ir kiek laiko vyks garsusis skaitymas (pedagogas ar kitas suaugęs savanoris skaito vaikams), tylusis skaitymas (kiekvienas vaikas leidžia laiką su knyga);

- vaikai pasiūlo žaidimų, kuriuos žaidžiant mimika ar judesiais pavaizduojami jų mėgstamų knygų personažai;

- vaikai paskatinami atlikti apklausą, kokius laisvalaikio pomėgius turi jų šeimų nariai, darželio darbuotojai (apklausos rezultatai apibendrinami ir pateikiami diagrama);

- garso kūrinių klausymasis (kaip alternatyva, kol vaikai neskaito patys ar jiems nepaskaito suaugusieji);

- įrengiamos „knygų remonto dirbtuvės“;
- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas lauke (pvz., lauke bus išdėliojamos ar paslepamos vaikų skaitytų, pristatytų, mėgstamų knygų nuotraukos, ieškoma ir pirmieji radę gali rinktis, kokia knyga bus skaitoma grupėje).

Pasiūlymai tėvams

Tėvų paprašoma iš namų į grupę atnešti su vaiku skaitytą knygelę, prisijungti prie projekto namuose perskaitant vaiko parsineštą knygelę, palydėti einant į išvyką ir t. t. Namiškiams labai svarbu suprasti, kad jų pavyzdys, kai jie patys skaito ar kalba apie knygas, vaikui yra labai reikšmingas, nes tai ji skatina domėtis knygomis.

Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai supranta, kad knygos yra draugai, padedantys pažinti įdomius dalykus, keliauti, patirti nuotykių;
- supranta, kad per knygas mes galime dalytis jausmais, mintimis, žiniomis;
- pajunta ir įsitikina, kad knygų skaitymas teikia malonumą, džiaugsmą, didina optimizmą ir pasitikėjimą savimi, savivertę;
- įsitikina, kad knygos skatina geriau suprasti, apgalvoti, palyginti, ieškoti geriausio sprendimo;
- patiria, kad skaitymas ugdo jausmus, padeda įveikti stresą;
- supranta, kad knygos atveria savo tautos ir pasaulio kultūros lobius, lavina skonį, skatina domėtis gera literatūra.

5. Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai domisi knygomis, supranta, kad tai – galimybė patirti nuotykių, susipažinti su nežinomais dalykais;
- patys kuria savo grupės biblioteką, kurioje „apgyvendina“ pasirinktas ir (ar) savo kurtas knygas;
- paaiškina, kaip reikia elgtis su knygomis, susikuria savo naudojimosi biblioteka taisykles;
- gerbia ir saugo knygas, skaitomą vietą pasižymi skirtuku;
 - pasakoja ir deklamuoja, seka girdėtas pasakas, mena mįsles, patys kuria, improvizuoja.

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- mokysis rinkti informaciją iš įvairių šaltinių – apie bibliotekos kūrimo idėjas – internete, apie dominančius dalykus – enciklopedijose, žinyuose ir t. t.;
- skaitys ir (ar) klausysis, domėsis informaciniais tekstais, mokysis juos skirti nuo grožinių;
- gerai jausis bendraudamas, kartu su kitais kurdamas biblioteką, pasirenks saugias priemones bibliotekai įrengti, saugiai dirbs;
- aiškinsis, kaip skaitymas padeda saugoti sveikatą – mažinti ir riboti TV ir kompiuteriui skiriamą laiką;
- susitelks bendrai veiklai, įgis pasitikėjimo ir, jeigu reikės pagalbos dėl bibliotekos įrengimo, kreipsis į suaugusiuosius;
- savo jėgomis, išmone ir išgalėmis puoš, įrengs grupės erdves;
- kurs bibliotekos erdvę įsivaizduodamas, fantazuodamas, parinkdamas tinkamas medžiagas;
- ugdysis estetinį skonį, grožėdamasis knygų iliustracijomis;
- pasirenks priemones, kurios labiausiai tiks knygų skirtukų idėjoms, sumanymams įgyvendinti;
- ieškos informacijos, pritaikys patirtį ir turimas žinias apie nuosavos bibliotekos įkūrimą;
- dirbdami bendrai, vaikai mokysis vieni iš kitų;
- ieškant naujų sprendimų, įrengiant biblioteką arba pertvarkant jau turimą, lavės kūrybingumas;
- siūlant naujai įrengti ar pertvarkyti esamą biblioteką, atsiras galimybių pasireikšti vaikų iniciatyvumui;
- stiprės vaiko gebėjimas idėjas paversti veiksmais, planuoti ir įgyvendinti sumanymus;
- kritiškai vertins surinktą informaciją apie įvairias bibliotekas, susitelks į sprendimą – kaip ir ką daryti, kad biblioteką pavyktų įrengti pagal savo norus ir planą;
- naudosis IT ieškodamas informacijos apie bibliotekas, jų erdves, analizuos ir atrinks tai, kas domina.

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Grupės centre, matomoje vietoje sudedamos rietuvės knygu. Vaikams pasakoma, kad knygoms reikia padėti – jos neranda vietos, ir mums teks jas „apgyvendinti“ savo grupėje, patogioje vietoje.

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Apsilankius artimiausioje viešojoje bibliotekoje arba artėjant Lietuvos bibliotekų savaitei, pradedamas pokalbis apie knygų „gyvenamąją“ vietą. Viena iš jų yra biblioteka. Su vaikais aptariama, kokių taisyklių reikia laikytis lankantis bibliotekoje. Vaikų klausama, ar jie žino, kodėl žmonės eina į biblioteką, kam jiems to reikia, kokie renginiai organizuojami bibliotekose, gal žino, kokia yra pagrindinė, didžiausia Lietuvos biblioteka? Su vaikais svarstoma, ar įmanoma patiems įsirengti biblioteką grupėje ir kuo ji praturtintų grupės gyvenimą.

Išklausomi vaikų pasakojimai, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – patiems įsirengti savo grupės biblioteką.

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Garsinės knygos;
- savo grupės bibliotekos skiriamą ženklo (ekslibriso) kūrimas;
- grupės „Knygų Kalėdos“;
- pasirinkto autoriaus knygų savaitė;
- knygnešiai.



KAIP PATIEMS ĮSIRENGTI BIBLIOTEKĄ?

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Biblioteka“, „Kaip patiems įsirengti biblioteką?“);
- numatoma, kurioje grupės vietoje bus įrengiama biblioteka; aptariama, ko reikia bibliotekoje (šviesos, tylos, lentynų ir t. t.);
- sprendžiama, kokių grupėje esamų baldų, kokių mobilių priemonių prireiks (dėžių, kėdžių, pintinių, audinių ar pan.);
- tariamasi, kas dėlios knygas, darys užrašus bibliotekai (galimi vaidmenys – bibliotekininkas, knygyno darbuotojas ir t. t.);
- kokiomis IT bus naudojamosi ieškant informacijos apie bibliotekas;
- vaikai siūlo, kokias įprastas ar netradicines priemones rinktis knygų skirtukams gaminti.

Susitarimai surašomi į „projekto knygą“ (sąsiuvinį), ir ši laikoma tėvams ir vaikams prieinamoje aplinkoje. Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: pasirinktų priemonių skirtukams gaminti, priemonių bibliotekai įkurti.

4.

Projektinė vaikų veikla

- Vaikai fantazuoja, kaip turėtų atrodyti jų svajonių biblioteka, svajones vaizduoja piešiniais, rengia planus, brėžinius ir pan., vėliau jais papuošia įkurtą biblioteką;
- organizuojama išvyka į mokyklos ar viešąją biblioteką;
- vaikai domisi, ieško informacijos ir pagal poreikį, norus ir galimybes pritaiko idėjas (iš interneto) apie vaikų bibliotekas, įsirengdami savąją;
- iš grupėje esančių baldų, daiktų, priemonių kuriama bibliotekos erdvė;
- vaikai tariasi, pagal kokius kriterijus dėlios knygas į lentynas – pagal temą, dydį ir t. t., knygos atrenkamos, dėliojamos, tariamasi ir keičiama išdėstymo vieta, jeigu matoma, kad to reikia;

• įrengtoje bibliotekoje vaikai susikuria sau patogias ir patrauklias, netradicines vietas skaityti (pvz., perdažytą, dekoruotą seną kėdę galima paversti autoriaus vieta ar apverstą apkloti audiniu, pakabinti užuolaidą, audinį ar pan. ir susikurti skaitymo palapinę ir t. t.);

• bibliotekos erdvėse vyksta skaitymai, knygų pristatymai, dalijamasi, apie ką vaikai mąstė, svajojo, kai klausėsi ar skaitė knygą;

• vaikai kuria ar perkuria girdėtas arba skaitytas istorijas, rengia „veikėjų mugę“, organizuoja poezijos popietes (deklamuoja, skaito, kuria ir t. t.), rengia vaidinimus, spektaklius pagal perskaitytas knygas ir t. t.;

• rengiamos knygų parodos, pavyzdžiui, namuose esančių vertingiausių, seniausių knygų (namiškiai galėtų ateiti pristatyti, paskaityti), pirmųjų vaikų perskaitytų knygų, pačių vaikų sukurtų knygų ar pan.;

• vaikams pasiūloma pasirinkti jiems tinkančias priemones, techniką ir kurti knygų skirtukus;

• susitariama, kokių taisyklių bus laikomasi bibliotekoje, kuriamos taisyklės „Kaip elgtis bibliotekoje“;

• inicijuojami intensyvūs knygų mainai: vaikai atsineša iš namų vieną ar kelias knygas, sudeda į grupės biblioteką ir jomis naudojasi kaip įprastos bibliotekos knygomis – perskaitė gražina ir pasiima norimą kitą;

• vaikai grupelėmis ar individualiai kuria krepšelius knygoms nešiti namo, juos dekoruoja, atskiroje vietoje sudeda siūlomas skaityti knygeles;

• kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas lauke, pavyzdžiui, įkuriant „mobilią biblioteką“ (išsirenkamos norimos skaityti knygos ir jos nešamos į lauką, gamtinę išvyką).

Į pagalbą pedagogui

Pedagogas galėtų pasidomėti skaitymo verte ir nauda vaiko asmenybės plėtotei, susipažinti su šiuolaikine skaitymo samprata, skaitymo gebėjimų ugdymo principais ir kt.:

apie skaitymo gebėjimų ugdymo principus galima rasti čia:



naudingų idėjų galima rasti knygoje „Ženklių ir prasmų pasaulis“. UPC, Vilnius, 2016:



Galima parodyti įdomių pasaulio vaikų bibliotekų pavyzdžių, gražiausių ar neįprastų bibliotekų:



Naudinga pasidomėti įvairių švietimo įstaigų patirtimi knygų mainų projektuose ir inicijuoti tokią skaitymo skatinimo įstaigų akciją, į ją įtraukti priešmokyklinukus. Ruošiantis projektui ir atsižvelgiant į poreikį, pedagogui pravartu pasidomėti Lietuvos aklųjų bibliotekos taktilinėmis knygomis, su medžiaga supažindinti vaikus:



Pasiūlymai tėvams

Tėvų paprašoma parodai atnešti namuose esančių seniausių, vertingiausių knygų, padėti sukurti grupės tėvų edukacinių knygų biblioteką, keistis jomis, taip parodant vaikui pagarbą knygoms ir domėjimąsi jomis; tėvai skatinami prisijungti prie skaitymų vaikų įrengtoje bibliotekoje (savanoriauti skaitant vaikams), dalyvauti išvykoje į biblioteką.

Stebiu, klausinėju,
tyrinėju, pažįstu,
suprantu

Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai pažįsta Lietuvos istoriją, jos žymiausias asmenybes;
- vertina ir gerbia suaugusiųjų patirtį ir išmintį;
- ieško informacijos įvairiuose šaltiniuose; domisi etnokultūriniais regionais, virtualiai keliauja po Lietuvą.

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Ekskursijos po Lietuvą, aplankant su istorinėmis asmenybėmis susijusias vietas (pvz., pilis, Signatarų namus, J. Basanavičiaus, V. Kudirkos, brolių Vileišių ir kt. paminklus Vilniuje) ir t. t.;
- tikros arba virtualios išvykos į Lietuvos muziejus.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Įvardija keletą žymiausių Lietuvos asmenybių, žino jų nuopelnus Lietuvai;
- nurodo sektinus suaugusiųjų gyvenimo pavyzdžius;
- diskutuoja su draugais ir pedagogu, daro išvadas;
- paaiškina Lietuvos etnokultūrinių regionų savitumą, išskirtinumą;
- įvairiais būdais – piešiniu, plakatu, inscenizacija – pristato patirtus įspūdžius;
- skaičiuoja, matuoja atstumus, mokosi pažinti žemėlapi.

KĄ ŽINAU APIE ŽYMIUS LIETUVOS ŽMONES?

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Grupėje eksponuojami Lietuvos žemėlapis, Lietuvos vėliava (tautinė ir istorinė), vietovių herbai, atskirų regionų tautinių drabužių paveikslai ir kt. Su vaikais kalbamasi, kas visa tai sieja, kas ką reiškia, simbolizuoja.

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Su vaikais diskutuojama apie tai, ką jie išgirdo, kas buvo įdomu. Vaikų klausiami, kokių dar žymių žmonių, istorinių asmenybių pavardžių jie yra girdėję, ką gero šie žmonės yra nuveikę, apie kurias žymias asmenybes jie norėtų sužinoti daugiau. Vaikai pasiūlo surinkti informaciją apie savo gyvenamojoje vietovėje gyvenusius (ar gyvenančius) žymius žmones ir ją pristatyti grupėje. Vaikai taip pat pasiūlo nupiešti žymių žmonių, istorinių asmenybių portretus. Išklausomi vaikų pasakojimai, patirtys, pasiūlymai ir kartu su jais sutariamas galimas projekto tikslas – sužinoti daugiau apie žymiausias Lietuvos žmones.

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Ką žinau apie žymius Lietuvos žmones?“, „Kas garsina mūsų miestą?“ ar pan.);
- kokias veiklas jie norės atlikti, kas už ką bus atsakingas vykdomame projekte.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: popieriaus, gvašto, spalvotų pieštukų, kompiuterių, garso, vaizdo įrašymo įrenginių ir kt.

4.

Projektinė vaikų veikla

- Vaikams pasiūloma, padedant suaugusiesiems, įvairiuose šaltiniuose ir įvairiais būdais rinkti informaciją apie pasirinktą garsų žmogų (pasakojimą rašant garso įrašymo įrenginiu ar nufilmuojant);
- remdamiesi surinkta informacija, vaikai gali kurti plakatus arba organizuoti įrašų perklausas ar peržiūras;
- vaikams pasiūloma pabandyti jiems patrauklia dailės technika sukurti garsaus žmogaus portretą (nesiekiamo pavaizduoti kuo tiksliau), surengiama darbų paroda;

- išsiaiškinama, kuriame etnokultūriname Lietuvos regione gimė pasirinktas žmogus;

- ieškoma informacijos apie etnokultūrinį regioną, kuriame gimė, gyveno ar gyvena pasirinkta asmenybė (to regiono tarmė, tautosaka, dainos, architektūra, tautodailė, aprangos, buities rakandų ir t. t. savitumą), ją gretina, lygina, išsako savo pastebėjimus;

- naudojantis Google žemėlapiais, nustatoma, kokių atstumu nuo darželio yra to žmogaus gimtinė, išsiaiškinama, kiek laiko truktų nuvykti ten automobiliu, kokie miesteliai ir miestai būtų pakeliui;

- vaikai atkartoja, kuria tradicinio gyvenamojo namo, tautinio kostiumo raštu, juostų, prijuosčių detales;

- aiškinamasi, iš kokių etnokultūrinių regionų kilę vaikų tėvai, seneliai;

- tęsiant projektą lauke, galima iš gamtinės medžiagos dėlioti Lietuvos, jos regionų kontūrus ir pan.

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- įvardys, kas jam įdomu, ką nori veikti, išvardys, ką gali daryti pats, kur reikia suaugusiojo pagalbos;
- dalyvis mintimis, dalyvaus bendroje veikloje;
- įvardys sektinus suaugusiųjų gyvenimo pavyzdžius;
- vertins ir gerbs suaugusiųjų patirtį ir išmintį;
- brangins savo gimtinę, jos tradicijas;
- bus draugiškas ir toleruos kitokią nuomonę;
- atlikdamas tam tikrą veiklą (pvz., bandydamas nupiešti portretą), susikaups;
- klausysis skaitomų tekstų, drąsiai reikš mintis, nuomonę apie juos;
- domėsis tarmėmis, bandys kalbėti tarmiškai;
- skirs raides nuo kitų ženklų;
- perskaitys miestų, miestelių pavadinimus;
- saugos knygas;
- drąsiai įgyvendins savo kūrybinius sumanymus, improvizuos (vaidindamas, piešdamas ir kt.);
- paaiškins, ką sukūrė ir kodėl pasirinko tokį meninės raiškos būdą;
- suvaidins situacijas iš tautosakos kūrinių;
- surinktą informaciją apie žymius žmones, Lietuvos regionus bandys sisteminti, klasifikuoti;
- renkant medžiagą apie naujus dalykus, plėsis ir įvairės vaikų akiratis;
- drąsiai įgyvendins sumanymą pašnekinti, išklausyti žymius, nusipelnčius žmones;
- sužinoję vietovę, iš kurios kilę tėvai ar seneliai, ją priskirs konkrečiam regionui;
- supras, kad kiekviena gimtinė turi kilmės vietą;
- pedagogo padedamas, naudosis technologijomis, ieškos informacijos.

Į pagalbą pedagogui

Pedagogas gali pasigilinti į Lietuvos regionų ypatumus, Lietuvos valstybei svarbius faktus, istoriją, pvz.: Į grupėje rengiamą popietę galima pasikviesti garsių miestelio, regiono žmonių.

D. Čebatariūnaitė. Lietuvos žmonės. Alma Littera, 2008.



Pasiūlymai tėvams

Tėvams pasiūloma pasikalbėti su vaiku apie regioną, iš kurio kilę šeimos nariai, šeimos tradicijas, šeimos istoriją, šviesuolius ir kt.



Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai pažįsta gamtą, mokosi ją saugoti, gerbti ir puoselėti;
- atlikdami bandymus, augindami augalus, ragaudami, matuodami, sverdami, skaičiuodami, lygindami, tyrinėja gamtą.

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Išmaniosios technologijos, palengvinančios vertikalaus daržo priežiūrą (drėgmės matuokliai, apšvietimo davikliai ir pan.);
- išvyka į konservų fabriką;
- išvyka į netoliese esantį ūkį.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai domisi ir savarankiškai ar suaugusiųjų padedami augina augalus;
- paaiškina, kaip auginamos daržovės, kas yra „kabantis daržas“;
- pasakoja apie ankštinių augalų auginimą ir priežiūrą;
- nurodo, kur pritaikys įgytą patirtį.

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Į grupę pedagogas atsineša krepšį su įvairiomis spalvotomis, rečiau matomomis daržovėmis ir vaisiais. Vaikai pakviečiami apžiūrėti vaisius ir daržoves, su jais pasikalbama apie tai, kur, jų manymu, šios daržovės ir vaisiai auga ir pan. Visi kartu suplanuoja ir aplanko parduotuvę ir (arba) aptaria reklaminius maisto parduotuvių lankstinukus.

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Vaikai dalijasi patirtimi, kokius vaisius ir daržoves jie pažįsta, papasakoja, kurias daržoves ir vaisius labiausiai mėgsta, kas auga jų sode ar darže, kur ir kaip žmonės augina daržoves, vaisius.

Vaikams pasiūloma grupėje pasisodinti daržovių ar kieme – vaismedžių ir stebėti, kaip jie auga. Aiškinamasi, kas auga greičiausiai, ką paprasčiausiai užauginti. Išsiaiškinama, kad lengviausia būtų auginti ankštines daržoves, tik reikės sugalvoti, kur jas auginti. Išklaunami vaikų siūlymai ir kartu su jais sutariamas galimas projekto tikslas – grupėje įsirengti kabantį daržą.

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės


Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Kaip auga daržovės?“, „Ar išaugs pupelės grupėje?“, „Kas yra „kabantis daržas“?“ ar pan.);
- kokias daržoves jie galėtų auginti grupėje, kas padės įrengti daržo konstrukciją ir kt.
- Kartu su vaikais nutariama, kokių priemonių reikės projektui:
- vertikaliai daržui grupėje – kabančių, vertikalių konstrukcijų (pavyzdžiui pateikta skyriuje „J pagalba pedagogui“), įvairių veislių žirnių, pupelių, dirvožemio, laistytuvo;
- sėkloms daiginti ir vaizdai fiksuoti – skaidraus indo, vandens kristalų, fotoaparato, telefono ar planšetės, stovo fotografavimui;
- kūrybiniais darbais – veltinio, vilnos vėlimui, muilo, sintetinės vilnos, spalvoto popieriaus, plastilino, modelino, akrilinių dažų ar guašo, žirklių, klijų (sausų ar lipalo), popieriaus lapų, spalvotų pieštukų, liniuocių, svarstyklių, rašiklių, reklaminių lankstinukų;
- receptams išbandyti – elektrinės plytelės, puodų, kiaurasamčio.

KAS YRA „KABANTIS DARŽAS“?

4.

Projektinė vaikų veikla

- Vaikams pasiūloma pažiūrėti filmą apie fotosintezę, pvz.: 
- susiskirsčius į komandas, galima atlikti kelis eksperimentus su pupelėmis ir žirniais: juos galima pasverti sausus ir išmirkytus; virti brinkintas ir nebrinkintas pupelės ir žirnius, palyginti jų virimo trukmę, juos ragauti;
- vaikai kartu su pedagogu diskutuoja, ko reikia, kad augalas geriau augtų (šviesos, drėgmės), tada tariasi ir nusprendžia, kur grupėje bus tinkamiausia įrengti kabantį daržą, kokia bus jo konstrukcija, koks dydis;

- vaikams pasiūloma sukurti plakatą apie pasirinktų daržovių augimo ciklą;

- projekto pabaigoje su vaikais organizuojama nuotraukų filmo apie augintas daržoves peržiūra, įvairiomis rankdarbių technikomis sukurtų darbelių paroda, receptų iš ankštinių daržovių pristatymas, jų išbandymas ir ragavimas;

- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas lauke (pvz., įrengiant šiltnamį, mini daržą, alpinariumą).

- pasidalijama pareigomis ir darbais: vieni vaikai priberia dirvožemio į lovelius, sėja daržoves, jas laisto, kiti – sodina pupelės ar žirnius į skaidriame inde esančius kristalus. Su vaikais aptariama, kaip būtų galima stebėti ir fiksuoti šiame inde dygstančius daigus (pvz., fiksuoti fotoaparatu; juos fotografuoti dažnai ir iš to paties taško). Iš sumontuotų nuotraukų sukurtą filmą galima įgarsinti;

- vaikai, pasirinkę įvairias medžiagas ir rankdarbių technikas, kuria pasirinktos daržovės muliažus, koliažus ar pan.;

- vaikai klausosi pasakos apie pupą, augančią iki dangaus, klausosi dainų, lopšinių ir pan.;



Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- vykdydamas projektą „Kas yra „kabantis daržas“?“, pagarbiai, išreikšdamas palankumą bendraus su grupės vaikais;
- susitelks į daržovių sėją, auginimą, išlaikys dėmesį, susidūręs su sunkumais – nepasiduos;
- paaiškina, kam sėjant daržoves reikalingos taisyklės ir susitarimai;
- augindami žirnius ir pupelės, vaikai dirbs grupelėmis;
- baigęs darbą, susitvarkys darbo vietą;
- žiūrėdamas filmus, klausydamasis pedagogo pasakojimo, tam tikrą laiką gebės sukaupti dėmesį;
- domėsis sveika mityba, diskutuos, ar pakankamai valgo daržovių, kodėl sveika valgyti ankštines daržoves;
- atidžiai klausysis draugo, pedagogo pasakojimų apie daržoves, dalyvaus grupės diskusijose;
- stebėdamas pupelės ar žirnio augimą, aiškiai, nuosekliai apibūdins pokyčius ir pastebėjimus, pristatys juos kitiems;
- pasirinkta technika kurs daržovės muliažą, koliažą;
- užbaigs pradėtą darbą;
- pratinsis atlikti pareigas;
- svarstys apie vertikalaus daržo įrengimo galimybes, konstrukciją ir pan.;
- siūlys idėjų, ką ir kaip dar galima auginti, konstruoti, stebėti;
- stebės, kaip auga daržovės bendromis pastangomis įrengtame darže;
- aptars naują patirtį, bandys ją pavaizduoti plakatu;
- vykstant projektui naudosis IT augimo ciklą stebėti, fiksuoti.


Į pagalbą pedagogui

Pedagogai pakviečia vaikus išsakyti savo mintis, parenka ir pasiūlo vaikams nesudėtingų patirtinių užduotėlių, padėsiančių geriau pažinti daržoves.


Projektas palankus į veiklą įtraukti visus vaikus, atsižvelgiant į jų gebėjimus, polinkius, interesus.

Naudingos nuorodos:

A. van Saan. Eksperimentai kiekvienai dienai. Pavasaris. Šviesa, 2016.

„Telebimbam“, dainelė „Pupa“: 

pupos dygimas: 

sulėtinti vaizdai, kaip pasisėja augalai: 



Pasiūlymai tėvams

Namiškiams pasiūloma kartu su vaiku paieškoti informacijos apie daržovių atsiradimą Lietuvoje, jų įvairovę, auginimo sąlygas, išsivirti žirnių (pupelių) sriubos, košės ar pasigaminti kitą patiekalą. Grupėje tėvai padeda įrengti kabančio daržo konstrukcijas, kartu su vaiku apsilanko sėklų parduotuvėje, apžiūri ankštinių daržovių sėklų pakuotes, kartu pagamina ir atneša paragauti patiekalo iš ankštinių daržovių.

Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai tobulina pažinimo kompetenciją, dirbdami projektiniu metodu;
- patiria atradimo ir pažinimo džiaugsmą; supranta, kad kiekvienas gali tyrinėti ir kurti;
- supranta, kad mokytis matematikos galima žaismingai ir įvairiais būdais – regint, liečiant, lipdant, karpant, gaminant maistą ir t. t.;
- mokosi dirbti kartu su komanda, išmoksta išklausti kito nuomonę ir susitarti.

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Mėnulio ir Saulės užtemimai;
- kometos, planetos ir jų palydovai;
- įvairių statinių formos.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai skiria ir pavadina pagrindines geometrisines figūras;
- nurodo, kuo panašios ir kuo skiriasi geometrinės figūros, jas grupuoja, klasifikuoja, skaičiuoja;
- tyrinėja; savais žodžiais paaiškina savo pastebėjimus ir jausinius potyrius.

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Grupėje išdėliojami įvairių formų ir spalvų žaislai, mobilūs baldai ir pan. Pedagogas pradeda projektą, pasiūlydamas vaikams pažiūrėti filmuką „Saulė ir Mėnulis“:



Pažiūrėjus filmą, su vaikais pasikalbama apie tai, kokie veikėjai jame vaizduojami, į ką jie panašūs savo forma, kokių formų yra šiaudiniai sodai, žvaigždės, kokių dar formų vaikai pastebėjo (jeigu reikia, filmukas peržiūrimas dar kartą, sustabdant kadrus ir ieškant geometrinių formų), kokie gamtos reiškiniai buvo minimi filme.

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Vaikai dalijasi patirtimi, kokias formas, geometrisines figūras, spalvas mato aplink save. Tyrinėja, kokių formų ir spalvų yra baldai, žaislai, knygos, kiti grupės daiktai. Visi kartu fantazuoja, kaip vykdys projektą. Svarsto, kaip pavaizduos rastas geometrisines figūras: gal pieš, braižys, lipdys, karpys, o gal keps įvairių formų sausainius. Išklausomi vaikų pasiūlymai ir kartu sutariamas galimas projekto tikslas – išsikepti mėnulį.

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariamas projekto pavadinimas (pvz., „Kokios formos mus supa?“, „Kaip iškepti mėnulį?“ ar kt.).

Sutariama, kas pasirūpins kepti skirta tešla (arba plastilinu, modelinu ar pan.), kas ir kokias veiklas vykdys, kaip bus pristatomi projekto rezultatai, kokiomis IT priemonėmis bus naudojama jam rengti ir kt.

Numatomos reikiamos priemonės: žirklys, spalvotas popierius, guašas, pieštukai, modelinas, plastilinas, vaivorykštės spalvų siūlai, fotografuojantys įrenginiai (fotoaparatai, telefonai, planšetiniai kompiuteriai ir pan.), orkaitė (galima pasinaudoti darželio virtuvėje įrengta orkaitė), sviestinis popierius, stiklinė ar kita apvali formelė, peilis, šakutė, indas kiaušinio plakiniui, konditerinis teptukas, kepimo skarda, lėkštutės sausainiams patiekti, sausainių tešla (gali būti bemielė sluoksniuota arba pačių pasigaminta trapi tešla), cukrus, kiaušiniai.

KAIP IŠKEPTI MĖNULĮ?

4.

Projektinė vaikų veikla

- Vaikams pasiūloma paieškoti ir įvardyti grupės aplinkoje esančias įvairias geometrisines figūras, jas nufotografuoti, sugrupuoti, suskaičiuoti, kurių rado daugiausia ir mažiausiai;
- kepami sausainiai „dangaus kūnai“: kiekvienas vaikas gauna po bemielės tešlos lapelį; aptariama, kokia tai figūra ir kas būtų, jei ją perpjautume skersai (2 trikampiai), jeigu per pusę (du stačiakampiai); stikline ar kita formele formuojami sausainiai (skrituliai, panašūs į pilnatį; vienas skritulys dalijamas pusiau į du pusskritulius ir išeina „delčia“ ir „priešpilis“); galima formuoti ir kitų formų sausainius – žvaigždės, nurodant, kiek kampų jos turi – penkis, šešis ir pan. (jeigu nėra galimybės išsikepti orkaitėje, geometrisines figūras galima gaminti iš druskinės tešlos, plastilino, modelino, molio);

• vaikams

- pasiūloma iš vaisių, daržovių pjaustyti įvairias geometrisines figūras; antspauduoti, pavyzdžiui, iš bulvių pagamintomis formomis, kurti geometrinius ornamentus;
- pagal pasaką „Saulė ir Mėnulis“ kuriamas vaidinimas, parinkus pasakai tinkamą muziką;
- vaikai paskatinami iš geometrinių figūrų dėlioti fantastinius padarus, sugalvoti jiems pavadinimus ir trumpas istorijas apie juos, fotografuoti, nuotraukas pristatyti grupės draugams;

• atvėsusius sausainius galima dekoruoti;

- vaikai skatinami apibūdinti sausainių kvapą (ir pasikalbėti, kokius dar kvapus jie žino), temperatūrą (kada jau galima juos liesti), skaičiuoti, grupuoti, kiek, kokių formų sausainėlių yra;
- žiūrimas filmukas „Mėnulis, Mėnulio fazės ir Saulės užtemimas“, aptariamos Mėnulio fazės (priešpilis, pilnatis, delčia, jaunatis), aiškinamasi, nuo ko jos priklauso, pasimokoma, kaip atskirti delčią nuo priešpilnio (pridėjus pagaliuką prie Mėnulio vidurio ar šono: jei išeina raidė „p“ – priešpilis, jei „d“ – delčia);

• iš

- spalvotų geometrinių figūrų ant didelio lapo ar grindų kuriami traukinukai, lėktuvai, laivai ar kt., skaičiuojama, kelios geometrinės figūros pritaikytos;
- projektas tęsiamas lauke, ieškant įvairių formų aplinkoje.

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- atlikdamas komandinės užduoties, vaikas bendraus su draugais;
- tarsis dėl bendrų sprendimų, kartu spręs iškilusius sunkumus;
- žiūrėdamas filmą, kepdamas sausainius, konstruodamas tam tikrą laiką gebės sukaupti dėmesį;
- atskirs, kuriuos maisto produktus valgyti sveika, o kuriuos reikėtų riboti;
- saugiai elgsis su įrankiais, buities prietaisais, susitvarkys savo darbo vietą;
- atidžiai klausysis draugo, pedagogo pasakojimų apie dangaus kūnus, užduos rūpimus klausimus, pasakos apie savo patirtį;
- kurs įvairių kūrybinių darbų pavadinimus;
- domės knygomis, jose ieškos informacijos apie dangaus kūnus, geometrisines figūras;
- kurs kompozicijas iš geometrinių figūrų, jas pavadins ir pristatys draugams;
- pagal pasaką kurs vaidinimą, iliustruos pasaką, kurs ornamentus;
- suplanuos veiklos eiliškumą – kada keps, puoš sausainius, kokias figūras sugalvos ir kt., numatys, ką dar norėtų nuveikti;
- matematikos mokysis žaismingai ir įvairiais būdais – žiūrėdamas, liesdamas, lipdydamas, karpdamas, gamindamas maistą ir t. t.;
- rinksis veiklos priemones;
- ieškos ir ras originalių sprendinių vaidindamas, piešdamas ir kt.;
- formuojant sausainius, dėliojant sugalvotą figūrą, stiprės vaiko gebėjimas sumanymus paversti veiksmais;
- pritaikys patirtį ir žinias apie geometrisines figūras, dangaus kūnus, numatys galimus sprendimus, iš keleto pasirinktų tinkamiausia;
- ieškos informacijos, fotografuos ir kt.

Į pagalbą pedagogui

Pedagogui vertėtų pasidomėti programomis, skirtomis išmaniesiems įrenginiams, dangaus kūnams – žvaigždėms, kometoms ir kt. – nagrinėti (pvz., „Night Sky“, „Solar Walk“ ir pan.).

Naudingos nuorodos:

Filmas „Mėnulis, Mėnulio fazės ir Saulės užtemimas“:



R. Kerrod. Žvilgsnis į žvaigždes. Mūsų knyga, 2016.
500 klausimų ir atsakymų. Enciklopedija vaikams. Debesų ganyklos, 2016
M. Janušauskienė, M. Kačinskaitė, K. Rimkutė. Smagios užduotys vaikams. Debesų ganyklos, 2019.
Ingrida Zumbrickaitė. Mano didžioji užduočių knyga. Debesų ganyklos, 2018.

Pasiūlymai tėvams

Tėvams pasiūloma dalyvauti bendrose projekto veiklose – kepat ir ragaujant sausainius, pristatant darbus. Namuose kartu su vaiku ieškoma artimoje aplinkoje esančių geometrinių figūrų, užrašomi močiucių ar mamų mėgstamų sausainių receptai, kepama, atsinešama į grupę pavaišinti vaikus.

Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai supranta, kokie įrankiai ir prietaisai tinkamiausi informacijai apie žmones, gamtą, daiktus, kultūros objektus rinkti ir tyrinėti;
- tyrinėjami pažįstame aplinkoje esančius daiktus, juos lygina, nurodo daiktų paskirtį, matuoja jų ilgį, aukštį, svorį, patiria pažinimo džiaugsmą;
- sužino apie šiuolaikinius matavimo prietaisus ir juos išbando;
- rezultatus apibendrina, atradimais pasidalija su draugais ir tėveliais.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai nurodo, kokie įrankiai ir prietaisai geriausiai tinka informacijai apie žmones, gamtą, daiktus, kultūros objektus rinkti ir tyrinėti;
- paaiškina, kokiais būdais ir priemonėmis galima rinkti informaciją ir daryti išvadas apie gamtą, daiktus (termometru, liniuote, laikrodžiu, svarstyklėmis, matavimo juostele, išmaniuoju įrenginiu ir t. t.);
- įvairiais matavimo būdais ir įrankiais matuoja, lygina, skaičiuoja;
- atlieka sudėties ir atimties veiksmus, atpažįsta kai kuriuos skaitmenis;
- nurodo tradicinius matavimo įrankius ir šiuolaikinius prietaisus;
- kuria schemas, diagramas, grafikus.

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Išvyka į architekto, inžinieriaus-projektuotojo studiją;
- išvyka į vietos kraštotyros, laikrodžių, technikos ar pan. muziejų, observatoriją ar kt.;
- matavimo vienetai, taikomi kitose šalyse (JK, Australijoje ir kt.).

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Pedagogas į grupę atsineša įvairių matavimo įrankių ir prietaisų, skirtingos talpos stiklainių, skirtingo tūrio sausainių, džiovintų vaisių, riešutų pakuočių, įvairių dydžių vandens ar sulčių talpų ir kt. Vaikams pasiūloma šias pakuotes sudėlioti taip, kaip jie nori, ir paaiškinti, kodėl taip sudėjo. Talpas bandoma išmatuoti, pridėdant pirštukus ar delniukus, taip pat matuojama ir liniuotėmis, gauti matavimo rezultatai palyginami.

Vaikams pasiūloma pasižūrėti filmą „Coliukė“. Aptariant matytą filmą, klausiami vaikų nuomonės, kodėl šitas filmas pavadintas „Coliukė“, kokiais skaičiavimo įrankiais naudojosi kurmiai.



KAS MAŽESNIS UŽ MANE?

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Su vaikais kalbamasi apie matavimo vienetus, prietaisus, įrankius ar įrenginius kam nors matuoti, sverti. Įvardijami matavimo įrankiai, esantys grupėje ir vaikų atsinešti iš namų. Aptariami senovėje taikyti matavimo vienetai; įvardijami ir aptariami vaikams žinomi ilgio, tūrio, svorio, laiko, temperatūros, informacijos matavimo vienetai. Vaikai susidomi senoviniais matavimo vienetais ir pasiūlo pasisverti, išsimatuoti ūgį, pamatuoti kambario ar lauko temperatūrą, sužinoti, kiek sriubos telpa samtyje, kiek sveria kotletas, kiek vandens išgeriama per dieną, kiek laiko būnama lauke, žaidžiama, per kiek laiko atvykstama į darželį, koks atstumas iki jo ir t. t.

Su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – išmatuoti darželio aplinkoje esančius daiktus.

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Kas sunkesnis, didesnis už Coliukę?“, „Kas mažesnis už mane?“ ar pan.);
 - kokios informacijos ir koku būdu jie ieškos ir pateiks apie matavimą, ką norėtų išmatuoti ir kt.
- Su vaikais aptariamos reikiamos priemonės: centimetrinės juostelės, liniuotės su centimetrinėmis ir colinėmis padalomis, svirtinės, svytuoklinės, elektroninės svarstyklės, išmanusis įrenginys su įdiegta ilgio matavimo programa, lazerinis matuoklis, įvairių talpų matavimo indai, termometrai, įvairūs laikrodžiai ir pan., įvairių dydžių dėžutės, kaspinėliai, klėjai, spalvotas popierius, dažai ir kt.

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- vykdydami projektą „Kas mažesnis už mane?“, vaikai susitelks bendrai veiklai, veiks kartu;
- diskutuodamas, priimdamas sprendimus, vaikas laikysis taisyklių ir susitarimų;
- dirbdamas komandoje, tinkamai reikš savo jausmus ir nuotaiką;
- žiūrėdamas filmą, klausydamasis draugų pristatymų, tam tikrą laiką gebės sukaupti dėmesį;
- išsiaiškina, kaip „pamatuoti“ sveikatą;
- rašys (vardus, dydžius, pavadinimus ir pan.) darydamas įvairių stebėjimų diagramas, lenteles, schemas;
- stebėdamas aplinką, matuodamas, skaičiuodamas, darydamas apibendrinimus, girdės, ką sako kiti, ir reaguos;
- užduos rūpimus klausimus, diskutuos, turtins žodyną naujomis sąvokomis;
- lįpdys Coliukę ir kt.;
- veiks išradingai, drąsiai, pasiūlys netikėtų, originalių idėjų;
- pedagogo paskatintas, vaikas ugdysis matavimo, skaičiavimo įgūdžius, galės pasakyti, kas yra sunkesnis, lengvesnis, ilgesnis, trumpesnis;
- siūlys idėjų, ką ir kaip dar galima matuoti;
- kurs pasakų personažus, matavimo įrankių ir prietaisų maketus;
- numatys, kokių daiktų, kokio dydžio, masės ir pan. gali prirėkti jo idėjai įgyvendinti (pvz., žaidžiant parduotuvę, kirpyklą, siuvyklą ar kt.);
- nurodys, kokie įrankiai ir prietaisai geriausiai tinka informacijai apie žmones, gamtą, daiktus, kultūros objektus rinkti ir tyrinėti, kuo vieni jų pranašesni už kitus;
- pasirinks tinkamiausius prietaisus kam nors išmatuoti;
- atliks paprastus aplinkos, savo kūno, išvaizdos tyrinėjimus, naudodamasis skaitmeninėmis technologijomis (kompiuteriu, mobiliuoju telefonu, interaktyviaja lenta, fotoaparatu);
- internete ir rašytiniuose šaltiniuose ieškos vaizdinės informacijos apie matavimo vienetus, prietaisus, įrenginius.

4.

Projektinė vaikų veikla

- Kartu su vaikais sudaromas matavimų grafikas: kurią dieną bus matuojamas ilgis (aukštis, ūgis, atskirai – atstumas), kurią – svoris (masė), kurią – temperatūra, laikas;
- vaikai tyrinėja centimetrinę juostelę ar liniuotę, įvairias svarstyklės, talpas, termometrus, kitus matavimo prietaisus ir įrenginius, aiškinasi, kaip jie veikia;
- įvairiais matavimo būdais (pvz., pėdutėmis, sprindžiais, metrais, išmaniuoju įrenginiu ar kt.) matuojami grupėje esantys daiktai, rezultatai fiksuojami, palyginami;
- daiktai sveriami iš akies ir svarstyklėmis;

- vaikai apjuosia žaislą, dėžutę, baldą ar pan. dekoratyviniu kaspinėliu ir išmatuoja, kokio ilgio kaspinėį panaudojo;

• vaikams pasiūloma nupiešti ar iš plastilino nulipdyti tikro dydžio (colis = 2,54 cm) Coliukę, galima paruošti „Coliukės“ inscenizaciją;

- vaikai pasirinkta technika kuria laikrodžio maketą, jame sužymi valandų padalas, pažymi išvykimo iš namų ir atvykimo į grupę laiką ar pan.;

- kuriamas termometro maketas, jame spalvomis pažymimos sritys, kai būna šalta, vėsu, šilta ir karšta (gali būti pažymima simboliais), tada rezultatai palyginami su tikro termometro rodmenimis;

- vaikai paklausia virtuvės darbuotojų, kaip matuojama maisto temperatūra;
- vaikai matuoja ir fiksuoja oro temperatūrą ryte, per pietus ir vakarop; kuriamos diagramos, visi drauge aiškinasi pokyčius;
- projektas tęsiamas lauke: pasitariama, ką galima išmatuoti darželio kieme; išmatavus lauko objektus, bandoma juos lyginti.

Į pagalbą pedagogui

Pagal galimybę organizuojama išvyka į etnografinio muziejų, kuriame yra senovinių matavimo prietaisų; esant galimybei, jie išbandomi.

Papildomai pedagogui vertėtų pasidomėti:

- Lietuvoje taikytais senoviniais matavimo vienetais ir naudotais įrankiais bei prietaisais (pvz.: P. Dundulienė. Lietuvos etnologija. Mokslas, 1991);
- matavimo vienetų konvertavimu:



- informacijos matavimo vienetais;
- matavimo prietaisų programų įdiegimu išmaniuosiuose įrenginiuose (pvz., „Ruler App“ ir kt.).

Vykdydamas projektą, pedagogas gali naudotis ir šia medžiaga:

filmas „Coliukė“:



pasakojimas apie Coliukę:



Pasiūlymai tėvams

Namiškiams pasiūloma parinkti senovinių ir šiuolaikinių matavimo įrankių ir prietaisų, padėti organizuoti ekskursiją į žmones, kuriose vyksta matavimo ar projektavimo darbai, padėti vaikui išmatuoti atstumus (nuo namų iki darželio, parduotuvės), prekybos centre paraginti vaiką pasverti prekes kontrolinėmis svarstyklėmis ir nustatyti jų svorį, padėti išsiaiškinti, kaip matuojamas laikas, kokių gali būti laikrodžių, padėti nustatyti laiką, per kurį atvykstama (ateinama) į darželį.

Kodėl projektas yra svarbus

- Tyrinėjami aplinkoje vykstančius pokyčius, jų priežastis ir padarinius, vaikai patiria pažinimo džiaugsmą;
- atliekami eksperimentai žadina vaikų smalsumą, domėjimąsi negyvosios gamtos reiškiniais;
- vaikai geba dirbti su kitais, išmoksta išklausti kito nuomonę ir susitarti, mokosi pristatyti išvadas grupės bendruomenei.

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Skaitoma S. Nėries „Žiemos pasaka“, žiūrimas dokumentinis filmas apie Arktį, Antarktidą, kur tęsiasi amžina žiema, arba vaikų mėgstamas animacinis filmas „Ledo šalis“.



2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Su vaikais kalbamasi apie žiemą: kodėl žiema sninga, kas yra sniegas, kodėl užšąla vanduo, kas yra ledas, kur jį galima pamatyti, ar galima vasarą rasti ledo, jei taip, tai kur; ką smagaus galima nuveikti žiemą ir t. t. Aptariami matyti filmai: kokius gamtos reiškinius vaikai pastebėjo filme, kokia oro temperatūra ten galėjo būti, iš ko jie apie tai sprendžia ir t. t. Vaikai dalijasi mintimis, įspūdžiais.

Išklausius vaikų pasakojimus, jų patirtį, kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – tyrinėti, jį ką gali pavirsti vanduo.

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Užšalantys ir neužšalantys vandens telkiniai (jūros, ežerai, upės ir t. t.);
- varvekliai;
- Žemės vandens išteklių;
- vandens tausojimas;
- vandens tarša.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai įvardija keletą vandens būsenų;
- supranta, kad pažinti gamtos reiškinius galima per įvairius bandymus;
- nurodo priežastis – padarinio ryšius tarp vandens būsenų („jei... tai...“);
- projekto rezultatus fiksuoja, apibendrina, daro išvadas; kuria ledų receptus, gamina kokteilius, supranta, kad rezultatai galima pasiekti, naudojantis skirtingomis priemonėmis ir technikomis (pvz., piešiant snaiges);
- atlikdami komandines užduotis, supranta, kad kiekvieno indėlis svarbus, drąsiai reiškia nuomonę, noriai dalijasi įspūdžiais, bendradarbiauja.

Į KĄ GALI PAVIRSTI VANDUO?

4.

Projektinė vaikų veikla

- Vaikams pasiūloma paeksperimentuoti su ledo kubeliais: jį šaldymo indeliu pripilti vandens ir juos užšaldyti – pasigaminti ledo kubelių; ledo kubelius ištirpdyti šaltame ir karštame vandenyje, išmatuoti vandens temperatūrą, laiką, per kurį kubelis ištirpsta; pastebėjimai fiksuojami, daromos išvados;
- kartu su pedagogu vaikai šaldo vaisius, uogas ir daržoves;

- imituodami šerkšną, vaikai ant šakelių augina kristalus iš persotinto druskos tirpalo;
- vaikai garina vandenį ir stebi, kas vyksta; aiškinasi, kodėl;

- karštas vanduo supilamas į buteliukus, greitai užmaunamas balionas ir stebima, kas vyksta;
- gaminami valgomieji ledai, stebima jų konsistencija, jie ragaujami;
- vaikai piešia, kerpa ir kitaip gamina snaiges;

- svarstoma, kaip projektas bus tęsiamas lauke: nukritus temperatūrai, bus pučiami muilo burbulai ir stebima, kaip jie kristalizuojasi, žiūrima, kas atsitinka, kai jie sprogo (sudūžta kaip stiklas); bus įrengiama mini čiuożykla (ant išlyginto sniego pripilama šilto vandens ir stebima, kaip vanduo virsta ledu; gaminami ledo „saldainiukai“ (į formeles supilamas vanduo, įdedamas pagaliukas, palaukiama, kol užšals) ir kt.

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- bendraus su grupės draugais; dirbs grupelėmis ir visi kartu;
- susitelks bendrai sutartai veiklai – tyrinės vandens būsenas;
- paaiškina, kam reikalingos taisyklės ir susitarimai, jų laikysis, suprasdamas padarinius (pvz., galima nudegti);
- klausydamasis draugų minčių ir pastebėjimų apie vandenį, sukaups dėmesį;
- domėsis sveika mityba, diskutuos, ar sveika valgyti ledus arba kaip pasigaminti sveikesnių ledų;
- atidžiai klausysis draugo, pedagogo pasakojimų apie vandens būsenas, eksperimentus ir pan.;
- savo žinias ir patirtį apie vandenį, jo būsenas pristatys draugams;
- žiūrės filmą, jį aptars, girdės ir reaguos, ką sako kiti;
- stebės snaigės formas, pasirinktą techniką, kurs snaigę;
- dirbs susikaupęs, baigs pradėtą darbą;
- susitvarkys darbo vietą;
- planuos, ką dar norėtų tyrinėti;
- mokysis bandydamas;
- vykstant projektui lavės vaiko vaizduotė, plėsis ir įvairės interesai;
- planuos tyrinėjimo veiklas, numatys reikiamas priemones;
- sužinos, iš kur jų galima gauti;
- supras vandens teikiamą naudą ir keliamus pavojus;
- vertins vandens galią;
- fiksuos savo tyrimų rezultatus ir kt.

Į pagalbą pedagogui

Pedagogas aptaria saugumo taisykles: atliekant bandymus su vandeniu, ledu, o ypač su vandens garais, reikia būti atsargiems. Kuriant ledų kokteilių receptus, snaigių formas, kitus darbelius, pedagogas skatina vaikus būti išradingus, savitus, nekopijuoti draugų. Daug vertingų idėjų bandymams su vandeniu pedagogas ras internete, pavyzdžiui, kaip pasigaminti „karšto“ ledo:



Projektui vykdyti naudinga literatūra:

G. Stankevičienė. 101 būdas, ką veikti, kai neturi, ką veikti. Debesų ganyklos, 2017.
A. van Saan. Eksperimentai kiekvienai dienai. Vasara. Šviesa, 2016.
A. van Saan. Eksperimentai kiekvienai dienai. Žiema. Šviesa, 2016.

Pasiūlymai tėvams

Kelionėje į darželį ar per pasivaikščiojimą namiškiams pasiūloma atkreipti vaikų dėmesį į žiemos grožį (pusnis, sniego žibėjimą ir kt.), namuose pasigaminti snaigių girliandą ir pan.



Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai, atlikdami paprastus gamtos stebėjimus, tyrinėjimus, pažįsta gyvąją gamtą;
- būdami miške, išgyvena teigiamas emocijas, pajunta gamtos žavesį ir ramybę, atsipalaiduoja;
- supranta, kokie skirtingi ir ypatingi yra miško augalai, kokių sąlygų reikia jiems augti;
- rinkdami informaciją apie miško augalus, tyrinėdami, geriau pažįsta gamtą, ją tausuoja.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Susipažįsta su miško medžiais, augalais, grybų rūšimis, žvėrimis, juos lygina, klasifikuoja;
- tyrinėja, pažįsta gamtos gėrybes tiek realioje, tiek virtualioje aplinkoje – naudodamiesi IT;
- pritaiko patirtį, pasitelkdami įvairias meninės raiškos priemones: piešdami, lipdydami, tapydami, aplikuodami ir t. t.;
- vaizduodami miško augalus (medžius, krūmus, žoles, samanias), kurdami grybų, uogų muliažus, stengiasi kurti savitai, nekopijuoti kitų;
- atlikdami grupines miško gyventojų tyrinėjimo užduotis, supranta, kad kiekvieno indėlis yra svarbus; noriai dalijasi įspūdžiais, bendradarbiauja.

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Išlikimas gamtoje;
- miško ekosistema;
- miško gėrybės mityboje – patiekalų gamyba, konservavimo būdai;
- miško tvarkymas – akcija „Darom“.

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Su vaikais pažiūrime filmuką apie mišką, jie aptariami. Klausomasi miško garsų įrašų, skaitoma J. Marcinkevičiaus eiliuota pasaka ar žiūrimas animacinis filmas „Grybų karas“, klausomasi pasakos garso įrašo:



Vaikams siūloma prisiminti, kada lankėsi miške, ką ten veikė, ką matė, ką patyrė.



2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Išklausomi vaikų pasakojimai, įspūdžiai. Vaikams pasiūloma patyrinėti miške augančius medžius, grybus, uogas, miške gyvenančius gyvūnus, juos stebėti, vėliau – piešti, kurti iš popieriaus, akmenukų, kaštonų, modelino ar kt. Sutariama, kokias veiklas vaikai norės atlikti, kartu su vaikais numatomas projekto tikslas – patyrinėti, kokių stebuklų esama miške.

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Kas auga miške?“, „Kas slypi girių glūdumoje?“, „Kokių stebuklų būna miške?“ ar pan.);
 - ką stebės, ką ir kaip jie fiksuos, lankydami miške; kokia technika kurs pasirinktą augalą (medį, krūmą, samaną, žolę, uogas) ar gyvūną.
- Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės konkrečioms veikloms atlikti: išmaniųjų įrenginių, įvairių rūšių miško augalų, skaitmeninio ar paprasto mikroskopo, didinamojo stiklo, lentelės, neaštrių peiliukų, akmenukų, popieriaus lapų, teptukų, spalvotų pieštukų, kreidelėlių, guašo, lipalo, karštų klijų, tualetinio popieriaus ritinėlių, spalvoto popieriaus, plastilino.

KOKIŲ STEBUKŲ YRA MIŠKĖ?

4.

Projektinė vaikų veikla

- Vaikai, susiskirstę į grupes, iš įvairių šaltinių renka informacinę medžiagą, ir kiekviena grupė kuria plakatus, standus apie miško augalus, medžius, žvėris, grybus;
- vaikai išsamiai pristato, ką sužinojo apie savo objektą: kokiose vietose auga (gyvena) pasirinktas augalas, grybas ar gyvūnas, kokių sąlygų reikia jo gerovei ir pan.;
- grybų, uogų, kerpių, samanų, žolių, medžių žievės pavyzdžiai tyrinėjami, stebint plika akimi ir per didinamąjį stiklą, mikroskopą; jie lyginami, piešiami, fotografuojami išmaniųjų įrenginių;

- vaikai, pasirinkę norimą techniką ir priemones, kuria pasirinktą gyvūną, augalą ar grybą;

- kuriami lizdo, olos, skruzdėlynų maketai ir pan., bandoma nupinti krepšio fragmentą ir kt.;

- sukurti kūrybiniai darbai eksponuojami;

- vaikams skaitomos knygelės

apie mišką ir jo gyventojus, gali būti klausomasi pasakos „Eglė žalčių karalienė“, tradicinių lietuvių dainų apie, pavyzdžiui, ažuolą, lazdyną ir pan.;

- su vaikais aptariama, kokių dar pasaulyje yra miškų, kuo jie ypatingi (pvz., džunglės);

- gilnamasi, kodėl ir kaip reikia saugoti miškus;

- vaikams pasiūloma miške prisirinkti vaistinių augalų, iš jų išsivirti arbatą, ją skanauti;

- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas lauke (pvz., bus organizuojama išvyka į mišką ir natūralioje aplinkoje paprasčiausiais prietaisais, taip pat pasitelkiant regą, uoslę ar lytėjimą, tyrinėjami ten augantys medžiai, krūmai, žolės, samanos, kerpės, grybai, gyvenantys vabalėliai), ieškoma grybų, jie atpažįstami išmaniųjų įrenginių (pvz., programėle „Mushroom Identify“) ir kt.

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- dalyvaudamas projekte „Kokių stebuklų yra miške?“, vaikas bendraus, mokysis susitarti;
- susitelks bendrai suplanuoti veiklai;
- supras elgesio miške taisykles ir jų laikysis;
- klausydamasis pasakojimo, žiūrėdamas filmą, kurdamas, tam tikrą laiką sukaups dėmesį;
- atpažins valgomus ir nevalgomus grybus, augalus, uogas, išsiaiškins jų poveikį sveikatai;
- sukurs pristatymus apie grybus, augalus, medžius, gyvūnus; surinktą informaciją pristatys, aptars;
- susipažinęs su medžiais, miško augalais, žvėrimis, juos apibūdins, vartos naujus žodžius ir terminus;
- kurs plakata, standą, pieš, fotografuos ir kt.;
- stebint ir tyrinėjant miško gyvenimą, kuriant įvairius darbelius, lavės vaiko vaizduotė, plėsis ir įvairės interesai, tobulės meninė raiška;
- vykstant projektui vaikas bandys klasifikuoti pateiktą informaciją, išsiskirti tolesnius uždavinius, ieškos įvairių būdų tikslui pasiekti, kliūtims įveikti, mėgins apmąstyti savo mokymosi procesą ir rezultatus;
- įvairiais būdais ir priemonėmis tyrinės miško „stebuklus“;
- drąsiai ieškos informacijos apie mišką, suplanuos plakato, stando kūrimo darbus ir juos atliks;
- palygins, ką žinojo apie mišką anksčiau (prieš projektą) ir ką žino dabar, numatys, kokie pavojai tyko miške ir kaip nuo jų apsisaugoti;
- vykstant projektui mokysis taikyti IT priemones informacijos apie gamtos gėrybes paieškai, jos pristatymui;
- tyrinės gamtą, naudodamasis IT.

Į pagalbą pedagogui

Pedagogas šnekina vaikus, skatina juos reikšti mintis, įspūdžius, parenka ir pasiūlo vaikams nesudėtingų patirtinių užduočių, padedančių pažinti miško gėrybes ir žvėris, tyrinėjant patirti pažinimo džiaugsmą. Pasirinkęs projekto kryptį, pedagogas gilnina į augalų, grybų, žvėrių vietą miško ekosistemoje, jų gyvenimo sąlygas ir kt. Taip pat pravartu paieškoti įdomesnių dirbinių iš gamtinės medžiagos ir pasiūlyti vaikams sukurti ką nors panašaus, bet savitai. Reikėtų susipažinti ir su skaitmeninėmis programėlėmis gamtai pažinti (pvz., „Mushroom Identify“) ar kt.

Naudingos nuorodos:

Usborne. Pažink gamtą. Alma littera, 2019.
R. Kazlauskas, D. I. Kazlauskienė. Lietuvos girių glūdumoje. Alma littera, 2000.
S. Paltanavičius. Eime į gamtą. Alma littera, 2012.
R. Iršėnaitė. Grybai Lietuvos miškuose. Terra publica, 2014.

Pasakojimas apie ažuolą:

pristatymas apie medžius:

apie augalus:

apie mišką:

dainos apie medžius:



Pasiūlymai tėvams

Namiškiams pasiūloma organizuoti išvyką su vaiku į mišką, juo grožėtis, jį stebėti, fotografuoti. Tėvams patariama paskatinti vaikus rinkti informaciją apie miško augalus, gyvūnus, namie kurti herbariumus, gyvūnų atvaizdų albumus ir pan.

Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai susipažįsta su daiktų konstrukcija ir jų funkcijomis, technikos galimybėmis;
- surinktą informaciją apie virtuvės daiktus sistemina, klasifikuoja, randa bendrumų ir skirtumų;
- tyrinėja ir dirba su tikrais įrankiais;
- supranta technikos privalumus ir jos keliamus pavojus;
- išsiaiškina, kaip dirbti atsargiai ir saugiai;
- supranta, kas yra atsakingas vartojimas;
- veikia kartu, bendradarbiauja, siekdami bendro tikslo.

6.

Išsiaiškinti, kurias idėjas galima tęsti

- Išvystyti maisto gamybos įmonę;
- apsilankymas stalių, autoserviso ir kt. dirbtuvėse;
 - kaip saugiai naudotis elektros prietaisais: 
- atsakingas maisto produktų vartojimas, vandens, elektros energijos naudojimas.

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Pedagogas atsineša į grupę senovinių buitinių rakandų ar įrenginių – pavyzdžiui, sūrspaudį, medinį miltų sijotuvą, sviestamušę ir t. t. Šalia sudedami panašios paskirties šiuolaikiniai virtuvės prietaisai ir įrenginiai. Su vaikais kalbama, kokia galima senųjų prietaisų paskirtis, kaip jie veikia, prašoma surasti šiuolaikinį atitikmenį. Tada aplankoma darželio virtuvė ir apžiūrima jos įranga, įrankiai, virėjų paklašinėjama, koks prietaisas ar įrankis kaip vadinasi, kam jis skirtas.

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Susipažinus su senoviniais ir šiuolaikiniais prietaisais ir įrankiais, apsilankius darželio virtuvėje, aptariama, kokius įrankius ir buitinius prietaisus žmonės naudoja, gamindami maistą namų virtuvėje. Išsiaiškina, iš kokių medžiagų padarytas vienas ar kitas virtuvėje esantis daiktas. Vykstant projektui vaikai pasiūlo ką nors pagaminti, padengti stalą, paragauti, aptarti ir piešiniiais iliustruoti saugaus darbo virtuvėje taisyklės.

Išklausomi vaikų pasakojimai, patirtys, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – išsiaiškinti, kokių įrankių ir prietaisų rastume virtuvėje.

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Kuo gaminti maistą?“, „Ką rastume virtuvėje?“ ar kt.);
 - kaip projektas vyks, kas už ką projekte bus atsakingas, kaip projekte veikti saugiai ir kt.
- Su vaikais aptariama, kokios priemonių reikės: staltiesių, servetėlių, indų, virtuvės įrankių, virdulio, svarstyklių, maisto produktų, buitinių įrangos parduotuvių reklaminių leidinukų, nenaudojamų buitinių prietaisų.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai domisi virtuvėje naudojamais daiktais, jų konstrukcija, paskirtimi, juos atpažįsta, jais saugiai ir atsakingai naudojami pagal paskirtį;
- gamindami konkretų patiekalą, sveria, matuoja;
- pjausto produktus tam tikromis geometrinėmis figūromis, jas atpažįsta ir įvardija;
- paaiškina virtuvės daiktų bendrumus ir skirtumus;
 - naudojami tikrais įrankiais;
 - paaiškina, kaip dirbti atsargiai ir saugiai.



KĄ RASTUME VIRTUVĖJE?

4.

Projektinė vaikų veikla

- Vaikams pasiūloma įvairiuose šaltiniuose paieškoti (paklausti tėvų ar globėjų, senelių ir t. t.) ir surinkti informaciją apie senuosius indus ar buitinius prietaisus ir ją pasidalyti grupėje;
- iš reklaminių buitinių įrangos prekių, prekybos centrų lankstinukų karpoma ir ruošiamas plakatas „Ką galiu rasti virtuvėje“; daiktai gali būti grupuojami pagal kategorijas: maistas, stalo tekstilė, virtuvės indai ir įrankiai, stalo indai ir įrankiai, buitinė technika, daiktai karštam maisto apdorojimui ir kt.;
- aptariamos saugaus darbo virtuvėje taisyklės, asmens higienos reikalavimai;

- vaikai gamina pasirinktą patiekalą, pavyzdžiui, daržovių ar vaisių kokteilius, salotas (sveria, matuoja, pjausto produktus tam tikromis formomis), jo gamybą fiksuoja išmaniuoju įrenginiu, sutartiniais ženklais, piešiniiais ar žodžiais užrašo receptą, sukuria pavadinimą, pristato, vaišiniasi patys ir vaišina draugus;

- vaikai tyrinėja, praktiškai naudojami senoviniai virtuvės įrankiai;

- atliekami bandymai, pavyzdžiui, iš kokios medžiagos pagaminti indai ilgiau išlaiko šilumą, kas gali atsitikti, jeigu į šaltą stiklinę įpilama karšto vandens, ir kt.;

- iš nenaudojamų buitinių prietaisų vaikai kuria naują daiktą, ardo neveikiančius buitinius prietaisus ir iš jų pasirenka tinkamas detales naujam daiktui;

- vaikai išbando virtuvėje esančius įrankius, pasigamina kokteilį ar kitokį nesudėtingą patiekalą – susitariama, kokį patiekalą gamins, aptariama, kiek ir kokių maisto produktų, įrankių, indų ar buitinių technikos reikės;

- vaikams pasiūloma pagaminti svečių kortelių ar servetėlių žiedų, padengti stalą;

- virtuvės įrankiai naudojami ir ne pagal paskirtį, kūrybiškai: pavyzdžiui, suribiamas ansamblis, grojantis šaukštais, šaukšteliais, puodeliais, dubenėliais, ir sukuriamas „virtuvės muzika“;

- projektas tęsiamas lauke: aplankoma kavinė ir pasikalbama su jos darbuotojais.

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- dalyvaudamas projekte „Ką rastume virtuvėje?“, pasakos draugams, pedagogui apie savo patirtį, išsakys pastebėjimus, kels klausimus ir ieškos atsakymų;
- gamindamas patiekalą ar atlikdamas kitą projektinę veiklą, išlaikys dėmesį, įvardys, ką gali atlikti pats, o kur reikia suaugusiojo pagalbos;
- dirbdamas virtuvėje su įrankiais ir įrenginiais, paaiškina, kam reikalingos taisyklės ir susitarimai, jų laikysis;
- teiks pirmenybę sveikam ir vertingam maistui;
- gamindamas maistą, laikysis būtiniausių asmens higienos reikalavimų, ugdydys savitvarkos įgūdžius;
- saugiai naudosis mechaniniais ir elektros prietaisais;
- parengs savo receptą – jį užrašys (žodžiais, sutartiniais ženklais) ir juo pasidalys su kitais;
- klausydamasis virtuvės prietaisų apibūdinimo, iš konteksto atpažins nežinomo žodžio reikšmę;
- drąsiai įgyvendins savo kūrybinius sumanymus, improvizuos;
- kūrybiškai naudos įvairias priemones, padedančias įgyvendinti jo sumanymus virtuvėje;
- bandys sisteminti, klasifikuoti surinktą informaciją, rasti bendrumų ir skirtumų, kūrybinę užduotį ar darbą atliks nuo sumanymo iki norimo rezultato, rezultata aptars, tobulins savo sumanymus;
- plėsis ir įvairės vaiko interesai, akiratis, jis ieškos, ras ir gebės skirtingomis priemonėmis siekti rezultato;
- stiprės vaiko gebėjimas įgyvendinti sumanymus;
- drąsiai naudosis virtuvės technikos naujovėmis tikslui pasiekti;
- žinias ir patirtį apie virtuvės įrangą sieks patikrinti, patobulinti, įgyvendinti praktinėje veikloje;
- vykstant projektui suaugusiojo padedamas naudosis skaitmeninėmis technologijomis (indukcinėje ar kt. kaitlentėje programuos virimo, kepimo funkcijų atidėjimą ir t. t.), ieškos reikalingos informacijos.

Į pagalbą pedagogui

Pedagogas skatina vaikus reikšti mintis apie vykdomą projektą, parenka ir pasiūlo vaikams nesudėtingų patirtinių užduočių, padedančių pažinti artimos aplinkos daiktus, suprasti, kodėl reikia atsargiai ir saugiai su jais elgtis. Prieš gaminant patiekalus, svarbu išsiaiškinti, ar vaikai nėra alergiški vienam ar kitam maisto produktui. Siūlomos projekto veiklos diferencijuojamos pagal vaikų gebėjimus. Į veiklas ypač reikėtų įtraukti vaikus iš nepalankios socialinės-ekonominės aplinkos, stokojančius namų jaukumo.

Pedagogui verta pasidomėti:

vaikų elgesio etiketu prie stalo:



kaip vaikams saugiai elgtis virtuvėje:



BBC filmų serija apie įvairių daiktų gaminimą. Filmas apie sviesto gaminimą namų sąlygomis:



Rekomenduojamos knygos:

D. Kandrotienė. Šaukšto Šmaukšto stalo akademija. Debesų ganyklos, 2016.
John Fardnon, Rob Beattie. Ką turėtum žinoti. Nieko rimto, 2015.
P. Dundulienė. Lietuvos etnologija. Mokslas, 1991.

Pasiūlymai tėvams

Tėvai dalyvauja maisto gamintoje veikloje, ieško informacijos apie anksčiau naudotus buitinius prietaisus, aiškina su vaiku, kokius buitinius prietaisus galima rasti namų virtuvėje, aptaria, kam jie naudojami. Vaikai paraginami padengti stalą pietums, vakarienei; tėvai paskatinami nufotografuoti namuose vaiko serviruotą stalą (pietums ar pusryčiams), surengiama grupės parodėlė, ji aptariama.

Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai susipažįsta su Lietuvoje išlikusiomis pilimis ir dvarais, jų istorijos ir kultūros paveldu; plečia akiratį;
- išbando savo inžinerinius, konstrukcinius gebėjimus;
- bendradarbiaudami patiria kūrybos džiaugsmą, pajunta, kad kiekvienas gali prisidėti prie grupės kūrybos;
- įvairiomis priemonėmis (pvz., piešiniais, projektais) perteikia, ką išmoko, pamatė, suprato;
- ieškodami informacijos internete, mokosi naudotis IT.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai domisi, klausinėja, renka informaciją apie kultūros objektus;
- senovės pilių, dvarų architektūrą, aplinką, puošybą lygina su dabartiniais statiniais;
- pasakoja apie įspūdžius, patirtus lankantis pilyse, dvaruose ir kituose kultūros objektuose, paaiškina, kodėl tai įdomu;
- išbando įvairius maketų kūrimo būdus ir priemones, projektuoja, konstruoja;
- pedagogo ar namiškių padedami, ieško informacijos internete, naudojami IT.

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Viduramžių šokiai;
- senoviniai žaidimai;
- gražiausios Europos pilyys;
- didžiausi, aukščiausi, keičiausi pasaulio statiniai;



1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Artėjant istorinėms Lietuvos šventėms (Karaliaus Mindaugo karūnavimo diena, Žalgirio mūšio pergalės minėjimui ir t. t.), vaikai supažindinami su šalies istorija ir architektūriniu paveldu.

Siekiant sukurti intriga, grupės patalpoje skamba viduramžių muzika (klavesinas, dūdmaiškis, arfa, fleita, būgnai ar pan.), ekrane rodomi pilių, dvarų vaizdai, viduramžių didikų portretai, vaikams pasiūloma pažiūrėti istorinių šokių vaizdo įrašų. Su vaikais aptariamas reginys, palyginama, kuo šiuolaikiniai šokiai, muzika, apranga, statiniai ar kt. skiriasi nuo matytųjų.

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Vaikams pasiūloma prisiminti, ką jie yra girdėję, skaitę apie pilis, dvarus, papasakoti įspūdžius, jei yra lankęsi pilyje ar pan., vaikams pasiūloma nupiešti įspūdžius iš kelionių ar tai, kaip jie įsivaizduoja pilis, dvarus. Toliau vaikai diskutuoja, ką jie norėtų sužinoti ar patirti, siekdami suprasti, kaip gyveno žmonės viduramžiais. Gal jie norėtų nuvykti į garsias Lietuvos pilis ar netoliese esančius dvarus, galbūt norėtų apsienginti taip, kaip rengėsi tų laikų žmonės, ir pasimokyti jų šokių, gal norėtų iš arti pamatyti riterių šarvus? Kartu su vaikais sutariama, kad projekto tikslas – sukurti pilies maketą.

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Kaip pastatyti pilį?“, „Ką slepia pilys?“ ir kt.);
- kurias pilis, dvarus jie norėtų aplankyti, kas padės organizuoti išvyką į pasirinktą pilį ar dvarą, kaip vyks pilies maketo kūrimas grupėje ir kt.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės maketui kurti: kartono, klijų, guašo, teptukų, karštų klijų, tualetinio popieriaus ritinelių, įvairių dydžių dėžučių, spalvoto popieriaus, spalvotų pieštukų, virtuvės įrankių ir indų, fotoaparatu, telefonų ar kitų įrenginių, Lietuvos žemėlapiu ir t. t.

KAIP PASTATYTI PILĮ?

4.

Projektinė vaikų veikla

- Vaikai grupėje pasidalija namuose surasta informacija apie pilis ar dvarus, papasakoja, kaip ir kur jos ieškojo, kas joje buvo įdomiausia. Jeigu vaikai į grupę atsineša knygų ar nuotraukų – surengiama jų paroda. Pasitarus su vaikais, planuojama ir organizuojama edukacinė kelionė į pilį, dvarą. Kelionėje vaikai, stebėdami ir nagrinėdami kultūros paveldo ekspoziciją, išsirenka labiausiai patikusius eksponatus, o grįžę į grupę, juos piešia. Jei buvo suorganizuota išvyka į kelias pilis, dvarų sodybas, prisimenama, ką vaikai ten matė, kas jiems labiausiai įsiminė;

- pedagogo padedami, vaikai išmaniaisiais įrenginiais fiksuoja pilies „statybas“ ir iš nuotraukų sukuria fotofilmą;

- kiekvienos pagamintos pilies vėliavos ar herbai, padedant pedagogui, įsmeigiami į Lietuvos žemėlapij pagal apytiksles tos pilies ar dvaro koordinatas;

- suaugusiųjų padedami, vaikai paruošia pilies pristatymą (pilyje nupieštų piešinių ekspozicija, nuotraukos, fotofilmas, pačių sukurtas viduramžių šokis ar pan.);

- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas lauke (pvz., iš įvairaus dydžio kartono, medžio, plastiko dėžių ar sniego bus statoma pilis; ant sniego spalvotais dažais piešiami įvairių rūšių pastatai; iš smėlio statomas viduramžių miestas ir t. t.).

- susiskirstę grupelėmis, vaikai nutaria, kokių Lietuvos pilių maketus kurs, koks bus pilių maketų dydis, iš kokių medžiagų bus gaminamos maketų detalės, kokia muzika galėtų skambėti grupėje įgyvendinant projektą ir kt.;

- grupėse vaikai piešia, projektuoja pilis; tai atlikti bando ir kompiuterine piešimo ar konstravimo programa;

- vyksta pilių „statyba“ – bokštų, sienų, gynybinių įrenginių, pakeliamųjų tiltų ir kt.;

- vaikai piešia herbus, vėliavas ir t. t.;

- iš pasirinktų priemonių konstruojamos to laiko transporto priemonės, sukuriama tuo metu dėvėtos aprangos fragmentai ar visi kostiumai ir pan.;

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- statydamas pilį, susitelks bendrai veiklai, išlaikys dėmesį, susidūręs su sunkumais nepasiduos, juos bandys įveikti ar išspręsti;
- tarsis, bendraus, priims bendrus susitarimus;
- bendradarbiaudamas, sieks bendro tikslo;
- statydamas pilį, kurdamas herbus, dirbs susikaupęs, ugdysis įgūdžius kruopščiai dirbti;
- žiūrėdamas filmą, klausydamasis skaitomo teksto, tam tikrą laiką gebės sukaupti dėmesį;
- patirs judėjimo džiaugsmą, šokdamas viduramžių šokius;
- laikysis saugumo reikalavimų;
- drąsiai, aiškiai ir nuosekliai pasakos apie pasirinktą pilį, pristatys savo sukurtą maketą, apibūdins savo potyrius;
- skaitys ir (ar) rašys pilių pavadinimus;
- dalyvaus surengiant parodą apie Lietuvos pilis;
- internete rasta informacija dalysis grupėje;
- nagrinės, vertins dvaruose, pilyse esančius meno, kultūros paveldo eksponatus;
- kurs fotofilmą;
- šoks viduramžių šokį, kurs kostiumą ar jo fragmentą;
- išsikels projekto tikslą, numatys etapus ir veiklas jam pasiekti;
- pastebės savo atlikto darbo klaidas ir jas taisys;
- aptars rezultatus;
- fantazuos, projektuos ir kurs pasirinktą pilį;
- konstruos pasirinktą techniką;
- dalyvaudamas projekte „Kaip pastatyti pilį?“, ugdysis gebėjimą kurti, planuoti, vėliau – ir įgyvendinti savo idėjas;
- ieškos ir kritiškai atsisirinks būsimoms projekto veikloms tinkamiausias idėjas ir priemones, argumentuodamas susitars su draugais;
- pedagogo ar namiškių padedamas, internete ieškos vaizdinės informacijos (pvz., nuotraukų, piešinių) apie Lietuvoje esančias pilis, atsisirinks labiausiai patikusią;
- išbandys prieinamą internetinę piešimo ir (ar) konstravimo programą;
- kuriamą pilies maketą fotografuos, parodys draugams, kurs fotofilmą.

Į pagalbą pedagogui

Pedagogai skatina vaikus reikšti mintis apie vykdomą projektą, parenka ir pasiūlo vaikams nesudėtingų patirtinių užduočių, padedančių pažinti kultūrinę aplinką. Siūlomos projektos veiklos diferencijuojamos pagal vaikų gebėjimus. Svarbu, kad projekte dalyvautų elgesio ir (ar) emocijų sutrikimų turintys vaikai, nes vykdomos veiklos juos pratins valdyti savo elgesį ir pan.

Pasirinkus projekto kryptį, pedagogui vertėtų pasidomėti literatūra projekto tema:

- A. Bachini. Pažvelk iš arčiau į Viduramžius. Šviesa, 2005.
 Dž. Kleras. Aš ten buvau. Viduramžių miestai. Alma littera, 1995.
 C. Bruzzone. Technologijos ateities išradėjams. Šviesa, 2018, 6 psl.
 I. Veliūtė, V. Kandrotas. Lietuvos dvarai ir pilyys. Terra publica, 2015.

Kitos naudingos nuorodos:

Panemunės pilis:



Trakų pilis:



Kauno pilis:



Gedimino pilis:



Medininkų pilis:



Lietuvių liaudies tradicinių judriųjų žaidimų vadovas:



Straipsnis apie heraldiką:



Pasiūlymai tėvams

Namiškiams pasiūloma su vaiku prisiminti aplankytą pilis, padėti vaikui iš įvairių šaltinių (enciklopedijų, pasakų knygų, interneto ir kt.) surinkti informaciją apie pilis, dvarus, drauge su vaiku iš kartoninių dėžių sukonstruoti pilį. Savo darbus vaikai nufotografuoja ir pristato grupės draugams (galima atsinešti maketus ir surengti šeimų sukurtų pilių parodą „Mūsų svajonių pilys“ ar pan.). Tėvai padeda suorganizuoti ekskursiją į sutartą pilį, dvaro sodybą. Žiemą tėvams pasiūloma kartu su vaikais organizuoti „Architektų konkursą“ (renkama pati gražiausia ir originaliausia sniego pilis).

Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai geriau pažįsta negyvosios gamtos reiškinius;
- kelia hipotezes, numato galimus įvykių padarinius, įvardija akivaizdų priežasties ir padarinio ryšį;
- vėjo jėgą pritaiko pagamintuose dirbiniuose;
- atlikdami bandymus, patiria atradimų ir kūrybos džiaugsmą.

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Išvyka į meteorologijos centrą;
- vėjo jėgainės;
- vėjo malūnai;
- cunamiai, tornadai, uraganai.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai aiškina, kodėl įdomu stebėti gamtos reiškinius;
- stebi aplinką, atlieka bandymus su vėju;
- nustato vėjo kryptį, išmatuoja jo stiprumą;
- panaudoja vėjo jėgą žaisdami;
- fiksuoja pastebėjimus (simboliais ir kt.), lygina, daro išvadas, jas pristato draugams ir tėveliams.

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Šio projekto veiklas rekomenduojama atlikti vėjuotą rudenį ar pavasarį. Klausomasi vėjo garsų lauke ir grupėje (ventiliatoriais sukuriamas oro srautų judėjimas). Kad būtų akivaizdžiau, prie durų staktų ar kitų konstrukcijų pakabinamos juostelės iš popieriaus, plėvelės ar pan. Bandoma atspėti, kada galima išgirsti tokius garsus, kas juos skleidžia; galima pasekti pasakos „Vėjo malūnas“ ištrauką.

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Su vaikais diskutuojama, kada vėjas yra „draugiškas“, o kada žmonėms sukelia daug rūpesčių. Išklausomi vaikų pasakojimai apie patirtą vėjo galią (nupūsta kepurė, kamuolys, palapinė ar kt.). Vėjo galia parodoma, naudojant ventiliatorių ir teniso kamuoliukus ar pan. Vaikai pasiūlo gaminti vėjo malūnelius, laivelius su burėmis, vėjarodes ar kita.

Kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – pažinti vėją.

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Kodėl sukasi malūno girnos?“, „Kas be rankų, be kojų duris atlapoja?“ ir kt.);
- kokius vėjo jėgą naudojančius įrenginius jie gamins, kas už ką projekte bus atsakingas, kokias IT ir kitas priemones reikės naudoti.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: ventiliatorių, plaukų džiovintuvų, iešmelių, medvilninio audinio, klijų, putplasčio ar medžio kaladėlių, smeigtukų, pagaliukų, senų plastikinių segtuvų, žirklių, spalvoto popieriaus, guašo, teptukų, kompasų, kelių pačių pasigamintų „vėjo rankovių“ (tam prireiks lengvo audinio, daržo plėvelės ar ilgėlesnio šiukšlių maišo iš plonos plėvelės, parašutinio šilko ar pan.).

KAS BE RANKŲ, BE KOJŲ DURIS ATLAPOJA?

4.

Projektinė vaikų veikla

- Pedagogo padedami, vaikai iš įvairių turimų medžiagų (tikrų ir lengvi plastikiniai maišeliai) pasigamina skirtingas „vėjo rankoves“;
- sutartą laiką pasitelkiant „vėjo rankoves“ stebimas vėjo stiprumas, kryptis;
- pastebėjimai fiksuojami (galima pačių pasigamintame kalendoriuje); simboliais žymima, kada pūtė stipriausias vėjas ir kokie buvo jo padariniai;
- vaikams pasiūloma iš popieriaus išlankstyti lėktuvėlių, sugalvoti ir užrašyti jiems pavadinimus, lėktuvėlius skraidinti pavėjui ir prieš vėją, galima skrydžio ilgį išmatuoti ir užfiksuoti;
- vaikai, padedami pedagogo, gamina vėtrunges, aitvarus, vėjo malūnelius, burlaivius, vėjo malūnėliais varomus laivelius ir kt.;

- projektas tęsiamas lauke: pasigaminti vėjo malūnėliai, vėtrungės, plukdomi buriniai laiveliai vėjuotą dieną išbandomi – aiškinamasi, nuo ko priklauso burinio laivelio plaukimo greitis, malūnėlio sukimosi greitis, vėtrungės vėjo krypties rodymo tikslumas; leidžiami pačių pasidaryti aitvarai, helio dujų pripildyti balionai, pučiami muilo burbulai ir stebima, kaip jie kyla, kur skrenda; esant stipresniam vėjui, skraidinami pačių pasidaryti „parasparniai“ – ploni, įvairiomis spalvomis nudažyti plastikiniai maišeliai su prie jų rankenų pritvirtintais tvirtesniais siūlais (vaikams bėgant, maišeliai skrenda, kyla į viršų).



Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- tyrinėdamas vėją, laikysis taisyklių, susitarimų, gebės paaiškinti, kam jie reikalingi;
- atlikdamas projektines užduotis, valdys savo elgesį;
- veiks kartu su kitais;
- diskutuodamas apie burinius laivus, vėtrunges ir kt. tam tikrą laiką sukaups dėmesį;
- pasirinkęs tam tikrą užduotį (pvz., vėtrungės gamybą) paaiškins, ką jis gali atlikti savarankiškai, o kur reikalinga suaugusiojo pagalba;
- sužinos apie vėjo teikiamą naudą ir keliamą pavojų sveikatai;
- su draugais aptars gautus rezultatus;
- sukurs ir užrašys pavadinimus savo pagaminėtiems lėktuvėliams, laivams ar pan.;
- iš antrinių žaliavų gamins vėjo malūnėlį, burinį laivą ar pan.;
- pasirinkta technika kurs vėtrungę, aitvarą ir pristatys draugams;
- tyrinėdamas vėjo savybes, klasifikuos surinktą informaciją, išsikels tolesnius uždavinius, ieškos įvairių būdų tikslui pasiekti, kliūtims įveikti;
- tyrinėjant vėjo savybes, konstruojant įvairius gaminius, lavės vaiko vaizduotė, plėsis ir įvairės interesai, jis rinksis skirtingas priemones rezultatui pasiekti, kūrybiškai pristatys sukurtą gaminį kitiems;
- kurdamas vėjo jėgainių, burlaivių, vėtrungių modelius, idėjas pavers konkrečiais dirbiniais, planuos ir valdys sumanymus;
- prisimins, apmąstys ir interpretuos savo žinias, įspūdžius ir patirtį apie vėją, gamindamas įvairius dirbinius, sieks įprasminti savo žinias ir patyrimą praktinėje veikloje;
- suaugusiojo padedamas, atliks paprastus artimiausios aplinkos tyrinėjimus, naudodamasis skaitmeninėmis technologijomis (kompiuteriu, mobiliuoju telefonu, anemometru); apie tą patį objektą informacijos ieškos įvairiuose šaltiniuose.

Į pagalbą pedagogui

Pasirinkęs projekto kryptį, pedagogas gilinais į burinių laivų, vėtrungių istoriją Lietuvoje, vėtrungės motyvus:



Vėjo garso įrašai:



Pasakos „Vėjo malūnas“ ištrauka:



Vėjo kryptis ir greitis (m/s):



Malūnėlių varomi modeliai:



Mini vėjo jėgainė:



Giedrė Stankevičienė. 101 būdas, ką veikti, kai neturi, ką veikti. Debesų ganyklos, 2017.

Jeigu grupėje yra vaikų, turinčių sveikatos sutrikimų, reikėtų pasitarti su tėvais ir visuomenės sveikatos specialistu, kaip užtikrinti saugų šių vaikų dalyvavimą projekte.

Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai supranta, kad norint mažinti Žemės taršą, kiekvieno pastangos yra labai vertingos;
- mokosi taupiai naudoti gamtos išteklius (ir apskritai taupiai vartoti), ieško sprendimų;
- kartu ieško galimybių, kaip sumažinti gamtos taršą;
- kuria, tyrinėja, mokosi, kūrybiškai panaudodami antrines žaliavas.

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Projektas pradedamas, kartu su vaikais pasižiūrint filmuką „Vandens tarša“:



Po filmuko peržiūros su vaikais kalbamasi, kaip jie suprato tai, ką pamatė. Diskutuojama apie gamtos saugojimo svarbą, vaikams siūloma pagalvoti, kokia veikla padėtų saugoti gamtą ir taupyti išteklius.

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Su vaikais pasikalbama apie tai, kad reikia stengtis nešiukšlinti, rūšiuoti atliekas, taupyti vandenį, elektrą, darant darbelius naudoti nebereikalingus daiktus, atliekas, antrines žaliavas, dalytis knygelėmis, žaislais, išaugtus drabužėlius atiduoti mažesniesiems, valgant maisto įsidėti tik tiek, kiek pajėgi suvalgyti, ir t. t.

Sutiriamas projekto **tikslas – atsakingai ir taupiai naudoti gamtos išteklius.**

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Klimato atšilimas;
- sveika (subalansuota) mityba;
- atsakingas gamtos išteklių (vandens, elektros energijos) naudojimas;
- būdai, kaip tausoti vandenį, energiją;
- vandens reikšmė gyvymui gamtai;
- vandens valymo įrenginiai.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai domisi vandens, popieriaus, elektros ir kt. naudojimu, maisto vartojimu;
- stengiasi būti atsakingi vartotojai;
- paaiškina savo poreikius.



KAIP „NESIPYKTI“ SU APLINKA?

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Kas nutinka gamtoje, kai elgiusi neatsakingai?“, „Ar gera būti švarioje gamtoje?“, „Kaip „nesipykti“ su aplinka?“ ir pan.);
- numatomos veiklos, padedančios naudoti mažiau gamtos išteklių ir daiktų.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: įvairių produktų pakuočių, kurias būtų galima panaudoti antrą kartą, išmaniųjų įrenginių fotografavimui.

4.

Projektinė vaikų veikla

• Įvairiuose šaltiniuose renkama informacija apie atsakingo vartojimo pavyzdžius (taip pat ir neatsakingo vartojimo padarinius gamtai), rasta informacija pasidalijama grupėje ir ji aptariama;

- vaikai patyrinėja, kiek vandens sunaudoja, valydami dantukus ar plaudami rankas; pastebėjimais pasidalijama grupėje;
- vaikams pasiūloma suskaičiuoti, kiek kartų per savaitę jie eina į parduotuvę, kiek plastikinių maišelių panaudoja;

- susitariama kuo mažiau naudoti vienkartinį plastiką (rankinių, indų, kokteilių šiaudelių, pakuočių, maišelių ir kt. (jei tokių dar galima įsigyti); susitarimai gali būti užrašomi, daromas plakatas ar pan.;

- tvarkydami grupę, lauko veiklų vietas, vaikai rūšiuoja atliekas į pasigamintas dėžes;

- su vaikais aptariamas elgesys prie stalo, valgymo įpročiai, diskutuojama, kiek maisto įsidedama į lėkštę, kur toliau „keliauja“ likęs nesuvalgytas maistas, ką vaikai mano apie valgymo varžybas;

- gamindami patiekalus, vaikai stengiasi sunaudoti visą produktą (pvz., iš nuluptos mandarino žievelės susuka „roželes“, kurias naudoja atlikdami kitus darbelius, valgydami obuolį, išlupa sėkleles, jas išdžiovina ir t. t.);

- projektą tęsiant lauke, galima įsirengti kompostinę ir joje auginti sliekus.

- vaikams pasiūloma stebėti aplinką, pastebėti gamtos tausojimo atvejus, juos aptarti;

- sutariama atliekant darbelius taupiai naudoti visas priemones (baigę veiklą vaikai gali patys įsivertinti, kaip jiems sekėsi atsakingai, taupiai naudoti priemones);

- iš antrinių žaliavų gaminami darbeliai (pvz., į plastikinius grietinės ar jogurto indelius, kiaušinių dėklus sodinami augalai, iš kartono dėžučių statomi miestai, iš jogurto indelių kuriamos bitės, iš didelių plastikinių butelių – laistytuvai ir t. t.); atliekant kiekvieną veiklą, su vaikais aptariama, kiek ir kokių priemonių panaudota antrą kartą;

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- skatinamas ir palaikomas suaugusiųjų, tausos gamtinę aplinką, nešiukšlins;
- paaiškins, koks elgesys gamtoje yra tinkamas, o koks – ne;
- dalyvis patirtimi, mintimis apie vartojimą, kartu spres problemas;
- su suaugusiais ar savarankiškai tvarkys aplinką;
- džiaugsis tinkamais aplinkos tvarkymo, vartojimo pavyzdžiais;
- atsakingai rūpinsis asmens ir aplinkos švara, tvarka;
- reikš nuomonę, argumentus, kodėl verta tausoti gamtą, išteklius;
- žodžiais, simboliais „užrašys“ susitarimus;
- kūrybiškai naudos antrines žaliavas, iš jų kurs savo sumanytus projektus;
- dirbs susikaupęs, ugdysis įgūdžius dirbti tvarkingai, atsakingai;
- surinktą informaciją sistemins, darys išvadas ir taikys kasdienėje veikloje;
- kūrybiškai panaudos antrines žaliavas, pritaikys jas žaislams ir reikalingiems daiktams pasigaminti;
- antrines žaliavas pavers konkrečiais gaminiais, sumažins išlaidas, panaudodamas ir pritaikydamas nebereikalingas atliekas;
- prisimins, apmąstys ir interpretuos savo įspūdžius ir patirtį, savo žinias ir patyrimą sieks įprasminti gyvenimiškose situacijose;
- naudosis skaitmeninėmis technologijomis (kompiuteriu ar planšete), skirtinguose informacijos šaltiniuose ras informaciją ir ją pasidalys.

Į pagalbą pedagogui

Vertėtų nuodugniau pasidomėti aplinkosaugos, gamtosaugos idėjomis, klimato kaitos padariniams, su vaikais juos aptarti, diskutuoti. Vaikai patys turi padaryti išvadą, kad jie nori saugoti mūsų planetą ir būti atsakingi vartotojai.

Į projektą reikėtų įtraukti elgesio ir (ar) emocijų sutrikimų turinčius vaikus, taip pat vaikus, kurie turi sunkumų dėl nepalankios (kultūrinės (kalbinės), pedagoginės, socialinės-ekonominės) aplinkos.

Naudingos nuorodos:

Apie klimato kaitą:

Apie šiukšlių rūšiavimą:

Testukas vaikams, kaip rūšiuoti atliekas:

Pasiūlymai tėvams

Vaikams su tėvelių pagalba pasiūloma rasti informacijos apie atsakingą vartojimą, rūšiavimą, apie padarinius, kuriuos sukelia neatsakingas žmogaus elgesys.

Kuriu savitai,
eksperimentuoju,
improvizuoju

Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai išgyvena stiprias estetines emocijas;
- **džiaugiasi kūrybos procesu, jaučia pasitenkinimą kurdami;**
- **domisi kosmosu, pajunta kosmoso didybę;**
- **kuria ne tik savo mėgstama technika, bet ir išbando naujas;**
- **įgyvendina naujas originalias idėjas, naudoja netradicines priemones.**

6.

Idėjos, kurias galima tėti

- Legendos, sakmės, pasakos apie dangaus kūnus;
- „kosminių aparatų“ konstravimas;
- su kosmosu susijusios profesijos (pvz., išradėjai, inžinieriai, astronautai);
- Zodiako ženklai.

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Po apsilankymo planetariume ar pažiūrėjus vaizdo įrašų apie kosmosą, į grupę atsinešama įvairių vaisių (gali būti džiovintų vaisių skiltelės ar riekelės – apelsino, banano), gamtinės medžiagos ir pan. Su vaikais aptariama, kokius matytus dangaus kūnus vaisiai primena, vaikai bando piešti dangaus kūnus.

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Su vaikais pasikalbama apie jų piešinius, apsilankymą planetariume, vaizdo įrašų medžiagą, apie tai, kokios planetos ir kiti dangaus kūnai buvo matyti; kokių emocijų jie patyrė.

Aptariama, kokius dangaus kūnus primena tam tikri vaisiai ir jų džiovintos skiltelės, kita gamtinė medžiaga, ką iš jų būtų galima sukurti. Išklausomi vaikų pasakojimai, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas **projekto tikslas – sukurti savo kosmosą.**

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Kas yra virš mūsų?“, „Kaip sukurti savo kosmosą?“);
- kaip bus dirbama: individualiai, grupėmis ar bendrai, kas už ką bus atsakingas;
- kokias planetas ir dangaus kūnus jie norės kurti; kokiais būdais;
- kaip, kur ir kada darbai bus eksponuojami.

Susitarimai užrašomi lentoje; pasiūlymus teikia ir namiškiai.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: piešimo, rašymo priemonių, įvairios gamtinės medžiagos, juodo popieriaus lapų, spalvotos folijos, šviečiančių dažų, blizgių klijų, fotoaparato ar telefono, spausdintuvo, knygų apie kosmosą.

KAIP SUKURTI SAVO KOSMOSĄ?

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai džiaugiasi kūrybos procesu;
- jaučia pasitenkinimą, kurdami savaip;
- pajunta susidomėjimą dangaus kūnais, kosmosu;
- naudoja netradicines priemones;
- noriai įgyvendina savo sumanymus;
- supranta, kad kiekvieno pastangos ir rezultatas yra vertingi, kad kiekvienas gali kurti savaip; nekopijuoja vieni kitų, netrukdo vieni kitiems;
- kiekvienas pagal savo interesus ir galimybes meninę veiklą praturtina kitomis veiklomis (pvz., skaitymu, rašymu, tyrinėjimu, IT priemonėmis ir kt.).

4.

Projektinė vaikų veikla

- Klausomasi pasakų, legendų, dainų apie dangaus kūnus, menamos mįslės;
- vaikai kuria bendrą plakatą arba atskirus darbelius; žaisliniai dangaus kūnai gali būti kuriami ir iš gamtinės medžiagos;
- vaikai aptaria ir išbando įvairius dekoravimo būdus: bendras plakatas arba atskiri darbeliai papuošiami šviečiančiais dažais, blizgiais kljais, spalvota folija ir t. t.; darbelius galima papildyti, priklijuojant aplikacijų; siekiant panašumo su dangaus kūnais, vaikams pasiūloma nupiešti trūkstantis detales ir pan.;

- kuriami pasakojimai apie kosmosą (ir bendra vaikų pasakojimų knyga), sukuriamas eilėraštis arba dainelė, dangaus kūnų šokis, žaidžiamas „nesvarumas“;

- kartu su vaikais grupės bibliotekoje atrenkamos knygos apie kosmosą ir surengiama jų paroda;

- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas lauke (pvz., bus stebimas Saulės judėjimas, žvaigždės, Mėnulis, sukuriamas dangaus kūnų pavidalo mandalos arba ant asfaltuoto takelio kreida piešiamos kometos, dangaus kūnų judėjimo trajektorijos ir pan.).

- vaikai fotografuoja sukurtus darbus; jie atspausdinami spausdintuvu (pedagogas padeda vaikams);

- atspausdinti darbai įreminami (vaikai patys kuria rėmelius) ir surengiama paroda;

- vaikai kuria ir užrašo savo darbams pavadinimus (prireikus, pedagogas teikia pagalbą);

- nufotografuoti darbeliai paskelbiami darželio arba grupės interneto puslapyje, uždaramame grupės socialiniame tinkle;



Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- domėsis dangaus kūnais, rinkis apie juos informaciją;
- po apsilankymo planetariume ar vaizdo medžiagos peržiūros pavaizduos tai, ką matė;
- lygins, analizuos, kuo panašios ir kuo skiriasi planetos;
- kurdamas tam tikrą laiką gebės sutelkti dėmesį;
- bus fiziškai aktyvus, kurdamas dangaus kūnų šokį, imituodamas nesvarumą ir kt.;
- ugdysis toleranciją kitų vaikų kūrybai;
- veiks laisvai, išradingai, kūrybiškai;
- drąsiai eksperimentuos su naujomis dailės raiškos priemonėmis;
- kurdamas bendradarbiaus;
- reikės savo mintis apie kosmosą;
- bandys rašyti kurdamas plakatą, pavadinimą savo darbui;
- pasirinks priemones, kurios labiausiai tinka jo nuotakai, idėjai, sumanymui atvaizduoti;
- domėsis kitų idėjomis, išsakys savo ir gerbs kitų nuomonę;
- panaudojant įvairias grupėje turimas medžiagas kosmoso imitacijai kurti, reikšis vaiko vaizduotė ir fantazija, nestandartinis mąstymas;
- stiprės vaiko gebėjimas sumanymus paversti veiksmais, gebėjimas planuoti ir valdyti projekto sumanymus;
- prisimins, apmąstys ir interpretuos savo įspūdžius ir patirtį, sieks įprasminti savo žinias ir patyrimą projekte;
- skirtinguose informacijos šaltiniuose ieškant informacijos, ją lyginant, gretinant, kritiškai vertinant ir pristatant, fotografuojant savo darbus ir kt. bus ugdomi IT išmanymo ir kritiško vartojimo pradmenys.

Į pagalbą pedagogui

Pedagogas galėtų pasigilinti į vaikų kūrybai palankios aplinkos kūrimą, užtikrindamas, kad veiklai netrukdytų konkurencija, skubėjimas ir kopijavimas. Jei matoma, kad vienam bendram darbui vaikams susiburti sunku, galima imtis ne vieno, o kelių plakatų kūrimo grupelėmis.

Pedagogams pravartu išanalizuoti panašių projektų vykdymo patirtį, pvz.:



Naudingos nuorodos:
„Kodėl saulė naktį miega“ (kompaktinė plokštelė, 2015).

Prieš vykstant į planetariumą, išvyką reikėtų aptarti su vaikais.

Pasiūlymai tėvams

Tėvai ir seneliai pakviečiami pasidalyti turimomis kelionių nuotraukomis, kuriose nufotografuoti ypatingi dangaus reiškiniai (pvz., Saulės užtemimas ar kt.), gražūs vaizdai (pvz., saulėlydžiai), jų paprašoma papasakoti įspūdžius ir t. t. Tėvams pasiūloma padėti suorganizuoti kelionę į planetariumą, lydėti vaikus kelionėje; namuose kartu su vaikais vakare stebėti dangų, nufotografuoti Mėnulį ir žvaigždes, nuotraukas atsinešti į grupę; kartu su vaiku pasidomėti žvaigždynais, pasiūlyti vaikui nupiešti, pavyzdžiui, Didžiuosius Grįžulo Ratus ar ant stalo sudėlioti jų formą iš pupų, pagaliukų ar pan.

Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai patiria, kad kalėdinius žaisliukus galima pasidaryti patiems;
- išgyvena kūrybos laisvę ir džiaugsmą, kurdami nevaržomai;
- kalėdinius žaisliukus kuria ne tik savo mėgstama technika, bet ir išbando naujas;
- pasitikėdami savimi, įgyvendina originalias idėjas, naudoja įvairias priemones;
- pasakoja, ką sukūrė, pavaizdavo.

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Kitos šventės;
- kitų tautų šventės.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai supranta, kad kalėdinius žaisliukus galima ne vien pirkti, bet ir pasidaryti patiems;
- džiaugiasi kūrybos procesu; patiria spontaniškos kūrybos džiaugsmą;
- kalėdinius žaisliukus kuria įvairiomis (ir nestandartinėmis) priemonėmis;
- jaučia pasitenkinimą, kurdami savaip;
- tyrinėja įvairias medžiagas.

KAIP PAPUOŠTI EGLUTĘ?

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Artėjant Kalėdoms, į grupę atnešama eglutė, tačiau ji yra nepapuošta, be žaisliukų. Ant stalo sudedamos įvairios priemonės: blizgučiai, karoliukai, dekoratyviniai kristalai, popierius ir kt.

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Su vaikais pasikalbama apie tai:

- kaip vaikai švenčia Kalėdas;
 - kokie yra pagrindiniai Kalėdų simboliai (advento kalendorius, Kalėdų dovanų kojinės, vainikai, varpeliai, angeliukai ir t. t.);
 - koks medis puošiamas per Kalėdas;
 - kuo jis yra puošiamas (žaisliukais, lemputėmis, sausainiais, vaisiais ir pan.);
 - kokių dar yra eglučių puošimo tradicijų.
- Išklausomi vaikų pasakojimai, patirtys, pasiūlymai ir kartu sutariamas projekto tikslas – papuošti grupės eglutę.

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- projekto pavadinimas (pvz., „Kalėdiniai žaisliukai“, „Eglutės papuošalai“, „Kaip papuošti grupės eglutę?“);
- kokie žaisliukai bus kuriami (žvaigždės, snaižės, burbuliukai, angeliukai ar kt.);
- ar bus dirbama individualiai, ar grupelėmis;
- kada bus puošiama eglutė.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: popieriaus, lipalo, blizgučių, karoliukų, dekoratyvinių kristalų, modelino, maisto produktų sausainiams kepti, siūlų arba virvučių.

4.

Projektinė vaikų veikla

- Vaikai pasirenka reikiamas priemones savo sumanymams įgyvendinti;
- vaikai, naudodami popierių, modeliną ir klijus, kuria kalėdinius eglutės žaisliukus; jie skatinami pasakoti, ką kuria, vaizduoja, kodėl ir pan.;
- sukurtus žaisliukus vaikai papuošia blizgučiais, karoliukais, kristalais;
- vaikams pasiūloma grupėje iškepti sausainių (mėnulio, žvaigždžių ar kt. formų) ir jais puošti eglutę; vaikai sveria, lygina, matuoja, prisimena geometrines figūras;

- vaikai kuria bendrą eglutės puošmeną – viršūnę, padaro girliandą ir ją papuošia Kalėdų eglutę; prie sukurtų kalėdinių žaisliukų pririša siūlus arba virvutes;
- kuriamas virtualus advento kalendorius ar puošiama virtuali eglutė;

- vaikai klausosi pasakų, kitų kūrinių apie eglutę, Kalėdas, atjautą, atsidavimą (pvz., H. K. Anderseno pasakų), paskatinami patys sukurti šventinę grupės dainą, vaidinimą ir pan.;
- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas lauke (pvz., naudojant purkštukus ir spalvotą vandenį, ant sniego bus piešiami žaisliukai arba visa eglutė); papuošiama eglutė darželio teritorijoje.

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- sužinos apie eglučių puošimo papročius, tradicijas;
- lygins, gretins kalėdinių žaisliukų formas, spalvas, medžiagas;
- tam tikrą laiką gebės sutelkti dėmesį kurdamas;
- lavės smulkiąją motoriką;
- ugdysis tolerancija kitų vaikų kūrybai;
- gebės išreikšti savo emocinę reakciją, apibūdinti savo jausmus;
- kurdami bendrą eglės viršūnę, girliandą, kepdami sausainius, vaikai tarsis, kartu spręs, dirbs grupelėmis;
- kurdamas žaisliukus ir puošdamas kalėdinę eglutę, vaikas pasakos apie savo sumanymus, jausmus, nuotaikas;
- gebės papasakoti apie tai, kaip eglutė puošiama namuose;
- kurdamas žaislus, susikaups; pratinsis prisiimti atsakomybę už savo veiklą;
- kuriant kalėdinius žaisliukus iš netradicinių priemonių, lavės vaiko vaizduotė, gebėjimas pateikti originalias idėjas;
- drąsiai eksperimentuos su įvairiomis dailės raiškos priemonėmis;
- sumanymus pavers konkrečiu rezultatu – pagamintais kalėdiniais žaisliukais;
- puošdamas eglutę, sieks įprasminti savo žinias ir patirtį;
- internete ieškos įdomesnių idėjų savo kūrybai plėtoti.

Į pagalbą pedagogui

Svarbu išlaikyti šventės dvasią; visi visų vaikų sukurti žaisliukai yra gražūs. Projektinė žaisliukų kūrimo ir eglutės puošimo veikla gali trukti ilgiau, negu savaitę ar dvi – jei tik vaikai nori. Pedagogas pasidomi netradiciniais kalėdiniais žaisliukais, eglučių puošimo tradicijomis:

išbando įvairias technikas (pvz., dekupažo).



Pasiūlymai tėvams

Namiškiams pasiūloma padėti organizuoti išvykas prie savo ar kitų miestų kalėdinių eglučių, kartu su vaikais sukurti kalėdinį žaisliuką darželio eglei papuošti. Namuose su vaiku peržiūrėsim šventinės šeimos nuotraukos prie kalėdinių eglučių, internete paieškoma originalių kalėdinių žaisliukų idėjų, jie pasigaminami iš buitinių atliekų ar gamtinės medžiagos.



Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai patiria pažinimo džiaugsmą, domėdamiesi šviesos reiškiniu, šviesą skleidžiančiais objektais, tyrinėdami;
- meninėmis priemonėmis reikdami savo idėjas, nuotaikas, mintis, vaikai labiau pasitiki savimi;
- drąsiau naudoja įvairius raiškos būdus, eksperimentuoja.

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Šviečiantys gyvi padarai (jonvabaliai, žuvis ir kt.);
- legendos, sakmės apie dangaus kūnus;
- žvaigždynų pavadinimai.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai pažįsta šviesos reiškinių, šviesą skleidžiančius šaltinius ir prietaisus;
- plečia akiratį, domėdamiesi dangaus kūnais, žvaigždėmis;
- pajunta kūrybos džiaugsmą, eksperimentuodami įvairiais raiškos būdais;
- įgauna pasitikėjimo savimi, tyrinėdami ir panaudodami įvairias medžiagas ir įrankius;
- kurdami žvaigždes, noriai, su džiaugsmu įgyvendina savo sumanymus;
- atpažįsta linijų, spalvų, formų, medžiagų struktūrų ypatumus;
- kuria savitai.

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Su vaikais pasikalbama apie tai, kad žiemą trumpėja dienos, trūksta šviesos; atėjus vakarui, grupėje taip pat greitai pasidaro tamsu. Į grupę atsinešama įvairių šviesą skleidžiančių daiktų (žvakių, žibintų, stalinių lempų, šviesos gaublių, prožektorių, buitinių lazerių ir t. t.). Tamsesnėje patalpoje vaikams pasiūloma šiuos daiktus išbandyti.

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Su vaikais aptariama, kas ryškiausiai švietė tamsoje, kokia buvo spindulio spalva; kalbama apie tai, kam naudojami šie daiktai; svarstoma, kas atsitiktų, jeigu šių daiktų nebūtų. Pasikalbama apie dangaus kūnus: kuriuos mes matome dieną, o kuriuos galime pamatyti tik naktį. Kartu su vaikais sutariamas galimas **projekto tikslas – sukurti žvaigždėtą dangų.**

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks bus projekto pavadinimas (pvz., „Žvaigždėtas dangus“, „Stebuklingas žvaigždynas“, „Kaip sukurti žvaigždėtą dangų?“ ir kt.);
- ar sukurtos žvaigždės turės vardus; kokios priemonės bus naudojamos (tapybos, grafikos, skulptūros, keramikos, tekstilės);
- ar bus dirbama individualiai, ar grupelėmis (tai lems priemonių pasirinkimą);
- kaip ir kokiais būdais prie lubų bus tvirtinamos pagamintos žvaigždės;
- ar bus naudojami papildomi šviesos prietaisai (lemputės, lazeriukai, šviestuvai);
- pasikalbama apie veiklos saugumą.

Su vaikais aptariama, kokių dailės priemonių, netradicinių medžiagų reikės: įvairių pieštukų, teptukų, kreidelių, guašo, molio, karoliukų, folijos, vatos, spalvotų lazdelių, antspaudukų, šiaudelių, tekstilės gabalėlių, servetėlių, sagų, kinetinio smėlio, planšetinio kompiuterio, telefono, įvairialypės terpės įrangos, šviesos stalų ir t. t.

Svarstoma, kaip projektas bus tęsiamas lauke – pavyzdžiui, sukonstruojamas nedidelis švyturys ir išbandomas tamsesniu metu, žaidžiamas šviesos signalų perdavimo vienas kitam žaidimas ir pan.

KAIP SUKURTI ŽVAIGŽDĖTĄ DANGŲ?

4.

Projektinė vaikų veikla

• Vaikai pasirenka konkrečias priemones žvaigždėms kurti ir pasiskirsto į grupes pagal kūrimo techniką;

• vaikai piešia norimo dydžio žvaigždes ant storesnio lapo ar kartono, iškerpa, spalvina kreidelėmis, guašu ir kitomis priemonėmis, apklijuoja pasirinktos spalvos popieriumi, folija, plėvele, audiniu ar kt.; ant iškirptos žvaigždės formos klijuoja skirtingų spalvų folijos gabaliukus, spalvotus akmenukus, karoliukus, karpinius iš reklamų ar senų žurnalų; puošia žvaigždes dekupažo technika;

• galima iškirpti didelę žvaigždę, kad vaikai kurtų visi drauge;

• galima surengti sukurtų darbėlių parodą;

• žvaigždes galima lipdyti iš molio, plastilino, modelino, kinetinio smėlio ir pan.;

• vaikams pasiūloma piešti, naudojant kompiuterio programėles;

• žvaigždės kuriamos, naudojantis šviesos stalu;

• pritemdytoje aplinkoje vaikams pasiūloma improvizuoti žvaigždžių šokį;

• pagamintomis žvaigždėmis papuošiama grupė – tarp žvaigždžių pritvirtinamos šviečiančios girdandos; jei tai Kalėdų laikotarpis, kai kuriomis žvaigždėmis papuošiama eglutė;

• vaikams pasiūloma pasidaryti burtų lazdelių su žvaigždutėmis;

• kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas lauke (pvz., sukurtomis žvaigždėmis galima papuošti grupės, darželio, miesto eglutes).

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- kurdamas žvaigždes, tyrinės ir pažįna daiktų sąrangą;
- tyrinės, pažįna ir pagal paskirtį naudos įvairias dailės priemones (pieštukus, teptukus, kreideles, guašą, molį ar kt., taip pat netradicines medžiagas);
- vertindamas kitų vaikų kūrinius, tinkamai reikš emocijas;
- aptars veiklos saugumą;
- su suaugusiais ar savarankiškai tvarkys ir puoš aplinką savo sukurtais darbais;
- kurdamas žvaigždes bendradarbiaus, dalysis idėjomis ir priemonėmis;
- taps atsakingesnis, savarankiškesnis, kūrybingesnis, ilgiau išlaikys dėmesį, susitelks veiklai, ugdysis savikontrolės įgūdžius;
- reikš savo nuomonę, mintis, jausmus, nuotaikas, pasakos įspūdžius;
- plės ir turtins žodyną;
- kurs ir ieškos sprendimų kartu su kitais, stengsis bendradarbiauti, kurdamas žvaigždyną, mokysis kartu spręsti problemas;
- pratins prisimti atsakomybę už savo veiklą, bandys išsikelti tolesnius uždavinius, ieškos įvairių meninės raiškos būdų tikslui pasiekti, kliūtims įveikti, bandys apmąstyti savo mokymosi procesą ir rezultatus;
- lavės vaiko vaizduotė, intuityva, plėsis interesai, stiprės gebėjimai netradiciškai spręsti problemas;
- fantazuos, kurs, ieškos savitų sumanymo įgyvendinimo sprendimų;
- stiprės vaiko gebėjimai idėjas paversti veiksmu, planuoti ir valdyti projektinius sumanymus;
- išsakys savo nuomonę apie grupės draugų sukurtus žvaigždynus;
- tyrinėdamas sieks įprasminti savo žinias ir patyrimą apie įvairias dailės medžiagas ir įrankius;
- žvaigždynų tyrinėjimo rezultatus pavaizduos piešiniu, nuotrauka, garsu, filmu, schema, pristatys kitiems;
- naudosis skaitmeninėmis technologijomis žvaigždynams spalvinti ir piešti.



Į pagalbą pedagogui

Vaikai skatinami eksperimentuoti su įvairiomis priemonėmis, kurti savitai ir laisvai, naudoti įvairias dailės priemones, medžiagas savo sumanymams įgyvendinti. Pedagogui verta pasidomėti kompiuterinėmis piešimo programomis; žvaigždėmis ir dangaus kūnais, pvz:

surasti eilėraščių apie žvaigždes, pvz.:



Projekto veiklas pedagogas pritaiko pagal kiekvieno vaiko poreikius, gebėjimus, interesus.



Pasiūlymai tėvams

Tėvai pakviečiami prisidėti, puošiant grupę žvaigždėmis. Namuose kartu su vaikais kepami sausainiai – žvaigždutės, su vaikais vakare stebimas dangus, grožimasi žvaigždėmis.

Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai suvokia, kad pačių sukurti sveikinimai gali teikti kitiems džiaugsmo;
- bando įgyvendinti originalias idėjas;
- eksperimentuodami siekia įgyvendinti konkrečius sumanymus;
- vaikai patiria kūrybos džiaugsmą, naudodamiesi netradicinėmis priemonėmis (pvz., kompiuterinėmis piešimo programomis).

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai pajunta, kaip gera sveikinti, pagerbti kitą; supranta, kad pačių sukurti sveikinimai suteikia kitiems daug džiaugsmo;
- kurdami sveikinimus, noriai, su džiaugsmu įgyvendina savo meninius sumanymus;
- supranta, kad kiekvieno pastangos ir rezultatas yra vertingi, kad kiekvienas gali sukurti kitaip; nekopijuoja kitų, netrukdo vieni kitiems;
- išbando įvairius meninės raiškos būdus ir priemones; kiekvienas pagal savo interesus ir galimybes meninę veiklą praturtina kitomis veiklomis (pvz., skaitymu, rašymu, tyrinėjimu, IT priemonėmis ir kt.);
- drąsiai pasirenka sveikinimo kūrimo pobūdį, techniką;
- kuria savitus, skirtingus sveikinimus.

6.

Idėjos, kurias galima tėti

- Garsinės knygos;
- sveikinimai kitos grupės vaikams, senelių namų gyventojams, kiemo draugams ar kt.;
- kiti pagarbos rodymo kitiems žmonėms, jų džiuginimo būdai;
- reikšmingos progos žmonėms (pvz., vestuvės), valstybei (svarbiausios šventės);
- žinių, informacijos perdavimo būdai (paštas, telefonas, internetas ir kt.).

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Artėjant šventėms (kalendorinėms, asmeninėms ar kt.), į grupę atsinešama įvairiaspalvių balionų, ažuolo vainikas, medalis, juosta, gėlių puokštė ir kt.; skamba muzika – tai paskatina vaikus kalbėtis apie kitus žmones, pagarbą jiems ir pan.

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Su vaikais pasikalbama:

- kas bendra tarp šių daiktų ir švenčių, kam ir kada šie daiktai gali būti naudojami;
- kodėl sveikinti ir dovanoti yra malonu;
- ką ir kada sveikiname, ko linkime, ką dovanojame;
- kokios dovanos maloniausios, kaip galima būtų pagaminti dovanas.

Išklausomi vaikų pasakojimai, patirtys, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – patiems sukurti sveikinimus.

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Su vaikais aptariama, koks galėtų būti projekto pavadinimas; ką ir kokia proga jie norėtų pasveikinti, kaip norėtų pasveikinti, kas ką veiks; kas projekte bus už ką atsakingas; kokias meninės raiškos, IT ir kitas priemones norėtų naudoti, kokia seka vyks sveikinimo kūrimas; pasikalbama apie veiklos saugumą, kur ir kada bus sveikinama.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės konkrečioms sveikinimams kurti: piešimo, rašymo priemonių, gamtinės medžiagos, IT programėlės ir kt.

KAIP PATIEMS SUKURTI SVEIKINIMUS?

4.

Projektinė vaikų veikla

- Vaikai skatinami skirtinguose informacijos šaltiniuose ieškoti informacijos apie sveikinimus, ją lyginti, gretinti, kritiškai vertinti;
- vaikai pasirenka konkrečias priemones sveikinimams kurti, atitinkančias numatytą progą;
- vaikai pasiskirsto į grupes pagal sveikinimų kūrimo būdą ir techniką (pvz., darbelis iš gamtinės medžiagos; darbelis, atliktas IT priemonėmis; piešinys, aplikacija, lipdinys, erdvinė kompozicija ar kt.) arba kuria individualiai;

- naudojamesi IT, vaikai susipažįsta su įvairiomis dovanų pakavimo medžiagomis, jų deriniais;
- vaikai aptaria ir išbando įvairius dovanų supakavimo, surišimo, dekoravimo būdus;
- darbeliai – sveikinimai papildomi sveikinimo eilėrašciais ir pan.;

- vaikams pasiūloma sveikinimus nufilmuoti, nufotografuoti ir nusiųsti sveikinamam žmogui, taip pat juos paskelbti darželio arba grupės interneto puslapyje, uždarame grupės socialiniame tinkle; jei reikia, pedagogas padeda vaikams;

- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas lauke: pavyzdžiui, sveikinimai bus kuriami iš nedidelių akmenukų, gamtinės medžiagos; juos kuriant bus naudojamos ir įvairios dailės priemonės (vaikai lauke suras reikiamo dydžio akmenukų sumanymui įgyvendinti, juos puoš, piešdami guašu, flomasteriais, kreidelėmis ir kt.; akmenukus spalvins žole, aplkjuos pienių pūkais; ant akmenukų bandys rašyti (pvz., vardą). Taip pat bus kuriamas bendras žemės meno sveikinimas kokiam nors asmeniui arba darželiui.



Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- kartu su visais aptars, koks projektas bus vykdomas, jį planuos, spręs, kokia seka vyks jo kūrimas;
- argumentuos savo sprendimus, veiksmus;
- stebint kitų vaikų pristatymus, plėsis jo patirtis;
- išbandys naujus meninės raiškos būdus ir priemones;
- tam tikrą laiką gebės sutelkti dėmesį kurdamas;
- skirs dėmesio veiklos saugumui;
- mokysis išreikšti savo palankumą, simpatiją;
- sveikinamas priims kitų vaikų draugiškumo, palankumo ženklus;
- apibūdins savo emocijas;
- tarsis, kartu spręs, dirbs grupelėmis;
- klausysis grupės draugų pristatymų;
- pristatys savo darbą kitiems;
- bandys rašyti ir skaityti linkėjimus;
- reikš savo nuomonę, mintis, jausmus, nuotaikas, pasakos patirtus įspūdžius;
- ieškos įvairių meninės raiškos būdų tikslui pasiekti, kliūtims įveikti, bandys apmąstyti savo mokymosi procesą ir rezultatus;
- fantazuos, kurs, ieškos savitų meninio sumanymo atlikimo sprendimų;
- kuriant sveikinimus, lavės vaiko vaizduotė, intuityva, nestandartinis mąstymas, gebėjimas veikti savitai, originaliai;
- kuriant sveikinimus, ugdysis gebėjimas planuoti ir valdyti projektinius sumanymus, idėjas;
- kurdami sveikinimus, vaikai prisimins, apmąstys ir interpretuos savo įspūdžius ir patirtį;
- sveikinimų tyrinėjimo rezultatus pavaizduos piešiniu, nuotrauka, garsu, filmu, schema, pristatys kitiems;
- piešiniams kurti naudos skaitmenines technologijas;
- ieškant informacijos, fotografuojant ugdysis IT išmanymo ir kritiško vartojimo pradmenys.

Į pagalbą pedagogui

Pedagogas gali pasidomėti panašiais projektais:



Siekiamo paskatinti vaikus ieškoti ir atrasti įdomesnių, neįprastų meninės raiškos būdų ir priemonių.

Pasiūlymai tėvams

Namiškių paprašoma atnešti atvirukų parodai, papasakoti ir parodyti, kaip kuria patys, padėti vaikams išsirinkti labiausiai patinkantį sveikinimo pristatymo būdą, padrašinti vaikus. Namuose tėvams pasiūloma pabandyti kartu su vaiku „Paint“ programa nupiešti atviruką ir išsiųsti jį elektroniniu paštu kuriam nors draugui ar giminičiui.

Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai labiau pasitiki savimi, savo kūrybinėmis galiomis;
- patiria kūrybos džiaugsmą;
- meninėmis priemonėmis reiškia savo idėjas, nuotaikas, mintis;
- drąsiau naudoja įvairius raiškos būdus, eksperimentuoja, konstruoja (perkonstruoja, rekonstruoja, dekonstruoja);
- vaikai supranta, kad iš paprastų buitinių daiktų galima sukurti įdomius ir originalius darbelius.

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Pedagogas į grupę atneša įvairaus dydžio (ir formos – apvalių, stačiakampių, kvadratinė) dėžučių (degtukų, kvėpalų, maisto, žaislų ir pan.). Vaikai jas apžiūri, išbando įvairius jų uždarymo būdus (sulipina, susega, suskliudžia pakuočių kraštus ir pan.), tyrinėja (pvz., bando įdėti vieną į kitą, sustatyti į eilę, išardyti ir vėl sudėti ir pan.), aptaria pakuočių medžiagų faktūrą, raštus, piešinius, ženklus, etiketes ir kt.

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Su vaikais pasikalbama:

- kam šios pakuotės galėjo būti naudojamos;
- kur ir kam jas dar galima panaudoti;
- ką galima iš jų sukonstruoti;
- kaip jas papuošti.

Išklausomi vaikų pasakojimai, patirtys, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto **tikslas – sugalvoti, kaip paprastas dėžutes paversti nepaprastomis.**

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Origamio technika;
- konstravimas, veikla su kitokiais daiktais (pvz., nebenaudojamais nuotraukų rėmeliais).

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai supranta, kad iš aplinkoje esamų daiktų galima sukurti kažką įdomaus ir gražaus;
- noriai, su džiaugsmu įgyvendina savo sumanymus;
 - eksperimentuoja;
- tyrinėdami, eksperimentuodami, panaudodami įvairias medžiagas ir įrankius, įgauna pasitikėjimo savimi;
- atpažįsta linijų, spalvų, formų, medžiagų struktūrų ypatumus;
 - kuria savitai.

KAIP PAGRASTĄ DĖŽUTĘ PAVERSTI NEPAGRASTĄ?

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Dėžučių pasaulis“, „Paslaptingos dėžutės“, „Kaip paprastas dėžutes paversti nepaprastomis?“);

- kas bus kuriama, konstruojama;
- kaip kūriniai bus puošiami.

Susitarimai užrašomi lentoje. Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: įvairiausių tuščių dėžučių, klijų, lipnios juostos, įvairių rašymo ir spalvinimo priemonių, įvairių priemonių dėžutėms dekoruoti.

4.

Projektinė vaikų veikla

- Vaikai pasirenka konkrečias priemones veiklai, pasiskirsto grupelėmis;
- iš dėžučių gaminami autobusai, traukiniai, transformeriai, bankomatai, televizoriai, aviliai, statomos pilys ir pan.;
- vaikams pasiūloma pastatyti daugiabutį namą (suklijuoti dėžutes, dekoruoti statinio išorę, o kiekvienoje dėžutėje sukurti butų interjerus);

- vaikai kuria dovanas – pasirinktą dėžutę apklijuoja spalvotu popieriumi, puošia įvairiais karoliukais, sagomis, stikliniais akmenėliais arba tiesiog nuspalvina; darbeliai – dovanos papildomi linkėjimais, o šie įdedami į dėžutės vidų;

- iš dėžučių konstruojamos mašinėlės ir, jas pučiant, surengiamos „mašinėlių lenktynės“;
- vaikams pasiūloma pažaisti žaidimus „Ką įdėjau į dėžutę?“, „Kokio dydžio dėžutę nupūsime?“;
- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas lauke (pvz., iš dėžučių bus kuriamas zoologijos sodas).

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- tinkamai, pagal paskirtį naudos įvairias dailės priemones (pieštukus, kreideles, guašą ar kt.);
- eksperimentuos su netradicinėmis medžiagomis;
- konstruos ir dekonstruos;
- atlikdamas projekto veiklas, tinkamai reikš emocijas;
- kurdamas lavins smulkiuosius judesius;
- konstrukciniais ir meniniais sumanymais dalyosis su draugais;
- kurs kartu, bendradarbiaus;
- rašys linkėjimus;
- konstruodamas, kurdamas reikš mintis, nuomonę, jausmus, nuotaikas;
- kurdamas susikaups, atkakliai sieks tikslo;
- prisiims atsakomybę už savo kūrybinę veiklą, pasirinktas priemones;
- stengsis iki galo įgyvendinti sumanymus;
- teiks išradingus pasiūlymus dėl daiktų, dovanų kūrimo;
- kurs ir ieškos sprendimų kartu su kitais, stengsis bendradarbiauti, sugalvos kūriniai pavadinimą;
- drąsiai eksperimentuos su naujomis dailės raiškos priemonėmis;
- kuriant sumanytus objektus, stiprės vaiko gebėjimas įgyvendinti savo sumanymus, veikti netradiciškai, savitai;
- išsakys savo nuomonę apie draugų sukurtus kūrinius;
- sieks įprasminti savo įspūdžius, žinias ir patirtį apie tai, kaip nereikalingi daiktai gali tapti reikalingais.



Į pagalbą pedagogui

Pedagogas atkreipia dėmesį į medžiagų, su kuriomis bus dirbama, saugumą (kuriami tik su švoriomis, vaikams (pvz., alergiškiems) nepavojingomis priemonėmis). Pasidomima panašios veiklos idėjomis, panašiais projektais:

Vaikams, turintiems sunkumų su smulkiąja motorika, patartina paruošti didesnę dėžutę veiklai vykdyti.



Pasiūlymai tėvams

Tėvų paprašoma parūpinti dėžučių veiklai; jei yra namiškių – architektų, inžinierių, jie gali papasakoti vaikams apie savo darbą, ką nors sukurti kartu; namie kartu su vaiku konstruojamas koks nors darbelis iš buitinių daiktų, antrinių žaliavų, ir jis pristatomas grupėje.

Kodėl projektas yra svarbus

- Stebint dailės kūrinius, ugdomas vaikų skonis, estetinė nuojauta ir nuovoka;
- lankydami muziejuose, galerijose, parodose vaikai ima suvokti meno kūrinių vertę ir savitumą; atpažįsta įvairius dailės raiškos būdus: vitražą, freską, mozaiką, skulptūrą, tapybą, grafiką ir kt.;
- vaikai išbando naujas meninės raiškos formas.

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Keramika, tekstilė;
- fotografijos menas.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Stebint dailės kūrinius, lavėja vaiko estetinė nuojauta ir nuovoka, skonis;
- vaikas atpažįsta įvairius dailės raiškos būdus: vitražą, freską, tapybą, mozaiką, skulptūrą ir kt.;
- kurdamas išbando mozaikos ir vitražo meno raiškos būdus;
- paaiškina, kad ne visi dailės kūriniai yra vienodai vertingi – pajunta meno kūrinių savitumą; padedamas gerą meninį skonį turinčio pedagogo, mokosi atskirti vertingą dailės kūrinių nuo kičo (banalaus, neskoningo kūrinio).

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Po išvykos į bažnyčią, pilį, dvaro rūmus, kur galima rasti vitražų, freskų, mozaikų ir kitų dailės kūrinių, vaikai ar pedagogas į grupę atsineša baltų ar (ir) spalvotų keraminių plytelių gabaliukų (sudaužytų plytelių), ilgalaikių flomasterių – tai paskatins vaikus kalbėtis apie tai, kaip galima panaudoti šiuos daiktus, ką iš jų sukurti.

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Su vaikais kalbamasi apie jų aplankytus (tikrus ir virtualius) objektus puošiančius dailės kūrinius: vitražus, skulptūras, raižinius, mozaikas. Išklausomi vaikų pasakojimai, patirtys. Aptariama, ką vaikai norėtų patys sukurti, kaip panaudoti sudaužytas keramines plyteles. Galbūt jie norėtų sukurti savo kūrinių – mozaiką? Kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – patiems sukurti mozaiką.

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- galimas projekto pavadinimas („Spalvoti vaizdai“, „Magiškas paveikslas“, „Kaip sukurti mozaiką?“ ir kt.);
 - mozaikų dydžiai, formos, mozaikų kūrimo eiga, kūrinių eksponavimas ir kt.
- Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės mozaikai kurti: baltų ar spalvotų keraminių plytelių (ar jų fragmentų neaštriais kampais), sagų, sėklų, kruopų, įvairiaspalvių medžiagos skiautelių, ilgalaikių flomasterių, lipalo, įvairių klijų, plono putplasčio lapų (ar kitų daiktų mozaikos pagrindui), šviesos stalo.

KOKIA MOZAIKOS PASLAPTIS?

4.

Projektinė vaikų veikla

- Vaikai pasirenka konkrečias priemones, atitinkančias jų sumanymus;
- vaikai skatinami kurti savitai, nekopijuoti kitų;
- vaikai pasirenka tinkamą plytelės gabaliuką ir jį nuspalvina ilgalaikiais flomasteriais, nuspalvinta gabalėlį klijuoja ant pagrindo (putplasčio lapo, nenaudojamo padėklo ar pan.). Klijuojama taip, kad tarp plytelių gabalėlių būtų kuo mažesni tarpeliai; jie užpildomi spalvotais ar blizgančiais klijais;

- mozaika kuriama iš sagų, sėklų, kruopų, įvairiaspalvių medžiagos skiautelių, juos klijuojant ant popieriaus lapo; kuriama iš smulkių popieriaus skiautelių, klijuojant pagal pasirinktą eskizą; kuriama iš geometrinių figūrų;

- esant galimybei, vaikams organizuojama išvyka į bažnyčią, pilį, dvaro rūmus, muziejų, galeriją ar parodą; naudojamos ir skaitmeniniai kultūros išteklių;

- vaikai individualiai ar grupelėmis pristato savo darbelius – papasakoja, kodėl kūrė būtent tai, naudojo būtent tokias medžiagas ir t. t.;

- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas lauke (pvz., bus dėliojama akmenėlių, miške – kankorėžių mozaika ir pan.).

- naudojant skaidrias priemones, sukuriamos šviesai laidžios mozaikos – vitražai;

- darželio koridoriuje surengiama mozaikų ekspozicija, vitražai eksponuojami languose;

- pabaigti darbeliai sujungiami į bendrą mozaikos paveikslą (visi vaikų darbai tvirtinami ant didesnio pagrindo, tarpai užpildomi spalvotais arba blizgiais klijais);

- vaikams pasiūlomos mozaikų kūrimo veiklos naudojant šviesos stalus;

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- atpažins išvykose (taip pat ir virtualiose) – bažnyčioje, pilyje, dvaro rūmuose ar kitur matytus šiuos pastatus puošiančius dailės kūrinius, juos aptars;
- rinks informaciją apie mozaikų, vitražų pavyzdžius;
- stebėdamas meno kūrinius, tinkamai reikš emocijas;
- kurdamas lavins smulkiąją motoriką;
- kurdamas mozaiką, vitražą veiks laisvai, išradingai, drąsiai;
- dalyvis patirtimi apie išvyką;
- kurdamas kartu su kitais vaikais, tarsis, dalyvis emocijomis;
- reikš savo mintis, sumanymus, jausmus, nuotaikas, nuomonę apie matytus meno kūrinius;
- paaiškins, kad žmonės gali dalytis jausmais, mintimis, sumanymais, patirtimi per meno kūrinius;
- atkakliai sieks tikslo, kurdamas mozaiką ar vitražą;
- prisiims atsakomybę už savo kūrybinę veiklą, pasirinktas priemones;
- kūrybinį darbą atliks nuo sumanymo iki norimo rezultato;
- fantazuos, kurs, ieškos savitų mozaikos ar vitražo kūrimo sprendimų;
- kurs individualius ir kolektyvinius meninius darbus, padės organizuoti parodas darželyje;
- kuriant mozaikas, vitražus, ugdysis gebėjimas idėjas paversti veiksmais, stiprės drąsa rizikuoti;
- pedagogo padedamas, atskirs vertingą dailės kūrinių nuo kičo (banalaus, neskoningo kūrinio);
- kritiškai, tačiau palankiai vertins savo ir kitų dailės kūrinių, argumentuos savo nuomonę;
- ieškodamas informacijos apie dailininkus, jų kūrinius, lavins IT gebėjimus.



Į pagalbą pedagogui

Pedagogas pasidomi, kur yra artimiausia paveldo, kultūros ar viešoji įstaiga, kurioje galima pamatyti tikrą mozaiką ar vitražą, taip pat panašiais projektais:



Atsižvelgiama į kiekvieno vaiko individualius poreikius, gebėjimus, interesus, ir pagal juos pritaikomos projekto veiklos.

Pasiūlymai tėvams

Namiškių paprašoma padėti suorganizuoti bendrą išvyką į kitų miestų bažnyčias ar kitus vertingus statinius – pilis, rūmus, dvarų sodybas, taip pat suplanuoti šeimos išvyką su savo vaiku (po išvykos vaikas grupėje pristatytų visiems savo nuotraukas, pasidalytų įspūdžiais). Tėvai, besidomintys menu ar kuriantys patys, kviečiami papasakoti apie savo pomėgi.

Kodėl projektas yra svarbus

- Stebint dailės kūrinius, ugdomas vaikų skonis, estetiškai nuojauta ir nuovoka;
- stebėdami dailės kūrinius, vaikai drąsiai, savaip juos imituoja, interpretuoja;
- susipažindami su meno kūrinių, vaikai labiau domisi jais;
- lankydami muziejuose, galerijose, parodose (taip pat ir virtualiai) vaikai suvokia meno kūrinių vertę ir savitumą; atpažįsta įvairius dailės raiškos būdus: vitražą, freską, tapybą, mozaiką, skulptūrą ir kt.

6.
Idėjos, kurias galima tęsti
- Fotografija;
 - profesijos;
 - šventės.

5.
Vaikų pasiekimai – atradimai
- Stebint dailės kūrinius, lavėja vaikų estetiškai nuojauta ir nuovoka, skonis;
 - vaikai pasakoja, dalijasi mintimis apie meno kūrinių savitumą;
 - intuityviai atskiria vertingą dailės kūrinių nuo kičo (banalaus, neskoningo kūrinių);
 - supranta, kad kurti gali kiekvienas;
 - savaip interpretuodami meno kūrinius, susipažįsta su įvairiais dailės raiškos būdais (vitražu, freska, tapyba, mozaika, skulptūra ir kt.); pagal galimybes juos išbando;
 - stebėdami meno kūrinius, įsidėmi patikusias detales.

KAIP ĮKURTI GRUPĖS GALERIJĄ?

4.

Projektinė vaikų veikla

- Pasiskirstę grupelėmis vaikai žiūri meno albumus, internete renka informaciją apie žymiausius pasaulio dailininkus, dailės kūrinius (vitražus, freskas, mozaikas, raižinius ir t. t.);
- vaikai pasirenka konkrečias priemones savo sumanymui įgyvendinti. Galima atspausdinti nuotraukas paveikslų ar skulptūrų, kuriuos jie interpretuos, kad nepamirštų nupiešti jiems patikusią detalių. Vaikai gali peržiūrėti nuotraukas, kurias padarė lankydami muziejuose ar galerijose, ir pradėti savitai imituoti, interpretuoti pasirinktą objektą;



Į pagalbą pedagogui

Pedagogas skatina vaikus pačius kurti, interpretuoti, perkurti dailės kūrinius. Jis turėtų vaikus padrašinti nebijoti nutolti nuo originalo, išlaisvinti fantaziją, vaizduotę, kurti savitai, taip, kaip jiems atrodo; intuityviai atskirti vertingą dailės kūrinių nuo kičo (banalaus, neskoningo kūrinių). Pedagogas turėtų pasidomėti vaikų skatinimo kurti galimybėmis:

vaikams skirtomis parodomis, garsiausiais pasaulio paveikslais:



1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Pedagogas ir vaikų namiškiai į grupę atsineša dailės kūrinių, pavyzdžiui, tikrą paveikslą, vitražuką, skulptūrėlę ar kt., su vaikais pasikalbama apie juos, grožimasi. Su vaikais taip pat aptariama, kur jie matė vienokių ar kitokių dailės darbų (bažnyčioje, muziejuje ir kt.). Internetu susipažįstama su savo mieste, savivaldybėje veikiančiais muziejais, aptariama, kokie jie (jeigu nėra dailės muziejų – aptariama, kur jie yra arčiausiai, kokie jie yra ir t. t.). Internetu pasižiūrėjus keletą dailės ekspozicijų, vaizdo įrašų, vaikams pasiūloma patiems išsirinkti, kokį muziejų arba galeriją jie norėtų aplankyti. Kartu su vaikais galima išsirinkti vieną ar kelis kūrinius, kuriuos jie būtinai norėtų pamatyti.

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Po apsilankymo (arba lankantis) dailės kūrinių parodoje (Valdovų rūmuose, Lietuvos nacionalinėje galerijoje, MO muziejuje, Nacionaliniame M. K. Čiurlionio dailės muziejuje ar kt.) su vaikais pasikalbama apie tai, koks kūrinyje jiems labiausiai patiko; kas jame pavaizduota; kuo jis įdomus; ar jis ką nors primena; ar įmanoma būtų sukurti ką nors panašaus, bet savitai; kaip būtų galima tai padaryti (jei nėra galimybių išvykti, pasinaudojama skaitmeniniais galerijų ištekliais).

Išklausomi vaikų pasakojimai, patirtys, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – įkurti grupės galeriją.

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks bus projekto pavadinimas (pvz., „Luvras“, „Paveikslų muziejus“, „Kaip įkurti grupės galeriją?“ ir kt.);
 - kas ką veiks, kokį kūrinių interpretuos ar pavaizduos savitai;
 - kur ir kada bus rengiama paroda.
- Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės veiklai: IT priemonių, piešimo, rašymo priemonių, molio, modelino.

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- rinks informaciją apie dailės kūrinius, dailininkus;
- patirtus įspūdžius reikš įvairiomis formomis;
- žiūrėdamas į meno kūrinių, reikš tikras, spontaniškas emocijas;
- kurs, naudodamasis smulkiąja motorika (pieš, tapys, aplikuos, kirps ir kt.);
- imituodamas, savitai interpretuodamas meno kūrinius, veiks laisvai, išdrąsiai, drąsiai;
- dalyvis patirtimi apie apsilankymą muziejuose, parodose, galerijose;
- reikš savo mintis, sumanymus, jausmus, nuotaikas, nuomonę apie meno kūrinius;
- pasakys, kuo konkretus paveikslas ar skulptūra jam patinka, o kuo – ne;
- paaiškins, kad žmonės gali dalytis jausmais, mintimis, sumanymais, patirtimi per meno kūrinius;
- atkakliai sieks tikslo;
- prisiims atsakomybę už savo kūrybinę veiklą, pasirinktas priemones;
- kurs ir ieškos sprendimų kartu su kitais, stengsis bendradarbiauti, kurdamas bendrus paveikslus;
- kūrybinę užduotį ar darbą atliks nuo sumanymo iki norimo rezultato;
- kurs individualius ir bendrus meninius darbus, organizuos parodas grupėje;
- kalbės apie meno kūrinių vertę;
- palankiai vertindamas savo ir kitų dailės kūrinius, reikš savo nuomonę apie juos;
- skirtinguose informacijos šaltiniuose ieškos informacijos apie meno kūrinius, muziejus, jų lygins, gretins, kritiškai vertins;
- ieškodamas informacijos apie dailininkus, lavins IT gebėjimus.

- vaikai pasiskirsto į grupes pagal veiklos būdą (lipdo, piešia, kuria vitražus, mozaikas ar kt.);

- vaikai kuria pavadinimus savo darbams;

- darbai papildomi pantomima: vaikai gali išbandyti skulptūrų pozas ar imituoti vaizduojamų žmonių veido išraiškas; galima pažaisti judrų žaidimą „Naktis muziejuje“ (naktį visi eksponatai juda, o dieną – sustingsta);

- atspausdintose reprodukcijose vaikai ieško įvairių objektų (pvz., gyvūnų, laivų, maisto produktų); žaidžia žaidimą „Atspėk paveikslą“: vaikai išsirenka vieną paveikslą ir klausinėdami („Ar meno kūrinyje vaizduojama mergaitė?“, „Ar jame pavaizduotas gyvūnas?“, „Ar paveiksle vaizduojama gamta?“) turi atspėti, koks tai meno kūrinyje;

- darbai įreminami ir surengiama paroda (jei reikia, pedagogas padeda vaikams);
- vaikams pasiūloma darbus nufotografuoti ir sukurti virtualią grupės galeriją;

- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas lauke (pvz., žiemą bus lipdomos skulptūros iš sniego).

Pasiūlymai tėvams

Tėvų paprašoma padėti suorganizuoti išvyką į muziejų. Namiškiai, besidomintys konkrečiomis meno šakomis ar kuriantys patys, pakviečiami grupėje papasakoti vaikams apie savo pomėgį, parodyti savo kūrinių. Namuose kartu su vaiku apžiūrinti ir aptariami šeimos paveikslai, reprodukcijos, kiti meno objektai.



Kodėl projektas yra svarbus

- Kurdami sapnų gaudyklės, vaikai tyrinėja, pažįsta ir atskiria lietuviškus tautodailės pavyzdžius nuo kitų tautų kūrinių;
- supranta, kad kiekviena tauta kuria savitai;
- pastebi, kad įvairios tautos mėgsta skirtingas spalvas, formas, raštus.

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Kitų kraštų gamta, nacionalinės šventės;
- Lietuvos regionai;
- kalėdinių erdvinių žaislų kūrimas.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai pajunta lietuvių ir kitų kraštų gyventojų tautodailės kūrinių skirtumus;
- nurodo, kuris tautodailės pavyzdys yra lietuviškas, o kuris – ne;
- supranta, kad kiekviena tauta kuria savitai ir ypatingai;
- pamato, kad kitos tautos mėgsta kitus raštus, formas;
- išsiaiškina, kad tautodailė atspindi tautos gyvenimo būdą;
- kurdami sapnų gaudyklės, noriai, su džiaugsmu įgyvendina savo sumanymus.

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Į grupę atnešama įvairių lietuvių tautodailės dirbinių: juosta (ar kitas audinys), šiaudinis sodas, verba, gintarinis papuošalas, molinis indas ir kt.; su vaikais kalbama, kam tie daiktai naudojami, kas tarp jų yra bendra (jie seni – tradiciniai, panašūs jų ornamentai, spalvos ir pan.).

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Vaikai pasakoja, kokius dar etnografinius daiktus žino, yra matę, diskutuojama apie tai, kad kiekviena tauta turi savitą, ypatingą tautodailę. Tariamasi, ar vaikai norėtų susipažinti su, pavyzdžiui, indėnų tautodailę ir sukurti ką nors indėniška. Pasikalbama apie tai, kas yra sapnas.

Išklausomi vaikų pasakojimai, interpretacijos, patirtys, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – sukurti sapnų gaudyklę.

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks bus projekto pavadinimas („Kas yra sapnas?“, „Pagautas sapnas“, „Sapnų medžioklė“, „Kaip sugauti sapną?“ ir kt.);
- kokio dydžio bus sapnų gaudyklė, kokių medžiagų ir priemonių gali prireikti;
- kokia seka vyks gaudyklės kūrimas;
- pasikalbama apie veiklos saugumą.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: storesnio popieriaus pagrindui, lipalo, žirklių, siūlų, juostelių, virvelių, raištelių, kaspinių, nėrinų, storesnių siūlų (pagrindui papuošti), įvairių karoliukų, plunksnų, sagų ir t. t.

KAIP SUGAUTI SAPNĄ?

4.

Projektinė vaikų veikla

- Kartu su pedagogu aiškinamasi, kokiems tikslams buvo naudojamos gaudyklės, kokios būna gaudyklės sudedamosios dalys;
- vaikai pasirenka konkrečias priemones sapnų gaudyklėms kurti;

- vaikai ant popieriaus nuspiešia apskritimą ir pagal jį iškerpa lanką, jį apvynioja medžiagine juoste. Galima naudoti skirtingų spalvų juosteles; apvyniotas lankas puošiamas karoliukais, sagomis ir kt. Vaikai neria sapnų gaudyklės tinklą, lipalu pritvirtindami virvelės kraštus (galima į apskritimo vidurį įklijuoti jau turimą nėrinį), į tinklo vidurį galima įtaisyti karoliukus. Naudojant plunksnes, lanką, siūlus, karoliukus, bandoma sukurti savitas, viena į kitą nepanašias gaudyklės;

- vaikai svarsto, kokiems tikslams jas būtų galima naudoti;

- darbėlių kūrimas gali būti papildomas šokių-improvizacija pagal indėnišką muziką;
- gali būti inscenizuojami indėnų papročiai, ritualai, kuriami galvos papuošimai, drabužiai, papuošalai;

- vaikams pasiūloma sapnų gaudyklės nufotografuoti ir surengti ne tik realią, bet ir virtualią parodą darželio svetainėje;

- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas lauke (pvz., bus ieškoma informacijos internete ir sukuriami taikiniai ir lankai, statomi indėnų būstai – vėgavamai).

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- lygins, gretins, analizuos tautodailės pavyzdžius;
- susipažins su kitų tautų gyvenimo būdu, ritualais, papročiais, simbolika;
- nerdamas, verdamas karoliukus, klijuodamas smulkias detales, lavins smulkiąją motoriką;
- įgis tolerancijos kitiems ir jų kuriamiems darbams;
- gerbs savo ir kitų tautų kūrybą;
- domės savo ir kitų tautų kultūros vertybėmis;
- dalsysis nauja patirtimi ir informacija apie lietuvių ir kitų kraštų tautodailės kūrinius;
- remdamasis kontekstu, supras nežinomų žodžių reikšmes (pvz., *talismanas*, *atributika*, *gentis*, *šamanas*);
- skirs lietuvių ir kitų kraštų tautodailės kūrinius;
- kurs ir ieškos sprendimų kartu su kitais, stengsis bendradarbiauti, kurdamas bendrą sapnų gaudyklę, mokysis kartu spręsti problemas;
- kurdamas sapnų gaudyklės, spontaniškai dalsysis meniniais įspūdžiais, sumanymais;
- vaikai savitai, originaliai, nekopijuodami vienas kito;
- stiprės vaiko gebėjimas idėjas paversti veiksmais, imlumas naujovėms, drąsa rizikuoti, gebėjimas planuoti ir valdyti projektinius sumanymus;
- susipažinęs su kitų tautų kūryba, vaikas išsakys savo nuomonę, pastebėjimus, jausmus;
- gebės internete rasti tinkamą informaciją (pvz., apie galvos papuošalus) ir ją pasinaudoti.



Į pagalbą pedagogui

Pedagogui vertėtų pasikalbėti su vaikais apie pagarbą visų tautų kultūroms, pasidomėti lietuvių ir kitų tautų tautodailės pavyzdžiais (pvz., edukacinis stalo žaidimas „Baltų raštai“, 2017, edukaciniai rinkiniai „Mano pirmasis sodas“, 2019, „Suverk ir pažink!“, 2019).

Pasiūlymai tėvams

Tėvams pasiūloma padėti vaikams rasti juos dominančią informaciją apie indėnus, surasti pasaką arba filmuką, vėliau aptarti jo siužetą, apsilankyti tautodailės muziejuje. Namuose kartu su vaiku pasigaminama savo sapnų gaudyklė, pasiūloma ją pristatyti grupės draugams.

Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai supras, kad iš įvairių daiktų, esančių aplinkoje, galima sukurti „muzikos instrumentus“;
- laisvai improvizuodami, muzikuodami savo sukurtais garsus skleidžiančiais instrumentais, pajus kūrybos džiaugsmą;
- tyrinės įvairiausių garsus ir jų išgavimo būdus, ieškos naujų garsų;
- „muzikos instrumentams“ kurti naudos gamtines medžiagas ir antrines žaliavas;
- išgirdę tam tikrus garsus, gebės juos apibūdinti, įvardyti jų nuotaiką, sukeliamus išgyvenimus.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai supranta, kad įvairūs daiktai gali skleisti tam tikrus garsus;
- išbando, įgyja patirties, kaip iš buities ir gamtos daiktų, antrinių žaliavų galima sukurti „muzikos instrumentą“;
- patiria džiaugsmą kurdami, improvizuodami, muzikuodami pačių pagamintais muzikos instrumentais;
- kurdami drąsiai, su džiaugsmu įgyvendina savo sumanymus, išbando įvairius muzikinės raiškos būdus ir priemones.

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Artėjant kuriai nors darželio šventei (pvz., darželio ar vaikų gimtadieniui, Šeimos dieni ir t. t.) diskutuojama apie tai, ko reikia, kad šventėje būtų dar linksmiau (žaidimų, šokių, muzikos).

Į grupę atsinešama įvairių žaislų, skleidžiančių garsus: švilpukų, barškučių, taip pat muzikos instrumentų nuotraukų arba atvirukų, natų sąsiuvinėlių, muzikos instrumentų, gamtinės medžiagos – įvairių sėklų, kruopų ir t. t., antrinių žaliavų – kartoninių ir skardinių dėžučių, vamzdelių ir pan. Galima įjungti įvairių muzikos instrumentų garso įrašų.

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Su vaikais pasikalbama apie muzikos instrumentus, kuriuos iš jų vaikams yra tekę matyti, gal kas nors klausydamasis muzikos atpažino kokį muzikos instrumentą. Gal yra vaikų, lankančių muzikos mokyklą (jei taip, jų paprašoma papasakoti, kokiu instrumentu muzikuoja). Vaikų paprašoma pagroti, į grupę pakviečiami artimieji (seneliai, broliai, tėveliai ar kt.), grojantys kokiu nors instrumentu, jie muzikuoja. Vaikai apžiūri pedagogo atneštus daiktus, tyrinėja, kokius garsus jie skleidžia. Su vaikais pasikalbama, ar jiems yra tekę girdėti panašių garsų aplinkoje (gatvėje, miške). Apžiūrima gamtinė medžiaga, antrinės žaliavos ir kita, pasikalbama apie tai, kaip galima visa tai pritaikyti, norint sukurti garsus skleidžiančius „muzikos instrumentus“. Išklausomi vaikų pasakojimai, patirtys, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas **projekto tikslas – pasigaminti muzikos instrumentų**.

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Vaikų ir tėvų muzikos instrumentų dirbtuvės;
- įvairių muzikos instrumentų paroda;
- žaidimas „Muzikos instrumentų parduotuvė“;
- įvairių šalių muzikos instrumentai;
- įvairių šalių tradicijos.

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais sugalvojami keli projekto pavadinimai ir užrašomi lentoje (pvz., „Muzikos instrumentų dirbtuvės“, „Muzikos kūrėjai“, „Kaip pasigaminti muzikos instrumentą?“ ir pan.). Balsuojant išrenkamas labiausiai patikęs pavadinimas. Gali balsuoti ne tik vaikai, bet ir tėvai.

Vaikai sugalvoja:

- kokius „muzikos instrumentus“ jie norės sukurti;
- kokios meninės raiškos, IT ir kitos priemonės bus naudojamos;
- kur ir kada vyks atliktų darbų pristatymas.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės „muzikiniam“ garsus skleidžiantiems instrumentams kurti: gamtinės medžiagos, antrinių žaliavų, muzikos grotuvo, įvairialypės terpės įrangos.

KAIP PASIGAMINTI MUZIKOS INSTRUMENTĄ?

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- ieškos informacijos apie pasirinktą muzikos instrumentą, ją analizuos;
- drąsiai eksperimentuos su įvairiomis gamtinėmis medžiagomis ir antrinėmis žaliavomis;
- pasirinkdamas tinkamas priemones „muzikos instrumentui“ kurti, argumentuos savo sprendimus;
- iš klausos atpažins muzikos instrumento skambesį;
- kurdamas tam tikrą laiką gebės sutelkti dėmesį;
- ugdysis tolerancija kitų vaikų muzikinei kūrybai;
- tyrinėdamas daiktų skleidžiamus garsus, dalyvis įžvalgomis, bendradarbiaus;
- pasitardamas su kitais vaikais ar kartu su jais muzikuos savo sukurtais muzikos instrumentais;
- reikš savo sumanymus, jausmus ir nuotaikas, grodamas paties pasigamintais muzikos instrumentais;
- apie sukurtą muzikos instrumentą papasakos kitiems;
- bandys užrašyti savo sukurtą instrumento pavadinimą;
- pasirinks priemones, labiausiai tinkančias jo nuotakai, idėjai, sumanymui įgyvendinti;
- kurs ir ieškos sprendimų kartu su kitais, stengsis bendradarbiauti, kurdamas muzikos instrumentus;
- improvizuos, ieškos ir ras garsų, tinkamų norimai kompozicijai sukurti;
- fantazuos, kurs, ieškos savitų sprendimų sumanymui įgyvendinti;
- koncertuos su savo sukurtais muzikos instrumentais, susikurs įvairias žaidimų erdves;
- iš buitinių atliekų ir gamtos daiktų pasigamins keletą paprasčiausių žaislinių muzikos instrumentų;
- prisimins, apmąstys ir interpretuos savo muzikinės veiklos įspūdžius ir patirtį, sieks įprasminti savo žinias ir patyrimą;
- įsivertins savo veiklą;
- ieškant, saugant, kuriant, pristatant informaciją, ja keičiantis ir komunikuojant, ugdysis IT išmanymo pradmenys.

4.

Projektinė vaikų veikla

- Vaikai skatinami informacijos apie muzikos instrumentus ieškoti keliuose skirtinguose šaltiniuose, ją lyginti, gretinti, kritiškai vertinti;
- vaikai pasirenka reikiamas priemones ir pradeda kurti „muzikos instrumentus“ – barškučius, dūdeles, būgnelius, „gitaras“ ir kt. Jų kuriami darbai gali būti panašūs į žinomus muzikos instrumentus, o gali būti ir išgalvoti, svarbiausia tai, kad jie galėtų skleisti garsus;

- vaikai paraginami sukurti muzikinį sveikinimą, grojant sukurtais „muzikos instrumentais“, jį nufilmuoti ir nusiųsti sveikinamam žmogui, taip pat paskelbti darželio arba grupės interneto puslapyje, uždaramame grupės socialiniame tinkle;

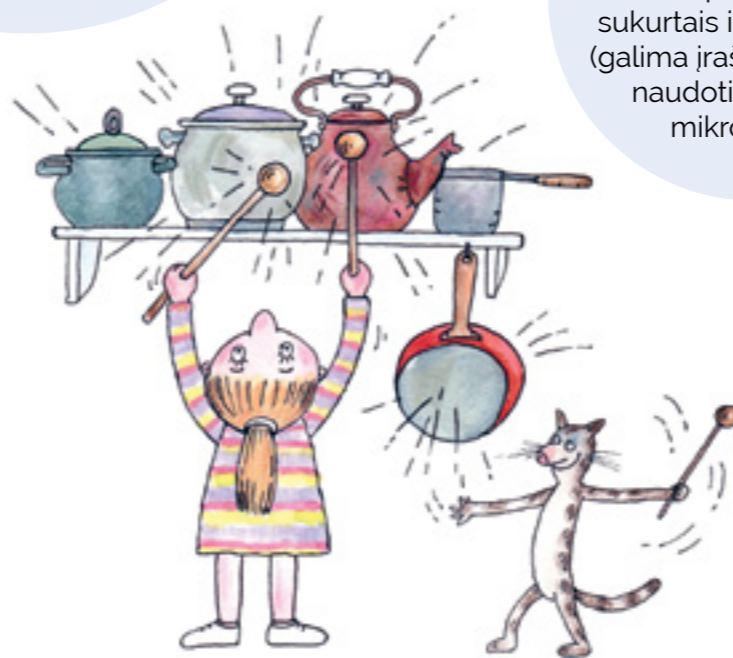
- vaikams pasiūloma sukurti grupės dainą ar šokį ir juos atliekant akompanuoti savo sukurtais instrumentais (galima įrašyti diktofonu, naudoti įrašinius mikrofonus);

- kiekvienas vaikas pagal savo interesus ir galimybes meninę veiklą praturtina kitomis veiklomis (pvz., sugalvoja ir užrašo pavadinimą sukurtam muzikos instrumentui, tyrinėja garsus ir juos lygina su įvairių gyvūnų skleidžiamais garsais, naudodamasis IT priemonėmis ir programėlėmis kuria melodijas, įvairiomis dailės raiškos priemonėmis puošia sukurtus muzikos instrumentus ir kt.);

- vaikams pasiūloma pasiklausyti tekstų, eilėraščių apie muziką, muzikantus; pasiklausyti muzikavimo įvairiais muzikos instrumentais;

- vaikai improvizuoja, grodami daiktais, turinčiais kitą paskirtį, pavyzdžiui, šukomis vietoj lūpinės armonikėlės, šaukštais; kuria garsus liežuviumi, pirštais, delnais;

- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas lauke (pvz., bus kuriamas muzikos instrumentas iš miške, parke rastų medžiagų).



Į pagalbą pedagogui

Pasirinkęs projekto kryptį, pedagogas padrąsina vaikus fantazuoti, nebijoti siūlyti neįtikimiausių idėjų, eksperimentuoti su garsais, kurti jų derinius ir kompozicijas. Vaikai skatinami išgirsti garsų skirtumus, panašumus, juos gretinti, tyrinėti. Pedagogas taip pat pasigilina į vaikų meninio suvokimo ir raiškos ypatumus, panašių projektų vykdymo patirtį:



pasidomi, kaip galima pasigaminti muzikavimo priemonių:



Atkreipiamas dėmesys į silpnai girdinčius vaikus, jų gebėjimus; veikla atitinkamai pritaikoma.

Pasiūlymai tėvams

Tėvams pasiūloma ateiti ir pagroti kokias nors instrumentais, papasakoti, kodėl būtent šį instrumentą pasirinko. Naminių paprašoma parūpinti antrinių žaliavų instrumentams gaminti, kartu su vaiku internete paieškoti idėjų ir jas aptarti.

Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai pajunta, supranta, koks įvairus ir įdomus yra pasaulis;
- ugdo pagarbą kitoms kultūroms ir toleranciją žmonių, tradicijų, papročių įvairovei;
- domisi judėjimu, judesiu, šokiu, įgauna daugiau patirties;
- judesiu reiškia nuotaikas, mintis, jausmus;
- bando atkartoti patikusius įvairių tautų šokius, improvizuoja.

5.

Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai supranta, kad pasaulis yra įvairus, pilnas skirtumų;
- nusiteikia gerbti įvairius žmones, jų tradicijas, papročius, įsitikinimus;
- improvizuodami, kurdami šokius noriai, su džiaugsmu įgyvendina savo sumanymus, reiškia nuotaikas, mintis, jausmus;
- pajunta ir apibūdina šokio nuotaiką, tempą;
- supranta, kad skirtingų tautų šokiai skiriasi;
 - nusako, koks šokis patinka;
- išbando įvairių tautų šokių elementus;
- supranta, kad kiekvieno pastangos ir rezultatas yra vertingi, kad kiekvienas gali šokti savaip.

1.

Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

Grupėje su vaikais apžiūrimas žemėlapis su pažymėtomis šalių vėliavomis, šalių vėliavų kolekcija ar pan. Su vaikais pasikalbama apie įvairių šalių savitumus, tradicijas.

2.

Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Jeigu grupėje yra kitataučių vaikų, jie paskatinami papasakoti apie savo šalies kultūrą, kostiumus, šokius ar kt.; dalytis patirtimi vaikai gali ir pasikviesti savo tėvelius. Jie pakviečiami pamokyti vaikus savo tautos šokių, paprašoma, kad, pavyzdžiui, kitoje šalyje gyvenantys giminaičiai atsiųstų filmuotą medžiagą, kaip jie šoka.

Išklausomi vaikų pasakojimai, patirtys, pasiūlymai ir kartu sutariamas galimas **projekto tikslas – suorganizuoti pasaulio šokių festivalį.**

6.

Idėjos, kurias galima tęsti

- Kitų tautų papročiai, tradicijos, drabužiai, valgiai;
- kitų šalių nacionalinės šventės;
- valstybinės šventės;
- šeimos šventės.



KAIP SUORGANIZUOTI ŠOKIŲ FESTIVALĮ?

3.

Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- projekto pavadinimas (pvz., „Pasaulio šokiai“, „Kas kaip moka, tas taip šoka“, „Kaip suorganizuoti pasaulio šokių festivalį“);
- kaip vaikai pasiskirstys grupelėmis;
- kas kokių tautų šokius improvizuos;
- kas grupelėje rinks informaciją apie būdingą pasirinktos tautos muziką ir šokius;
- kokių priemonių ir aksesuarų gali prireikti (pvz., kastonječių, veduoklių, skarų);
- kaip vyks šokių-improvizacijų kūrimas;
- kokia eilės tvarka bus pristatomi šokiai, organizuojant šokių festivalį.

Susitarimai užrašomi dideliame lape, lentoje ar kt.; pasiūlymus gali teikti ir namiškiai.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: kompiuterio, įvairialypės terpės įrangos, filmavimo kameros, išmaniojo telefono.

Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- susipažins su įvairių tautų šokiais;
- kurs scenarijų, numatys veiksmų eiliškumą;
- rinks rūpimą informaciją apie konkrečias šalis, šokius ir kt.;
- tenkins prigimtinių poreikių judėti;
- šokdamas, improvizuodamas patirs judėjimo džiaugsmą;
- kurdamas tam tikrą laiką gebės sutelkti dėmesį;
- supras, kad įvairių tautų žmonės gali turėti skirtingas tradicijas, papročius, kalbėti skirtingomis kalbomis;
- išreikš savo emocinę reakciją, apibūdins jausmus;
- atlikdamas šokių festivalio veiklas, tarsis, bendrai spręs, dirbs grupelėmis ir kartu su visais vaikais;
- žiūrėdamas į pasaulio žemėlapią ir naudodamasis IT, aiškinsis, kur kokiomis kalbomis bendraujama;
- šokdamas ir judėdamas bendraus kūno kalba;
- kurdamas skelbimą, bilietus, kvietimus šokių festivaliui, bandys rašyti;
- dėmesingai klausysis įvairių stilijų ir žanrų muzikos, turės mėgstamų kūrinių;
- vaikas pratinsis priimti atsakomybę už savo veiklą, bandys išsikelti tolesnius uždavinius, ieškos įvairių šokio raiškos būdų tikslui pasiekti, kliūtims įveikti, mėgins apgalvoti savo mokymosi procesą ir rezultatus;
- įgyvendinant šokio projektą, lavės vaiko vaizduotė, plėsis interesai, stiprės gebėjimai pateikti netradicines idėjas, neįprastai spręsti problemas;
- išsakys savo nuomonę apie įvairių pasaulio šalių šokius ir muziką;
- stiprės vaiko gebėjimas šokio idėjas paversti veiksmais, imlumas naujovėms;
- vaikas prisimins, apmąstys ir interpretuos šokio, judėjimo įspūdžius ir patirtį, sieks įprasminti savo žinias ir patyrimą, gebės įvardyti bent kelis įvairių šokių panašumus ir skirtumus;
- kurs paprastus algoritmus (taisykles), pavyzdžiui, norint pašokti šokį, šokėjui reikia atlikti vieną, du ar kelis judesius;
- ieškant, saugant, kuriant, pristatant informaciją apie šokį, ja keičiantis ir komunikuojant, stiprės IT išmanymo ir kritiško vartojimo pradmenys.

4.

Projektinė vaikų veikla

- Vaikai pasiskirsto grupelėmis ir internete ieško informacijos apie konkrečią tautą, jos tradicinį gyvenimo būdą, aprangą, muzikos instrumentus, šokius;
- pasinaudodami IT (*YouTube, Spotify* ar kitomis programomis), vaikai pasirenka tinkamą muzikos fragmentą;
- vaikai bando improvizuoti pagal pasirinktą muziką, patys mėgina kurti šokių judesius, atkartoti patikusius šokių fragmentus;

- padedami suaugusiųjų, vaikai sukuria šokių festivalio scenarijų ar planą, kuriame numato šokių pristatymų eiliškumą;
- šokių etiudai gali būti papildomi muzikavimu (pasirenkami konkrečios tautos muzikos instrumentai), pantomima;

- vaikams pasiūloma savo renginį nufilmuoti ir nusiųsti kitoms bendradarbiaujančioms įstaigoms arba paskelbti darželio ar grupės interneto puslapyje, uždaramame grupės socialiniame tinkle; pedagogas padeda vaikams tai atlikti;

- vaikai paskatinami dalyvauti bendrame projekte su kitų šalių vaikais;

- vaikai improvizuodami kuria pasirodymui kostiumus, dekoracijas; sukuria skelbimą apie numatomą renginį, bilietus ir pakvietimus;
- sugalvojamas šokio pavadinimas, jis pristatomas, apibūdinama šokio nuotaika, siužetas;

- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas lauke (pvz., bus žaidžiami kitų tautų judrūs žaidimai).



Į pagalbą pedagogui

Įgyvendinant projektą ypač svarbi meninio ir priešmokyklinio ugdymo pedagogų partnerystė ir bendras darbas. Pedagogas pasidomi įvairių tautų tradicijomis, papročiais, šokiais, tautine apranga; paieško informacijos internete, enciklopedijose, knygose. Vykstant projektui pabrėžiama tolerancija įvairių tautų tradicijoms, papročiams ir kt.

Naudinga nuoroda apie lietuvių ir kitų pasaulio tautų šokius:



Pasiūlymai tėvams

Namiškių paprašoma padėti suorganizuoti apsilankymą šokių studijoje, išvyką į koncertą. Namuose galima su vaikais pašokti įvairių tautų šokius (pvz., sirtakį, polką).