

The Catalogue of Projects and Inspirations

IT WAS CREATED AS PART OF THE PROJECT



Erasmus+



TRAVELLING PROJECT
- a Journey to Future Competences



Erasmus+



Leidiny s finansuojamas i s Europos Komisijos l e s ų pagal program ą „Erasmus +“

Leidiny s buvo parengtas gavus Europos Komisijos finansin e param ą.

Leidiny s atspindi tik jo autori ų pozicijas, o Europos Komisija ir „Erasmus +“ programos nacionalin e agent ūra neatsako u ų esminj jo turinj.

NEMOKAMAS SKELBIMAS



Projekto katalogas ir įkvėpimas

Mažas projektas - „Kelioninės dėžutės“ metodas – ikimokykliniame ugdyme

Mes gyvename laikais, kai viskas pasikeičia taip greitai, kad net sunku tai sekti. Kažkas naujoviško šiandien gali būti pusės pasaulio žmonių rytdienos rutina. Štai kodėl reikia šiuolaikinių švietimo pokyčių, leidžiančių vaikus išmokyti judėti per gyvenimą pasitikint savimi bei rasti savo kelią nenuspėjamame pasaulyje.

Kurdami vaikams skirtą dėžutės metodą norėjome leisti vaikams susidurti su problema, staigmena, kurią jiems paruošėme. Suteikime savo vaikui galimybę kūrybiškai dirbti, pritaikytą mažiausių mokinių poreikiams ir ugdymo procesui, kuris vykdomas pirmajame ugdymo etape. Mūsų tikslas buvo parodyti, kaip dirbti su vaikais įgyvendinant mažus projektus (trunkančius trumpai - dieną ar dvi), kur jie gali patys atrasti, apgalvoti ir išspręsti problemą bei rasti naują sprendimą. Šiame etape mes ugdome vadinamąjį sklandų kūrybiškumą, tai reiškia, kaip aprašė prof. Edwardas Nęcka "elementarūs pažintiniai, emociniai ir motyvaciniai procesai, lemiantys žmogaus galimybes naujų idėjų generavimo srityje. Tai ne kas kita, kaip tik indėlis, galimybė, potencialas. Tai yra nepakeičiamas komponentas ir būtina sąlyga kitų kūrybiškumo rūšių, susijusių su aukštesniais analizės lygiais, plėtojimas, tačiau pats savaime negarantuoja. Kūrybos pažintiniai komponentai yra procesai, atsakingi už naujų idėjų generavimą, visų pirma, įvairiapusio mąstymo procesą, kartu su kūrybiniais būdais dėmesio palaikymo, suvokimo, vaizduotės ir tai palaikančių koncepcinių žinių veikimas. „... Pastebėjome, kad svarbus šiuolaikinio ugdymo elementas yra poreikis išmokyti vaikus spręsti problemas ir kaip su jomis susidoroti. Tačiau išmoktos taisyklės greitai nustoja galioti, kai šios problemos keičiasi, todėl svarbu sutelkti dėmesį į problemos sprendimo procesą, jį pertvarkant ar parodant galimybę, kaip ją spręsti.

Problemų sprendimų ieškojimas, kūrybingos veikos su vaikais yra tikslai, kuriais vadovavomės įgyvendindami projektą.

„Kelioninė dėžė“ - kelioniniai projektai. Kaip ši idėja gimė

Kelioninių projektų idėja gimė „Przedszkole Miejskie Nr. 206“ darželio mokytojams Lenkijoje, kuris kaip „eTwinning“ projekto dalis buvo pavadintas „Kelioninė dėžutė“. Jie pasiūlė dėžių idėją, kuri ir buvo dėžutės metodo pradžia mūsų įstaigoje. Iš pradžių darželio mokytojų sukurtos dėžės keliavo iš vienos grupės į kitą, ir galiausiai jos pradėjo savo kelionę po pasaulį. Projektas sulaukė didelio susidomėjimo – jį pradėjo mėgti ne tik Lenkijos, bet ir Europos visuomenė. Būtent todėl buvo nuspręsta išplėtoti idėją ir patobulinti metodą kaip „Erasmus+“ „KELIONINIAI PROJEKTAI- KELIONĖ Į ATEITIES KOMPETENCIJAS“ dalį. Projekto šalis koordinatorė - Lenkija, o šalys partnerės: Bulgarija, Graikija, Lietuva, Latvija, Portugalija, Rumunija, Turkija ir Italija.

Vykdydama projektą, komanda sukūrė 5 veiklų dėžutes:

- menas, įskaitant muzikos, teatro, dailės ir rankdarbių įgūdžius;
- matematika, naudojant IKT (informacijos ir komunikacijos technologija) ir stalo žaidimus;
- socialinis, susijęs su tolerancija ir integracija;
- gamta ir ekologija;



- PE (fizinis lavinimas) ir sveikatos mokymas;
- patriotiškumas regionalizmo srityje.

Vykdydami kelioninius projektus vaikai gavo uždara dėžę, kurią atidarė kartu su mokytoju. Turinys priklausė nuo pamokos planą rengusio mokytojo išradingumo, nuo to, kaip ji norėjo formuoti darbą su vaikais ir ką norėjo jiems parodyti. Dėžių turinį sudarė rankomis pagamintos priemonės tolesnei veiklai - teatrui, žaidimui, lėlėms. Kiekviename dėžutės projekte buvo pamokos planas, kuriame buvo nurodoma veikla su vaikais, projekto kortelė - lūkesčių ir rezultatų žemėlapis.

Pagal partnerio komandos parengtą metodą, į pamokų planus buvo įtrauktas dvikalbis išsilavinimas pasirinktu lygiu:

- projekto pristatymas,
- jo plėtra,
- santrauka.

Projekto įgyvendinimo metu mokytojų tikslas buvo įgyti galimybę projekto dėžučių turinį paversti pasirinkta darbo su vaikais veikla. Sukurti pamokų planai ir projekto kortelės buvo patalpinti projekto svetainėje eTwinning platformoje ir sudarė galimybę su jomis susipažinti visus besidominčius mokytojus.

MAŽO PROJEKTO METODO PRIEMONĖS:

1. **Atmosfera** - vaikų veikla neriboto, draugiško žaidimo atmosferoje, leidžianti vaikui atsiverti, išreikšti savo nuomonę ir tuo pat metu patirti visišką pritarimą iš kitų grupės narių bei mokytojo. Tai suteikia saugumo jausmą.
2. **Viena diena** - projekto įgyvendinimas kaip įvairių situacijų, vyksta vieną dieną, su galimybe ją išplėsti dar kelioms, jei vaikai yra aktyvūs ir nori dirbti prie projekto ir jo pertvarkymo.
3. **Kompetencijos** - užduočių ir veiklos įgyvendinimas pagrindinėse vaiko veiklos srityse, bendrųjų kompetencijų ugdymas, atsižvelgiant į tam tikram ugdymo etapui taikomą pagrindinę programą. Šis metodas suteikia mokytojui galimybę vykdyti priimtos programos uždutis lygiaverčiai su kitomis jo pasirinktomis problemomis, bet taip pat suteikia galimybę sekti grupės vaikų interesus.
4. **Pramogos** - pagrindinė veiksmo forma yra vaikų aktyvumas ir kūrybiškumas, matomi žaidžiant, spontaniškai žaidžiant ir naudojant skirtingą ir netipišką pagalbą ir medžiagas.
5. **Laikas** - edukacinių užsiėmimų laiko ribų nebuvimas - metodas daugiausia grindžiamas žaidimu ir tyrinėjimais, o linksmybės gali trukti visą dieną.
6. **Savanoriškas** dalyvavimas siūlomoje veikloje ir aktyvumas per kūrybinius mokytojo veiksmus.
7. **Atradimas** - padrąsinkite vaiką, pažiūrėkite į situaciją, sužadinkite jo smalsumą per jo pomėgius.
8. **Problemos** - vaiko įtraukimas į problemines atviras situacijas formuluojant įvairius pasiūlymus ar paruoštas uždutis, kuriomis siekiama tikslo, tačiau kelią į ją vaikas turi surasti ar sukurti. Čia yra visos problemos ir klausimai, keliami vaikui.



MAŽOJO PROJEKTO METODO TIKSLAI:

1. Ugdyti saugumo, sprendimų ir veiksmų laisvės jausmą.
2. Formuoti savarankiškumą atliekant veiksmus, įvertinti užduoties rezultatus ir įveikti sunkumus.
3. Ugdyti įgūdžius pasirenkant tikslą, jo įgyvendinimo priemones ir metodus.
4. Formuoti kūrybinę vaizduotę, išradingumą ir iniciatyvas turimomis išraiškos formomis.
5. Aktyvinti vaikų mąstymą per „atviras“ situacijas ir užduotis, atsižvelgiant į vaikų poreikius, pomėgius ir patirtį.
6. Tobulinti jau turimus įgūdžius, gebėjimus ir įpročius visose švietimo srityse skatinant, įkvepiant ar vykdant vaikų kūrybinę veiklą.
7. Skatinti pagrindines operacijas ir psichinius procesus, ypač įvairiapusį mąstymą, kuris yra būtina sąlyga mokinių kūrybiniam pasiekimams.

METODAS

Mažo projekto metodas - dėžučių metodas - tai tarpdisciplininis metodas, kuris prisiima didelę autonomiją ir atsakomybę mokant vaikus. Vaikai, dirbdami prie savo projektų, turėtų turėti galimybę laisvai prieiti prie objektų ir pagalbos, kurie yra jų atradimų šaltinis. Užsiėmimų metu vaikai gali dirbti grupėse arba individualiai. Šis metodas padeda sukurti integruotą komandą, kurioje vaikai, dirbdami grupėse, mokosi spręsti problemas, aktyviai klausytis, efektyviai bendrauti ir įgyti pasitikėjimo savimi. Projekto metodas padeda vaikams planuoti ir organizuoti savo darbą, taip pat apibendrinti veiklą. Projekto metu darbas vyksta individualiai nustatytu laiku ir tempu. Šis metodas leidžia patirti solidarumą ir bendrą pastangų džiaugsmą, taip pat susitapatinimo su užduotimi jausmą.

Mažiems projektams turėtų būti būdinga:

- Smagus žinių įgijimas dėl atrastų ir išspręstų problemų;
- Vaiko veikla turėtų būti ne tik žinių ir patirties įgijimas, bet ir paskatinimas uždavinėti klausimus;
- Vaikai dirba pagal temas, kurios juos domina ir kurios yra natūralūs jų poreikiai;
- Teoriniai samprotavimai pateikiami pagal poreikį ir visada atsiranda dėl atliktos praktinės veiklos, pasiektų padarinių ir vaiko kūrybiškumo.

Norint efektyviai dirbti su mažų projektų metodu, reikia sekti tam tikrus darbo etapus, įskaitant:

- Staigmena - projekto inicijavimas.
- Temos įgyvendinimas, įvadas į žaidimą.
- Pramogos grupėje.
- Projekto įgyvendinimas ir natūralus temos transformavimas.
- Vaikų spektaklio rezultatų pristatymas.

Mažų projektų metodas nereikalauja daug laiko, nes projekto metodas nereikalauja didelio mokytojo ir vaikų pasiruošimo veiklai. Ypač svarbus mokytojo požiūris, kuris turėtų būti kaip



partnerio, bendraujančio su vaikais. Jo vaidmuo yra pristatyti nepaprastą veiksmo, pasakos ir džiaugsmo atmosferą, kuri skatina vaikus veikti.

PROJEKTO KORTELĖ

Rengdamas projektą mokytojas turėtų nurodyti ir pergalvoti savo didaktinius ir švietimo tikslus. Yra projekto kortelė, kurioje galima planuoti veiklą ir numatomus tikslus pasiekti bei sudaryti temos planą, kad būtų galima pasiruošti galimoms vaikų darbo kryptims.

PROJEKTO KORTELĖ / DĖŽUTĖ

Projekto tinklas (NET) - vaikų lūkesčiai
--

UŽDUOTYS VYKDANT PROJEKTĄ

1 UŽDUOTIS PROJEKTO PRADŽIA		2 ŽINGSNIS PROJEKTO PILDYMAS		3 ŽINGSNIS PROJEKTO PABAIGA	
Projekto temos plėtros kryptys		ekspertų vizitai		numatomi rezultatai	
projekto tikslai		veikla darželyje		vaikų žinių ir įgūdžių tikrinimo būdai	
priemonės		veikla lauke		būdai dalintis žinioms	

PRAMOGOS

Ikimokyklinio ir ankstyvojo mokyklinio amžiaus ugdymas turėtų būti grindžiamas žaidimu. Vaikas auga žaisdamas, mėgdžiodamas ir stebėdamas. Nepaisant to, kokią veiklą vaikai mėgsta žaisti, ji visada yra veikla, ji daro vaikus išradingus, skatina jų kantrybę, užsispyrimą ir, svarbiausia, moko pasitikėjimo savimi. Kūrybinis problemų sprendimas turėtų vykti džiugioje atmosferoje, nes linksmybių metu sunkios užduotys tampa lengvesnės. Žaidimas leidžia išsilaisvinti iš įtampos, kuri dažnai lydi jūsų mokinių grupės problemas, arba savęs priėmimui bei pasitikėjimui savimi. Pagrindinę vietą darbe su vaikais užima aktyvūs metodai,



pagrįsti linksmybėmis ir bendrais veiksmais, nes jie skatina mokinius būti savarankiškais ir tyrinėti pasaulį.

Tikslo įgyvendinimo schema naudojant šį metodą yra pagrįsta vaiko darbo elementų schema:

1. Atrasti.
2. Gyventi.
3. Mąstyti.
4. Kurti.
5. Vaidinti.

ATRASK - STAIGMENA

Darbas su vaikais naudojant šį metodą prasideda nuo netikėtumo, kuris gali pasitikti vaikus vos įžengus į grupę, o gal nustebinti juos dienos metu, kai jie randa staigmeną pasivaikščiojimo metu šalia esančio medžio. Kiekvieno mažo projekto išeities taškas ir įkvėpimas yra paprasčiausias vaikystės klausimas: KAS TAI YRA? Tai klausimas, kuriuo prasideda edukacinė kelionė mažais projektais, išreiškiantis visą vaikišką sąžiningumą ir norą mokytis, norą įgyti žinių. Be emocijų, lydinčių šiuos paprastus žodžius, neįgysite žinių ar naujų įgūdžių.

Veikla vyksta pirmoje dienos dalyje, ją sudaro vieta, kuri taps „spręstina problema“, paskata mąstyti, taip pat tam tikra paslaptinga dienos magija.

Tai gali būti paprasti daiktai, tokie kaip skalbimo mašina, stovinti kambario kampe ir uždengta sena antklode, didžiulėje vazoje įklijuoti kelių spalvų šifono šalikai arba didelis uždengtas pintas krepšys, užpildytas virtuvės reikmenimis, tokiomis kaip pyrago formelės, šaukštai, trintuvai, sieteliai ir t.t. Tokie elementai, naudojami ryte, traukia vaikus, sukelia daug klausimų, spėlionių, savarankiškų tyrinėjimų ir žaidimų.

Kitoje ugdymo situacijos dalyje mokytojas „KAŽKA“ pakeičia į „TEMA“ - „UŽDUOTIS“ - „PROJEKTAS“. „Keliaujančių dėžučių“ atveju vaikai visada rasdavo mažą uždarą dėžę, kurią atidarę kartu galėtų švęsti ATRADIMĄ – šį mažą pasaulį, slypintį paprastoje dėžutėje. Mūsų metodui labai svarbu švęsti atidarymą, padaryti „wow!“ efektą, kad būtų įdomu.

Kas slypi dėžutėje? Tai visada priklauso nuo mokytojo išradingumo, nuo to, kaip jis nori formuoti darbą su savo grupe, ką jis nori jiems parodyti, kokius nuotykius jis suplanavo ir kokius tikslus pasirinko. Turinio pasirinkimas lieka mokytojo nuožiūra, nes jis, kaip žaidimo ir kūrybinio proceso iniciatorius, nurodo pagrindinį tikslą, kurį vaikai turi pasiekti pirmame savo veiklos etape.

GYVENK - linksminkis

Dėžutėje - staigmena, mokytojas įdeda temą, nuo kurios prasideda linksmybės. Tai skatina vaiką veikti, pasakoti, leidžia atrasti nežinomą, pagaliau visiškai laisvai žaisti su dėžutės turiniu. Tokiu būdu vaikai tyrinėja pasaulį - jie patiria visus įmanomus įvykius su elementais, kuriuos mokytojas paruošė projekte. Visa ši veikla pasitarnauja išgyvenimui. Vaikas pradeda žaisti tokiu būdu, kokį matė kažkur anksčiau, mėgdžiodamas kitų žmonių elgesį (tai taip pat

yra svarbus įgūdis). Jam įdomu, jis stebi, užduoda klausimus. Vėliau linksmybės pradeda įgyti kitokią dimensiją ir yra nukreipiamos kita linkme. Mokytojo vaidmuo yra stebėti ir netrukdyti laisvam žaidimui, tuo pačiu atkreipiant dėmesį, kuria kryptimi vyksta žaidimas, nes būtent čia prasideda kūrybinis procesas.

Dėžutės projekto metu žaidimai buvo grindžiami pagalba, užduotimis ir medžiagomis. Iš pradžių mokytojas buvo su vaiku, instruktavo, rodė, skaitė ir kalbėjo apie tai, kaip atlikti paruoštas užduotis, tačiau akimirka, kai vaikai pradėjo savarankiškai elgtis, leido jiems savarankiškai tyrinėti, mokytojui tik stovint šalia, retkarčiais užduodant klausimus, kurie nukreipdavo tolimesnę jų veiklą. Vaikai sukūrė šešėlių teatrą, žaisdami su figūromis, patys sukūrė lėles, sukneles joms, dainavo ir šoko. Jie grojo cirke kartu su spalvingu klounu, vijosi vėjo judinamus balionus. Vaikai išsprendė užduotį, reikalingą iššifruoti piratų lobių žemėlapi. Jie vaizdavo gyvūnus ir grupavo juos į šeimas, statė jiems ūkius, piešė ir gamino tariamus ūkius. Klausydami pasakos apie didžiulį mišką ir besivystantį miestą, jie išmoko išgelbėti jame gyvenančius gyvūnus. Jie pasodino ir augino augalus, kurie turėjo padėti išvalyti orą.

Buvo daug žaidimų, kitokių nei temos. Juos lydėjo šiuolaikinės technologijos, kai vaikai galėjo sudaryti piratų žemėlapi (kuris virto ozobotais) arba nuspalvinti mėgstamo veikėjo, kuris naudojant programą (Quiver) atgydavo ir išeidavo į nežinomybę, atvaizdą. Nuostabiliausia buvo, kad vaikai buvo tokie įtraukti - nuoširdūs, susidomėję, besijuokiantys ir spontaniškai reaguojantys į bet kokias siūlomas užduotis.

Metodas nurodo realybę, supančią vaikus, jų pomėgius ar gyvenimo patirtį, todėl jie yra pasirengę imtis veiksmų, kurių metu jie pasiekia kitus tikslus, atsižvelgiant į tai, kuria linkme bus vykdoma ši veikla. Tokiu būdu žaisdamas vaikas susipažįsta su aplinkiniu pasauliu, jo savybėmis, elementais, tarpusavio santykiais, kuria savo vietą pasaulyje. Taigi jo paties kūrybinė veikla yra elementas ir veiksnys, skatinantis jos vystymąsi. Kadangi šis metodas yra pristatomas žemiausiu, tačiau svarbiausiu išsilavinimo lygiu, vaikai dar neturi stereotipų, paruoštų sprendimų, jie noriai mokosi, linksminasi ir dažnai veikia emociškai, instinktyviai. Išorinis auklėjamas poveikis tampa vertingas tiek, kiek jis gali suaktyvinti vidinę vaiko motyvaciją veikti, pažadinti jo jautrumą, vaizduotę ir sutelkti jį įveikti kliūtis ir sunkumus.

MAŠTYK – užduok klausimus

Šiais laikais mokytojai retai kada sugalvoja ką nors patys, jie turi galimybę internete rasti įvairius sprendimus, veiklos su vaikais pavyzdžius. Tačiau dėžutės išmokė mus transformuoti ir pakeisti nusistovėjusius produktus, suteikė drąsos kirsti sienas. Jos privertė norėti sekti vaiką, jo idėjas ir pačius pokyčius. Tai leido mums patirti kūrybinį procesą. Dirbant šiuo mūsų metodu mokytojo vaidmuo buvo suvokti ir tinkamai panaudoti natūralias ir tikslingai nukreiptas situacijas spontaniškai ir įkvėptai vaikų veiklai.

Šiame etape mokytojo užduotis yra skatinti vaikus ieškoti, eksperimentuoti ir pateikti savo idėjas aptarime. Mokytojas užduoda atvirus klausimus, skatina vaikus susimąstyti. Tai suteikia visišką saugumą ir pojūtį veiksams, lemiantiems sėkmę. Kokiais būdais mokytojai gali atsisakyti kūrybinio požiūrio šioje fazėje, kad būtų išvengta nuobodulio, atgrasymo



ir nerefleksiško kartojimo to, ką kažkas jau kažkada sugalvojo? Mes manome, kad auksinių patarimų nėra, nes mokytojai dirba su gyvu organizmu - vaikų grupe, kurią sudaro įvairūs charakteriai, emocijos ir požiūriai, ir kiekviena tokia grupė yra skirtinga. Kaip ir kiekvienas mokytojas yra skirtingas ir turi teisę į savo metodus, klaidas ir patirtį.

Pasak profesoriaus Krzysztofo J. Szmido, galime duoti tik keletą užuominų, kad šis kelias būtų kūrybingas visiems jo dalyviams:

1. Būkite atviri - pradėkite domėtis, užduoti daug klausimų, pažvelgti į pasaulį vaiko akimis.
2. Neklasifikuokite - pirmiausia pažiūrėkite, išklausykite ir pagalvokite, tada įvardykite.
3. Atidėkite pažymius – raskite teigiamų rezultatų.
4. Pasitelkite vaizduotę - mėgaukitės fantazijomis, įsivaizduokite, kas nutiktų.
5. Atidžiai klausykite - toleruokite požiūrių ir emocijų įvairovę.
6. Paieška - derinkite idėjas, keiskite, transformuokite, ieškokite naujų derinių.
7. Būkite spontaniški ir linksni - juokaukite ir juokitės su vaikais.
8. Įgyvendinkite savo idėjas - būkite originalūs, bet pritaikykite savo veiksmus prie situacijos.
9. Pažinkite pasaulį - organizuokite vaikams autentiškus nuotykius, keliones, varžybas.
10. Kurkite vaikams - pieškite, grokite, dainuokite, deklamuokite, šokite.

KURK - transformuok

Vaikai gimsta tyrinėtojais. Jie tyrinėja aplinką ieškodami dėmesio vertų elementų. Jų smalsumas sukuria lauką kūrybiniam elgesiui ir eksperimentams.

Stebėdamas vaikus, mokytojas sukuria atmosferą ir situacijas veikti. Dažnai tai yra savarankiška patirtis, o kartais ir grupinė veikla, kurioje išryškėja lyderio pozicija. Šioje pozicijoje ne visada būna grupės vadovas, kartais tai yra drovus žmogus, bet turintis ką pasakyti nurodytoje temoje ir kuris jaučiasi pasitikintis savimi. Būtent todėl projekto metodas yra toks įdomus - parodo vaikų interesus, jų kūrybingumą, įveikia drovumą. Tai moko bendradarbiavimo, pagarbos kitų grupės narių idėjoms, savarankiško mąstymo, atsižvelgiant į kitų žmonių pasiūlymus.

Dėžutė – staigmena yra tema veiksmui. Joje esanti medžiaga skatina konkrečią veiklą šia tema. Įsigilinę ir suintriguoti vaikai turi galimybę judėti, muzikuoti, žaisti ir pan. Vėliau jie patys žais su dėžute. Nepriklausomas spektaklis sužadina kūrybiškumą ir taip lokys tampa dinosauro, teatras - miestu, o žaidimo dalyviai - nykštukais. Stebėdamas vaikų veiklą ir laisvą, spontanišką jų žaidimą, mokytojas gali inicijuoti kitą veiklą - sukurti spektaklį apie nykštukus, vykti į kelionę į Dinoparką ar skaityti pasakas ir žiūrėti paveikslėlius apie gimtąjį miestą.

Paverskite dėžutę į stalo teatrą ir sukurkite vaidinimus su vaikais. Tai padės vystyti įvairius įgūdžius - meninius, kalbinius, matematinius ar gamtos. Viskas priklauso nuo mokytojo stebėjimo įgūdžių ir jo kūrybinių sugebėjimų. Visa tai vyksta sekant vaikus, kurie čia yra svarbiausi, idėjomis. Kad tema vystytųsi, mokytojas turi pateikti vaikams tokią medžiagą, kuri būtų naudinga atliekant eksperimentus. Mokytojas gali, bet neprivalo kalbėti su vaikais, žiūrėti ar žaisti (maži vaikai mėgsta žaisti su suaugusiais, kurie vaidina skirtingus vaidmenis); tačiau svarbiausia - tai neturėtų trikdyti ar nukreipti nurodyto žaidimo; neduokite

paruoštų sprendimų. Vaikai patys sukuria kitą užsiėmimų temą. Projekto veikla dažnai stebina, yra originali ir gali suteikti vaikams naudingų įgūdžių gyvenim

DIRBK – apibendrink

Ši dalis labiau nukreipta į užduotį mokytojui. Jis turi sėdėti tarp vaikų, pamatyti ir įvardyti, ką jie sukūrė. Apibendrinkite su vaikais pastebėtas reakcijas. Keiskitės patirtimi su jais. Mokytojas turėtų rasti būdą, kaip emociškai apibendrinti vaiko darbus. Kartais tereikės smagiai leisti laiką kartu, kartais jam reikės surengti talentų pristatymą platesnei grupei, į kurią jis gali pasikviesti tėvus ar kolegas iš kitos grupės. Svarbu visa tai padaryti jiems patraukliu būdu, tinkamai parinkus stimuliuojančias raiškos priemones, veikiančias skirtingus jautimus.

Rezultatų santrauka gali būti darbų paroda, skulptūros, vaidinimai, išleistas laikraštis, pasakos piešinys, sporto varžybos ar šokių pristatymai, kuriuose bus įkūnijamos įgyvendintos mažų projektų temos. „Kelioninės dėžutės“ metodo pagalba taip pat galima paragauti kartu gaminamų sumuštinių ar pyrago.

Maži projektai gali būti derinami su veikla eTwinning projektuose ir gali būti baigti Europos mastu, pavyzdžiui, organizuojant telekonferencijas su kitų šalių vaikais. Mokytojas ir vaikas daro realią įtaką ugdymo turiniui, tuo pačiu ugdydami kūrybingumą. Svarbu sukurti kažką savo. Pažadinti norą išeiti ir žaisti futbolą, o ne žiūrėti rungtynes per televizorių. Patirti nuotyki, kuris netyčia taps mokymu.

Projekto komanda linki drąsos, kad jūsų išsilavinimas neatsilikytų nuo pokyčių!

Papildoma informacija:

Edward Nęcka *Psychologia Twórczości* GWP Gdańsk 2001r

Krzysztof J.Szmidt “Szkice do pedagogiki twórczości” Impuls Kraków 2001r.



Veiklos aprašymas

„Kelionių projektai - kelias į ateities kompetencijas“

Parengė: Maria Clara Conceição
Jardim de Infância de Azagães
Agrupamento de Escolas de Fajões, Oliveira de Azeméis

Veiklos tema: Šiuolaikinės IKT (informacijos ir komunikacijos technologijos) / Matematika ir stalo žaidimai.

Siūlomas veiklos pavadinimas / dėžutė: Matematinis žaidimas iš apsakymo „Nepasotinamas vikšras“.

Grupė: 25 vaikai.

Amžius: 3, 4, 5, 6 metai.

Veiklos tikslas: skatinti loginį – matematinį mąstymą.

Veiklos tikslai (orientuoti į vaikus):

Skaičiuoja mažus kiekius pagal skirtingas vaizdavimo formas (skaičius, brėžinius, objektus ir skaitmenis);

- Naudoja paprastas lenteles surinktai informacijai sutvarkyti ,atsakydamas į iškilusius klausimus;
- Palygina kiekius, skiria „didesnį“ ir „mažesnį“;
- Atpažįsta ir naudoja geometrines figūras, atranda ir nurodo jų savybes;
- Randa atsikartojančius motyvus ir vykdo sekas;
- Išsprendžia paprastus sudėties ir atimties uždavinius naudojant nedidelius skaičius.
- Matematiniams įgūdžiams lavinti naudoja technologijas;
- Klausio ir atkuria su šia tema susijusius žodžius anglų kalba.

Didaktinės (mokomosios) priemonės:

- Dėžutė, dekoruota pagal temą;
- „Nepasotinato vikšro“ istorija „PowerPoint“ pristatyme;



- Lėlė- marionetė „vikšras“;
- Dvipusis kilimėlis su edukaciniais žaidimais „Prisiminkime istoriją“, kuriuose yra vaisiai, figūrėlės, kortelės su savaitės dienomis, didesnės ir mažesnės asmens tapatybės kortelės bei „Žaidimas apie Vikšrą“ su lapais, figūromis, sudėjimo ir atėmimo ženklais ir apskritimais;
- Skaitmeniniai didaktiniai (mokomieji) žaidimai.

Veikla:

- Auklėtoja vaikams pristato dėžutę, kurioje yra visa medžiaga, reikalinga veiklai vykdyti ir sudomina vaikus jos turiniu;
- Lėlė –vikšras išimama iš dėžutės ir pasiūloma pasiklausyti pasakojimą „Nepasotinamas vikšras“;
- Auklėtoja pristato apsakymo „Nepasotinamas vikšras“ PPT (PowerPoint failas) su atvaizdais, kuriuos anksčiau atliko vaikų grupė;
- Išima kilimėlį iš dėžutės ir pasiūlo vaikams pirmąjį žaidimą „Prisiminkime istoriją“. Šis žaidimas įtraukia grupę nesudėtingoje lentelėje susisteminti informaciją, surinktą iš istorijos, atpažinti savaitės dienų eilės tvarką, suskaičiuoti vaisius, atpažinti skaičius, atitinkančius kiekius ir palyginti tarpusavyje.
- Toliau auklėtoja siūlo „Vikšro žaidimą“. Šiame žaidime vaikams siūloma nustatyti geometrinę figūrą „apskritimas“ ir užpildyti vikšro kūną laikantis nustatyto spalvų modelio, atliekant seką;
- Galiausiai auklėtoja siūlo vaikams atlikti kai kuriuos skaitmeninius žaidimus sudedant ir atimant matematinės operacijas, skaičių poras, spalvų poras, dėlionę.

Tolimesni veiksmai:

Ši visa veikla, trunkanti maždaug 45 minutes, vykdoma paeiliui su grupe vaikų, sėdinčių ant grindų. Šiame etape veikla nuosekliai vykdoma pagal pedagogo nurodymus, įtraukiant vaikus.

Užsiėmimo metu, naudojant CLIL (integruotą turinio ir kalbos mokymąsi per užsienio kalbą) metodikos elementus, gali būti kuriamos kelios situacijos, apklausiant vaikus: savaitės dienų nustatymas; skaičiai ir kiekiai; sudėtis ir atimtis; spalvos; geometrinės figūros;

Vėliau visa medžiaga turi būti prieinama, kad vaikas laisvai, vienas ar grupėje, galėtų eksperimentuoti ir atrasti kitą žaidimų edukacinį potencialą.

Veiklos aprašymas

„Kelionių projektai - kelias į ateities kompetencijas“

Parengė: Natalja Kozireva, Ludmila Atrahimovicha
Daugavpils 11.P.E.I., Latvija

Siūlomas projekto pavadinimas / dėžutė: Padarykime tautinių kostiumų dalis.

Grupė: 25 vaikai

Amžius: 5-7 metai

Tikslas: regioninė kultūra, tautiniai kostiumai, tradicijos, tauta, drabužių dalys.

Veiklos tikslas: praturtinti vaikų žodyną ir jų žinias apie tradicinius latvių kostiumus.

Veiklos tikslai:

- Kūrybiškumo ir kūrybingo mąstymo lavinimas.
- Žodyno praturtinimas naujomis sąvokomis, tokiomis kaip kultūra, regionas, tauta, tradicijos, drabužių detalės, kostiumai.
- Praturtinti vaikų žinias apie Latvijos kultūrą, Latvijos (Latgalos) regionus, latvių tradicijas, drabužių dalis.
- Išmokti analizuoti, vertinti ir atspindėti informaciją, medžiagas ir metodus, kuriuos Ilzė Vesere panaudojo knygoje „NUPIEŠKIME NACIONALINIUS KOSTUMUS“.
- Skatinti stebėtos medžiagos kūrybinį panaudojimą.

Didaktinės (mokomosios) priemonės:

paveikslėlių kortelės, PP pristatymas, knygos, vaizdo įrašas, nuotraukos, diskusija apie tradicijas, krašto tradicijų stebėjimas, asmeninė patirtis.

Veiklos tikslai (orientuoti į vaikus):

- mokosi naujų sąvokų, kaip kultūra, regionas, tauta, tradicijos, drabužių dalys, tautiniai kostiumai;
- sužino apie tautinius drabužius skirtinguose Latvijos regionuose;
- mokosi įvardyti skirtingas drabužių dalis, tautinius kostiumus, papuošalus;
- mokosi pamatyti tautinių kostiumų skirtumus įvairiuose Latvijos regionuose (Kurzemė, Ziemgale, Vidzeme, Latgale);
- išmoksta naujų žodžių apibūdinti drabužių dalis, tautinių kostiumų dalis.

Didaktinės (mokomosios) priemonės:

paveikslėlių kortelės, PP pristatymas, knygos, video, nuotraukos, diskusija apie tradicijas, regioninių tradicijų stebėjimas, didaktiniai (mokomieji) žaidimai, žaidimas su skirtingomis paveikslėlių kortelėmis, nuotraukos „Latvijos tautiniai kostiumai“, dėlionės darymas, lėlė su tautiniu kostiumu.

Veikla:

- Auklėtoja vaikams pristato Ilzės Vesere knygą „Nupieškime nacionalinius kostiumus“.
- Skaito knygas, žiūri nuotraukas ir paveikslėlius apie Latvijos tradicijas ir tautinius kostiumus skirtingose Latvijos vietose;
- Vaikai pasakoja, ką jie žino apie įvairių Latvijos vietovių (regionų) tautinius rūbus.
- Vaikai sužino, kas yra kultūra, regionas, tauta, tradicijos, tautiniai kostiumai;

- Vaikai sužino apie įvairių rūšių drabužius (tautinius kostiumus), papuošalus įvairiuose Latvijos regionuose (Latgale);
- Vaikai piešia latvių (latgalių) tautinius kostiumus;
- Vaikai patys kuria galvosūkį apie skirtingus Latvijos tautinius kostiumus;
- Vaikai kuria lėlę su latvišku tautiniu kostiumu;
- Vaikai gamina skirtingas detales, tautinių kostiumų papuošalus, pavyzdžiui, sages, vainikėlius, apyrankes.

Tolesni veiksmai:

- Vaikai dėlioja dėlionę su skirtingais Latvijos tautiniais kostiumais (paruošta anksčiau).
- Vaikai kuria skirtingas istorijas, naudodamiesi anksčiau padaryta lėle su tautiniu kostiumu.
- Vaikai daro / kuria / piešia savo tautinių kostiumų variantus, naudodamiesi anksčiau stebėta medžiaga ir savo fantazija.

Remdamiesi šia veikla galime naudoti CLIL metodiką, pristatydami įvairias papildomas užduotis, veiklas ir klausimus, pavyzdžiui, jūsų manymu, ką šie žmonės galėjo padaryti, kur jie dirbo praeityje ir pan?

Veiklos aprašymas

„Kelionių projektai - kelias į ateities kompetencijas“

Parengė mokytojai: Irina Maria IORGA ir Adriana-Mihaela IVAN
Gradinita “Perlutele marii” Constanta, Romunija

Veiklos tema: menai, muzika ir teatras.

Siūlomas veiklos pavadinimas / dėžutė: „Auksaplaukė ir trys meškinai“.

Grupė: 20-25 vaikai.

Amžius: 6 metai.

Laikas: 35 minutės

Tikslai: po veiklos vaikas galės:

- palaikyti pokalbius konkrečia tema;
- jaustis patogiai kalbėdamas prieš kitus;
- parodyti susidomėjimą istorijoms, jų veiksmui ir personažams;
- suvokti pagrindines istorijos detales ir turinį;
- žodžiu išreikšti istorijos turinį;
- apibūdinti istorijos veikėjus;
- ritmingai akomponuoti vaikišką dainą naudojant garso elementus;



- pajausti ritmą
- perteikti istorijos veikėją naudojant netradicinius daiktus ir pritaikant dekoratyvinius elementus;
- atskirti skirtingos trukmės girdimus garsus (ilgą, vidutinį, trumpą);
- dainuoti skirtingos trukmės (ilgas, vidutinis, trumpas) garsus pagal grafiškai parodytą ritminį pratimą;
- sudaryti ritmines formules, naudojant simbolines figūras, grafiškai pavaizduoti skirtingų trukmių garsus;
- mėgautis veikla, paremta žinoma istorija.

Objektai: namas, kėdė, lova, maistas.

Būdvardžiai: karštas, šaltas, didelis, vidutinis, mažas, kietas, minkštas, teisingas, ilgas, trumpas, lėtas, greitas.

Spalvos: raudona, geltona, mėlyna, žalia, ruda, oranžinė, rožinė.

Aplinka: miškas

Šeima: mama, tėtis, vaikas.

Turinio tikslas:

-lavinti kalbą, kūrybiškumą ir kūrybinį mąstymą;

- ugdyti vaikų muzikinę klausą ir ritminį pojūtį.

Mokymosi stilius: vaizdinis, žodinis, fonetinis (klausos), fizinis.

Išugdyti mokymosi įgūdžiai: mąstymas, kūrybiškumas, kalba, daugialypis intelektas, bendradarbiavimas.

Metodai: pasakojimas naudojant kilimą, kūrinys Batia Strauss - aktyvus klausymasis.

Didaktinės (mokomosios) priemonės: dekoruota dėžutė, pasakojimo kilimas, istorijos personažai - medinių šaukštų lėlės, mediniai šaukštai, putplasčio dekoratyviniai elementai, klijai, spalvoti pieštukai, spalvoti popieriniai meškiukai (įvairių dydžių- dideli, maži, vidutiniai), rašomoji lenta, popieriaus lapai, teatro rėmas (pasirinktinai), istorija „Auksaplaukė ir trys meškinai“, ritminių dainų DVD, DVD grotuvas.

Įvadas: vaikai atranda dėžutę, suformuotą kaip meška. Jie kviečiami pasakyti, koks gyvūnas vaizduojamas ant dėžutės ir atpažinti dėžutės spalvas (mėlyną, geltoną, raudoną). Auklėtoja paaiškina, kad meškino dėžutė yra kilusi iš Rumunijos ir jie naudojami rumunų pasisveikinimais (hello-buna (sveiki atvykę)). Dėžutėje vaikai atranda įvairių medžiagų, kurias naudos užsiėmimo metu. Visos medžiagos yra sunumeruotos, kad vaikai galėtų jas rasti pagal eilės tvarką.

Vaikai kviečiami iš dėžutės išimti daiktą, pažymėtą numeriu 1: DVD su filmu, kaip Rumunijos „Perlutele marii“ darželio vaikai šoka ir dainos ritmą muša medinėmis lazdomis.



Peržiūrėję vaizdo įrašą visi vaikai kviečiami šokti panašiu būdu. Jie dėžutėje turi atrasti daiktų, kurie gali būti naudojami kaip muzikos instrumentai dainos ritmui išgauti. Šiam veiksmui tiktų mediniai šaukštai. Kiekvienas vaikas gauna du medinius šaukštus ir kartoja auklėtojos rodomus judesius, klausydamiesi dainos „Guminė meška“ (“Gummy bear”). Dainos pabaigoje vaikai vėl pakviečiami prie meškino dėžės.

Veikla:

Vaikai randa objektą pažymėtą 2 numeriu - pasakojimo kilimą. Auklėtoja padeda jį taip, kad jis būtų matomas visiems vaikams ir kad jie galėtų stebėti ir apibūdinti jį bei bandyti suprasti, kaip jis yra naudojamas. Auklėtoja iš dėžutės išima keturias medinių šaukštų lėles - istorijos personažus ir pasakoja „Auksaplaukė ir trys meškinai“ istoriją.

Po pasakojimo vaikai aptaria temą, pagrindinius elementus, keturis veikėjus.

Pagalbiniai klausimai:

- Kur vyksta veiksmas?
- Kokie yra personažai?
- Kuris veikėjas jums labiau patinka?
- Ka manai apie Auksaplaukės elgesį?
- Kokia būtų istorija, jei „Auksaplaukė“ nevaidentų jokio vaidmens?
- Koks buvo tėvo meškino maistas? (karštas) Ar galite įvardyti kitus dalykus, kurie yra karšti?
- Koks buvo motinos meškos maistas? (šaltas) Ar galite įvardyti kitus dalykus, kurie yra šalti?
- Kokia buvo tėvo meškino lova? (kieta) Ar galite įvardyti kitus dalykus, kurie yra kieti?
- Kokia buvo motinos meškos lova? (švelni) Ar galite įvardyti kitus dalykus, kurie yra švelnūs?
- Kurią kėdę ar lovą norėtumėte naudoti?
- Kuris meškinas turi didžiausią / mažiausią kėdę / lovą?

Vaikai vėl kviečiami aplink meškino dėžę atrasti staigmeną numeriu 3 - spalvotas meškas (tėvą lokį, motiną lokę, vaika lokiuką). Kiekvienas lokys dedamas į dirbtuvių vietą ir vaikai gali pasirinkti, kur nori dalyvauti. Anksčiau naudoti mediniai šaukštai taps istorijos personažais -lokiiais (juos dekoruojant). Vaikai klijuos ir pieš įvairius elementus, kad medinis šaukštas taptų meška remiantis pagal jų pasirinktą dirbtuvių vietą.

Laikydami medinius šaukštus - lėles, vaikai sudaro tris komandas: tėvo lokio komandą, motinos lokės komandą ir vaiko lokiuko komandą. Iš meškos dėžutės išimama staigmena numeris 4: meškos simboliai (meškos formos spalvotas popierius) - trims lokiams iš istorijos. Tėvo lokio simbolis pateikiamas naudojant ilgus garsus (mo-mo) ir lėtą ritmą. Motinos lokės simbolis pateikiamas naudojant vidutinius garsus (ma-ma) ir vidutinį ritmą. Vaiko lokiuko simbolis pateikiamas naudojant trumpus garsus (mi-mi) ir greitą ritmą. Vaikai kviečiami

pristatyti savo lėles naudojant tinkamą ritmą (lėtą, vidutinį ar greitą) bei nustatyti garsų trukmę (ilgą, vidutinę ar trumpą).

Auklėtoja deda simbolius ant popieriaus lapo, sukurdamą ritminę liniją, ir kiekviena komanda dainuoja paskirtą garsą, kai į juos nukreipiamas jų simbolis.

Ritminės linijos:

2/4
 Mi-mi mi-mi mo ma-ma mo ma ma mi-mi mi-mi mo

2/4
 Ma mi-mi mo mi-mi ma ma mi-mi mo mi-mi ma

Užsiėmimo pabaigoje vaikai naudoja savo lėles atlikdami judesius, kuriuos siūlo kitas eilėraštis:

Teddy Bear, Teddy Bear

(Autorius nežinomas)

Meškiuk, meškiuk, apsisuk,
Meškiuk, meškiuk, palieski žemę,
Meškiuk, meškiuk, pasieki aukštai,
Meškiuk, meškiuk, palieski dangų,
Meškiuk, meškiuk, žemai nusilenk,
Meškiuk, meškiuk, paliesk kojų pirštus,
Meškiuk, meškiuk, lipk aukštyn,
Meškiuk, meškiuk, sakyk savo norus,
Meškiuk, meškiuk, išjunk šviesą,
Meškiuk, meškiuk, sakyk labanakt.

Tolesnė veikla:

- Sukurkite lėlę „Auksaplaukės“ personažui;
- Suvaidinkite pasakojimą „Auksaplaukė ir trys meškinai“ naudojantis mediniais šaukštais - marionetėmis ir keisdami vietomis aplink pasakojimo kilimą.
- Sukurkite įvairias ritmines linijas, dedant meškos simbolių, kad būtų parodyta garsų trukmė.

Naudingos nuorodos:

<https://www.youtube.com/watch?v=YyCudV3fjQ> - dainos „Gummy Bear“ lenkiška versija.

<https://www.youtube.com/watch?v=astISottCQ0> - dainos „Gummy Bear“ angliška versija.

<http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/short-stories/goldilocks-and-the-three-bears> - „Auksaplaukė ir trys meškinai“ istorija.

Užsiėmimo planas

Lietuvos istorija ir tradicijos vaikams

Paruošė Jurbarko „Ažuoliuko“ mokyklos pavaduotoja ugdymui
Snieguolė Mažeikienė ir psichologė Audronė Kriščiukaitienė,
Lietuva.

Tema: Lietuvos istorija ir tradicijos vaikams.

Tikslas: pristatyti vaikams Lietuvos istoriją, tradicijas ir šventes.

Uždaviniai:

1. Supažindinti su Lietuvos atributika.
2. Papasakoti legendą apie Geležinį vilką.
3. Pristatyti Lietuvos tradicijas, dainas ir šventes.

Priemonės: powerpoint prezentacija apie Lietuvą ir jos atributiką, rankų darbo lėlė „Baltijos mergaitė“, didaktinis žaidimas, kortelės su Lietuvos simboliais, žaidimas „Jurgeli meistreliai“, audio įrašai, popierius, spalvoti pieštukai, spalvoti siūlai ir kaspiniai.

Trukmė: 30 min.

Amžius: 3-5 metai

Vaikų skaičius: 20

Užsiėmimo plano eiga:

1. Veiklų pristatymas vaikams individualiai ir grupėse:
 - Narių iš Lietuvos prisistatymas su lėle „Baltijos mergaitė“. Suskirstyti vaikus į grupes pagal Lietuvos trispalvės spalvas: geltona, žalia, raudona.
 - Powerpoint prezentacija apie Lietuvą „Gera žinoti ką nors apie Lietuvą“.
 - Legenda apie Geležinį vilką.
 - Didaktinis žaidimas „Matau, atpažįstu, dedu“. Kiekvienas vaikas renkasi po vieną kortelę apie Lietuvos kraštą ir iš kortelių sudėlioja pažintinį taką apie Lietuvą žaidimo „Domino“ stiliumi.
2. Demonstracijos metodo panaudojimas vaikų pažinimui įtvirtinti per meninę veiklą. (vaikai susėda prie stalų, kurie pažymėti pagal spalvas: geltona, žalia, raudona).
 - Pinu lietuvišką apyranę.
 - Spalvoto kilimėlio (geltona, žalia, raudona) kūrimas.
 - Lietuvos personažo vilko spalvinimas.
3. Vaikų kūrybiškumą bei lietuviškų žaidimų praktinius įgūdžius įtvirtinantis metodas: Lietuvių liaudies žaidimas „Jurgeli meistreliai“.
4. Apdovanojimo bei skatinimo metodas vaikams – lietuviški saldainiai „Veliuona“, Gedimino pilies kartoniniai maketai vaikams.

Veiklos aprašymas

„Kelionių projektai - kelias į ateities kompetencijas“

Parengė: Hamide KUSCU, Mehmet Kuscu, Yaser HAZAR
MAKİ, Sarihasanlı sk. Ne: 1, Alanija, TURKIJA

Veiklos pavadinimas: Ekologija.

Grupė: 20 vaikų.

Amžius: 3-6 metai.

Tikslai:

- ugdyti vaikų supratimą apie aplinką;
- užtikrinti, kad vaikai suprastų priežastis, sukeliančias aplinkos taršą;
- skatinti vaikų norą sodinti augalus;
- užtikrinti, kad vaikai suprastų, jog užteršta aplinka nėra gera žmonėms;
- supažindinti su skaičiais ir geometrinėmis figūromis;
- naudoti taisyklingą anglų kalbą.

Didaktinės (mokomosios) priemonės:

- daiktai, apibūdinantys užterštą ir švarią aplinką;
- lėlė ir keletas figūrų, vaizduojančių gėles ir medžius;
- dirvožemis, gėlių sėklos ir popieriniai puodeliai

Veiklos aprašymas:

Auklėtoja atidaro dėžę ir sudėlioja daiktus, kad papasakotų vaikams istoriją. Pasakodama istoriją, ji naudoja lėlę ir kitas medžiagas, tokiu būdu sukurdamą animaciją priešais vaikus ir taip darydama šią temą patrauklesnę jų akims. Animacijoje siekiama vaikams įteigti, kaip blogai gyventi užterštoje aplinkoje ir kaip gera gyventi švarioje. Animacijos metu jie tampa vaidmens atlikėjais, tokiais kaip gėlė ar medis. Papasakojus apie gyvenimą švarioje ir žalioje aplinkoje, vaikams duodamas dirvožemis, popierinis puodelis ir gėlių sėklos, kad jie galėtų pasodinti ir tapti švarios bei žalios aplinkos dalimi.



Veiklos aprašymas

„Kelionių projektai - kelias į ateities kompetencijas“

Parengė: Federica Leli, Damaride Scarinci ir Tisbe Tontini
Istituto Comprensivo Anzio 3 - Italija

Projekto tema: Gamta ir ekologija.

Siūlomas projekto pavadinimas: „Rūpinkimės gamta“.

Grupė: 28 vaikai.

Amžius: 3–6 metų vaikai (taip pat ir specialiųjų poreikių mokiniai) iš vaikų darželio.

Tikslas: skatinti ekologišką „mentalitetą“, skatinti vaikus atsakingai elgtis ir gerbti gamtą užsiimant žaisminga ir kūrybine veikla. Skatinti anglų kalbos žinias.

Veiklos tikslai (orientuoti į vaikus):

Vaikas:

- Atskiria natūralius ir dirbtinius elementus;
- Skiria su aplinkos apsauga ir perdirbimu susijusius simbolius;
- Supranta atliekų sąvoką, pripažįsta įvairias jų rūšis ir medžiagas, iš kurių jos sudarytos;
- Išbando, kontroliuoja ir atskiria įvairias medžiagas;
- Eksperimentuoja naudojant perdirbtas medžiagas naujų objektų statybai;
- Grupuoja, klasifikuoja ir skaičiuoja objektus pagal kriterijų (medžiaga, forma, spalva ...);
- Palygina ir vertina kiekius pagal sąvokas daugiau, mažiau arba lygu;
- Susieja kiekį su skaičiumi;
- Teisingai vartoja terminus aukščiau, žemiau, tarp;
- Tinkamai parodo santykius aukščiau, žemiau, tarp;
- Atpažįsta ir įvardija spalvas;
- Klausio ir supranta pasakojimą, nurodo pagrindinius veikėjus ir įvykius;
- Klausio, supranta ir įsimena paprastus žodžius kalboje;
- Mokosi kai kurių leksinių anglų kalbos elementų, susijusių su topologinėmis sąvokomis, medienos elementais, spalvomis, skaičiais nuo 1 iki 10, emocijomis, ekologija;
- Eksperimentuoja ir sujungia anglų kalbos elementus, kad suformuluotų trumpus sakinius.

Didaktinės (mokomosios) priemonės:

- Pasakojimo tekstu: „Sutvarkyk mišką“ (sukurta mokytojų);
- Medienos elementai ir gyvūnai, pagaminti iš perdirbtų medžiagų: vilnos, popieriaus ritinėlių, plastiko, medžiagos;



- Paprastai naudojamos medžiagos (popierius, kartonas, spalvos..) ir perdirbtos medžiagos (klėjai, dantų krapštukai, blizgučiai, vilna, medvilnė ...);
- Miško gyvūnų kūrimo instrukcijos.

Veikla:

Veikla suskirstyta į du susitikimus, kurių metu bus vykdoma aplinkosaugos švietimo veikla, ypač atsižvelgiant į atliekų ir rūšiuojamų atliekų surinkimo klausimus.

Pasakojime bus pristatytos pagrindinės temos (pagarba aplinkai, perdirbimas ...), taip pat planuojama surengti daug šviečiamųjų veiklų.

Temos anglų kalba yra susijusios su gamta ir ekologija ir įkvėptos dėžutėje esančių istorijų ir medžiagų:

- Topologinių sąvokų: aukščiau, žemiau, tarp;
- Miško elementų: vejos, medžių, krūmų, saulės, gėlių ir gyvūnų;
- Spalvų;
- Skaičių nuo 1 iki 10;
- Emocijų: liūdesio ir laimės;
- Ekologijos: rūšiuojamų atliekų surinkimas.
 - Medžiagos: plastikas, popierius ir metalas;
 - Taršos žodžiai: nešvarios atliekos ir perdirbimas.

Auklėtoja pateikia vaikams dėžutę su medžiaga, reikalinga veiklai vykdyti ir sukuria intriga, susijusią su jos turiniu. Medžiagos paeiliui traukiamos iš dėžutės, pateikiant ir skaičiuojant po vieną visus elementus, sudarančius mišką (veją, medžius, krūmus, saulę ir gėles) ir vaikai kviečiami pakartoti objektų pavadinimus ir jų spalvas kartu su auklėtoja.

Auklėtoja paima maišelį su skirtingomis medžiagomis (plastikiniais dangteliais, popieriaus ritiniais ir saldinių kortelėmis...) ir pradeda mesti juos ant grindų, imituojant šiukšlinimą miške. Tai atlikdama auklėtoja nurodo kiekvieną atskirą objektą (popierių, kamštį ...) ir nusako vietą, kurioje jis yra (medžiuose, po krūmu ...) ir kviečia vaikus kartoti su jais veiksmus ir žodžius.

Prasideda pasakojimas: „Sutvarkyk mišką“.

Auklėtoja pristato istorijos veikėjus vaikams (ceremonijos vedėja pelėda, drugelis, vikšras ir ežys - pelėdos pagalbininkai ir dvi voverės) naudojant lėles, pagamintas iš perdirbtų medžiagų.

Pasakojimo metu auklėtoja kviečia vaikus kartoti kai kuriuos raktinius žodžius (pavyzdžiui, medžiagas, iš kurių sudarytos šiukšlės miške, gyvūnų pavadinimus ...) ir inscenizuoti bei verbalizuoti emocijas, kurios palaipsniui sutinkamos per visą istoriją (šypsena, ašaros, nuostaba ...).

Vėliau auklėtoja kviečia vaikus padėti istorijos veikėjams surinkti šiukšles ir sudėti jas į specialius krepšius, pažymėtus simboliais, vaizduojančiais skirtingas medžiagas (popierių, plastiką ...), skatinant juos pakartoti šiukšlių pavadinimus.

Patikrinus vaikų supratimą, pasitelkdama kelis skatinančius klausimus, auklėtoja supažindina vaikus su perdirbimo koncepcija, ragindama juos pastebėti, kad istorijos veikėjai buvo pagaminti iš šiukšlių, kurios buvo paminėtos pasakojimo metu.



Siekiant geriau suprasti perdirbimo sąvoką, auklėtoja pasiūlo nedideles dirbtuves, kuriose vaikai gali tiesiogiai patirti kūrybišką kai kurių šiukšlių objektų, sutiktų istorijoje, pakartotinį panaudojimą, iš jų sukurdami miško gyvūnus, pelėdos pagalbininkus.

Pratęsimas:

Kiekvieną aptariamą temą vėliau galima spręsti ir gilinti, imant tą pačią istoriją kaip integracinį pagrindą. Sukurtos medžiagos gali būti panaudotos siūlomoms veikloms įgyvendinti arba kuriant naujus būdus siekiant gilinti žinias.

Veiklos aprašymas

„Kelionių projektai - kelias į ateities kompetencijas“

Parengė: Apostolia Beka
N. Ionia 4, Volos, Graikija

Siūlomas veiklos pavadinimas / dėžutė: Šešėlių teatras “Karagiozis artimas vaikui”.

Grupė: 20vaikų.

Amžius: 5-6 metai.

Tikslas: plėtoti vaikų kūrybinį mąstymą ir veiklą.

Veiklos tikslai (orientuoti į vaikus)

Vaikas:

- sužino apie elementus, būtinus šešėliniam teatrui kurta;
- sužino apie šešėlių teatro istoriją;
- atidžiai klauso pasakojimo;
- išmoksta naujų žodžių gimtąja kalba;
- daro savo figūras pagal Karagiozi figūrų modelius.

Didaktinės (mokomosios) priemonės: teminė šešėlių teatro dėžutė, Karagiozio figūros, statybinių figūrų kopijos, žirklys, laminavimo priemonė, šiaudeliai, dvigubos vinys, audinys, objektyvas (lęšis).

Veikla:

Auklėtoja vaikams parodo dėžutę ir figūras.

1. Vaikai bando atsiminti figūrų pavadinimus: Karagiozis, Nionios, Dėdė Džordžas, Veszopoula, Kollitiri.
2. Auklėtoja skaito vaikams šešėlių teatro istoriją.
3. Auklėtoja parodo vaikams dėžutę, pasako jiems temą ir pateikia visus elementus, reikalingus šešėlių teatrui.

4. „Judanti figūra“ – kūrybinis darbas - menas ir dizainas.

5. Vaikai iškerpa savo figuras po to, kai jas nupiešia ir sujungia kai kurias kūno dalis su dvigubomis vinimis, kad lėlė judintų dalis pasirodymo metu. Uždeda šiaudelius už figūrų, kad juos būtų galima jas laikyti rankose.

Tolimesni veiksmai:

Ši veikla gali būti vykdoma pirmą dieną, vaikai susipažįsta su savo pirmąja šešėlinio teatro figūra - Karagiozio figūra.

Antrą dieną jie gali susipažinti su kitomis figūromis ir bandyti žaisti už audinio, teisingai laikydami figūras.

Trečią dieną vaikai gali sukurti spektaklio sceną.

Ketvirtą dieną jie gali padaryti visas figūras, kurios bus reikalingos spektakliui.

Paskutinę dieną darbas gali būti apibendrintas interaktyvia lentele, kurioje vaikai gali atspėti šešėlių teatro figūrų pavadinimus, atrasti naujas figūras ir pan.

Remiantis ankstesne veikla, galima naudoti CLIL metodikos elementus, paprašant vaikų atsakyti į klausimus:

1. Kur vyksta veiksmas?
2. Kas gyvena rūmuose?
3. Kas buvo už audinio?

Ir taip toliau žaiskite su istorija ...

Vaikai gali sugretinti vietinius vardus su skirtingų šešėlių teatro veikėjų nuotraukomis. Jie taip pat gali sukurti savo spektaklį šešėlių teatrui, tapti aktoriais ir kurti savo istorijas.

Veiklos aprašymas

„Kelionių projektai - kelias į ateities kompetencijas“

Parengė: Mihaela Peneva, vyresnioji mokytoja,
Diana Todorova, vyresnioji mokytoja
„Brolių Grimų“ darželis, Šumenas, Bulgarija

Projekto pasiūlymas: „Su manimi būti sveiku ir stipriu“

Grupė: 30 vaikų.

Amžius: 4-5 metai.

Tikslas: skatinti vaikų motorinį aktyvumą užsiminėjant lauko veikla ir stiprinti vaiko organizmą. Skatinti kūrybingumą ir iniciatyvą.

Veiklos tikslai (orientuoti į vaikus):



1. Stiprinti vaikų žinias apie sveiką gyvenseną.
2. Tobulinti judėjimą: bėgimas, šuolis abiem kojom į priekį, varlės šuoliai, vaikščiojimas laipteliais.
3. Ugdyti kolektyvinio žaidimo įgūdžius.
4. Ugdyti supratimą, kad lauke daroma mankšta yra svarbi norint sustiprinti sveikatą.
5. Plėsti angliškų žodžių žodyną.
7. Skatinti vaikus patiems siūlyti žaidimus.

Didaktinės (mokomosios) medžiagos: dėlionės, balionai, kartono pagrindas žaidimui „Stebuklingas kilimas“.

Veikla:

1. Atrasti „lobį“ naudojant žemėlapi.
 2. Auklėtoja pristato dėžutę, vaikai stebi lėlių teatro vaidinimą.
 3. Auklėtoja pristato dėžutėje esančias pirmojo žaidimo medžiagas.
 4. Auklėtoja paaiškina žaidimo „Surink zuikį“ tikslą ir taisykles.
 5. Vaikai žaidžia žaidimą „Surink zuikį“.
 6. Auklėtoja paaiškina žaidimo „Pamaitink triušį“ tikslą ir taisykles.
 7. Vaikai žaidžia žaidimą „Pamaitink triušį“.
 8. Auklėtoja paaiškina vaikams žaidimo „Stebuklingas kilimas“ taisykles.
 9. Vaikai žaidžia žaidimą „Stebuklingas kilimas“.
- Galima susikurti savo sugalvotas taisykles, jas keisti.

Veiklos aprašymas

"Kelioniniai projektai – kelionė į ateities kompetencijas"

Parengė: mokytojos Evelina Kuc, Judyta Steglińska-Lopšelis darželis Nr. 206 Łódź, Lenkija

Projekto tema: Tolerancija ir integracija—pavadinimas projekto dėžei

„Skirtingi nereiškia blogesni“

Pamokos planas- projekto įvadas

Grupė: 20 vaikų

Amžius: 3, 4, 5, 6 metai

Metodai:

- Suvokimas (dėžės pristatymas)



- Sakytinė kalba (instrukcija, vaikų atsakymai)
- CLIL metodikos elementai
- Atmintis

Darbo formos :

- Darbas grupelėmis
- Individualus darbas

Didaktiniai ištekliai:

- Dėžė – projekto.
- Knyga „Bjaurusis ančiukas”,
- Atminties žaidimai
- Kortelės su užduotimis.
- Paveikslukai su skirtinga išvaizda (storas, plonas, aukštas, žemas, gražus, bjaurus, laimingas, liūdnas)

Veikla:

1. Apšildanti mankštos dainelė: „If You’re Happy...” - Mokytojas dainuoja dainelę kartu su vaikais, rodo dainelės judesius.
2. Įvadinis žaidimas temai „Bjaurusis ančiukas”,

Supažindinti su dėže (istorijos apie bjaurų ančiuką pristatymas). Mokytojas skaito vaikams pasakos apie bjaurų ančiuką ištrauką, kurioje pasakojama apie ančiukui daromą skriaudą (kaip kiti iš jo šaiposi, juokiasi).

3. Mokytojo klausimai vaikams”:

- Kodėl ančiukas atrodė negražus?

- Kaip jautėsi bjaurusis ančiukas?

- Kas nutiko bjauriajam ančiukui pasakos pabaigoje?

Mokytojas pasako , kad tokie jausmai būdingi ir žmonėms.

4. Didaktinis žaidimas: ‘Du skirtumai’

Mokytojas rodo vaikams paveikslėlius su personažais (storas, lieknas, aukštas, žemas, liūdnas, laimingas, gražus, negražus). Vaikai ir mokytojas vardina personažų savybes, tada mokytojas paduoda korteles su užduotimis . Kortelėje yra 3 paveikslėliai,

vaizduojantys skirtingas savybes. Vaikų užduotis - surasti dvi priešingybes (pvz., Storas-plonas)

5. Šokių žaidimas „ Du poroje”

Mokytojas leidžia muziką, vaikai laisvai šoka. Kai muzika nutyla, vaikai sudaro poras, parinktas mokytojo (mergaitė- berniukas, berniukas- berniukas, aukštas- žemas).

6. . Didaktinis žaidimas „Atmintis ”

Mokytojas parodo vaikams paveikslėlių korteles, paskui jas sudėlioja taip, kad nuotraukos / simboliai būtų uždengti, vaikų užduotis yra surasti dvi tokias pat korteles (vaikai atverčia korteles pagal laikrodžio rodyklę, kiekviena iš eilės). Žaidimas baigsis, kai visos kortelės bus suderintos poromis

7. Apibendrinimas ir padėka vaikams.

Mokytojas kalba vaikams , kad skirtumai nieko nereiškia, kadangi nesvarbu kaip mes atrodome, mes galime kartu linksmai praleisti laiką.

Tolimesni veiksmai:

1. Vaikai gali piešti arba kitais būdais vaizduoti savo draugą (žemą, aukštą, laimingą, liūdną).
2. Vaikai gali piešti savo geriausią draugą, jį iškirpti ir papasakoti apie jo charakterį ir išvaizdą.





Lietuvių kalbos vertimas
Jurbarko "Azuoliuko" scholl
Lietuva



Lenkija, Łódź 2019

