

# 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**<sup>1</sup> – 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 pradmenys<sup>2</sup>.

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 bandyti<sup>3</sup>;
- 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 eilės<sup>4</sup>:

*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*)<sup>5</sup>.

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 sukuriamos galimybės 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 darbelių 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 kelrodinis 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 išmoka 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 mažesni arba pažįstami moterų kariškių, o vyrai – kulinariai, 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 „moterišku“ 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: paservuojamas 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;
- domėsisi ir vertins save kaip asmenį, pasižymintį unikalėmis 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;
- domėsisi 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?

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).

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.

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 joje 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.

### • vaikai stebi vaizdo medžiagą, kurioje jie

piešia, žaidžia, konstruoja, bendrauja. Jų tikslas – pastebėti skirtingas emocijas, jas apibūdinti, pabandyti argumentuoti savo nuomonę; tą patį galima daryti žiūrint grupės nuotraukas („Emocijų sekliai“);

- vaikams pasiūloma fotografuoti draugų emocijas;

### 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:

Vaizdo 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, ugdosi 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

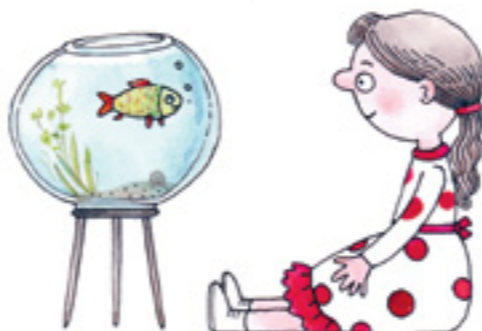
Vaikams atkreipus dėmesį į neįprastą pedagogo elgesį, pedagogas paaiškina jiems, kad taip jis bandė nusiraminti, tada su vaikais pasikalbama apie tai, kodėl grupėje kilo triukšmas, ar visiems malonu būti triukšmingoje aplinkoje, kaip mes jaučiamės, kai susipykstame su draugu, kaip jaučiamės, kai matome 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.), išlaisvins 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 spres problemas, dalysis sumanymais;
- savarankiškai išsirinks priemones ir pagamins nusiramino žaisliuką;
- atskleis meninius gebėjimus, piešdamas mėgstamiausią jogos pozą;
- domėsisi 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 judrių 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.



# KODĖL KIEKVIENAS YRA SVARBUS?

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.

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 vaikus 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 potyrius 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 abėcėle, 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 abėcėle (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, išreiškdamas 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 įtaigresni, 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 judesiui 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“.

# 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 iššūkio“ 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);

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

- „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;

- 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);

- įgyvendinę projektą, vaikai dalijasi įspūdžiais, aptaria savo „iššūkio kalendorius“, 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.

### 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.

### 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 iššūkio 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 / interaktyviąja 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;

- 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;

- 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;

- 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;

- 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;

### 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 intrigą 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, kojines, pirštines, 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 pirštines 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, pirštines, 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 pirštines“: visos vaikų pirštines 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 pirštines 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 norėtų 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; vaiku 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, nevirtis;

• 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 suprstas, stengsis aiškiai formuluoti savo mintis;
- rengs pristatymą apie taisyklių svarbą, kuriame turės suprastamai 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 pratins 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 dėžes, 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 ugdatys 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](http://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, pagerejo 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 esantįjį, 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, kokios 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 jį 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 intuityvumą;
- mąstys ir elgsis nestandartiškai, pateiks netradicinių šventės idėjų;
- kurdamas šventės scenarijų ir kvietimus, pasitelks humoraž, 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.);



### Į pagalbą pedagogui

Nemažai šeimų turi švenčių tradicijas. Kai kuriose šeimose tų tradicijų, deja, nėra. Iškimokyklinė 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.



- 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).

- 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.;



### 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 pasivaikščiavimo 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 pasivaikščiavimo 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.

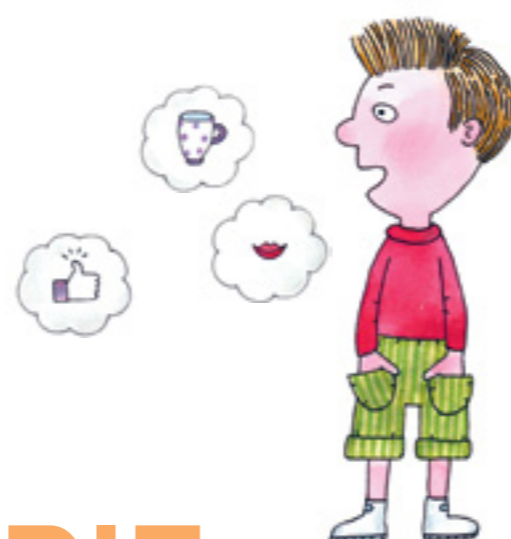
### Idėjos, kurias galima tęsti

- 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 – taksii, 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 mandagų ar nemandagų elgesį kelionėje; taikys kalbos etiketo taisykles;
- tarsis, planuos menamos atostogų kelionės veiklas;
- stebės aplinką, vizualizuos estetinius įspūdžius;
- kurs kelionėse 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 veiksmais, 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 taksi; imituojamas oro uosto darbas: bagažo registracija, patikra, įlipimas į lėktuvą; mokomasi mandagiai ir saugiai elgtis lėktuvo salone, oro uoste laukti bagažo, vyksti 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, uždaramame 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 norėtu 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 gerbiama, 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.

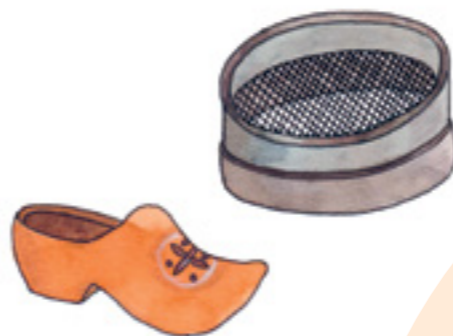
### Vaikų klausimais ar domėjimosi sritimis grįsta intriga (objektas, situacija, staigmena ar pan.)

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 relikvijos;
- 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 naudojama?
  - 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 išklaussys 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 amatu, 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.

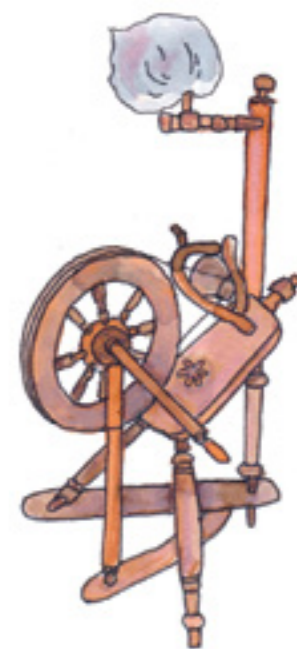
4.

### 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 įvairių 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;
  - paklausinėja 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 eskizus;
- 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, modeliuos 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 atsižvelgti.



## 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;
- fiziniais 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, išklaუს 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.)

J grupė 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 vaizduotė, 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 eksponatų 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 nuotrauką, 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 pauzų;
- diskutuoja, kalbasi apie sukurtas knygas su draugais ir suaugusiais.

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 bežodėi 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), pasirinktą ir estetiškai rodytų 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, pasirinktą 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 kasdienius darbus, pvz., rašo.

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

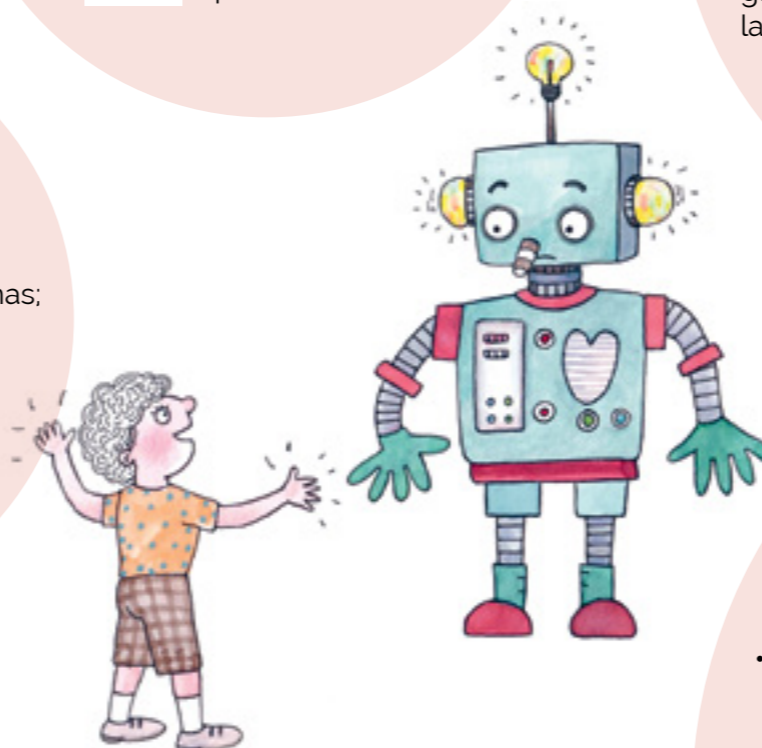
Susiklosčius situacijai, kai tenka paklausti „Ar girdėjai, ką pasakiau?“, „Ar tu mane supratai?“, keliamas klausimas – kodėl kartais taip sunku suprasti vienas kitą? Pradedama diskutuoti, kodėl svarbu kalbėti tiksliai ir aiškiai, kad kitas žmogus mus teisingai suprastų. O ar mus suprastų robotai? Jie 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.

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?

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;

### 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.

- 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).

### 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, kokioje 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

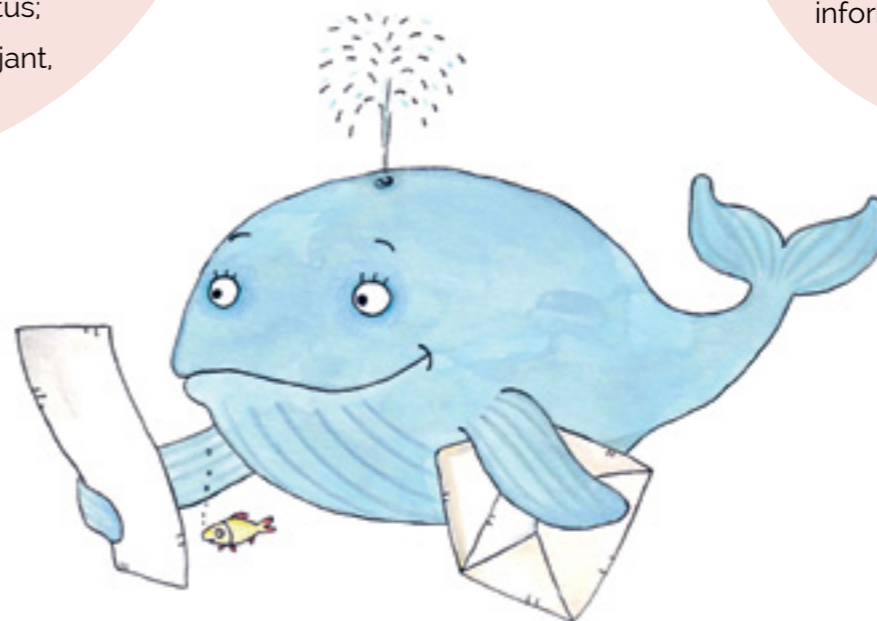
- Vaikai siūlo, išrenka ir užrašo banginio vardą;
- visi kartu kuria grupės aplinką (jūrų, vandenynų užrašai, jūrą primenantys akcentai (vasarą rinkti akmenukai, kriauklės ir kt.);
- knygose, internete ieško informacijos apie jiems patinkančius nykstančius gyvūnus (pvz., Raudonojoje knygoje), domisi, 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, išklausys 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 linksmas 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?

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 sukurtais knygelėmis;

- vaikai imasi kitų smagių kalbinių veiklų, pvz., žodžių žaidimų keičiant raides, rebusų, šaradų, anagramų, pajuokavimų, „liežuvelio 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).

### 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.

### Į pagalbą pedagogui

Pedagogas pasidomi informacija apie komiksus, pavyzdžiui, geriausiomis 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 pasiklausti 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, domėsisi 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, vašelis, kamuolys, kuprinė, žiūronai, fotoaparatas ir t. t. Klausima, 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 renkama 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 neskaityto 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.

# KAIP „SUSIMEDŽIOTI“ ĮDOMIĄ KNYGĄ?

## 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 savaitėi, 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 (eksklibriso) kūrimą;
- grupės „Knygų Kalėdos“;
- pasirinkto autoriaus knygų savaitę;
- 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 rinkti 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 vėliavos (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 žemėlapiams, 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. Išklausomi 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 (pavyzdžių 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, liniuotųjų, 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 darbėlių 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.

„Telebimbas“, 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 šiauriniai 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, gvašas, 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;
- domėsis 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, klijai, 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 ugdytysis 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 kaspinėlių 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 simboliškai), 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 išklaudyti 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 ištekčiai;
- 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;
- domėsies 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 mišką; 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);

- gilinamasi, 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 įvairūs 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 apsaugoti;
- 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 gilinasi 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 kalbamasi, 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. Išsiaiškinama, 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 naudojasi 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, suriama 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, paaiškins, kam reikalingos taisyklės ir susitarimai, jų laikysis;
- teiks pirmenybę sveikam ir vertingam maistui;
- gamindamas maistą, laikysis būtiniausių asmens higienos reikalavimų, ugdytų 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 gaminto veiklose, 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, dūdmaišis, 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 ritinėlių, įvairių dydžių dėžučių, spalvoto popieriaus, spalvotų pieštukų, virtuvės įrankių ir indų, fotoaparato, telefonų ar kitų įrenginių, Lietuvos žemėlapių 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 pilį, 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

- Pedagogų 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 gilinaisi 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 jėgainės:



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 (subbalansuota) 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 estetiškes 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?

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, reikės 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 netrūktų 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 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.

- 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;

### 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.

# KAIP SUKURTI ŽVAIGŽDĖTĄ DANGŲ?

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.

4.

### Projektinė vaikų veikla

• Vaikai pasirenka konkrečias priemones žvaigždėms kurti ir pasiskirsto į grupėles 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 kūrimus, 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, intucija, 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 giminiui.

## 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, kvadratinių) 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 dalyvis 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, estetiškė 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 estetiškė 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; naudojama 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, sukuriama 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;
- paaiškina, 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 kūrinius, 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, raizinius 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 muziejuje ar galerijoje, ir pradėti savitai imituoti, interpretuoti pasirinktą objektą;



### Į pagalbą pedagogui

Pedagogas skatina vaikus pačius kurti, interpretuoti, perkurti dailės kūrinius. Jis turėtų vaikus padiršinti 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 paveiksai, 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 nusipiešia 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 šoku-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 sąsiuviniių, 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“. Išklaunami 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, uždarame grupės socialiniame tinkle;

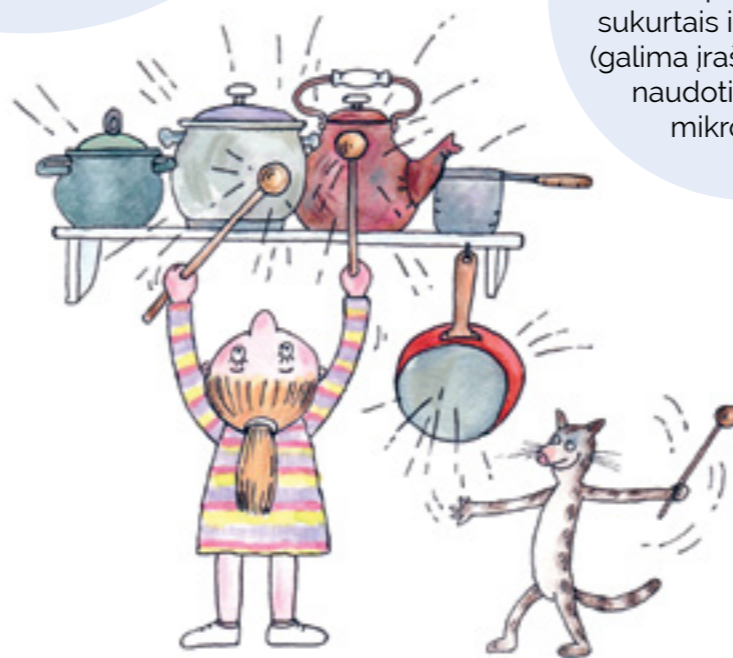
- vaikams pasiūloma sukurti grupės dainą ar šokį ir juos atliekant akompanuoti savo sukurtais instrumentais (galima įrašyti diktofonu, naudoti įrašinius mikrofonus);

- 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., kastanječių, vėduoklių, 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 prigimtinį poreikį 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 prisiimti 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).

# PATIRČIŲ ERDVĖS

REKOMENDACIJOS PRIEŠMOKYKLINIO UGDYMO PEDAGOGUI  
II KNYGA



---

# PATIRČIŲ ERDVĖS

## REKOMENDACIJOS PRIEŠMOKYKLINIO UGDYMO PEDAGOGUI II 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 978-609-454-553-5 (2 knyga)

eISBN 978-609-454-548-1 (bendras)  
eISBN 978-609-454-550-4 (2 knyga)

Spausdino ir išleido UAB „Vita Litera“



© Nacionalinė švietimo agentūra, 2021

## TURINYS

Įvadas ... 3

### Augu sveikas, žvalus ir saugus

Kodėl dalytis verta? ... 5  
Ką turėtų žinoti žygeivis? ... 6  
Kaip gatvėje ir kelyje būti saugiam? ... 7  
Kur kreiptis, ištikus nelaimę? ... 8  
Kaip „susidraugauti“ su žiema? ... 9  
Kaip atrasti pamirštus žaidimus? ... 10  
Kodėl basiems vaikščioti sveika? ... 11  
Ką veiktume džiunglėse? ... 12  
Kaip išgirsti tylą? ... 13  
Kodėl smagu, kai aplink švaru? ... 14

### Aš, tu, mes ir viskas, kas aplink

Kaip sukurti kiemo žaidimų taisyklių ženklus? ... 16  
Kaip elgtis, jei tave kviečia pasivaikščioti, pasivažinėti, pažaisti ir pan.? ... 17  
Kaip paguosti liūdintįjį? ... 18  
Kaip tapti gerais draugais? ... 19  
Kaip tinkamai išreikšti pyktį? ... 20  
Ką galiu nuveikti savo kieme, sode? ... 21  
Kaip padėkoti už gerus darbus? ... 22  
Kaip dirbti atsakingai? ... 23  
Kuo ypatinga mūsų gyvenamoji vietovė? ... 24  
Kokiuose namuose gyvena žmonės? ... 25

### Klausausi, kalbu, mėgstu knygas, bandau skaityti ir rašyti

Ką papasakotų Lietuvos karžygys? ... 27  
Kaip „virti“ žodžių „šūpininę“? ... 28  
Kaip kalba žmonės? ... 29  
Kaip sukurti televizijos laidą? ... 30

Kaip bendrauti per atstumą? ... 31  
Kokių ženklų yra aplink mus? ... 32  
Kaip rašyti be rašiklio? ... 33  
Kur slepiasi raidės? ... 34  
Kur „gyvena“ knygos? ... 35  
Kaip įsirengti skaityklą medyje? ... 36

### Stebiu, klausinėju, tyrinėju, pažįstu, suprantu

Iš kur atsiranda medus? ... 38  
Ką galiu užsiauginti pats? ... 39  
Kas mums šviečia iš dangaus? ... 40  
Kam reikalingi tiltai? ... 41  
Kodėl žiemą šaltukas kanda nosį? ... 42  
Ką galime rasti pievoje? ... 43  
Kodėl sugriuvo paršelio namelis? ... 44  
Kuo nuostabios gėlės ir žolelės? ... 45  
Ką šiemet patyrėme? ... 46  
Kas knygoje tikra, o kas – išgalvota? ... 47

### Kuriu savitai, eksperimentuoju, improvizuoju

Kaip pakeisti daiktus? ... 49  
Kur „gyvena“ siūlai? ... 50  
Kaip sukurti gamtos nuotraukų albumą? ... 51  
Kur slepiasi spalvos? ... 52  
Kaip surengti karnavalą? ... 53  
Kaip be dažų sukurti paveikslą? ... 54  
Kaip atrasti ledo šalį? ... 55  
Kaip ant medžių lapų parašyti laiškus? ... 56  
Kaip šoka gyvūnai? ... 57  
Kaip tapti „aktorais“? ... 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** – 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 pradmenys<sup>2</sup>.

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 bandyti<sup>3</sup>;
- 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 eilės<sup>4</sup>:

*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 *Į pagalbą pedagogui*) ir pasiūlymai tėvams ar globėjams (dalis *Pasiūlymai tėvams*)<sup>5</sup>.

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 bendrusios 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 darbelių 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 kelrodys 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 ugdomi geranoriškumą aplinkiniams, tolerantiškumą, puoselėja draugystę;
- susipažįsta su dalijimosi daiktai idėja, kaip vienu iš būdų saugoti aplinką ir žmonių sveikatą, suvokia, kad norint pasinaudoti daiktu, nebūtina jį įsigyti;
- dalydamiesi daiktai, vaikai gali ne tik bendrauti, bet ir išbandyti žaidimų įvairovę, patirti teigiamų emocijų, judėjimo džiaugsmą;
- dalydamiesi daiktai vaikai mokysis atsakomybės, stebės ir planuos laiką, plės supratimą apie taupymą.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai pasakoja apie nesaikingo vartojimo žalą aplinkai ir žmonių sveikatai;
- paaiškina, kaip galima pasinaudoti daiktu jo neperkant;
- noriai dalijasi atsineštu daiktu su kitais vaikais; daiktui netyčia sulūžus, priima tai kaip natūralų reiškinį ir pasirūpina, kad jis būtų suremontuotas, o ne išmestas;
- išbando įvairias sporto priemones, tampa fiziškai aktyvesni, atranda naujų judėjimo būdų;
- pajunta atsakomybę už skolintą daiktą, jį saugo;
  - išmoka planuoti laiką: laiku gražina skolintą sporto priemonę;
  - mokosi laikytis higienos reikalavimų.

1.

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

Su vaikais žiūrėti edukaciniai filmukai apie aplinkos taršą, aplinkosaugos problemas, transporto priemonių gausą, aplinkos taršos poveikį sveikatai. Vaikai kviečiami diskutuoti, ar su visais grupės žaislais žaidžiama kiekvieną dieną, gal yra nebenudojamų žaislų ar žaidimų.

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Išsiaiškinus, kad kai kurie grupėje esantys žaislai ar žaidimai jau seniai nenaudojami, su vaikais pasikalbama apie tai, kokį poveikį aplinkai ir žmogaus sveikatai turi nesaikingas vartojimas, ką dažniausiai darome su nereikalingais daiktai ar žaislais, ar visada būtina pirkti, norint kuo nors pasinaudoti, kur galėtume pasiskolinti žaislą, sporto priemonę, stalo žaidimą, ar vaikai žino dalijimosi daiktai platformas, ar dalytis daiktai ir žaislais verta.

Išklausoma vaikų nuomonė, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – mokyti dalytis.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas, pavyzdžiui, „Žaisloteka“, „Kodėl dalytis verta?“ ir kt. (siūdomi pavadinimai surašomi popieriaus lape, skelbiamas balsavimas);
- nusprendžiama, kur bus įkurta „dalijimosi aikštelė“;
- išsiaiškinama, kokius lauko žaislus ar sporto priemones vaikai norėtų pasiskolinti. Sudaromas jų sąrašas (arba du sąrašai – vienas – kokių daiktų norisi, antras – kokiais galime dalytis);
- susitariama, kaip bus taikomi daiktų (lauko žaislų, sporto priemonių) dalijimosi susitarimai, kiek laiko bus galima naudotis skolinta priemone;
- susitariama, kaip bus saugojamas skolintas daiktas, ką reikės daryti, jei jis sulūš.

Kartu su vaikais numatoma, kokių priemonių reikės: įvairių plane nurodytų lauko žaislų ar sporto priemonių, lipnaus popieriaus lipdukams gaminti, flomasterių, didelio popieriaus lapo tvarkaraščiui parengti (tvarkaraštį galima braižyti ir interaktyviojoje lentoje).



# KODĖL DALYTIS VERTA?

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Vaikai iš namų atsineša įvairių daiktų (žaislų ar sporto priemonių) ir sudeda juos iš anksto sutartoje vietoje;
- vaikai susitaria dėl skolinamų daiktų žymėjimo: galima pagaminti lipdukus su vaikų pasiūlytu užrašu, užrašyti daikto savininko vardą ir pan.;
- sukuriama dalijimosi daiktai taisyklės, jos užrašomos, gali būti pažymimos ir sutartiniais ženklais;

- vaikams pasiūloma sudaryti sporto priemonių skolinimosi tvarkaraštį, kuris bus pakabintas priemonių sandėliavimo vietoje (gali būti nurodomas priemonės pavadinimas, priklijuojama jos nuotrauka (savo priemonės fotografuoja patys vaikai), projekto vykdymo dienos, paliekama vietos vaikų vardams įrašyti);

- kiekvieną projekto vykdymo dieną, eidami į lauką, vaikai skolinasi žaislą ar sporto priemonę, žaidžia su ja ir gražina sutartu laiku į sutartą vietą;

- vaikams pasiūloma apsikeisti žaidimais su kitų grupių vaikais, eiti vieniems pas kitus į svečius, kartu pažaisiti;

- vaikams pasiūloma sugalvoti naujų senų žaislų, žaidimų, priemonių panaudojimo būdų, pavyzdžiui, iš išsibarsčiusių dėlionių, lego detalių pasigaminti rėmelį darbeliui;

- vykstant projektui vaikai dalijasi įspūdžiais ir emocijomis, kurias patiria; jos pavaizduojamos piešiant kreidelėmis ant asfalto; pasisakymai filmuojami; pasibaigus projektui, filmuota medžiaga dar kartą peržiūrima, diskutuojama;

- projektas tęsiamas ir grupėje: saugiai, laikantis higienos taisyklių dalijamasi įvairiais daiktai, žaislais, muzikos instrumentais, knygomis ir kt.

### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- susipažins su aplinkosaugos problemomis, ieškos būdų joms spręsti;
- sužinos apie dalijimosi daiktai platformas, išsakys savo nuomonę apie jas, pateiks argumentų;
- bendraus su kitais vaikais, dalytis daiktai, kartu žais su pasirinkta sporto priemone;
- kurs taisyklės, laikysis susitarimų, laiku gražins pasiskolintą daiktą, jį saugos;
- ugdysis atjautą, empatiją stokojuojantiems, mažiau turintiems;
- išsakys savo mintis ir idėjas, norus ir svajones; diskutuos tarpusavyje, atsakinės į pedagogo pateiktus klausimus;
- tarsis, derins veiksmus;
- skaitys (šifruos) ant žaislų pateiktą informaciją;
- perteiks savo įspūdžius ir emocijas meninės raiškos priemonėmis (kreidelėmis ant asfalto prieš savo įspūdžius, patirtus vykdant projektą);
- gamins lipdukus daiktai žymėti;
- darbą atliks nuo sumanymo iki rezultato (kartu su draugais sukurs daiktai dalijimosi platformą);
- prisiims atsakomybę už savo veiklą; įvykdys įsipareigojimą atnešti daiktą, kuriuo norėtų dalytis, žais atsakingai, saugos kitų daiktus;
- ieškos netradicinių dalijimosi daiktai būdų, drąsiai išsakys savo idėjas;
- pateiks pasiūlymų, kaip žymėti daiktus, kaip turėtų atrodyti dalijimosi kalendorius;
- imliai reaguos į naujoves, supras, kodėl dalytis geriau nei pirkti;
- reikš iniciatyvą planuojant ir įgyvendinant projektą;
- planuos savo laiką;
- derins interesus;
- svarstys ir diskutuos, aktyviai reikš savo nuomonę, numatys galimas grėsmes (kas bus, jei žaislas ar sporto priemonė sulūš); pasiūlys problemos sprendimo būdą;
- ieškos informacijos apie aplinkosaugos problemas, daiktai dalijimosi platformas;
- supras veiksmų seką: pasiskolinti – gražinti.

### Į pagalbą pedagogui

Pedagogui svarbu atkreipti vaikų dėmesį į geranoriškumą, gebėjimą dalytis. Pedagogas veikia kaip dalijimosi platformos koordinatorius: padeda vaikams parinkti daiktai sandėliavimo vietą, pasiūlo iš anksto susitarti, kaip bus sprendžiami iškilę ginčai.

Vykdamas projektą, svarbu su vaikų namiškiais suderinti požiūrį į dalijimąsi asmeniniais daiktai, jiems priminti, kad žaislai ir sporto priemonės gali lūžti ar gesti, taip pat kad dalijantis žaislais reikėtų nepamiršti higienos reikalavimų: iš namų atsinešti, kaip ir grupėje esantys žaislai, turėtų būti tinkamai dezinfekuojami.

Naudingos nuorodos:

apie mokymąsi dalytis:



apie bendradarbiauti ir dalytis skatinančias veiklas:



### Pasiūlymai tėvams

Tėvams pasiūloma su vaiku aptarti, kokį žaislą (ar sporto priemonę) jis galėtų nešiti į grupę ir dalytis su kitais vaikais, koks jis turėtų būti (saugus, nekenksmingas, švarus), atrinkti jį. Taip pat namiškiam patariama pasikalbėti su vaiku, kad pažaidus lauke, būtina nusiplauti rankas.

## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai supranta, kad judėdami išliks žvalūs ir stiprūs;
- susipažįsta su žygiais pėsčiomis, kaip viena iš fizinio aktyvumo ir sveikatos stiprinimo formų;
- geba realizuoti sumanymą nuo idėjos iki rezultato: pasiruošia žygiui (maršrutas, reikalingi daiktai), įveikia numatytą maršrutą, laikydamiesi saugaus eismo ir saugaus elgesio taisyklių, aptaria įspūdžius ir planuoja naują žygį;
- tyrinėja kelyje atrastus objektus, įžvelgia gamtos grožį, stebi gyvūniją, augmeniją, susipažįsta su sutiktais žmonėmis.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai paaiškina, kokių daiktų ir priemonių reikia žygiui, savarankiškai sudeda kuprinę;
- žino, kas yra vietovės planas ir kaip jį skaityti; kas yra virtualus žemėlapis, pasaulio šalys, kompasas;
  - renkasi kelionės maršrutą;
  - bendradarbiauja (kuria dainą, vėliavą);
  - pastebi aplinkos grožį, detales;
- susipažįsta su saugaus eismo taisyklėmis ir geba jų laikytis (saugiai pereina gatvę);
- susipažįsta su elgesio gamtoje taisyklėmis, gerbia gamtą;
- susipažįsta su žingsnių skaičiavimo prietaisais, stebi ir fiksuoja savo fizinį aktyvumą.

1.

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

Norint sužadinti vaikų susidomėjimą žygiais pėsčiomis, rekomenduojama į svečius pasikviesti žygeivių klubo atstovą, kariškį ar vieną iš tėvelių, praktikuojantį šį fizinio aktyvumo būdą. Atvykęs svečias galėtų pasidalyti savo istorijomis, pademonstruoti nuotraukas, vaizdo medžiagą, parodyti žygeiviui reikalingą inventorių, išdėstyti vaikams saugumo gamtoje taisykles.

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Po susitikimo su svečiu, su vaikais kalbamasi, ar jiems patinka vaikščioti, kur vaikščioti maloniau (mieste, miške, parke), ar jiems teko dalyvauti pėsčiųjų žygiuose (kur, kada, su kuo), kaip reikėtų pasiruošti pėsčiųjų žygiui, ką žygeiviui reikėtų žinoti, norint saugiai ir linksmai keliauti (saugumo taisyklės gatvėje, parke ar miške). Kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – surengti pėsčiųjų žygį.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas, pavyzdžiui, „Mažieji žygeiviai“, „Ką turėtų žinoti žygeivis?“;
- parengiamas projekto įgyvendinimo planas, pasiskirstoma atsakomybėmis: pedagogas kartu su vaikais ir tėvais aptaria galimus žygių maršrutus, susitaria, kas iš tėvų galėtų lydėti vaikus į žygius.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: žygiui reikalingų daiktų (kuprinė, kepuraitė, kremas nuo saulės, apsauga nuo uodų, lazda, lengvi užkandžiai, turistinis kilimėlis, žemėlapis, kompasas, degtukai laužui užkurti, vanduo), tinkamos aprangos, avalynės (tiksliau aptariama vykdant projekto veiklas), žemėlapio, kompasas, navigacijos priemonės (tinka įdiegta mobiliajame telefone), žingsnių skaičiavimo prietaiso (gali būti mobilusis telefonas su specialia programėle, žingsniamatys ar išmanioji apyrankė).

# KĄ TURĖTŲ ŽINOTI ŽYGEIVIS?

4.

### Projektinė vaikų veikla

#### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- mokysis orientuotis pagal planą;
- sužinos, kokių priemonių reikia norint išsiruošti į žygį;
- susipažins su Lietuvoje įrengtais pėsčiųjų takais;
- išsiaiškina, kaip veikia žingsnių skaičiavimo programėlė, kiek žingsnių sudaro vieną ar kitą atstumą;
- per žygius tyrinėja aplinką;
- išsakys savo norus, bus aktyvus planuojant ir įgyvendinant numatytas veiklas;
- keliaudamas stengsis laikytis taisyklių, tausoti gamtą;
- dalyvis patirtais įspūdžiais, aiškiai ir suprantamai formuluos savo mintis;
- išgirs kitų vaikų pasiūlymus dėl žygio organizavimo, supras jų idėjas;
- skaitys planus, instrukcijas, žemėlapius;
- žygyje grožėsis gamta, kaupis estetinius įspūdžius;
- įgyvendins pasirinktas veiklas nuo idėjos iki rezultato: suplanuos žygį, jam pasiruoš ir savo planą įgyvendins;
- pasijus tikru keliautoju, fantazuos, kaip galėtų leisti jį tolimesnius žygius;
- planuos veiklas, rinksis būtinas priemones;
- lygins kiekvieno maršruto metu nueitų žingsnių skaičių;
- vertins maršruto sudėtingumą, nurodys, kada patyrė didžiausią nuovargį, kodėl;
- naudodamasis *Google Maps* ar kitomis programėlėmis, planuos būsimo žygio maršrutą;
- išmoks naudotis žingsnių skaičiavimo programėle.

- Vaikai susipažįsta su Lietuvoje įrengtais pėsčiųjų takais, pasižiūri edukacinį filmuką „Kaip orientuotis pagal planą“ (žr. patarimus pedagogui);
- vaikams siūloma susitarti dėl žygiui reikalingų daiktų. Pedagogas atsineša dėžę su daiktais, tarp kurių yra reikalingų ir nereikalingų žygiui daiktų, ir pasiūlo vaikams sukrauti kuprinę. Ekране rodomi paveikslėliai su įvairiais daiktais ir vaikų klausima, ar šių daiktų prireiks einant į žygį;
- vaikai aptaria žygiui tinkamą aprangą ir avalynę (čia taip pat galima žiūrėti paveikslėlius ekране ar rinktis tikrus daiktus);
- kartu su vaikais aptariamos saugaus eismo ir elgesio taisyklės (kaip saugiai keliauti mieste, kaip elgtis miške, kaip užkurti laužą, ką daryti pasiklydus, kokių užkandžių ir produktų imti nerekomenduojama ar net draudžiama, kokios uogos ir grybai auga miške, kurie iš jų nuodingi ir pavojingi gyvybei);

- vaikams pasiūloma pasimokyti ar prisiminti pasaulio šalis, pastudijuoti kompasą;

- vaikai susipažįsta su žygių maršrutais (pedagogas pateikia atspausdintus maršrutų planus arba maršrutus parodo ekране, naudojamos programos *Google Maps*, *There ar kt.*). Rekomenduojama parinkti ne mažiau kaip 3 skirtingus 2–3 km maršrutus, vienas kurių gali būti miesto teritorijoje, kiti parke ar miške, taip pat galima vykti į artimiausią pažintinį taką. Visi kartu nusprendžia, kurį maršrutą išbandys pirmą, kuriuos vėliau, galbūt iš pradžių surengs bandomąjį žygį, neišeidami iš darželio teritorijos;

- naudodamiesi programa *Google Maps*, *There ar kt.* vaikai planuoja, kur pradės ir kur baigs žygį, kaip nuvyks į žygio pradžios vietą (jei maršrutas toliau nuo darželio);

#### Į pagalbą pedagogui

Žygiai pėsčiomis yra puikus būdas skatinti fizinį aktyvumą, leidžiantis ne tik patenkinti prigimtinių poreikių judėti, bet ir praplėsti vaikų akiratį: stebėti aplinką, gamtą, vertinti jos grožį, susipažinti su naujais žmonėmis ir kt., todėl planuojant žygį, rekomenduojama siekti platesnių ugdymo tikslų. Į projekto idėją reikėtų žiūrėti lanksčiai ir kūrybiškai, skatinti vaikų patirtinį ugdymą, leisti jiems pakliūti į sudėtingesnes situacijas ir sėkmingai jas įveikti. Reikėtų atkreipti dėmesį į vaikų fizinį pajėgumą ir neorganizuoti pernelyg ilgų žygių, kuriuose vaikai pavargtų ir patirtų neigiamą emociją. Jei grupėje yra vaikų, turinčių sveikatos sutrikimų, reikėtų pasitarti su tėvais ir visuomenės sveikatos specialistu, kaip užtikrinti saugų šių vaikų dalyvavimą projekte.

Prieš pradėdami planuoti žygius pėsčiomis, reikėtų susipažinti su Vaikų turizmo renginių organizavimo aprašu:



pasidomėti, kaip orientuotis pagal planą:



kaip saugiai pereiti gatvę:



- vaikams pasiūloma susipažinti su žingsnių skaičiavimo programėle ir, padedant pedagogui, pabandyti suplanuoti: kiek žingsnių nueis, kas kiek žingsnių darys poilsio pertraukėles, kas pirmasis turės žingsniamatį ir kokia tvarka (kas kiek žingsnių) perduos jį kitam vaikui ir kt.;

- sukuriama žygio daina, ji išmokstama; sukuriama žygio vėliava ir pan.;
- vaikai kartu su pedagogu ir lydinčiais asmenimis vyksta į pėsčiųjų žygius, eidami stebi ir tyrinėja aplinką, žygio akimirkas fiksuoja nuotraukose, dalijasi įspūdžiais (pasakoja, kaip jautėsi, ką matė);

- vaikščiojant miške stebima ir tyrinėjama gamta, pabandoma įveikti įvairiausias kelyje pasitaikančias kliūtis (užlipti ant kelmo ir nušokti nuo jo, pralįsti ar perlįpti nuvirtusį medį, ant medžio užrišus virvę imituoti kopimą į kalną ir kt.);

- miško aikštelėje vaikams pasiūloma pažaisti judriuosius žaidimus, suvaidinti miško gyventojų istorijas, pabandyti sukurti laužą ir išsikepti duonos riekelių;

- įsigyjama bent keletas ėjimo lazdu kompleksų; jos bus tiksliai naudojamos ir darželio teritorijoje;
- projektas pratęsimas grupėje, kuriant nueitų žingsnių diagramas, lyginant, kuri kelionė buvo sudėtingiausia, kurios metu žingsnių matavimo prietaisas apskaičiavo daugiausia žingsnių; kuriami žemėlapiai, juos papildant mažais piešinėliais (nupiešti vietas, kurios labiausiai patraukė vaikų dėmesį), ir kt.

#### Pasiūlymai tėvams

Tėvų paprašoma lydėti vaikus į pėsčiųjų žygį, padėti įgyvendinti vaikų sumanymus, pavyzdžiui, įsirengti stovyklavietę, sukurti laužą. Namiškiai paskatinami organizuoti šeimos pėsčiųjų žygį, aplankyti vieną iš Lietuvoje įrengtų pėsčiųjų takų, žygio metu pasiūlyti vaikams savarankiškai fiksuoti įspūdžius fotografuojančiu įrenginiu, parengti nuotraukų pristatymą.

# Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikas supranta saugaus elgesio gatvėje, kelyje prasmę ir būtinumą laikytis saugumo taisyklių;
- prisimena pėsčiųjų saugaus elgesio kelyje taisykles, pratinasi jų laikytis;
- sužino, kokios saugaus eismo taisyklės galioja dviratininkams, paspirtukininkams;
- dalyvaudamas judriose veiklose, didina fizinį aktyvumą ir patiria judėjimo džiaugsmą;
- ugdomi kritinį mąstymą, gebėjimą orientuotis greitai kintančiose situacijose.



1.

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

Ruošiantis išvykoms pėsčiomis, labai svarbu, kad vaikai būtų susipažinę su pėsčiųjų saugaus elgesio taisyklėmis, todėl jau mokslo metų pradžioje būtina kartu su vaikais jas prisiminti. Norėdamas sukurti intrigą ir paskatinti vaikus tuo domėtis, pedagogas gali į svečius pakviesti policijos atstovų.

2.

## Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Po edukacinės valandėlės vaikai dalijasi mintimis apie tai, ar priešmokyklinio amžiaus vaikai gali vaikščioti gatve ar keliu be suaugusiojo, kokie pavojai tyko, nemokant saugaus eismo taisyklių, kaip teisingai reikia pereiti į kitą gatvės ar kelio pusę, kokius drabužius reikia vilkėti einant per gatvę ar kelią tamsiu paros metu, kas galėtų padėti mums tapti matomiems, jei mūsų drabužiai tamsūs. Išklausomos vaikų patirtys, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – **mokyti saugiai elgtis gatvėje ar kelyje.**

6.

## Idėjos, kurias galima tęsti

- „Gatvė“ darželio koridoriuje;
- dviračių žygis į šalia esantį parką;
- spektaklis saugaus eismo tema.

5.

## Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai išmoksta kelių eismo taisykles;
- stengiasi saugiai elgtis gatvėje, kelyje;
- tobulina važiavimo dviračiu / paspirtuku / riedučiais įgūdžius, lavina pusiausvyrą, koordinaciją;
- gamina, konstruoja automobilius;
- bendrauja, naudodamiesi *Skype* programėle.

# KAIP GATVĖJE IR KELYJE BŪTI SAUGIAM?

3.

## Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas, pavyzdžiui, „Saugaus eismo ABC“, „Kaip būti saugiam gatvėje ir kelyje?“;
  - kokios veiklos bus vykdomos ir kada.
- Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: kreidos, aikštės žymeklių, kelio ženklų, kartoninių dėžių, klijų, guašo, lipnios juostos, žirklių ir kt.

4.

## Projektinė vaikų veikla

- Vaikai, lydimi suaugusiųjų, nuvyksta į saugaus eismo mokyklą ar klasę (jei tokios galimybės nėra, rekomenduojama susitarti dėl *Skype* konferencinio pokalbio su darbuotojais); vėliau vaikai dalijasi įspūdžiais, savo įspūdžius piešia;
- vaikai pakviečiami pažiūrėti edukacinių filmukų saugaus eismo tema;
- ant didelio lapo surašomos saugaus eismo taisyklės, su kuriomis vaikai susipažino saugaus eismo mokykloje ar žiūrėdami edukacinius filmukus: kaip saugiai eiti šaligatviu, kur sustoti, norint pereiti gatvę ar kelią, kokius veiksmus reikia atlikti prieš pereinant gatvę ar kelią, kokiam šviesoforo signalui degant, gatvę pereiti galima, o kokiam – ne ir kt.;

• „Būk matomas kelyje“ – atliekamai eksperimentai: visiems susirinkus į tamsią patalpą, išrenkami du vaikai, vienas iš jų dėvi tamsios spalvos drabužius, kitas – šviesios; vaikai svarsto, kuris vaikas geriau matomas tamsoje ir kodėl; vienas tamsiai apsirengęs vaikas dėvi saugos liemenę su atšvaitais, o kitas – ne. Abu vaikai apšviečiami žibintuvėliu, vaikai svarsto, ką jie matė, kuris vaikas geriau pastebimas apšvietus ir kodėl;

• „Atšvaitų medžioklė“ – vaikams pasiūloma apžiūrėti savo viršutinius drabužius ir batus ir rasti prie jų prisūtus atšvaitus; rezultatai aptariami;

• darželio kieme įrengiama gatvės imitacija: asfalto kreidelėmis nupiešiama perėja, skiriamosios linijos, pažymima šaligatvio linija, pastatomi pagrindiniai kelio ženklai. Įrengus gatvę, žaidžiami žaidimai „Sustok kelkraštyje“, „Šviesoforas“;

• prišiminius pagrindines taisykles, vaikams padedama jas įtvirtinti, išsiruošiant į išvyką pėsčiomis. Planuojant maršrutą, reikėtų atkreipti dėmesį, kad jame būtų reguliuojamųjų ir nereguliuojamųjų sankryžų, perėjų;

• su vaikais aptariamos dviratininkų saugaus eismo taisyklės, pasiūloma pažiūrėti edukacinių filmukų: nuo kelerių metų vaikai gali važiuoti gatve vieni, ką privalo dėvėti dviratininkas, kokių spalvų drabužiais rekomenduojama rengtis, kaip turi važiuoti žmogus paspirtuku ir kt.;

• vaikams pasiūloma surengti ratuotų transporto priemonių pramogą „Rieda ratai rateliukai“ – iš namų atsivežti dviratukų, paspirtukų, riedučių, riedlenčių ir kt. Su vaikais aptariamos galimos veiklos (lenktynės ar pan.);

• kūrybinės dirbtuvės „Automobilių lenktynės“: vaikams pasiūloma susikonstruoti „automobilių“ iš kartoninių dėžių; jei dalyvautų tėvai, kiekviena šeima pristato savo „automobilį“, surengiamas automobilių paradas, vėliau atliekamos įvairios judrios užduotys, pavyzdžiui, surengiamos „Ralio varžybos“, „Slalomo varžybos“, „Komandinės ralio varžybos“ ir kt.;

• projekto veiklos pratęsimas grupėje, surengiant saugaus eismo viktoriną (viktoriną galima rengti per *Skype* konferenciją su kito darželio vaikais; vaikams galima pasiūlyti paieškoti informacijos internete ir visiems kartu parengti klausimus varžovų komandai). Vaikai kurs, pieš, aplikuos, lipdys įvairius kelio ženklus, sukurs kilimėlį *Blue Bot* robotukui (jei įstaiga jų turi) ir naudos jį žaisdami.

### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- susipažins su pagrindinėmis kelių eismo taisyklėmis;
- atlikdamas eksperimentus, nurodys priežasties – padarinio ryšį, argumentuos savo teiginius;
- savais žodžiais papasakos, ką matė saugaus eismo mokykloje, nurodys, ką suprato;
- gebės paaiškinti, kam reikalingos kelių eismo taisyklės, kodėl jų privalu laikytis;
- renkantis veiklas gerbs kitų vaikų norus, nuomonę, kurie nebūtinai sutaps su jo norais;
- dalyvaus pokalbiuose, diskusijose;
- per viktoriną gebės išklaudyti klausimą, jį suprasti, pagal galimybes atsakyti;
- gebės nupiešti tinkamai ir netinkamai apsirėngusį pėsčiąjį, savo piešinį paaiškinti;
- padedamas tėvų konstruos kartoninę mašiną, ją spalvins, aplikuos, naudos kitą pasirinktą techniką;
- atidžiai klausysis taisyklių, gebės jas paaiškinti;
- savarankiškai žais žaidimus darželio kieme, kurs gyvenimiškas situacijas, improvizuos;
- kartu su tėvais konstruodamas kartoninį automobilį, atliks šią užduotį nuo sumanymo iki norimo rezultato;
- aktyviai dalyvaus diskusijose, kaip vieną ar kitą žaidimą galima būtų pakeisti: pasunkinti arba palengvinti;
- rodytų iniciatyvą, dalyvaudamas projekto veiklose;
- numatys netinkamo elgesio gatvėje padarinius, spręstų problemines situacijas, pavyzdžiui, kas nutiktų, jei nesilaikytume taisyklių, kokį poveikį tai turėtų sveikatai ir (ar) gyvybei?;
- analizuos ir vertins situaciją, kada gatvę pereiti saugu;
- susipažins su gatvės perėjimo algoritmu (sustoti prie kelkraščio, pažiūrėti į kairę, į dešinę, dar kartą į kairę ir, jei saugu, eiti per gatvę);
- bendraus su kito darželio vaikais, naudodamasis *Skype* konferenciniu pokalbiu.

### Į pagalbą pedagogui

Saugaus eismo tema parengta tikrai nemažai edukacinės medžiagos, todėl pedagogui lieka tik kūrybiškai ją pritaikyti, atsižvelgiant į vaikų pasiūlymus ir iniciatyvas. Rekomenduojama bendradarbiauti su Lietuvos policija, kuri geranoriškai vykdo edukacines programas. Pravartu pasidomėti pagrindinėmis saugaus eismo taisyklėmis, kurių privalo laikytis priešmokyklinukas, eidamas gatve ar keliu pėsčiomis arba važiuodamas dviračiu.

Knyga: A. Dijokaitė. Kelių eismo taisyklės vaikams. Baltos lankos, 2014.

Kiti šaltiniai:

Edukacinis filmukas apie saugų eismą anglų kalba:



Filmukas apie dviratininkų saugumą gatvėje:



Tamsus vakaras. „Amsis“:



Dviratukas. „Amsis“:



Pėsčiųjų perėja. „Amsis“:



### Pasiūlymai tėvams

Namiškių prašoma teikti veiklų pasiūlymus, dalyvauti „ratuotų“ priemonių dienoje, atvykti į kūrybines dirbtuves „Automobilių lenktynės“ ir sukonstruoti šeimos „automobilį“. Tėvams pasiūloma supažindinti vaiką su saugaus elgesio automobilyje taisyklėmis, paaiškinti jiems, kodėl vaikams skirtos specialios kėdutės, kodėl važiuojant automobiliu būtina prisiegti saugos diržus, neišdykauti, neblaškyti vairuotojo dėmesio.

## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai sužino ir išmoksta, kur kreiptis ištikus nelaimę: kokių telefonu skambinti, į ką ir kaip reikia kreiptis pagalbos;
- analizuoja, kodėl kyla viena ar kita ekstremali situacija ir ką daryti, norint to išvengti, suvokia priežastis ir padarinio ryšį;
- dalyvauja bendroje veikloje (stato „pastatus“ iš kartoninių dėžių), ugdosi inžinerinius gebėjimus, patiria bendravimo ir bendradarbiavimo džiaugsmą.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai pasakoja, kaip elgtis ištikus nelaimę, geba nusakyti veiksmų seką;
- paaiškina, ką daryti, kad išvengtume nelaimių;
- žino bendrosios pagalbos telefono numerį 112 ir geba juo naudotis;
  - savarankiškai paskambina namiškiams;
- gamindami „mobiliuosius telefonus“, kurdami statinius iš kartoninių dėžių, atskleidžia kūrybinius, meninius gebėjimus;
- kurdami įvykių istorijas, drąsiai reiškia mintis, fantazuoja; vaidindami perteikia pasakojimo siužetą;
- draugiškai dirba, siekdami bendro tikslo;
- įgyvendina sumanymą nuo idėjos iki rezultato („gaisrinė“, „policijos nuovada“, „ligoninė“);
  - IT įrenginiais filmuoja, fotografuoja, perkelia duomenis.

### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- domėsis, ieškos ir iš įvairių šaltinių rinks informaciją, kaip elgtis ištikus nelaimę, sužinos bendrosios pagalbos telefono numerį;
- pažins skaičius, gebės paskambinti telefonu artimiesiems. Žinos bendrosios pagalbos telefono numerį ir gebės juo paskambinti;
- gebės veikti komandoje, siekti bendrų tikslų, tarsis ir bendradarbiaus, statydamas „ligoninę“, „gaisrinę“, „policijos nuovadą“;
- draugiškai spės iškilusius nesutarimus, kreipsis pagalbos į suaugusiuosius;
- imituos profesinę veiklą: žais gydytojus, policininkus, ugniagesius;
- atidžiai klausysis pedagogo, edukacijas vedančių specialistų pasakojimų, užduos jiems klausimus, gebės atpasakoti, ką girdėjo;
- gamins užrašus savo „statomiems“ pagalbos tarnybų pastatams;
- iš didelių kartono dėžių konstruos pastatus, juos dekoruos;
- atliks darbą nuo sumanymo iki rezultato – pastatys „pastatus“, pagamins „mobiliųjų telefoną“;
- diskutuos su draugais, kaip turėtų atrodyti gaisrinė, ligoninė, policijos nuovada, stengsis argumentuoti savo nuomonę;
- kurs ekstremalias situacijas ir jas nupasakos žodžiais, suvaidins, teiks nestandartines idėjas;
- statydamas „pastatus“ iš didelių kartoninių dėžių, ieškos kūrybiškų sprendimų (kaip užtikrinti, kad jie stovėtų, kad būtų funkcionalūs);
- pasiskirstys darbais, suplanuos būsimą rezultatą, prisiims lyderių ar vykdytojų vaidmenis;
- įvertins problemas ir ieškos jų sprendimo būdų;
- išsakys savo nuomonę, kaip elgtis ekstremaliose situacijose;
- fotografuos, filmuos, savarankiškai perkels duomenis į kompiuterį.

1.

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

Kartu su vaikais žiūrime edukaciniai filmukai „Kaip elgtis kilus gaisrui“, „Skriauda“, „Vagystė“ (žr. nuorodą „J“ pagalbą pedagogui“). Imituojama pavojaus situacija: tiesiai virš dūmų detektoriaus uždegama žvakė. Tikėtina, kad dėl kylančių dūmų detektorius pradės veikti. Tokiu atveju būtina atlikti visus evakuacinius veiksmus: greitai apsirengti, išeiti į lauką.

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Aptarus matytus filmukus arba po netikėtos evakuacijos su vaikais pasikalbama, dėl ko galėtų kilti gaisras, kaip reikėtų elgtis ekstremaliose situacijose: pamačius gaisrą, autoavariją, vagystę, susižeidus ar pamačius sužeistą žmogų, koks yra bendrosios pagalbos telefonas, ar juo galima paskambinti nemokamai, kodėl vaikams reikia žinoti bendrosios pagalbos telefoną, kada reikia, o kada negalima skambinti šiuo telefonu, kokias tarnybas galima iškviesti, kaip paskambinti artimiesiems, ar žinome jų telefono numerius, ką daryti pasiklydus (parke, prekybos centre).

Kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – pasimokyti, į ką ir kaip kreiptis ištikus nelaimę.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas, pavyzdžiui, „SOS pagalba“, „Kur kreiptis, ištikus nelaimę?“ ir pan.;
  - numatomas projekto įgyvendinimo planas, pasiskirstoma atsakomybėmis;
  - pedagogas pasidomi Priešgaisrinės apsaugos ir gelbėjimo departamento, Greitosios medicinos pagalbos stoties, Policijos departamento vykdomomis edukacinėmis programomis ir kartu su vaikais nusprendžia, kur norėtų nuvykti ar ką pasikviesti į svečius;
  - tėvai informuojami apie planuojamus vaikų skambučius ir kartu su vaikais paruošia korteles su savo telefono numeriais ir namų adresu; tėvai ir pedagogas pasirūpina didelėmis kartono dėžėmis kūrybinėms dirbtuvėms.
- Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: konstruktoriaus, kartono, flomasterių, dažų, teptukų, didelių kartoninių dėžių, fotografuojančio įrenginio (telefono, planšetės).

# KUR KREIPTIS, IŠTIKUS NELAIMEI?

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Vaikai kartu su pedagogu ir lydinčiais asmenimis apsilanko Priešgaisrinės apsaugos ir gelbėjimo departamento vykdomoje edukacinėje veikloje;
  - į darželį pakviečiamas policijos atstovas, kuris supažindintų, kaip elgtis ištikus nelaimę. Pasikviečiama ir greitosios medicinos pagalbos komanda, kuri pristatytų edukacinę pirmosios pagalbos programą;
- naudodami įvairias priemones – konstruktorius, kartoną ir kt. – vaikai pasigamina mobiliuosius telefonus ir imituoja pokalbius telefonu 112 su Bendrojojo pagalbos centru: prisistato, pasako, kas atsitiko, kokių adresu kviečiama pagalba. Labai svarbu pasipraktikuoti tai daryti, kad atsitikus nelaimę, vaikas gebėtų pranešti apie ją pagalbos tarnyboms;
  - naudodamiesi pedagogo ar grupės telefonu, vaikai pabando paskambinti artimiesiems, savarankiškai surinkdami tėvų ar globėjų telefono numerį (tam iš anksto paruošiamos kortelės su telefono numeriais);
  - iš didelių kartoninių dėžių lauke statoma, konstruojama „gaisrinė“, „policijos nuovada“, „ligoninė“ ir žaidžiami imitaciniai žaidimai;

- vaikams pasiūloma pasigaminti ugniagesio, policininko, gydytojo drabužius, pasidaryti policijos, gaisrinės, greitosios pagalbos mašinų maketus;

- vaikai kuria istorijas, kuriose kažkas nutinka: veikėjas susižeidžia, sukelia gaisrą, patenka į avariją. Su vaikais reikėtų aptarti veiksmų seką, pasiūlyti, kaip elgtis vienoje ar kitoje situacijoje. Taip pat reikėtų nepamiršti aptarti, kaip reikėtų elgtis, norint tokios situacijos išvengti;
- vaikams pasiūloma pabandyti situacijas suvaidinti; „naujiųjų reporteriai“ vaidinimus gali nufilmuoti;
- „bendrosios pagalbos takas“. Vaikai įvairių spalvų kreidelėmis ant asfalto užrašo bendrosios pagalbos numerį 112. Kai visas takas šiais skaičiais išmarginamas, galima nufotografuoti atskirus tako fragmentus;

- grupėje organizuojamas projekto aptarimas: peržiūrėti filmuoti vaizdeliai, „bendrosios pagalbos tako“ nuotraukos, dar kartą prisimenama, į ką ir kaip kreiptis ištikus nelaimę; projektą galima tęsti grupėje, mokantis kopijuoti savo gyvenamosios vietos adresą, darželio pavadinimą, adresą.

### Į pagalbą pedagogui

Kadangi projektas vykdomas lauke, svarbu tiksliai susiplanuoti, kokių priemonių reikės („mobiliųjų telefonų“ gamybai, „pastatų“ statybai). Svarbu leisti pasireikšti vaikų fantazijai – kūrybiškų panašumų į tikrus gali būti tik dalinis. Pasidomėjus namiškių profesijomis, galima pakviesti papasakoti apie savo darbą medikus, policininkus, ugniagesius.

Kartu su vaikais pasirinkus projekto kryptį, reikėtų pasidomėti:

Kaip elgtis kilus gaisrui:



Ką daryti, jei tave kas nors skriaudžia (Lietuvos policijos edukacinis filmukas):



Vagystė (Lietuvos policijos edukacinis filmukas):



### Pasiūlymai tėvams

Namiškių prašoma pasikalbėti su vaikais apie nelaimingus atsitikimus ir ekstremalias situacijas, aptarti evakuacijos planą, jei namuose kiltų gaisras ar atsitiktų kita nelaimė, pasikalbėti apie saugų elgesį su namuose įrengtais elektros prietaisais, užrašyti ant lapelio savo telefono numerius, adresą. Pasistengti, kad vaikas įsimintų bent vieno iš tėvų telefono numerį (galima sukurti dainelę, t. y. skaičius išdainuoti pagal pačių sugalvotą arba populiarią melodiją).

## Kodėl projektas yra svarbus

- Judėdami lauke ir patirdami judėjimo džiaugsmą, vaikai stiprina sveikatą;
- grūdinasi ir didina fizines galias;
- išbando naujus, netradicinius žiemos žaidimus;
- mokosi draugauti ir laikytis taisyklių.

1.

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

Iškritus pirmajam sniegui, vaikams pasiūloma išeiti į lauką ir pasidžiaugti juo. Pedagogas turėtų atlikti stebėtojo vaidmenį, leisti vaikams džiaugtis žiemos malonumais.

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Grįžus iš lauko galima su vaikais pasišnekėti apie tai, kaip jie jautėsi žaisdami lauke, kokius žaidimus išbandė, kokie jų mėgstamiausi žiemos žaidimai, kodėl reikėtų būti lauke bet koku oru, ar jų apranga buvo patogi judėti, ar jie nesušalo (nesukaito), kaip reikėtų taisyklingai kvėpuoti, judant lauke žiemą. Išklausomos vaikų patirtys, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – džiaugtis žiema.

6.

### Idėjos, kurias galima tęsti

- Slidinėjimo žygis;
- „Kaip susidraugauti su lietumi“;
- „Lauke bet koku oru“.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai pasako, kokia apranga būtina žiemą, geba savarankiškai apsirengti;
- pasakoja, kas yra sniegas, kokios jo savybės;
- moka taisyklingai kvėpuoti – įkvepia pro nosį, o iškvepia pro burną;
  - žaidžia komandoje, laikosi taisyklių.



# KAIP „SUSIDRAUGAUTI“ SU ŽIEMA?

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas, pavyzdžiui, „Žiemos linksmybės“, „Kaip susidraugauti su žiema?“ ir kt.;
- kokios veiklos vyks ir kada (sudaromas sutartų veiklų tvarkaraštis).

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: smėlio žaislų, spalvoto vandens buteliukų, ledo ritulio inventoriaus, plastikinių maišų, plastikinių dėžučių sniego plytų gamybai ir t. t.

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Vaikams pasiūloma sukurti informacinį plakata apie tinkamiausią žiemos aprangą;
- atliekama spintelių „revizija“, o tada vaikai pasakoja, ar visi turi patogius kombinezonus, batus, šaliką, pirštines;
- aptariama, kaip rengiamasi žiemą (pirmiausia rengiamės viršutinius drabužius, tada aunamės batus, rišamės šaliką, dedamės kepurę ir maunamės pirštines); kur ir kaip džiovinamos šlapios pirštines, batai; kaip reikia kvėpuoti, kai šalta;
- „Sniego senių šou“ – vaikai pakviečiami lipdyti sniego senius ir puošti juos įvairiomis kepurėmis ir šalikais; papuošti besmegeniai fotografuojami;
- „Sniego angelų dieną“ vaikai kuria sniego angelus, pagaliukais užrašo jų vardus, fotografuoja;

### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- gebės paaiškinti, kaip reikia rengtis žiemą;
- sužinos, kaip taisyklingai kvėpuoti judant gryname ore;
- stebės gamtą, paukščius, gyvūnus žiemą, dalysis išpūdžiais;
- žais kartu su kitais vaikais, bendraus ir bendradarbiaus;
- žaisdamas laikysis žaidimo taisyklių, gebės valdyti savo elgesį;
- atidžiai klausysis draugų pasakojimų, kai šie pristatys savo darbus;
- kalbės prieš grupę, pristatys savo veiklų rezultatus;
- kurs vardus savo sniego angelams, juos užrašys;
- savo patirtis ir išpūdžius perteiks piešiniiais;
- lipdys sniego skulptūras;
- kurs ir fantazuos puošdamas besmegenį;
- dalyvaus veiklose nuo idėjos iki rezultato: nulipdys ir papuoš besmegenį, nulipdys sniego skulptūrą ir t. t.;
- leis reikštis fantazijai, lipdydamas, piešdamas, žaisdamas imitacinius žaidimus (gamindamas „maistą“ iš sniego);
- rodys iniciatyvą, aktyviai dalyvaus veiklose;
- bus aktyvus numatant projekto tikslą ir planuojant veiklas;
- įvardys, kurie žaidimai patiko, o kurie – ne, argumentuos, kodėl;
- numatys, kokie pavojai sveikatai ar gyvybei tyko lauke žiemą ir kaip jų išvengti;
- rengdamasis į lauką, laikysis tikslios sekos;
- savarankiškai fotografuos, padedamas pedagogo, nuotraukas perkels į kompiuterį.

- „Sniego skanėstų krautuvėlė“ – naudodami įvairias formas, puodus, keptuves, vaikai kepa „sniego keksiukus“, gamina „sniego didžkukulius“, verda „sniego sriubą“;

- „Ledo ritulio dieną“ vaikai kviečiami pažaisti ledo ritulį, prieš tai pasiruošus ledo ritulio aikštelę; vaikai, lydimi suaugusiųjų, vyksta ant kalniuko, kur organizuojamos lenktynės, naudojantis įvairiais daiktai; aptariama, kurios „rogutės“ buvo geriausios, kas netinka leisti nuo kalniuko ir kt.;

- vaikai, lydimi suaugusiųjų, vyksta į žygį pėsčiomis (į mišką, parką ar kitą netoli esančią vietą); per žygį stebi apsnigtus medžius, paukštėlius, gyvūnus; specialia programėle skaičiuoja nueitus žingsnius;

- vaikai, lydimi suaugusiųjų, vyksta į artimiausią čiuožyklą; ši išvyka organizuojama kaip visos grupės bendruomenės pramoga;

- tęsiant projektą grupėje, atliekami įvairūs sniego ar ledo eksperimentai; padedant suaugusiesiems, piešinių, skulptūrų, angelų, žygio akimirų nuotraukos perkeliama į kompiuterį, jos atspausdinamos, surengiama paroda, nuotraukos komentuojamos, kuriamos istorijos ir kt.

- pagal užuominas arba parengtą žemėlapi vaikams pasiūloma ieškoti sniege paslėpto lobio; galima pažaisti ir paprastesnį „lobio“ paieškos žaidimą; vaikai susiskirsto į dvi komandas – viena sniege užkasa nedidelį daiktą (kaladėlę, žaisliuką ir pan.), o kita komanda turi kuo greičiau tą daiktą surasti;
- „Spalvota žiema“ – vaikai piešia ant sniego, naudodami buteliukus su spalvotu vandeniu; vaikai tampa „skulptoriais“ ir iš sniego nulipdo įvairias skulptūras: pilį, stalą, lovą ir t. t.; vaikai paraginami savarankiškai fotografuoti savo kūrybą;
- naudodami plastikines dėžutes ar specialias formas, vaikai gamina sniego plytas ir iš jų stato sniego tvirtovę;

### Į pagalbą pedagogui

Veiklos lauke yra labai svarbios, ugdant vaikų sveikatos kompetenciją, todėl reikėtų skatinti vaikus būti lauke bet koku oru. Pasirinkęs projekto kryptį, pedagogas pasidomi aktyvios veiklos lauke žiemą galimybėmis:

Formos sniego plytų gamybai:



### Pasiūlymai tėvams

Namiškiai kviečiami teikti pasiūlymus dėl veiklos, jiems rekomenduojama pasidomėti, kokia apranga patogi aktyviai judėti žiemą, paklausti vaiko, ar su esama apranga jis jaučiasi patogiai, ar lauke jam nešalta (nekaršta) ir kt., kokie pavojai sveikatai ar gyvybei tyko žiemą ir kaip to išvengti, pavyzdžiui, kodėl negalima ragauti sniego. Tėvai skatinami savaitgalį aktyviai praleisti su vaiku lauke ir taip tęsti projekto veiklas.

## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai jaučia pasididžiavimą, žaisdami savo protėvių žaidimus, puoselėdami tradicijas;
- stiprina sveikatą judėdami ir patirdami judėjimo džiaugsmą;
- susipažįsta su lietuvių tradiciniais žaidimais ir išbando juos;
- pratinasi judėti saugiai, orientuotis erdvėje;
- pavargę ilsisi.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai sužino tradicinius lietuvių judriuosius žaidimus, jų taisykles, pavadinimus;
- išmoka tradiciniams žaidimams būdingus judesius;
  - geba keletą jų pažaišti savarankiškai;
- pasakoja, dalijasi įspūdžiais ir emocijomis, paaiškina, kuris žaidimas patiko ir kodėl;
- sužino mėgstamiausius savo tėvų, senelių žaidimus, pristato juos draugams.

6.

### Idėjos, kurias galima tęsti

- Tradicinių žaidimų šventė visai darželio bendruomenei;
- tradicinės dainos, šokiai, rateliai;
  - tradicinė apranga;
  - tradiciniai valgiai;
- kitų tautų senoviniai žaidimai;
  - „Senų daiktų istorijos“.



# KAIP ATRASTI PAMIRŠTUS ŽAIDIMUS?

1.

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

Vaikai apžiūri pedagogo atsineštą nematytą priemonę – žaidimą: kojūkus (maždaug 10–12 cm skersmens rąstelis, supjaustytas 7–12 cm kaladėlėmis, kiekvienoje išgręžta po dvi skylutes, per kurias perverta virvė, galuose užrišti mazgai (virvės ilgis pritaikytas vaikų ūgiui), kitas nematytas priemonės. Su vaikais pasikalbama, kokius dar neįprastus judriuosius žaidimus jie žino.

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Su vaikais pasikalbama apie tai, kodėl žmonės, nors dirbdami sunkų fizinį darbą, norėjo žaisti ir sportuoti, kodėl, norint augti sveikam, reikia judėti, kas vyksta su mūsų organizmu, kai žaidžiame judriuosius žaidimus, kokius lietuvių tradicinius žaidimus jie žino (žaidžia). Išklausomos vaikų patirtys, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – atrasti pamirštus žaidimus.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas, pavyzdžiui, „Kaip sportavo mūsų senoliai“, „Senovės lietuvių žaidynės, žaidimai“, „Kaip atrasti pamirštus žaidimus?“ ir kt.;
- kokios veiklos bus vykdomos ir kada.

Susitarimai užrašomi dideliame popieriaus lape, lentoje ar kitoje visiems matomoje vietoje. Tėvai kviečiami papildyti projekto planą ir užrašyti senovės lietuvių judriuosius žaidimus, kuriuos jie žino ir siūlo vaikams pažaišti.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: įvairių priemonių, nurodytų etninių žaidimų apraše: lazdu, virvių, lentų, 10–12 cm skersmens rąstelių, kitų vaikų ar tėvų pasiūlytų priemonių.

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Kartu su vaikais peržiūrima edukacinė medžiaga apie tradicinius lietuvių žaidimus (žr. „Į pagalbą pedagogui“), aptariama, kokie senovės lietuvių žaidimai buvo paminėti. Ant lapo surašomi reportaže girdėti žaidimų pavadinimai, aptiriamos konkrečių žaidimų taisyklės. Išsirenkami žaidimai, kuriuos vaikai norėtų išbandyti;
- vaikams pasiūloma kartu su tėveliais pasidomėti, kokius žaidimus mėgo žaisti jų seneliai. Išėję į lauką, visi norintieji pristato savo senelių žaidimus („Žaisk, kaip žaidė tavo seneliai“). Visa grupė juos išbando, aptariama, kuris žaidimas patiko labiausiai;
- „Etninių žaidimų dieną“ vaikai žaidžia senovės lietuvių judriuosius žaidimus: „Žiogai“, „Karveliai“, „Pelė ir katinas“, „Rekežio nuvertimas“, „Vilkas ir žąsys“ ir kt. Pažadus aptariama, kuris žaidimas patiko labiausiai, kaip vieną ar kitą žaidimą galima būtų pakeisti, pritaikyti pagal vaikų poreikius;

• per

„Ristynių čempionatą“ vaikams pasiūloma susipažinti su „Ristynėmis“ – unikalia senovės lietuvių dvikovos sporto šaka. Lauke galima surengti ristynių čempionatą, kuriam vykstant pasidžiaugiama asmeninėmis vaikų pergalėmis, bet bendras rezultatas nefiksuojamas ir nugalėtojai nenustatomi;

- „Muštuko“ varžybos; rekomenduojama „Muštuką“ žaisti ilgiau nei vieną dieną, kad vaikai pajustų džiaugsmą žaisdami;

- vaikai išbando „Ripkos“ žaidimą;

- „Kojūku dieną“ vaikai žiūri šokio su kojūkais vaizdo įrašą, išbando kojūkus;

- „Jėgos bandymų dieną“ vaikai lauke žaidžia šiuos žaidimus: „Atsistojimas dviese“, „Išstūmimas iš rato“, „Kojų jėgos žaidimas“, „Katinėlių trauktynės“, „Trauktnės“, „Lazdos trauktynės“;

- organizuojama sporto pramoga „Taip sportavo mūsų senoliai“: pasiūloma žaisti jau išbandytus žaidimus, kurių taisyklės vaikai žinotų ir galėtų patys pristatyti namiškiams; organizuojama išvyka (pvz., į sporto muziejų Kaune, į Rumšiškių muziejų ar kitur). Po išvykos išklausomi vaikų įspūdžiai, patirtys;

- projekto veiklos filmuojamos, fotografuojamos. Nuotraukos ir (ar) vaizdo įrašai skelbiami darželio interneto svetainėje, socialinių tinklų puslapiuose;

- projektas tęsiamas grupėje, žaidžiant senovinius stalo žaidimus; savo įspūdžius, patirtis vykstant projektui, vaikai pavaizduoja piešiniuose; surengiama piešinių paroda.

### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- susipažins su senovės lietuvių tradicijomis, sužinos, kokius žaidimus jie žaidė ir kokios įtakos tai galėjo turėti jų sveikatai;
- rinks informaciją apie tai, kokius žaidimus mėgo žaisti jo seneliai, tėvai;
- žais kartu su kitais vaikais, bendraus ir bendradarbiaus;
- žaisdamas laikysis žaidimo taisyklių, gebės valdyti savo elgesį;
- renkantis žaidimus gerbs kitų vaikų norus, kurie nebūtinai sutaps su jo pageidavimais;
- reikš savo mintis apie projekto veiklas, įvardys nuotaikas, nuomonę, dalyvaus diskusijose;
- bandys skaityti įvairių žaidimų taisykles;
- savo patirtis ir įspūdžius perteiks piešinyje;
- domėsis pasiūlytais žaidimais, aktyviai juose dalyvaus;
- piešdamas įspūdžius, atliks šią užduotį nuo sumanymo iki norimo rezultato;
- aktyviai dalyvaus diskusijose, kaip vieną ar kitą žaidimą būtų galima pakeisti: pasunkinti arba palengvinti;
- rodytų iniciatyvą siūlydamas žaidimus;
- įvardys, kurie žaidimai patiko, o kurie – ne, argumentuos, kodėl;
- analizuos savo galimybes, ieškos priežasčių, kodėl vienus žaidimus jam buvo žaisti lengviau, o kitus – sunkiau;
- susipažins su paprastais žaidimų algoritmais (veiksmų, judesių seka).

### Į pagalbą pedagogui

Skatindamas vaikų fizinį aktyvumą ir sudarydamas sąlygas vaikams patirti judėjimo džiaugsmą, pedagogas gali pasinaudoti tuo, kas jau buvo sukurta ir sėkmingai išbandyta, t. y. senovėje žaistus žaidimus pritaikyti prie savo ugdytinių poreikių. Svarbiausia, kad žaidimai atitiktų vaikų amžiaus tarpsnio ypatumus ir būtų saugūs.

Kurdamas intrigą ir skatindamas atspėti projekto temą, pedagogas gali parodyti trumpą edukacinį filmuką apie atskirų sporto šakų ištakas:



Vaizdo reportažas apie etnines žaidynes:



Žaidimas „Išskaičiavimai“:



Šokis ant kojūku:



„Katinėlių trauktynės“:



„Lazdos trauktynės“:



„Ristynių“ vaizdo įrašas:



„Muštukas“:



### Pasiūlymai tėvams

Namiškiai kviečiami teikti žaidimų idėjų projektui. Namuose su vaikais galima aptarti, kokius žaidimus jie žaisdavo vaikystėje (esant galimybei, išbandyti juos praktiškai), sudaryti vaikui sąlygas paklausti senelių, kokius žaidimus mėgo žaisti jie.

## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai pažįsta savo kūną, įsiklauso į jo signalus, skirtingas organizmo reakcijas;
- supranta pėdų mankštos ir grūdinimosi naudą sveikatai;
- vaikščiodami basi, pajunta sąlytį su įvairiais paviršiais, stiprėja raumenys (pvz., pėdos skliauto), lavėja smulkioji motorika;
- ugdomi savisaugos jausmą;
- naudodami pėdų atspaudus kaip meninės, kūrybinės raiškos priemones, vaikai bendrauja ir bendradarbiauja, patiria teigiamų emocijų, lavėja jų vaizduotę;
- kuriant pėdų takelius, ugdomas vaikų informatinis raštingumas (susipažįstama su algoritmavimu).

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai paaiškina grūdinimosi ir vaikščiojimo basomis naudą sveikatai;
- dalijasi patirtimi ir pojūčiais apie vaikščiojimą įvairiais paviršiais;
- savarankiškai atlieka pėdų mankštos pratimus, rodo juos draugams;
- išbando netradicinį tapybos ant pėdų būdą, pajunta džiaugsmą vaidindami, improvizuodami, kurdami pėdučių spektaklį;
- lygina savo pėdos įspaudus su kitų vaikų, nurodo, didesnės jos ar mažesnės;
  - dirba kartu su tėvais ar kitais suaugusiais žmonėmis, jiems padeda, perima patirtį.

### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- savais žodžiais papasakos, ką išgyveno, ką jautė eidamas basų kojų taku, ką suprato. Nurodys, kur pritaikys įgytą patirtį;
- pažįns savo kūną, stebės jį, lygins su kitų vaikų (matuos savo pėdas, lygins jas su draugų);
- veiks laisvai, išradingai, kūrybiškai, drąsiai eksperimentuos (teiks basų kojų tako idėjas);
- veikdamas, žaisdamas laikysis taisyklių, susitarimų, gebės valdyti savo elgesį;
- bendraus ir bendradarbiaus su kitais vaikais, siekdamas bendro tikslo;
- diskutuos, reikš savo mintis, sumanymus, jausmus, nuotaikas, nuomonę apie sveikatą;
- išsakys savo ir išklausys kitų nuomonę, svarstys ir spręš žaidžiant iškilusias problemas, tarsis, dalyvis darbais ir aptars, kaip pavyko juos atlikti;
- taikys netradicinį tapybos ant pėdų būdą;
- improvizuos, kurs siužetą ir vaidins spektaklį;
- darbą atliks nuo sumanymo iki rezultato (sukurs basakojų taką, atliks kitas projekto veiklas);
- mokysis iš draugų ir pats juos mokys, rodydamas pėdučių mankštos pratimus;
- gebės pritaikyti žinomą informaciją (parodyti pėdučių mankštos pratimus draugams);
- duos valią vaizduotei improvizuodamas, kurdamas pėdučių spektaklį;
- drąsiai reikš iniciatyvą, pristatys savo pasiūlymus;
- bus pasirengęs rizikuoti – vaidinti, kalbėti prieš kitus;
- siekdamas įprasminti savo žinias ir patyrimą, numatys vaikščiojimo basomis naudą ir galimus pavojus;
- gebės aptarti ir vertinti informaciją;
- kurs pėdučių sekas, bandys atkartoti draugų pasiūlytą seką.

1.

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

Pedagogas, išėjęs su vaikais į lauką, nusiauna batų ir laukia vaikų reakcijos. Rekomenduojama elgtis natūraliai, kad vaikai galėtų patys pastebėti šį pokytį. Tikėtina, kad vaikai, mėgdžiodami pedagogą, taip pat nusiaus batukus ir visi taps basakojais. Galima organizuoti išvyką į mišką, kur daugiau skirtingų paviršių: kankorėžių, samanų, ir t. t. Jei netoliese yra įrengtas basų kojų takas, rekomenduojama apsilankyti ten.



2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Kadangi toli gražu ne visi vaikai yra bėgioję lauke basi, nauja patirtis juos turi sujaudinti, sudominti. Su vaikais aiškinamasi, ką jie jautė vaikščiodami basi, ką jautė, eidami skirtingais paviršiais: per žolę, akmenukus, samaną, kaštonus; kodėl sveika vaikščioti basais ir kur geriausia tai daryti; ar vaikščiodami basi grūdiname savo organizmą; kokie kūno signalai įspėja, kad kažkas negerai ir reikėtų susirūpinti; kokių priemonių galima imtis, kad būtume sveikesni, stipresni; kodėl grūdinantis naudinga mūsų organizmui ir kaip galėtume grūdinintis; kuo mūsų kūnui naudingas pėdų masažas. Vaikai pasakoja, ar (kur) jiems yra tekę vaikščioti gydomaisiais takais (Anykščiuose, Druskininkuose, Birštone ir t. t.).

Išklausoma vaikų nuomonė, patirtys, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – išsiaiškinti, kodėl vaikščioti basais yra sveika.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas, pavyzdžiui, „Basakojai“, „Kodėl basais vaikščioti sveika?“ ir kt.;
- kur bus vaikščiojama: grupėje, lauke, miške, parke, paplūdimyje, smėlio dėžėje ar kt.; ar darželio kieme reikėtų įsirengti basakojų taką ir kas galėtų padėti tai padaryti, kokius pėdučių žaidimus būtų galima pažaisiti, ar pavyktų suvaidinti spalvotų pėdų spektaklį ir kt.;
- su kokiais pavojais galime susidurti vaikščiodami basi miške (erkės, stiklas) ir kaip to išvengti.

Su vaikais numatoma, kokių priemonių reikės: gauso, teptukų, stalybinio apsauginio kartono, liniuotės, žirklių, klijų, improvizuotos širmos ir kt. Basų kojų takeliui reikės akmenukų, stambesnių akmenų, kelmų, rąstų, skaldytų malkų, šiaudų, žolių, samanų, kaštonų, kankorėžių, kitos gamtinės medžiagos, vandens talpyklos.

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Su vaikais žiūrimos ir aptariamos nuotraukos, vaizdo įrašai, kuriuose matomi takai, skirti vaikščioti basais;
- vaikai dalijasi idėjomis apie tai, kaip turėtų atrodyti jų basakojų takas, kur geriausia jį būtų įrengti, ir kartu su tėveliais savanoriais ar darželio darbuotojais imasi šio darbo;
- įrengiamas ir „mobilus“ basakojų takas: akmenukai ir kita gamtinė medžiaga suberiama į atskiras plastikines talpas, kurias galima dėlioti pagal vaikų sumanymą;
- įrengus basų kojų taką, vaikams siūloma jį išbandyti, pasidalyti pojūčiais ir patirtimis. Prieš einant basų kojų taku, rekomenduojama atlikti pėdučių mankštą: vaikai skatinami patys išlikti pėdų pratimus;



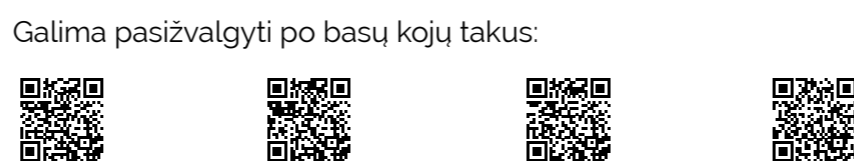
- vaikams pasiūloma daryti pėdų įspaudus smėlio dėžėje ir matuoti, kurio vaiko pėda didžiausia (mažiausia), pėdomis kurti geometrines figūras, raides, skaičius ir kt.;
- vaikai guašu įvairiomis spalvomis spalvina vieni kitų pėdas;
- nuspalvinę pėdas, ant ištiesto celofano vaikai kuria „pėdų takelius“ (tam tikrą pėdų seką). Dažams išdžiūvus, vaikai bando pereiti vieno ar kito draugo „pėdų takeliu“;
- vaikai, ant spalvotų pėdų nupiešę veidukus, pabando suvaidinti įvairias pačių išgalvotas istorijas, „pėdų dialogus“;

- padedami pedagogo, vaikai kuria bendrą spalvotų pėdų spektaklį, pasikviečia kitos grupės vaikus jo stebėti;
- projekto akimirkos fiksuojamos nuotraukose, kuriamas trumpas vaizdo filmukas. Filmuota ir (ar) fotografuota medžiaga skelbiama socialiniuose tinkluose, darželio puslapyje;
- projekto veiklos tęsiamos ir grupėje: daromi spalvotų pėdų atspaudai, jie iškerpami, dėliojamos įvairios pėdų sekos, bandoma judesiais jas atkartoti.

### Į pagalbą pedagogui

Vaikščiojimas įvairiais paviršiais vaikams ne visada sukelia malonius pojūčius. Vaikai, kurių pėdos jautrios, gali patirti skausmą, todėl svarbu stebėti jų savijautą, neskatinti jų daryti to, kas jiems nemalonu, bet motyvuoti ir skatinti. Veikla pateikiama kaip iššūkis, kurį įveikus, vaikas taps stipresnis, įgis „ypatingų galių“ ir t. t. Sukurti nuolatinį basų pėdų taką darželio kieme – puiki idėja, tačiau tam reikia investicijų ir suaugusiųjų pagalbos. Jei norime, kad visos projekto veiklos būtų įgyvendinamos vaikų – galite naudoti plastikines talpas, kurias pripildysite akmenukų, samanų, kaštonų ir t. t. – toks „takas“ bus funkcionalus ir mobilus (vaikai galės keisti medžiagų eilę, kurdami vis naujas sekas).

Pedagogas pasigilina į vaikų plokščiapėdystės profilaktikos patirtis, paieško smagių veiklų, kurias atliekant mankštinami pėdos skliauto raumenys, pvz.:



Galima pasižvalgyti po basų kojų takus:

### Pasiūlymai tėvams

Tėvai kviečiami kartu su vaikais įrengti basų pėdų takelį darželio kieme, lydėti vaikus į išvyką, pasidomėti pėdas stiprinančiais pratimais. Tėvams rekomenduojama atkreipti dėmesį į vaiko avalynę, avimą grupėje, lauke, atliekant fiziškai aktyvius veiklus, pasidomėti ortopedų patarimais dėl vaikų avalynės. Pedagogas paragina namiškius skatinti vaikus atlikti pėdos stiprinimo pratimus plokščiapėdystės profilaktikai.

# KODĖL BASIEMS VAIKŠČIOTI SVEIKA?

## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikas supranta ir geba paaiškinti fizinio aktyvumo naudą sveikatai;
- išbando įvairius judėjimo būdus, įveikia kliūtis, nebijo rizikuoti;
- judėdamas stengiasi būti atsargus, įvertina savo jėgas ir fizines galimybes;
- netradicinėje judėjimui skirtoje aplinkoje veikia kūrybiškai, bendrauja ir bendradarbiauja su bendraamžiais ir tėvais.

6.

### Idėjos, kurias galima tęsti

- Išvyka į nuotykių parką;
- „Stebuklingas miestas“;
- labirinto kūrimas.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai laisvai juda, įveikia kliūtis;
- juda vikriai, koordinuotai, laiko pusiausvyrą;
- juda atsargiai, įvertina savo galimybes ir numato rizikas;
- kuria netradicinę, judėti skatinančią aplinką;
- bendrauja ir bendradarbiauja, išklauso kitų nuomones, tariasi.

1.

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

Siekiant paskatinti vaikus laisvai, savarankiškai judėti, rasti sprendimus sudėtingesnėse situacijose, viena iš galimybių yra pasiūlyti vaikams patirti nuotykių. Kita – žadinant vaikų susidomėjimą judėjimu, parodyti filmuką apie Mauglį ir atkreipti vaikų dėmesį į tai, kaip Mauglis juda: laipioja po medžius, šokinėja ant lianų ir kt., kaip atrodo džunglės, kokie gyvūnai jose gyvena, kaip jie juda ir kt.

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Su vaikais pasikalbama apie tai, kodėl Mauglis toks stiprus ir vikrus, kuo naudingas mūsų sveikatai judėjimas gryname ore, ar norėtume tapti panašūs į Mauglį ir ką dėl to galėtume padaryti, ar norėtume darželio kieme susikurti džungles, kaip jos turėtų atrodyti. Išklausomos vaikų patirtys, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – darželio kieme sukurti „džungles“.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Sutartu laiku galima pakviesti tėvelius į bendrą vaikų ir tėvų susirinkimą ir nuspręsti, koks bus projekto pavadinimas, pavyzdžiui, „Džunglės“, „Ką veiktume džunglėse?“ ir kt., kada ir kaip džunglės bus kuriamos.

Su vaikais ir tėvais aptariama, kokios priemonių reikės: įvairių nereikalingų daiktų (kartoninių dėžių, virvių, plastikinių vamzdžių, lentų, rąstų, kibirų, didelių audinio atraizų, daržo plėvelės, plastikinės plėvelės ir t. t.).



# KĄ VEIKTUME DŽIUNGLESE?

## Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- pažins ir analizuos daiktus, ieškos jų pritaikymo būdų;
- apmąstys, ką patyrė keliaudamas per „džungles“, savais žodžiais nusakys, kuo ši kelionė buvo naudinga sveikatai;
- žaisdamas laikysis susitarimų ir taisyklių; lauks savo eilės, valdys savo elgesį;
- veiks laisvai, išradingai, kūrybiškai. Drašiai eksperimentuos;
- susitelks veiklai, susidūręs su sunkumais (negalėdamas perlpti, pereiti paaukštinimo ir pan.) nepasiduos, jei reikės – kreipsis pagalbos;
- reikš savo mintis, jausmus, sumanymus, nuomonę, planuodamas projekto veiklas ir jas įgyvendinęs: dalyvis įspūdžiais, kaip jautėsi, kas labiausiai patiko ir t. t.;
- žaisdamas, kurdamas žaidimo aplinką, dalyvis darbuos, išsakys savo ir išklausys kitų nuomonę;
- kurs būsimo žaidimo aplinką;
- šoks, improvizuos;
- atskleis meninius gebėjimus, kurdamas drabužius iš gamtinės medžiagos ir atraizų;
- išsikels projekto tikslą, numatys žingsnius jam pasiekti (kaip ir kokią aplinką kurs), visas projekto veiklas atliks nuo sumanymo iki rezultato;
- ieškos netradicinių daiktų pritaikymo galimybių;
- atras neįprastų judėjimo būdų kliūtims įveikti;
- stiprės gebėjimas numatyti rizikas ir įvertinti savo galimybes, prisiimant atsakomybę už pasiektą rezultatą (nepasisekus įveikti kliūtį, bandys dar kartą, ieškos alternatyvių būdų);
- analizuos ir vertins situaciją, numatys galimus pavojus sveikatai ir jų įveikimo būdus;
- kurs fizinio aktyvumo veiksmų seką, pavyzdžiui: peršokę rąstą, pereiname per lentą, pralendame pro šaką ir t. t.;
- IT prietaisais filmuos, fotografuos.

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Panaudodami nereikalingus daiktus – lentas, rąstus, virves, kartonines dėžes, kibirus ir kt., vaikai kartu su tėvais ir pedagogais sutartoje vietoje kuria džunglių aplinką; vaikai skatinami veikti savarankiškai, jiems padedama tik tada, kai jie susiduria su sunkumais, pavyzdžiui, kai reikia prišiti virvę prie medžio, pritvirtinti lentas ir pan.;
- „džunglėse“ vaikai laisvai juda: lipa, lenda, šliaužia, balansuoja ir pan. Visos detalės turėtų būti pakankamai mobilios, kad vaikai galėtų nesunkiai keisti jų išdėstymą, susikurdami vis naujų kliūčių (šią projektinę veiklą galima vykdyti ne viena diena, kad vaikai pajustų malonumą laisvai judėdami ir kurdami vis kitokią fizinį aktyvumą skatinančią aplinką);
- vaikai paskatinami prisiminti, kokie laukiniai gyvūnai gyvena džunglėse, ir atlikti „džunglių jogos pratimus“ (su pratimais galima susipažinti grupėje, naudojant interaktyvią lentą, o vėliau juos pakartoti lauke);

- projekto veiklos

fotografuojamos ir filmuojamos, vaikai pakviečiami peržiūrėti nuotraukas ir vaizdelius, pasidalyti įspūdžiais apie tai, kaip jie jautėsi, ar jiems patiko žaisti „džunglėse“, kas patiko labiausiai ir kodėl. Susitariama, kurios nuotraukos ir (ar) vaizdo įrašai bus skelbiami darželio interneto svetainėje, tinklalapyje;

- grupėje vaikams pasiūloma sukurti „džunglių aprangos kolekciją“, naudojant gamtinę medžiagą ir įvairių medžiagų, celofano skiautes, ir pristatyti ją draugams.

- „Vandens pramogų diena“: jei įstaigos teritorijoje yra nedidelis kalniukas, vaikams padedama įsirengti čiuożyklą, ištiesiant audeklą ar storą polietileno plėvelę, taip pat galima surengti vandens mūšį;

- „Lobio paieškos diena“: vaikai paskatinami ieškoti lobio, įveikiant įvairias kliūtis ir atliekant užduotis. Sukraudami laužą, pašokdami „džunglių šokį“, pamėgdžiodami įvairių gyvūnų balsus, jie keliauja nuo užduoties prie užduoties, bandydami susiorientuoti pagal pateiktas užuominas (paveikslėlius);

## Į pagalbą pedagogui

Šis projektas reikalauja glaudžiai bendradarbiauti su tėvais. Labai svarbu aiškiai išsakyti tėvams projekto idėją ir visiems kartu pasitarti, kaip būtų galima ją įgyvendinti, kad vaikams būtų įdomu, saugu ir tai juos visapusiškai lavintų. Sukūrus judėti skirtą aplinką, su vaikais aptariamos elgesio, saugumo taisyklės.

Pedagogas gali pasidomėti, kaip įvairūs nereikalingi daiktai gali būti panaudojami vaikų ugdymo procese:



Kaip įrengti vandens čiuożyklą:



Kokios idėjos tinka „džunglių jogai“:



Kitos nuorodos:

„Gyvūnijos pasaulyje“, dr. Simonos Pajaujienės rekomendacijos:



Filmukas apie Mauglį:



## Pasiūlymai tėvams

Namiškių prašoma pagalvoti, kokius nereikalingų daiktų jie galėtų atnešti į planuojamas sukurti „džungles“. Prieš nešant daiktus į darželį, vaikas skatinamas įsivaizduoti, kuo džunglėse galėtų tapti vienas ar kitas daiktas. Tėvų prašoma atkreipti dėmesį į daiktų saugumą. Labai svarbu, kad tėvai domėtusi, kaip vaikui sekėsi, kokius žaidimus jis žaidė, ką išbandė ir išmoko. Tęsiant projektą namuose, vaikui pasiūloma „džungles“ įsirengti kambaryje.



## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai supranta atsipalaidavimo, nusiramino, miego, poilsio reikšmę sveikatai ir gerai savijautai;
- pastebi organizmo siunčiamus signalus (nuovargį, įtampą, susierzinimą) ir geba į juos reaguoti;
- sužino, kas yra triukšmas, kaip jis matuojamas, susipažįsta su triukšmo poveikiu klausai;
- bendradarbiauja, kurdami poilsio erdves lauke.

6.

### Idėjos, kurias galima tęsti

- Pantomimos istorijos;
- klasikinė muzika;
- „Šokis tyloje“.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai pabūna tyloje, išgirsta juos supančius garsus, atskiria ir įvardija juos;
- supranta triukšmo žalą klausai, nervų sistemai (nurodo priežasties ir padarinio ryšį), pasakoja apie tai;
- noriai kuria „ramybės saleles“ (pvz., palapines);
- pavargę ilsisi; laikosi miego ir veiklos režimo;
- paaiškina, kad miegas ir poilsis reikalingi, norint gerai jaustis ir būti sveikam;
- naudojami fotografuojančiais įrenginiais, pedagogo padedami, kelia nuotraukas į kompiuterį;
- pedagogo padedami, kuria nesudėtingas diagramas, jas pristato.

1.

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

Vaikams išėjus į lauką, pasiūloma „pasiklausyti tylos“ (vieną minutę pabūti tyloje). Tikėtina, kad „išgirsti tylą“ lengvai nepavyks, nes vaikai iš prigimties jaudrūs, tačiau „išgirdus tylą“ žaidimas tęsiamas toliau: pasiūloma pasiklausyti savo kvėpavimo, širdies plakimo, užsimerkti ir įsiklausyti į tolumoje girdimus garsus, išsirinkti vieną garsą ir klausytis tik jo, įsidėmėti visus kitus aplink girdimus garsus, vėliau, atsigulus ir užsimerkus, pabandyti visiškai atsipalaiduoti.

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Po tylos „eksperimento“ su vaikais pasiūnekama apie tai, ar lengvai jiems pavyko išbūti tyloje, kokius garsus išgirdo tylėdami, ar lengva buvo atsipalaiduoti ir išgirsti savo kvėpavimą ar širdies plakimą; aptariama, kaip mūsų organizmas reaguoja į triukšmą, kas gali nutikti, ilgą laiką būnant triukšmingoje aplinkoje, ko žmogui reikia, norint gerai pailsėti ir būti žvaliam, kodėl poilsis ir miegas svarbūs bet kokio amžiaus žmonėms. Kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – „išgirsti“ tylą.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama, koks galėtų būti projekto pavadinimas, pavyzdžiui, „Susidraugauk su tyloje“, „Kaip išgirsti tylą?“ ir pan. Numatomas projekto įgyvendinimo planas, pasiskirstoma atsakomybėmis, sukuriama projekto įgyvendinimo schema. Sutartiniais ženklais pažymima, kas už kokią veiklą bus atsakingas (vaikai, pedagogas, tėvai).

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: didelio audinio, virvių, čiužinių ar turistinių kilimėlių, pledų, pagalvėlių, daržo plėvelės, vandens buteliukų spalvotam vandeniui, fotografuojančio įrenginio, mobiliajame telefone įdiegtos garso matavimo programėlės.

# KAIP IŠGIRSTI TYLĄ?

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Vaikams pasiūloma susipažinti su miego ir veiklos režimu, aptariama, kiek laiko reikia naktį miegoti, kodėl svarbu pailsėti dieną, kodėl kenksminga būti triukšmingoje aplinkoje;
- sutariama pasikviesti policijos ar visuomenės sveikatos biuro atstovų, kurie pristatytų vaikams garso matuoklį ir plačiau papasakotų apie triukšmo lygio nustatymą, arba atlikti tai savarankiškai, į mobilųjį telefoną parsisiuntus garso matavimo programėlę;
- vaikams pasiūloma pažaisti žaidimą „Triukšmo inspektoriai“ – garso matuokliu išmatuoti triukšmo lygį įvairiose darželio vietose, duomenis fiksuoti, pabandyti sukurti triukšmo ir tylos diagramą;
- vaikams padedama lauko erdvėje įrengti „tylos palapinę“. Į ją vaikai atsineša pagalvėlių, miegmaišių, mielių žaislų, knygelių. Vaikai paraginami susitarti, kad palapinės viduje nebus galima kalbėtis;

- vykstant projektui vaikams siūloma ramybės valandėles praleisti „tylos palapinėje“;

- ramybės valandėlę vaikams sugulus palapinėje, skaitomos ar sekamos pasakos, pasiūloma pasiklausyti relaksacinės muzikos, gamtos garsų (jūros, miško) įrašų;
- sutartą projekto dieną vaikai su pedagogu ir lydinčiais asmenimis vyksta į mišką, parką, kitą ramią vietą, kurioje nesigirdi miesto triukšmo ir galima klausytis gamtos garsų. Tarp medžių pritvirtinama daržo plėvelė, ant kurios vaikai spalvotu vandeniu bando pavaizduoti tylą arba tai, ką išgirdo tyloje;

- vaikai, padedami pedagogo, sukuria „tylos saleles“ tiems, kas nori pabūti vieni tyloje: pakabinamas hamakas, įvairiose erdvėse išdėliojami sėdmaišiai ar pledai, pastatomi nameliai iš didelių kartoninių dėžių ar įrengiamos paprastos palapinės;

- vaikams pasiūloma aptarti posakius, patarles apie tylą ir triukšmą;

- pasibaigus projektui, vaikams pasiūloma pasidalyti įspūdžiais: kur geriau atsipalaiduoti – grupėje ar lauke? Ar užmigti lauke buvo lengva? Kodėl pailsėję jaučiamės žvaliesni, linksmesni, darbingesni?;

- projekto akimirkos filmuojamos, fotografuojamos, organizuojama paroda, medžiaga skelbiama įstaigos interneto svetainėje, socialiniame tinklalapyje;

- projektas tęsiamas grupėje, įsirengiant netradicines tylos ar miego, atsiribojimo erdves.

### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- diskutuodamas apie triukšmą ir tylą, įvardys, kas jam yra įdomu, ką norėtų sužinoti;
- tyrinės aplinką, fiksuos įvairiose vietose esantį triukšmo lygį;
- analizuos ir lygins, kurs triukšmo ir tylos diagramą;
- geranoriškai bendradarbiaus su kitais vaikais, statant „tylos palapinę“;
- gerbs kitus, laikysis taisyklių („tylos palapinėje“ netriukšmauti, netrukdyti kitiems);
- aiškiai formuluos mintis, dalydamasis įspūdžiais, kaip jautėsi tyloje;
- kalbės ir tarsis, planuodamas, kur įrengs „tylos palapinę“, „tylos saleles“;
- susikurtose tylos vietose skaitys, vartys knygeles;
- naudodamas netradicinę meninės išraiškos priemonę – spalvotą vandenį – bandys pavaizduoti tylą;
- gebės apmąstyti, aptarti procesą ir rezultatus – ką buvo siekiama atlikti ir kaip tai pavyko;
- išsikels projekto tikslą, numatys veiksmus jam pasiekti;
- fantazuos, kokia turėtų būti „tylos palapinė“, ieškos kūrybiškų sprendimų, kaip ją pastatyti;
- gebės idėjas paversti rezultatais: įrengs palapinę, poilsio saleles;
- analizuos triukšmo matuoklio rodmenis, aiškinsis, kuri vieta yra triukšmingiausia, o kuri – tyliausia, bandys atsakyti į klausimą, kodėl taip yra;
- pedagogo padedamas, kurs nesudėtingas diagramas;
- naudosis garso matavimo programėle.

### Į pagalbą pedagogui

Vaikai jaučia prigimtinių poreikį judėti, todėl susikaupti ir ilgesnį laiką pabūti ramiai jiems nėra lengva. Svarbu skatinti vaikų sąmoningumą ir ugdyti savistabą, kad jie patys gebėtų atskirti organizmo siunčiamus signalus, tokius kaip nuovargis, įtampa, noras pabūti vienuoje ar tyloje, ir eiti pailsėti.

Naudingos nuorodos:

Apie sveikatą ir decibelus:



Apie tai, kaip iš kartoninių dėžių pastatyti namus:



### Pasiūlymai tėvams

Tėvams pasiūloma pratęsti projekto veiklas namuose, į mobilųjį įrenginį parsisiuntus garso matavimo programėlę ir kartu su vaiku matuojant garso lygį gatvėje, namuose (skirtinguose kambariuose), matuojant, kaip garsiai loja šuniukas, koks triukšmo lygis anksti ryte ir dieną. Rezultatai palyginami ir nusprendžiama, kur triukšmingiausia, kur tyliausia ir kt.

## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai supranta, kodėl svarbu rūpintis aplinka, koks švarios aplinkos poveikis žmogaus sveikatai;
- tvarkydami aplinką, tenkina fizinio aktyvumo poreikį, supranta, kad fiziškai aktyviems galima būti ne tik žaidžiant, bet ir dirbant;
- taikant patirtinį metodą, vaikai mokosi naudotis aplinkos tvarkymo priemonėmis, rūšiuoti šiukšles.

6.

### Idėjos, kurias galima tęsti

- Gėlių, medelių sodinimas;
- „Skalbykla“ (savo drabužėlio skalbimas lauke).

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai paaiškina, kaip mus veikia švari aplinka, kokias emocijas sukelia aplink besimėtančios šiukšlės;
- nurodo, kad aplinkos tvarkymas teikia smagumo, švaros jausmą, judėjimo džiaugsmą;
- argumentuoja, kodėl negalima šiukšlinti, kodėl šiukšles reikia rūšiuoti;
  - žino, kaip reikia rūšiuoti;
- džiaugiasi atliktu darbu, analizuoja ir vertina jo rezultatus;
- savarankiškai fotografuoja, filmuoja, pedagogo padedami, perkelia nuotraukas ir (ar) filmuotą medžiagą iš fotografuojančio įrenginio į kompiuterį.

1.

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

Pavasarij, nutirpus sniegui, vaikų dėmesys atkreipiamas į besimėtančias šiukšles. Siekdamas sužadinti vaikų susidomėjimą šia problema, pedagogas gali suorganizuoti vaikų išvyką į paupį, paežerę, mišką, tiesiog pereiti gatvėmis, atkreipdamas dėmesį į ten besimėtančias šiukšles, papasakoti vaikams, kokią žalą šiukšlės daro gamtai, kas yra visuotinė akcija „Darom!“ ir kt. Galima pasiūlyti vaikams atlikti tyrimą: suskaičiuoti parke (miško aikštelėje) įrengtas šiukšliadėžes.

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Su vaikais aptariama, diskutuojama, kaip jaučiamės, kai mūsų mėgstamoje žaidimų aikštelėje mėtosi saldainių, ledu popierėliai, plastikiniai buteliai, stiklo šukės, kodėl, vaikų nuomone, žmonės šiukšlina, kur dėti šiukšles, jei šalia nėra šiukšliadėžės ar šiukšlių konteinerio, kodėl aplinkos tvarkymas naudingas ne tik gamtai, bet ir sveikatai ir kt.

Išklausoma vaikų nuomonė, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – tvarkyti aplinką.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas, pavyzdžiui, „Švaros draugai“, „Kodėl smagu, kai aplink švaru?“ ir kt.;
- pasirenkama vietovė, kurią vaikai tvarkys (darželio teritorija, šalia esantis parkas, miškas);
- susitariama, kaip bus rengiamas keliaujant tvarkyti aplinką, kokių pagalbinių priemonių prireiks;
- kaip bus fiksuojami rezultatai (prieš ir po tvarkymosi), kam jie bus pristatomi.

Su vaikais numatoma, kokių priemonių reikės: lengvai suyrančių spalvotų (pvz., geltonos, mėlynos ir žalios spalvos) šiukšlių maišų, guminių pirštinių, šluotų, grėblių, fotografuojančių ir (ar) filmuojančių įrenginių ir t. t.

4.

### Projektinė vaikų veikla

#### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- įgis žinių apie aplinkosaugą ir šiukšlių rūšiavimą;
- supras, kokių šiukšlių į aplinką patenka daugiausia ir kodėl;
- gebės įvardyti, kokių priemonių reikia aplinkai tvarkyti;
- rūpinsis ne tik savo aplinkos, bet ir visos Žemės gamtos išsaugojimu;
- rūpinsis aplinka ir jos švara, tvarkydamas ją su kitais vaikais ir siekdamas bendro rezultato;
- reikš savo mintis, sumanymus, jausmus, nuotaikas, nuomone;
- nebijos kalbėti filmuojamas;
- naudodamas netradicines priemones (šiukšlių maišus), šoks, improvizuos;
- atskleis ritmo pajautimo, kūno plastikos gebėjimus;
- darbą atliks nuo sumanymo iki rezultato (sutvarkys numatytą teritoriją);
- bandys savarankiškai spręsti problemas (rūšiuos rastas šiukšles), paaiškins, kodėl reikia taip elgtis, bandys įvardyti, ką daryti, kad žmonės nešiukšlintų;
- duos valią vaizduotei, gebės panaudoti šiukšlių maišus ne pagal paskirtį, o kaip meninės išraiškos priemonę;
- drąsiai reikš iniciatyvą, pristatys savo pasiūlymus;
- lygins ir matuos, darys išvadas;
- kritiškai vertins pasiektą rezultatą (sutvarkytą aplinką), gebės nurodyti savo ir kitų vaikų indėlį;
- fotografuos ir filmuos mobiliuoju telefonu ar kitu įrenginiu, nuotraukas perkels į kompiuterį;
- rūšiuos šiukšles pagal jų požymius į tam tikros spalvos maišelius.

- Vaikams pasiūloma pažaisti klausimų – atsakymų žaidimą „Taip ir ne“, surengti diskusijų forumą „Kaip gyventi švariau“;

- vykstama į šalia esantį parką ar mišką, paupį, paežerę;

• vaikams pasiūloma pažaisti motyvuojančių tolimesnei veiklai žaidimų su šiukšlių maišais. „Uodegėlės“: kiekvienas vaikas užsikiša po šiukšlių maišą už juosmens (pasidaro „uodegėlė“). Po signalo vaikai bėgioja nurodytoje teritorijoje, stengdamiesi apsaugoti savo ir ištraukti draugo šiukšlių maišą. Žaidimą laimi vaikai, turintys daugiausia „uodegėlių“. „Pagauk vėją“: vaikai bėgioja ribotoje teritorijoje, stengdamiesi savo šiukšlių maišus pripildyti oro (gaudydami vėją); po signalo vaikai greitai atsitupia ir nuleidžia maišus ant žemės. Laimi tie vaikai, kurių maišai labiausiai išsipūtę. „Debesėliai“: vaikai pripildo šiukšlių maišus oro ir, pedagogo padedami, juos užriša. Taip šiukšlių maišai tampa „debesėliais“, su kuriais galima žaisti: juos mėtyti, mušinėti, bandyti pagauti „debesėlį“ ant galvos, ant nugaros. Svarbu leisti vaikams fantazuoti, laisvai judėti, improvizuoti, šokti. Naudojant šiukšlių maišus, kartu su vaikais galima sukurti „Tvarkdarius“ šokį;

• vaikai atlieka nustatytos teritorijos „inventorizaciją“: stebi, skaičiuoja ir fotografuojančiu įrenginiu fiksuoja, kokios šiukšlės joje mėtosi;

• įvertinę teritorijos užterštumą, vaikai pasiskirsto į 3 grupes, susitaria, kokios rūšies šiukšles kuri grupė rinkis, ir pasidalija atitinkamos spalvos maišais;

• vaikai renka sutartos rūšies šiukšles, o baigę darbą maišelius sudeda į vieną vietą, kad galėtų palyginti, kokių šiukšlių rado daugiausia. Šiukšles reikėtų išmesti į specialius, rūšiavimui skirtus konteinerius;

• prireikus, kitą dieną tos pačios veiklos kartojamos darželio kieme arba kitame parke, miško aikštelėje;

• sutvarkę sutartas teritorijas, vaikai analizuoja rezultatus (pvz., nuotraukas): kurioje teritorijoje ir kokių šiukšlių buvo daugiau, ieško galimo problemos sprendimo – ką reikėtų daryti, kad žmonės nešiukšlintų (vaikų kalbos filmuojamos, vaizdo medžiagos peržiūroje kviečiami dalyvauti ir tėvai);

• projektas tęsiamas grupėje, tvarkant jos aplinką, žaislus, kuriant jaukias ir ugdomąsias skatinančias erdves, rengiant taisykles, kuriant darbelius iš įvairių švorių, namuose rasti antrinių žaliavų (saldainių popieriukų, maišelių, šiaudelių, vienkartinį puodelių, lėkščių ir t. t.). Vaikams pasiūloma pažūrėti edukacinių, probleminių mąstymą skatinančių filmukų apie aplinkosaugą ir šiukšlių rūšiavimą.

#### Į pagalbą pedagogui

Kartu su vaikais pasirinkus projekto kryptį, pedagogui vertėtų pasidomėti, kaip rūšiuojamos atliekos, per kiek laiko suyra popierius, plastikas, metalas, kokią žalą šiukšlės daro gamtai ir žmonių sveikatai, paieškoti edukacinės medžiagos knygose, enciklopedijose. Skatinant vaikus tvarkyti aplinką, svarbu ugdyti vaikų pastabumą, supratimą, kokių šiukšlių į aplinką patenka daugiausia ir kodėl, nepamiršti su vaikais pasikalbėti apie kenksmingą nuodingų atliekų poveikį sveikatai.

#### Pasiūlymai tėvams

Atkreipiamas namiškių dėmesys į tai, kodėl svarbu, kad namų ir darželio susitarimai dėl šiukšlių rūšiavimo nesiskirtų. Tėvai skatinami pasikalbėti su vaiku apie tai, kaip svarbu rūpintis aplinka, atkreipti dėmesį į gatvėje besimėtančias šiukšles, skatinti vaiko iniciatyvas (pvz., rūšiuoti šiukšles namuose, tvarkyti savo kambarį, padėti tvarkyti namus, bendrą kiemą), savaitgalį su visa šeima surengti švaros žygį. Patirtys namuose fotografuojamos, pristatomos grupės draugams.

# KODĖL SMAGU, KAI APLINK ŠVARU?





## Kodėl projektas yra svarbus

- Suvokus taisyklių reikalingumą ir svarbą, vaiko elgesys, veikla ir kūryba tampa konstruktyvesni, kryptingesni, rezultatyvesni;
- mokėdamas laikytis taisyklių, vaikas gali sėkmingiau žaisti, bendrauti, veikti kartu su kitais, o jo elgesys tampa draugiškesnis, priimtinesnis aplinkiniams, tai yra socialinesnis;
- mokėdamas skaityti ženklus, simbolius, piktogramas, vaikas gali lengviau orientuotis aplinkoje, IT pasaulyje, spręsti problemas.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai suvokia taisyklių reikalingumą ir svarbą;
- pajunta, kaip smagu žaisti, kai visi laikosi susitarimų, taisyklių;
- patiria, kad žaidžiant, bendraujant ir sportuojant be taisyklių ar jų nepaisant, ką nors nuveikti tampa neįmanoma;
- supranta, kad sutartiniai ženklai padeda laikytis taisyklių;
- suvokia, kad vaizdais, ženklais, simboliais ir piktogramomis mintį galima išreikšti be žodžių.

6.

### Idėjos, kurias galima tęsti

- Elgesio taisyklės kavinėje, muziejuje, teatre, taksie, autobuse, troleibuse ir kitur;
- moralės, etikos taisyklės („auksinė taisyklė“);
- elgesio taisyklės gamtoje: miške, prie ežero ir pan.;
- pavojaus ženklai;
- kūno ženklai;
- IT piktogramos.

1.

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

Vaikams pasiūloma pažaisti lauko žaidimą, pavyzdžiui, „Kobros“, nepaaiškinant jo taisyklių. Kartu su vaikais aptarus situaciją, jiems pasiūloma įsivaizduoti, kas būtų, jei jokių taisyklių nesilaikytume namuose, gatvėje, koncerte, sporto varžybose ir t. t. Vaikams pasiūloma pamąstyti, kas būtų, jeigu jie elgtųsi kaip panorėjęs darželio, mokyklos kieme, miesto, miestelio gatvėse, aikštėse, parkuose, kitose viešose erdvėse. Kaip jaustųsi jie ir kaip – aplinkiniai?



2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Vaikai dalijasi savo patirtimi ir išgyvenimais, patirtais žaidžiant be taisyklių. Tada pasiūlo sukurti nurodomuosius ir perspėjamuosius ženklus, kurie galėtų padėti jiems laikytis taisyklių, pertvarkyti darželio ar savo namų kiemą, miesto, miestelio parką, aikštę. Išsiaiškinama, kiek ir kokių animacinių filmų, garso įrašų, tinklalapių, skaitmeninių žaidimų, programėlių, knygelių, televizijos ar radijo laidų pavyzdžių apie tai, kaip ženklai padeda laikytis taisyklių, žino vaikai. Vaikai pasiūlo sukurti taisykles ir toms taisyklėms pavaizduoti skirtus ženklus. Iš klausomi vaikų pasiūlymai ir kartu sutariamas galimas projekto tikslas – sukurti kiemo žaidimų taisyklėms skirtus ženklus.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- kokie žaidimai bus žaidžiami, kaip bus pasiskirstoma komandomis, kas bus komandų kapitonai (žaidimo vadovai);
- kokias svarbiausias taisykles reikės išskirti ir pavaizduoti ženklais;
- kas kokius ženklus kurs (pieš, aplikuos, lipdys, karpys ar kt.);
- kur bus pastatyti sukurti ženklai; kokių IT ir kitų priemonių reikės: mobiliųjų telefonų, planšetinių kompiuterių (jei turi); kartono ar storesnio popieriaus, žirklių, klijų, guašo ar kitų dažų, teptukų, pieštukų, flomasterių.

# KAIP SUKURTI KIEMO ŽAIDIMŲ TAISYKLIŲ ŽENKLUS?

4.

### Projektinė vaikų veikla

- apmąstys įvairių taisyklių ir jas nurodančių ženklų reikalingumą;
- prisimins, kada ir kokių taisyklių reikia laikytis ką nors veikiant, žaidžiant;
- tyrinės ir pažins įvairius nurodomuosius, nukreipiamuosius, draudžiamuosius ir kitus ženklus;
- smagiai žaisdamas judės, draugiškai bendraus;
- po judrios, įtemptos veiklos atsipalaiduos;
- judėdamas, veikdamas stengsis būti atsargus, elgsis saugiai;
- išsakys pasiūlymus, siūlys idėjas dėl ženklų kūrimo;
- aiškiai formuluos mintis, norėdamas būti supastas; stengsis suprasti, ką siūlo kiti;
- rengs pristatymus, kuriuose suprantamai pateiks informaciją;
- planuos, modeliuos, kurs būsimo žaidimo aplinką;
- apmąstys ir įvairiomis technikomis kurs taisykles iliustruojančius ženklus;
- pieš, braižys, tapys simbolius, piktogramas, figūras;
- išsikels projekto tikslą, numatys veiksmus jam pasiekti (kokias taisykles norės pavaizduoti ženklais); apmąstys projekto vyksmą; prisiims atsakomybę už savo ir grupės veiklos sėkmę;
- fantazuos, kuriems žaidimams ir kurioms jo taisyklėms norėtų sukurti ženklus; pateiks originalių idėjų; kurs savitai, laisvai; įsivaizduos, kaip tie ženklai bus taikomi;
- analizuos, kodėl taisyklės yra svarbios versle; nebijos siūlyti naujų idėjų, suplanuos veiksmus idėjai įgyvendinti; kurs ir savo rankomis įgyvendins sumanymus;
- kritiškai įvertins ir atrinks tinkamiausius taisyklėms pavaizduoti skirtų ženklų pasiūlymus;
- internete ir kituose prieinamuose informacijos šaltiniuose ieškos informacijos apie įvairias žmonių santykius ir veiklą reguliuojančias taisykles, kritiškai ją apmąstys ir įvertins, atrinks tinkamiausią.

- Vaikai pasiūlo, kokį mėgstamą lauko žaidimą jie norėtų išbandyti (slėpynes, gaudynes, kvadratą, krepšinį, futbolą ar pan.);
- žaidžiamas pasirinktas lauko žaidimas;
- aptariama, kokios taisyklės yra svarbiausios šiame žaidime;
- diskutuojama, kokie ženklai padėtų iliustruoti žaidžiant taikomas taisykles;
- aptariama, kad ženklai gali būti įvairios paskirties: draudžiantys ką nors daryti, perspėjantys apie pavojų, nurodantys kryptį, kelią, nukreipiantys kita linkme ir pan.;

- pasiskirsčius grupelėmis, kurioms šmaikštūs, išradiniai ženklai; jiems sugalvojami žaismingi pavadinimai;

- kiekviena grupelė pristato savo sukurtus pasirinktam žaidimui ar veiklai skirtus ženklus;

- ženklai sustatomi kieme, jiems skirtose žaidimų vietose;

- žaidžiami žaidimai, atsižvelgiant į pačių susikurtus ženklus;

- tyrinėjamos sukurtų ženklų formos, spalvos, dydžiai;

- ženklai grupuojami pagal paskirtį (nurodomieji, nukreipiamieji, perspėjamieji, draudžiamieji ir kt.);

- kuriami ženklai bendrai visiems darželio vaikams;

- vaikai mokosi dėlioti teiginius į loginę seką; logine tvarka dėstyti ženklais pavaizduotą istoriją, eilės tvarka nusakyti įvykius ir kt.;

- vaikų sukurti ženklai nufotografuojami, surengiama paroda „Kas mums padeda laikytis taisyklių?“. Gali būti organizuojama virtuali darbų paroda <https://padlet.com> puslapyje;

- projekto medžiaga viešinama įstaigos tinklalapyje, pristatoma kitų grupių vaikams, siejama pakviečiami žaisti kartu, laikantis sukurtų ženklų, taip pat tėvams;
- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas grupėje (pvz., kuriant grupės ženklus, draugiškumo ženklus, orų kalendorių, namų gyvenimo ženklus ir pan.).

### Į pagalbą pedagogui

Šis projektas – puiki proga padėti visiems vaikams, ypač turintiems elgesio ir (ar) emocijų sutrikimų, patirti ir suprasti, kam reikalingos taisyklės ir kodėl svarbu jų laikytis. Pedagogas skatina vaikus būti atvirus, nebijoti išsakyti savo nuomonės, net jei ji „nepriimtina“. Jei tik įmanoma, reikėtų priimti visus vaikų pasiūlymus – tai sustiprins jų pasitikėjimą savimi ir tikėjimą, kad jie yra svarbūs, kad jų balsas yra girdimas. Rengiantis šiam projektui, pedagogui vertėtų pasidomėti elgesio viešose vietose normomis, saugaus eismo reikalavimais, susipažinti su auksine moralės taisykle.

Naudinga medžiaga:



saugus elgesys namuose:



saugus elgesys prie vandens:



Jei iškyla problemų dėl vaikų elgesio (savikontrolės stokos, agresyvumo ar pan.), pedagogas kreipiasi konsultacijos į specialistus.

### Pasiūlymai tėvams

Tėvų prašoma prisidėti prie projekto planavimo ir vykdymo: teikti siūlymus, padėti vaikams išsirinkti originalų sumanymą, juos padrašinti. Tėvams taip pat siūloma įtraukti vaikus į taisyklių aptarimą, jų peržiūrą ir įprasminimą ženklais. Skatindami vaikus dalyvauti tobulinant namų taisykles, tėvai gali labai padėti savo vaikams pasijusti reikšmingesniais ir atsakingesniais savo artimiausios bendruomenės – šeimos – nariais. Tėvai skatina vaikus permąstyti ir pataisyti net, atrodytų, nepajudinamas namų taisykles – tegul vaikai išsako savo pageidavimus, o tėvai turės progą argumentuotai paaiškinti vaikui, kodėl viena ar kita namų taisyklė yra prasminga. Vaikas turės galimybę įsisąmoninti nustatytas taisykles prasme ir ne akiai, o sąžiningai jos laikytis.

## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai supranta, kad kiekvienas žmogus turi būti pasiruošęs ir pats saugotis galimų pavojų – smurto, seksualinės ar kitokios prievartos ir išnaudojimo;
- sužino ir mokosi tinkamai elgtis rizikingose situacijose;
- išmoksta atskirti, kurie aplinkinių veiksmai yra leistini, o kurie – ne;
- tampa atsparesnis patyčioms, nepagarbiam elgesiui, išnaudojimui;
- mokosi tinkamai elgtis, rasti išeitį rizikingose situacijose;
- geba padėti kitiems, pakliuvusiems į grėsmingą situaciją.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai supranta, koks aplinkinių (kitų vaikų ir suaugusiųjų) elgesys ir veiksmai yra tinkami, o kokie – netinkami;
- imituodami menamas situacijas, mokosi saugotis rizikingų suaugusiųjų ar vyresnių vaikų pasiūlymų;
- įvykių priežastis susieja su padariniais (jei sutiks eiti, važiuoti su nepažįstamuoju, gali nutikti kas nors blogo);
- atskiria atvejus, kada galima pateikti savo asmens duomenis: vardą, pavardę, adresą, nuotrauką;
- atsispiria rizikingiems pasiūlymams ir žino, kaip reikia elgtis rizikingose situacijose;
  - ieško pagalbos, nebijo kreiptis į netoliese esančius suaugusiuosius.

### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- išsiaiškina įvairias galimybes, kaip elgtis rizikingose situacijose;
- apibendrina gautas žinias ir darys išvadas;
- ugdysis atsparumą rizikingoms situacijoms;
- reikalui esant, mokės tvirtai pasakyti „Ne“;
- bendraus, dalyvis įspūdiškai apie galimas rizikingas situacijas;
- žodžiais išsakys ir (ar) kūno kalba parodys savo pasiūlymus;
- išgirs, ką siūlo kiti, supras jų idėjas;
- stengsis aiškiai ir suprantamai formuluoti savo mintis;
- vaidins, imituos galimas rizikingas situacijas;
- lavins vaizduotę;
- ras tinkamų raiškos priemonių;
- numatys, ko nori išmokti (atsispirti rizikingiems pasiūlymams, pasakyti griežtą „Ne“), suplanuos veiksmus šiam tikslui pasiekti, apmąstys, kas pavyko, o kas – ne;
- įsivaizduos, kaip turėtų rutuliotis situacija, fantazuos, ką reikėtų daryti, kaip elgtis, ieškos įvairių sprendimo variantų, susidūręs su sunkumais, ieškos išeičių;
- stiprės vaiko gebėjimas numatyti rizikas, ieškoti ir rasti išeitis iš sudėtingų situacijų, drąsa atsispirti kito žmogaus valiai;
- vaikas kritiškai įvertins ir atrinks informaciją apie tinkamą ir netinkamą suaugusiųjų ir vaikų elgesį;
- analizuos kitų žmonių elgseną, poelgius, įžvelgs pavojingo elgesio požymius, supras, kada elgesys yra grėsmingas, ieškos geriausių išeičių iš situacijos;
- ieškos informacijos apie aplinkoje slypinčius pavojus, kritiškai ją įvertins, numatys savo veiksmus rizikingoje situacijoje, dalyvis idėjomis.

1.

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

Modeliuojama situacija: įsivaizduokite, kad kieme nepažįstamas suaugusysis (ar gerokai vyresnis vaikas) kviečia „pdraugauti“, siūlydamas nupirkti skanėstų arba leisti pažaisti su naujausio modelio kompiuteriu, išmaniuoju telefonu, žaidimų konsole ar pan. Kaip reikia elgtis? Ką jam atsakyti? Ką daryti?



2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Išklausomos vaikų mintys, nuomonės, pasiūlymai. Jie fiksuojami pedagogo užrašuose. Tikėtina, jog vaikai prisipažins, kad nemokėtų elgtis tokioje situacijoje.

Kartu su vaikais aptariamos projekto galimybės ir pasirenkama priimtinausia kryptis – pasimokyti galimų veiksmų tokioje ar panašioje situacijoje. Vaikams pasiūloma suvaidinti, imituoti atitinkamas situacijas ir pasimokyti, kaip reikėtų elgtis, ką ir kaip sakyti ir daryti, į ką kreiptis pagalbos ir t. t.

Sutariama, kad šio projekto tikslas – pasimokyti, kaip reikia elgtis, jei tave kviečia pasivaikščioti, pasivažinėti ar pažaisti.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Ką daryti, jei nepažįstamas tave kviečia „pdraugauti“?“, „Kaip elgtis, jei tave kviečia pasivaikščioti, pasivažinėti, pažaisti ir pan.“, „Kaip elgtis, kai tau nesaugu?“ ar pan.);
  - sugalvojama keletas paprastų situacijų;
  - sutariama, kaip bus vaidinamos sugalvotos situacijos, kas ką vaidins;
  - aptariama, kokios dar priemonių reikės vaidinimui. Pageidautina, kad priemonės kurtų patys vaikai.
- Prašoma, kad į projektą pagal galimybes įsitrauktų ir vaikų tėvai – teiktų siūlymus, namuose prisimintų ir pasikartotų, kas išmokta grupėje, vaikus padrasintų, nuramintų ir pan.

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Projektas pradedamas nuo animacinio filmuko „Budri mergaitė“ ar pan. peržiūros:



Kalbami apie tai, kad ne vien vagys gali nuskriausti, bet ir negerai žmonės, taip pat kiti, vyresni vaikai;

- pabrėžiama, kodėl privalo elgtis saugiai, atsakingai, aptariama, kokie galimi neatsakingo elgesio padariniai;

- pasirenkama vaidinimo situacija, nusprendžiama, kas ką vaidins (kas bus tas suaugęs nepažįstamas, kas vaidins mažą vaiką, kitus vaikus, kas taps suaugusiuoju, į kurį vaikas kreipsis pagalbos ir t. t.);

- sukuriama vaidinti tinkama aplinka: vieta žaidimų aikštelėje, automobilis – jį galima susikonstruoti iš kieme esančių daiktų – trinkų, lentų, padangų ir pan., menamas telefonas, „saldumynų“ dėžutė ir t. t.;

- pasirinktus personažus vaidinę vaikai pasakoja, kaip jiems sekėsi, kas buvo lengviausia, kas sunkiau, kokios mintys ar jausmai užplūdo vaidinant;

- vaidinamos kitos situacijos: kai suaugusysis kviečia eiti pasivaikšinti (pažaisti kompiuteriu, žaidimų konsole, pažiūrėti filmukų ar pan.) į savo namus; kai vyresnis vaikas siūlo nueiti pažaisti į miškelį; nepažįstamas pasiūlo parodyti „naują slėpynių būdą“ ir pan.;

- imituojamos situacijos, kai vyresni vaikai siūlo parūkyti; mokomasi griežtai atsikirsti ir pasitraukti iš situacijos;

- situacijos pavaizduojamos – piešiniais ant grindinio ar pan., tačiau svarbiausia šiame projekte, kad vaikai išmoktų iš tikrųjų pasakyti „Ne“;

- vaidinant įgyta patirtis apibendrinama, padaromos išvados (jas daro patys vaikai);

- kartu su vaikais numatoma, kaip jie pratęs šį projektą grupėje (pvz., į duris skambina nepažįstamas žmogus, o tu namuose esi vienas; telefonu paskambina nepažįstamas ir prašo įsileisti, žadėdamas atnešti geidžiamą žaislą; suaugusysis sodinasi ant kelių, ima meiliai kalbinti, glostyti ar pan.).

- imituojama situacija: vaikų susikonstruotame „automobilyje“ sėdi „suaugęs dėdė“, pro šalį eina maža mergaitė. „Dėdė“ ją užkalbina, kviečia sėsti į automobilį ir važiuoti su juo (pasivažinėti, nuvažiuoti į atrakcionų parką, prie ežero ar pan.);

- mergaitė turi ramiai, bet tvirtu balsu pasakyti „Ne“. Tada ji privalo nusiūkti ir kuo greičiau nueiti į šalį. Dar geriau, jei ji nuskubėtų tiesiai prie netoliese esančio „suaugusiojo“ ir papasakotų, kas ką tik atsitiko;

- situaciją suvaidinusius „aktorius“ keičia vis kiti grupės vaikai. Ir jie – improvizuodami teksto žodžius, kalbėdami savaip – vaidina panašią situaciją;

### Į pagalbą pedagogui

Formuodamas iš esmės pozityvų požiūrį į save, aplinkinius ir pasaulį, pedagogas paaikškina, kad kartais suaugusieji ar vyresni vaikai turi negerų ketinimų ir gali nuskriausti, kad žmonių ketinimai gali būti ne tik geri, bet ir pavojingi, žalingi, grėsmingi sveikatai ar net gyvybei. Ypač pažeidžiami šiuo požiūriu yra intelekto, raidos sutrikimų, šeimos problemų turintys vaikai. Jei iškyla problemų dėl šių vaikų elgesio, pedagogas jas sprendžia, konsultuodamasis su specialistais. Naudodamasis tinkamomis didaktinėmis priemonėmis, pedagogas turėtų modeliuoti vaiko saugumui ir gyvybei pavojingas situacijas, drauge su vaikais svarstyti, kaip dera elgtis vienu ar kitu atveju.

Papildomos medžiagos galima rasti čia:

Paramos vaikams centras. Vaikystė be smurto:



Lytiškumo ugdymas ir rengimas šeimai pradinėse klasėse. Patarimai mokytojams. 2017. Prieiga per internetą:



Kaip auga ir bręsta jūsų vaikas. Patarimai tėveliams. 2017.

### Pasiūlymai tėvams

Tėvai paraginami padėti savo vaikui išmokti bendrauti su kitais žmonėmis ir ugdyti jo savigarbą, pasitikėjimą savimi, kad jis gebėtų atpažinti pavojų keliančius ženklus, ketinimus ir pasipriešinti piktavalių suaugusiųjų ar bendraamžių daromam spaudimui. Reikėtų padėti savo vaikui išmokti apsisaugoti, sudėtingose situacijose ryžtingai priimti sprendimus; pabrėžti, kad kiekvienas turime saugotis, būti atsakingas už savo elgesį.

## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai mokosi užjausti, paguosti liūdentį, pasidžiaugti kartu su besidžiaugiančiuoju;
- aiškinasi ir supranta, iš kokių požymių (kūno kalbos – veido mimikos, kūno pozos, laikysenos) galima atpažinti, kaip jaučiasi šalia esantysis;
- atpažįsta, kaip atrodo nelaimingas, sergantis, nuskriaustas, pasiklydęs vaikas, o kaip – besidžiaugiantis, laimingas žmogus;
- išmoka paguosti nelaimingą, nuskriaustą, kenčiantį.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai jaučia ir supranta kitų žmonių išgyvenimus, nuotaikas, ugdo empatiją;
- stengiasi būti draugiški, geranoriški vieni kitiems;
- atjaučia nelaimingą, kenčiantį, nuskriaustą, atstumtą;
- atpažįsta emocijas iš veido mimikos, kūno kalbos, judesių, balso tembro ir pan.;
- apibūdina, kaip atrodo nelaimingas, sergantis, kenčiantis vaikas;
  - pasako ir parodo, kaip reikia paguosti kitą žmogų – apkabinti, paglostyti, prajuokinti, pradžiuginti dovanėle ar pan.;
  - tinkamai reiškia džiaugsmo ir liūdesio jausmus.

1.

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

Prieš einant į lauką, kartu su vaikais pasižiūrims filmukas „Asiliukas ir rūpesčių diena“:



Prašoma įvardyti, kaip jaučiasi, kokias emocijas išgyvena filmuko herojai.

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Vaikai išsako savo mintis, atskleidžia, kokias savo ir kito žmogaus emocijas jie gali išvardyti, atpažinti, apibūdinti, kokias moka išreikšti. Galima paklausti, kada vaikams būna linksma, o kada – liūdna, ar jie žino, ką reikia daryti, jei netveri džiaugsmu arba jei tau ar draugui (mamytei, tėveliui, sesei, draugui) pasidaro liūdna. Vaikai samprotauja, siūlo savo idėjas.

Tikėtina, kad vaikai norės parodyti, kaip jie moka džiūgauti ar kaip elgiasi, kai jiems ar jų artimiesiems yra liūdna, negera. Sutariama, kad projekto tikslas – pasimokyti paguosti liūdentį draugą (artimą, nepažįstamą vaiką).

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Kaip paguosti liūdentį?“; „Ką daryti, kai būna liūdna?“ ar pan.);
- kaip jie to mokysis (patys sugalvos situacijas, prisimins tikrus įvykius ir juos imituos, vaidins – siūlo patys vaikai);
  - kiek laiko bus skiriama šioms veikloms;
  - kaip bus fiksuojami vaikų sumanymai;
  - kur ir kaip bus pristatomi vaidinimai.

Pageidautina, kad šiam projektui pasiūlymus teiktų ir namiškiai, nes jie geriausiai žino, kokio elgesio, kokių emocijų raiškos jų vaikui reikėtų pasimokyti.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: filmukų, literatūros kūrinių arba pačių vaikų prisiminimų ar sugalvotų pasakojimų. Emocijų veidukams pavaizduoti reikės kartono, popieriaus lakštų, nereikalingų popierinių kiaušinių dėklų, dailės priemonių. Jeigu vaikai norės vaidinti ne žmones, o imituoti pasakų personažus ar gyvūnus, tuomet jiems prireiks specialios, pačių susikurtos aprangos.



# KAIP PAGUOSTI LIŪDINTĮJĮ?

## Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- ieškos ir rinks informaciją apie emocijas ir jausmus, jų reiškimo būdus;
- domės, kaip reikia elgtis įvairiose situacijose (kai linksma, liūdna, pikta ir pan.);
- tinkamai reikš natūraliai kylančias emocijas ir jausmus;
- valdys žaidžiant, bendraujant kylančius spontaniškus impulsus, susilaikys nuo nederamo elgesio;
- pagarbiai elgsis su draugais ir artimaisiais;
- dėmesingai klausysis kitų vaikų pasakojimų, dalysis įspūdžiais;
- apibūdinamas stebimas emocijas ir jausmus, vartos žodinę ir nežodinę kalbą (vaizdų, ženklų, simbolių, kūno);
- mokysis išgyvenimus ir jausmus apibūdinančių žodžių, terminų;
- stebės vaikų veido mimiką, kūno judesius;
- vaidins įvairias situacijas, imituos veikėjų jausmus ir išgyvenimus;
- patirs kūrybinės raiškos džiaugsmą;
- išsikels atjautos ugdymosi tikslą, numatys veiksmus jam pasiekti (kokias savo gyvenimo istorijas prisimins, kokių emocijų atpažinimo ir jų reiškimo galimybių mokysis), apmąstys projekto vyksmą ir rezultatus, numatys, ko dar norėtų išmokyti;
- fantazuos, pateiks netradicinių atjautos jausmo ugdymo idėjų, įsivaizduos galimas veiklas (pašokti, nutapyti paveikslą, pagroti ar pan.), siūlys originalias toms veikloms vykdyti reikalingas priemones;
- apmąstys, kokias charakterio savybes reikia išsiugdyti verslininkui, kaip svarbu pagarbiai bendrauti su verslo partneriais, kaip įtaigiai pristatyti savo verslo sumanymus kitiems žmonėms;
- prisimins reikšmingas savo gyvenimo istorijas, apmąstys ir interpretuos emocinius įspūdžius ir patirtį, ieškos veiksmingesnių emocinių problemų sprendimo galimybių;
- internete ir kituose prieinamuose informacijos šaltiniuose ieškos informacijos apie emocijas ir jausmus, tinkamą, atjaučiantį elgesį; naudosis IT galimybėmis savo ir kitų žmonių patiriamoms emocijoms atpažinti.

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Vaikai susėda ratu ugdymo įstaigos kieme, ramesnėje vietoje. Veiklai vadovauti gali grupės pedagogas, įstaigos psichologas ar kitas suaugusysis;
- susėdę pievutėje ar pavėsinėje, vaikai klausosi skaitomo mėgstamo kūrinių apie stiprias emocijas išgyvenančius veikėjus;
- vaikai po vieną pasakoja istorijas iš savo gyvenimo (svarbu, kad pasakojamos istorijos veikėjai išgyventų stiprias emocijas): kaip jie buvo pasiklydę, pasimetę nuo tėvų, išsigandę, nuskriausti, įžeisti ar pan.;
- istorijos pabaigoje visi pasidalija mintimis, kokias emocijas, išgyvenimus pastebėjo;

• pasiskirstę poromis ar grupelėmis, vaikai pabando pastebėti emocijas išreikšti ar imituoti;

• atskirai išskiriamos liūdesio, kančios, apmaudo, nerimo emocijos, jos aptiriamos, pavaizduojamos veido mimika, kūno poza, judesiais;

• mokomasi praktiškai išreikšti atjautos, užuojautos, paguodos elgseną veido mimika, kūno poza;

• vaikai kuria įvardytų emocijų sieną ant darželio pavėsinės sienos;

• vaikams sudaromos sąlygos stebėti socialinę aplinką. Mokomasi apibendrinti gautą informaciją, atrasti ir sieti įvykių priežastis su padariniais (taip pat ir atvirkščiai), bandoma įvardinti įvykių priežastis (pvz., norint pralinksminti nuliūdusį draugą, reikia padaryti jam malonią staigmeną ar pan.);

• emocijų išraiškos kuriamos ant akmenukų, iš nebereikalingų kiaušinių dėklų ar pan.;

• iškerpami skrituliai akims, o vaikai, atėję žaisti į lauką, įvardija norimą emociją, nupiešdami veidukui burnytę;

• vaikams pasiūloma fiksuoti projekto eigą – fotografuoti skirtingų emocijų imitacijas, o paskui sukurti emocijų koliažą. Organizuojama virtuali darbų paroda <https://padlet.com> puslapyje;

• kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas grupėje (pvz., pažaidžiant žaidimą „Atspėk, ką jaučiu“, „Kai būna liūdna“ ir pan.).

## Į pagalbą pedagogui

Vaikams paaiškinama, kad nėra nei gerų, nei blogų emocijų, jie paraginami nebijoti pasidalyti savo išgyvenimais. Vaikai nuteikiami jaustis ramiai ir saugiai. Sutariama, kad nė iš vieno pasakojimo nebus juokiamasi ar šaipomasi. Į projektą įtraukiami visi vaikai, ypač dėmesingas pedagogas turėtų būti elgesio ir (ar) emocijų sutrikimų turintiems vaikams, taip pat vaikams, kurie dėl nepalankios (kultūrinės (kalbinės), pedagoginės, socialinės-ekonominės) aplinkos ar susidariusių aplinkybių turi mažiau galimybių realizuoti savo gebėjimus. Ruošdamasis projektui pedagogas papildomai pasigilina į vaikų emocijų ugdymą, išbando praktinius emocijų ugdymo būdus, drauge su vaikais pažiūri filmukų apie emocijas ir jausmus, į empatijos ir atjautos jausmų ugdymą įtraukia ir tėvelius.

Filmukas „Vaikai apie emocijas“:



„Emocijos ir būsenos“:



## Pasiūlymai tėvams

Tėvai pakviečiami prisidėti prie projekto vykdymo, aptariant su vaiku emocijų atpažinimo ir raiškos problemą, atjautos ir supratimo būtinybę. Tėveliai pasiūlo vaikui emocijų pažinimą ir emocijų raišką ugdančių veiklų, žaidimų, paskui pasikalba su juo apie patirtus išgyvenimus, žr.:

## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai supranta, kad norint tapti draugais, reikia išmokti gerai suprasti, jausti vienas kitą;
- įsisažmonina, kad norėdami bendrauti, žmonės turi tarpusavyje derinti norus, interesus, veiksmus;
- supranta, kad norint tinkamai bendrauti, reikia ugdytis toleranciją, geranoriškumą, empatiją, t. y. gebėjimą įsijausti, atjausti, suprasti kitą žmogų;
- suvokia, kad bendraujant neišvengiami nesutarimai, ginčai, konfliktai, tačiau juos galima ir reikia spręsti taikiai;
- supranta, kad visada galima rasti išeitį, ir įgyja patirties, kaip geriausia elgtis įvairiais atvejais.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai supranta, kad situaciją, kai žmonių norai skiriasi, išvengti neįmanoma;
- supranta ir parodo, kad siekiant bendro tikslo, reikia derinti skirtingus norus, susitarti, rasti visiems priimtina sprendimą;
- moka elgtis draugiškai: pasidalyti žaislais, padėti draugui, užjausti, atjausti;
- išmoksta, kaip dera ir kaip nederą elgtis žaidžiant kartu;
- geba taikyti iškilusių nesutarimų sprendimo būdus (modelius).

1.

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

Kieme arba pievoje vaikams pasiūloma pažaisti žaidimą „Vikšras šimtakojis“. Žaidimui reikia mažiausiai 3 vaikų. Du vaikai atsistoja keturiomis. Antrasis pirmajam suima už čiurnų. Pradėję žingsniuoti, jie abu turi suderinti žingsnius, kad galėtų sėkmingai judėti. Vienas po kito prie jų prisijungia vis daugiau vaikų: kiekvienas turi prisiderinti prie paskutiniojo. Vietoj šio žaidimo labai tinka ir bet kuri bendradarbiavimo grįsta estafetė arba komandinis žaidimas. Svarbu rasti tokią veiklą, kad vaikai turėtų jausti partnerį, derintis prie jo veiksmų.

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Vaikai dalijasi patirtimi: ar lengva buvo sutartinai judėti, kas trukdė, kas padėjo. Aptariama: ko reikia, kad būtų galima judėti sutartinai? Ko reikia, kad galėtų žaisti nevienodai vikšrus, greitai, sumanūs vaikai, vaikai su negalia? Ko reikia, kad komanda būtų stipri? Nutariama, kad vaikai mokysis, kaip tariantis, stengiantis prisiderinti vienam prie kito, galima pasiekti tikslą, laimėti estafetę, sėkmingai atlikti užduotį. Sutariama, kad projekto tikslas – pasimokyti būti draugiškiems.

6.

### Idėjos, kurias galima tęsti

- Draugystė – stipri jėga;
- grupės solidarumas;
- bičiulystė; bičių gyvenimas;
- patyčioms – ne!
- reikia ir norisi;
- dalijimasis;
- aukojimasis dėl kitų.



# KAIP TAPTI GERAI DRAUGAIS?

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Kaip būti draugiškiems“, „Gal geriau nesipykime“, „Kaip tapti gerais draugais“ ar pan.);
- kaip vyks projektas (diskusija, dalijimasis patirtimis, situacijų imitavimas, estafetės, tarpusavio veiksmų derinimas, žaidžiant judriuosius žaidimus);
- kas už ką bus atsakingas (komandos vadas, teisėjas, fiksuotojas ir t. t.);
- nusprendžiama, kur ir kiek laiko vyks projekto veiklos.

Su vaikais aptariama, kad situacijos bus aptariamoms, imituojamos ir modeliuojamos tinkamas elgesys; bus žaidžiami specialūs komandų telkiantys žaidimai.


4.

### Projektinė vaikų veikla

- Naudojantis įvairiomis priešmokyklinio amžiaus vaikams skirtomis skaitmeninėmis programėlėmis, aiškinamasi, kaip taikiai spręsti ginčus;
- prisimenamas koks nors neseniai (gal net šiandien ar vakar) grupėje įvykęs konfliktas (ginčas, barnis ar net peštynės);
- nagrinėjama situacija, analizuojamas vyksmas iki konflikto, konflikto užuomazga, jo pradžia;
- naudojantis kompiuterinėmis piešimo programomis ar minčių žemėlapių braižymo programomis, situacija piešiama popieriaus lape arba skaitmeniniame ekrane;

- vaikai prisimena kitas situacijas, kai kilo ginčas; pasakoja, kaip jie tokiais atvejais elgėsi;

- inscenuojama vaikų pasiūlyta situacija, bandoma ieškoti keleto galimų sprendimų;

- žaidžiami komandų sutelkiantys žaidimai, žr. 

- prisimenamos situacijos, kai vaikai pasielgė labai draugiškai: pasidalijo žaislais, padėjo draugui, užjautė liūdentį ir t. t.;

- nusprendžiama suvaidinti, kaip viskas vyko. Pasiskirstoma vaidmenimis, išrenkami stebėtojai, „teisėjai“;

- abu konflikto dalyviai atkuria visą situaciją – žingsnis po žingsnio, kol priartėjama prie barnio;

- kadangi nė vienas specialiai pyktis nenorėjo, iškyla klausimas: tad kaip elgtis toliau?

- išeitis siūlo patys vaikai. Pedagogas imasi „teisėjo“ vaidmens, kreipia diskusiją link konstruktyvaus konflikto sprendimo (išsiaiškinti, susitarti, susitaikyti ir draugiškai tęsti veiklą);

- vaikams galima pasiūlyti daug judrių, bendradarbiavimo grįstų veiklų;

- pasiūloma pažaisti su mažesniais vaikais ir paskui aptariama, kaip vaikai jautėsi, globodami mažesnę už save;

- kuriamos „Gerų draugų taisyklės“, jos gražiai apipavidalinamos;

- vienas darželio takelis paverčiamas „draugystės takeliu“, ant kurio vaikai gali prištampuoti savo rankyčių, pripiešti piešinėlių, prirašyti gražių žodžių ar pan.;

- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas grupėje (pvz., žaidžiant „komplimentų žaidimą“, darnių veiksmų reikalaujančius stalo žaidimus, vaidinant susiklausymo reikalaujančias inscenizacijas, grojant ansamblyje ir t. t.).

### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- apmąstys pasiūlymus, kaip elgtis konfliktinėse situacijose;
- apibendrins gautas žinias apie draugišką ir nedraugišką elgesį, darys išvadas;
- geriau pažins savo išgyvenimus, emocijas;
- suvoks, kad savo emocijas galima valdyti;
- ugdysis kitiems žmonėms palankaus, draugiško elgesio igūdžius ir įpročius;
- žaisdamas judriuosius žaidimus, patirs judėjimo džiaugsmą;
- žodžiais išsakys ir (ar) kūno kalba parodys savo mintis apie deramą ir nederamą elgesį;
- išgirs, ką siūlo kiti, supras jų pasiūlymus, kaip geriausia elgtis konfliktinėse situacijose;
- stengsis taip suformuluoti savo mintis, kad būtų suprastas;
- imituos, inscenuos galimas konfliktines situacijas;
- ras tinkamų vaidybinės raiškos priemonių;
- mokydamasis tinkamai elgtis konfliktinėse situacijose, vaikas pratins prisiminti atsakomybę už savo veiklą, mokysis išsikelti tolesnius uždavinius, ieškoti įvairių elgesio tokiose situacijose modelių;
- vykstant projektui lavės vaiko vaizduotė, intucija, plėsis supratimas apie galimus konfliktus, smurtą, lavės gebėjimai lanksčiai, pagal situaciją, spręsti problemas;
- stiprės vaiko emocinis atsparumas, tvirtas charakteris, valia, gebėjimas planuoti veiksmus, atkaklumas siekiant savo tikslų;
- kritiškai įvertins ir atrinks informaciją apie draugišką ir nedraugišką elgesį;
- prisimins konfliktiško ir draugiško elgesio įspūdžius, apmąstys ir interpretuos savo patirtį, ieškos tinkamiausių probleminės situacijos sprendimų;
- ieškos informacijos apie deramą elgesį konfliktinėse situacijose, ją dalysis, ją analizuos ir taikys, priimdamas sprendimus, saugiai naudosis IT.

### Į pagalbą pedagogui

Kiekvienoje iš skirtingais poreikiais, polinkiais, interesais, temperamentais, charakteriais pasižyminčioje individų grupėje neišvengiamai kyla konfliktų. Pedagogas jų neignoruoja, o kaip tik pritaiko mokyti konstruktyviai spręsti kylančias problemas. Pedagogas pasidomi konfliktų sprendimo teorija ir praktika, yra tam pasiruošęs. Jei stokoja kompetencijos, pedagogas būtinai turėtų pasikonsultuoti su švietimo pagalbos specialistais.

Naudinga literatūra:

Therault Ch. Vaikų konfliktai. Kaip ugdyti savarankiškumą. Baltos lankos, 2009.  
Deny M. Pyktis. Kasdieniai patarimai ir gudrybės. Baltos lankos, 2009.

E. Kuraitė-Žickė. Vaikų konfliktai darželyje – kaip juos spręsti? Prieiga per internetą:



Kaip suvaldyti pyktį? Prieiga per internetą:



### Pasiūlymai tėvams

Namiškiams patariama pasikalbėti su vaiku, kodėl svarbu gerai sutarti su kitais vaikais, su broliais ir seserimis, norint užkirsti kelią galimam konfliktui. Pastebėję tarp vaikų kilusį konfliktą, tėvai turėtų ne užgniaužti jį bausmėmis, o išnaudoti situaciją ir pamokyti vaikus, kaip konstruktyviai išeiti iš situacijos ir nuslopinti, sutramdyti sukilusias emocijas, ramiai išsiaiškinti situaciją, susitaikyti.

## Kodėl projektas yra svarbus

- Augdami vaikai mokosi suvaldyti ir tinkamai išreikšti visas emocijas, taip pat ir neigiamas – pyktį, nerimą, paniką ir, prieš ką nors darydami, pagalvoti apie padarinius;
- vaikai supranta, kad nėra „gerų“ ir „blogų“ jausmų, yra tik netinkami jų reiškimo būdai;
- savitvarda, savikontrolė padeda vaikams susidoroti su įtampa, susikaupti ir atlikti užduotis, spręsti konfliktines situacijas, dirbti komandoje, mokytis;
- savikontrolė yra itin svarbi mokantis dalytis, taip pat – džiaugtis kito pergale, priimti kitokią nuomonę.

6.

### Idėjos, kurias galima tėti

- Susikaupimas, dėmesio sutelkimas;
- nusiramimas, atsipalaidavimas;
- asmeninės erdvės saugojimas;
  - ambicijų apribojimas;
  - impulsų suvaldymas;
  - garbingas pralaimėjimas.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Prireikus vaikai susitvarko, suvaldo spontaniškus impulsus, norus;
- geba impulsyvių elgesį nukreipti priimtina linkme;
- moka tinkamai išreikšti kilusias emocijas;
  - stengiasi laikytis ribų ir taisyklių, nepriimtina elgesį keisti priimtinu.

1.

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

Jį staigos kiemą atsinešami šie daiktai: „STOP“ juosta, iš kartono pasidarytas „STOP“ kelio ženklas, kelių policininko „STOP“ ženklas, „stebuklinga“ šermukšnio lazdelė, dirbtinis šviesoforas ir kt. Vaikų klausima, ar jie yra matę tokių daiktų? Kur? Kada? Kam jie buvo skirti?



2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Vaikai noriai pasakoja, kur ir kada jie matė „STOP“ reiškiančius ženklus, aiškina, kam jie skirti. Sudėtingiau su „burtų lazdele“, bet apie šermukšnio lazdelės stebuklingas galias gali papasakoti pedagogas. Vaikų klausima, kada ir kaip gali praversti „STOP“ ženklai grupėje. Vaikai siūlo įvairiausius variantus (kai reikia miegoti, kai tenka palaukti savo eilės, kai reikia nustoti bartis, kai nenori, kad tau trukdytų žaisti, skaityti knygą, piešti, groti, kalbėtis su draugu, kai nenori, kad kiti vaikai imtų kabinėtis, peštis, muštis ir t. t.).

Vaikai nusprendžia, jog sunkiausia yra liautis ginčytis, bartis, peštis ir kad čia labai praverstų turėti ir panaudoti ženklą „STOP“. Nusprendžiama, kad projekto tikslas – pasimokyti tinkamai išreikšti kylantį pyktį.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Kaip liautis pyktis?“, „Kaip išreikšti kylantį pyktį?“, „Ką daryti, kai supyksti?“ ar pan.);
  - apmąstoma projekto eiga: kokie žaidimai bus žaidžiami („Pagauk drakono uodegą“, gaudynės ar kt.);
  - kas bus žaidimų vadovai, dalyviai, kur ir kiek laiko bus žaidžiama;
  - kada žaidimas bus baigtas ir paskelbti rezultatai. Vertingų pasiūlymų vaikų savikontrolėi stiprinti gali teikti ir namiškiai.
- Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: kaspinų, nosinių, skarelėlių ar kitokių „drakono uodegų“.

# KAIP TINKAMAI IŠREIKŠTI PYKTĮ?

## Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- stebės, pažins savo ir kitų vaikų emocijas, jausmus, išgyvenimus;
- skirs, lygins, grupuos emocijas; analizuos, išsiaiškina, kokiose situacijose kokios emocijos kyla;
- supras, kad pats turi įvairių jausmų ir išgyvena skirtingas emocijas;
- išmoks tinkamai išreikšti įvairias emocijas, nuotaikas, jausmus;
- vengs smurto, patyčių, stengsis būti geranoriškas aplinkiniams;
- mokysis nusiraminti ir atsipalaiduoti;
- žaisdamas judriuosius žaidimus, judės ir patirs judėjimo džiaugsmą;
- kūno kalba parodys ar žodžiais išsakys savo jausmus, išgyvenimus;
- apie išgyvenimus kalbės įvairiomis intonacijomis, pabrės svarbesnius žodžius;
- pasakodamas apie jausmus, vartos vaizdingus žodžius, palyginimus, sinonimus;
- savo jausmams išreikšti pasitelks atitinkamas menines priemones – judesius, vaizdus, garsus;
- vaidindamas, improvizuodamas fantazuos, išgyvens kūrybos džiaugsmą, pasitenkinimą;
- vaidindamas nugalės viešumos baimę, pasitiks savimi, suklydęs tės vaidinimą;
- išsikels projekto tikslą, numatys veiksmus jam pasiekti; apmąstys projekto vyksmą ir jo rezultatus; priims atsakomybę už bendros veiklos sėkmę;
- fantazuos, kaip galėtų būti išspręstas konfliktas; pateiks netradicinių idėjų jam užbaigti, numatys bendravimo tąsą; įsivaizduos, kaip kitaip galima išspręsti kilusį konfliktą, susidūręs su problemomis, siūlys neįprastus jų sprendimo būdus;
- analizuos, kokių nesusipratimų gali iškilti, norint ką nors padaryti, sukurti, kokiais būdais tuos nesusipratimus, nesutarimus galima išspręsti, kaip toliau tęsti bendradarbiavimą su partneriu;
- kritiškai įvertins informaciją apie žmonių išgyvenamas emocijas;
- apmąstys konfliktų atsiradimo priežastis ir padarinius, ieškos geriausių būdų konfliktui išspręsti;
- internete ir kituose prieinamuose informacijos šaltiniuose ieškos informacijos apie emocijas ir išgyvenimus, konfliktus ir jų sprendimo būdus, kritiškai ją įvertins; numatys projekto įgyvendinimo veiksmus, dalsis idėjomis, fiksuos (fotografuos, filmuos) imituojamas konfliktines situacijas.

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Žaidžiamas žaidimas „Pagauk drakono uodegą“;
  - pirmiausia pasimokoma, kaip reikėtų stabdyti kitą „drakoną“: staigiai atsisukti, ištiesti ranką su atlenktu delnu ir garsiai bei tvirtai pasakyti „STOP!“;
  - kiekvienas žaidėjas pasiverčia „mažu drakonu“, ant diržo arba ant kelių prisitvirtindamas gerai matomą „uodegą“ – nosinę, skarelę, kaspiną, ar pan.;
  - „drakonai“ įeina į „areną“ – aiškiai pažymėtą aikštelę. Pasigirsta riauvojimai, ir „drakonai“ puola vienas kitą, norėdami nutraukti uodegą;
    - uodegos netekę „drakonai“ palieka žaidimo areną, bet jei jie suspėja nuplėsti kieno nors kito uodegą, išeina už aikštelės ribų, prisitvirtina naują uodegą ir vėl gali dalyvauti žaidime;
    - vienintelis būdas apsiginti – suspėti atsisukti į besivejantį „drakoną“ ir griežtai ištarti: „STOP!“. Nuo pasakiusiojo „STOP!“ uodegos nuplėšti negalima;
    - žaidėjai dalijasi patirtimi ir įspūdžiais, kaip jiems sekėsi sustabdyti varžovą griežtu „STOP!“;
    - diskutuojama, ar tai geras būdas, norint sustabdyti nepageidaujamą elgesį, beįsiplieskiantį ginčą, konfliktą, peštynes;
    - nusprendžiama, kad visada, kai norėsis, kad kitas liautųsi, bus kartojamas žaidžiant išmoktas judesys „STOP!“;

## Į pagalbą pedagogui

Pedagogai pasinaudoja grupėje kylančiomis realiomis situacijomis – vaikų ginčais, nesutarimais, konfliktais. Verta pritaikyti ir literatūros personažų, filmų veikėjų elgesio pavyzdžius, aptarti įvairius (tinkamus ir netinkamus) konfliktų įveikimo būdus, skatinti vaikus mintyse pasakyti „STOP!“ ir susitvarkyti. Į šį projektą ypač reikėtų įtraukti elgesio ir (ar) emocijų sutrikimų turinčius vaikus, taip pat vaikus, kurie turi sunkumų dėl nepalankios kultūrinės (kalbinės), pedagoginės, socialinės-ekonominės) aplinkos.

### Papildoma medžiaga:

Goleman D., Boyatzis R., McKee A. Lyderystė. Kaip vadovauti pasitelkiant emocijų intelektą. Smaltija, 2007, 39–40 p.  
Dawn Huebner. Ką daryti, kai pyksti. Žmogaus studijų centras, 2017.  
Dawn Huebner. Ką daryti, kai jaudiniesi per stipriai. Žmogaus studijų centras, 2017.

3 žingsniai efektyvaus emocijų valdymo link. Prieiga per internetą:



Kaip būti savo pačių emocijų architektu? Prieiga per internetą:



- papildomai mokomasi pykčio valdymo, savikontrolės technikos: a) pripažinti sau, kad esu supykęs (kai pradeda drebtį, padažnėja kvėpavimas, išrausta veidas); b) mokytis pasakyti sau „STOP“ ir nusiraminti, padaryti trumpą pauzę. Galima tiesiog suskačiuoti iki dešimties; nueiti į kitą vietą, patalpą (jeigu įmanoma); giliai pakvėpuoti (įkvėpti ir iškvėpti skaičiuojant mintyse); c) pamąstyti, ką šitoje situacijoje būtų galima padaryti; koks sprendimas geriausias; d) pasirinkti tinkamiausią sprendimą;

- popieriaus lape ar skaitmeniniame ekrane, naudojantis kompiuterinėmis piešimo programomis ar minčių žemėlapių braižymo programomis, piešiamas pykčio valdymo planas;

- planas (schema) pristatoma kitiems;

- sukurtos taisyklės nufotografuojamos, pristatomos kitiems;

- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas grupėje (pvz., mokantis pasakyti „STOP“ atliekant kasdienės grupės veiklas (valgant, miegant, laukiant savo eilės, skaitant, grojant ar pan.).

## Pasiūlymai tėvams

Tėvai, tęsdami projektą, pasiūlo savo vaikui savitvarkos ir valios ugdymosi pratimų, kuriuos galima atlikti ir kambaryje, ir lauke: a) mintyse pasakyti („sakyti“) sau: „aš galiu susilaikyti nuo ...“, „aš galiu apsieiti be ...“, „aš nedarau, ko nenoriu“ ir pan.; b) įsivaizduoti situaciją, kurioje paprastai nesusivaldote, ir mintyse ją pakeisti – pasielgti taip, kaip norėtumėte; c) užbėgti įvykiams už akių: jei negalite atsispirti saldimynams, stenkitės namuose jų neturėti, jei esate labai nemantrūs, priminkite sau neskubėti ir t. t.



## Kodėl projektas yra svarbus

- Patyrę, kad daug ką gali padaryti patys, savo rankomis, vaikai ima labiau pasitikėti savo jėgomis, sustiprėja jų motyvacija patiems imtis naujos veiklos, veikti, kurti;
- įpratę drauge su suaugusiais ar savarankiškai atlikti paprastus aplinkos tvarkymo darbus, vaikai ilgainiui įgunda tai daryti visur ir visada, siekia, kad jų aplinka būtų švari ir tvarkinga;
- įpratę prie tvarkos ir švaros, vaikai stengiasi nelaužyti, negadinti daiktų, neteršti aplinkos, tausoti ir saugoti gamtą, jos išteklius.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai supranta, kad gali padėti suaugusiesiems nudirbti nemažai darbų, o ir patys jau sugeba daug ką atlikti savo rankomis;
- geba patys, savo fantazija ir rankomis pagražinti savo namų, kiemo, miestelio aplinką;
- įpranta, baigę žaisti ar ką nors veikti lauke, sutvarkyti žaidimo vietą, sudėti į vietas žaislus ir priemones, surinkti šiukšles.

6.

### Idėjos, kurias galima tęsti

- Rankos, kaip įrankio, galimybės: ranka – „grėblys“, ranka – „šluota“, ranka – „kranas“, ranka – „kūjis“;
- rankos – glostančios, guodžiančios, apkabinančios, gelbstinčios, skriaudžiančios, baudžiančios...
- rankos – kuriančios, puošiančios;
  - darbai lauke ir namuose;
  - kūrybiniai, mąstymo darbai.

1.

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

Kieme sukraunami įvairūs sodo, daržo, staliaus įrankiai: grėblys, šluota, sodininko žirklys, mechaninė žoliapjovė, kauptukas, kastuvai, taip pat plaktukas, pjūklelis, vinių dėžutė, replės ir pan. Vaikų prašoma pasakyti, kam ir kada šie daiktai naudojami, tada paprašoma sugrupuoti šiuos daiktus į dvi grupes (tegu patys vaikai nusprendžia, kokias).

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Vaikai prisipažįsta, kuriais įrankiais jau moka naudotis, o kuriais – dar ne ir ko norėtų išmokyti. Taip pat išklausomi ir vaikų norai išmokyti dar nemokamų atlikti darbų.

Vaikai pasakoja, kokius darbus jau padeda tėveliams atlikti – iššluoti kiemą, palaistyti gėles, nuravėti lysves, nupjauti žolę, tvarkyti garažą, remontuoti automobilį ar dviratį, sukalti lesyklėlę arba puošti, gražinti kiemą darbeliais iš betono, medžio skulptūromis ar akmenų kompozicijomis, pačių sukurtais vėtrungėmis, vėjo varpeliais, o gal drauge pasodintais dekoratyviniais medeliais, krūmais, gėlėmis. Vaikams pasiūloma išmokyti padaryti kokią nors puošmeną kiemui.

Kartu su vaikais sutariamas projekto tikslas – išsiaiškinti, ką gero galima nuveikti kieme, sode.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais (atsižvelgiant taip pat ir į namiškių nuomonę) sutariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Ką jau moku, o ko – dar ne“, „Ką galiu nuveikti savo kieme, sode?“ ar pan.);
  - išsiaiškinti, kaip daromi darbėliai iš betono, kaip konstruojamas lesyklėlės, peržiūrėti mokomuosius filmukus;
  - nutarti, kas projekte bus už ką atsakingas, kokia seka vyks paukštelių girdyklės kūrimas;
  - pasiskirstyti į grupes pagal girdyklės kūrimo techniką;
    - numatyti, kur bus „įkurdinami“ sukurti darbėliai.
- Su vaikais taip pat aptariama, kokių priemonių reikės, kuriant girdykles, lesyklėles paukšteliams: cemento, smėlio, vandens, nebereikalingos plastikinės taros, mentelės, guminių pirštinių, storesnio audinio atraizų, medžio lentelių, vinių, plaktukų ir t. t.

# KĄ GALIU NUVEIKTI SAVO KIEME, SODE?

## Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- domėsis, stebės, kokie darbai dirbami kieme, lauke, sode;
- domėsis, iš kokių medžiagų pagaminti įvairūs daiktai;
- aiškinsis įvairių medžiagų savybes, jų pritaikymo galimybes;
- ieškos informacijos apie norimų pasidaryti daiktų projektavimą, kūrimą ir t. t.;
- sieks palaikyti aplinkos tvarką ir švarą;
- pagarbiai elgsis su daiktais, juos tausos, sugedusius taisy, remontuos;
- konstruodamas stengsis būti atsargus, elgsis saugiai;
- dalysis įspūdžiais apie tai, ką jau moka daryti pats, o ko dar nemoka, bet norėtų išmokyti;
- tarsis, planuos, ką savo rankomis sukurs, numatys veiklas, reikalingas priemones;
- išmoks naujų žodžių, sąvokų („cementas“, „betonas“, „modeliavimas“ ir kt.);
- stebės aplinką, kaups estetinius įspūdžius, vizualizuos savo sumanymus;
- kurs daiktų projektus, konstruos daiktus, parinks jiems formas, spalvas ir t. t.;
- kurs estetišką sodo, kiemo aplinką;
- išsikels projekto tikslą – sukurti kiemo puošmeną – paukštelių girdyklę, numatys, kaip ji atrodys, ieškos priemonių ir būdų numatytam tikslui pasiekti, apmąstys, kaip sekėsi darbas ir koks išėjo rezultatas;
- fantazuos, pateiks originalių, netradicinių namų aplinkos tvarkymo idėjų, ieškos įvairių jų įgyvendinimo būdų, reikalingų priemonių;
- apmąstys, ką naudinga gali sugalvoti ir padaryti savo rankomis, sugalvos, kaip pritaikyti savo gebėjimus, sukurs kiemui, sodui papuošti naudingą daiktą;
- apmąstys žmonių kūrybos ir rankų darbo svarbą ir neišsemiamas galimybes, atsirinks tinkamiausius būdus ir priemones konkrečioms projektams įgyvendinti, analizuos atliekant veiklą įgytą patirtį, stengsis spręsti iškilusias problemas;
- internete ir kituose prieinamuose informacijos šaltiniuose ieškos informacijos apie namų, darželio, mokyklos aplinkos gražinimą, puošimą, kraštovaizdžio kūrimą ir t. t., kritiškai ją įvertins, numatys projekto įgyvendinimo veiksmus, jei reikia, naudosis mobiliosiomis programėlėmis.

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Susiradus internete vaizdo medžiagą, mokomasi, kaip pasidaryti paukštelių girdyklę, betoninę vazą ar kitų dekoratyvinių daiktų iš betono;
- susirandami norimai paukštelių girdyklei ir lesyklėlei pasidaryti reikalingo dydžio ir formos plastikiniai indai ar medžio lentelės, tašeliai;
- pasirūpinama kitomis priemonėmis (pvz.: cementu, vandeniu, nereikalinga plastikine tara, storesnio audinio atraizomis ar pan);
  - nusipiešiami pasirinktų objektų (paukštelių girdyklės, lesyklėlės) eskizai;
  - kiekviena grupelė tariasi, derina skirtingas vizijas, dalijasi mintimis, įrankiais, bendradarbiauja;
  - grupės stengiasi kurti savitai, originaliai, sugalvoti naujus girdyklų modelius;
  - vaikų veikla fiksuojama – galima nufilmuoti, nufotografuoti ir paskelbti darželio arba grupės interneto puslapyje, uždarame grupės socialiniame tinkle;
  - projektas tęsiamas grupėje, išsiaiškinus, kokių namų aplinkos, interjero kūrimo, puošimo ir tvarkymo darbų kuris vaikas norėtų išmokyti.



## Į pagalbą pedagogui

Pasirinkęs projekto kryptį, pedagogas paskatina vaikus tausoti gamtos išteklius, nealinti gamtos, nedidinti vartojimo, nekaupiti bereikalingų daiktų. Vertėtų paraginti vaikus savo rankomis iš buitinių atliekų susikurti kiemo įrangą, žaidimo priemonių. Patys ką nors susikonstravę, vaikai įgyja pasitikėjimo savo jėgomis jausmą, sustiprėja jų savivertė. Šis projektas palankus į veiklą įtraukti visus vaikus, atsižvelgiant į jų gebėjimus, polinkius, interesus, asmenines ar šeimos, namų reikmes.

Daug idėjų, kaip panaudoti nebereikalingus daiktus ar žaislus, galima rasti internete.

## Pasiūlymai tėvams

Tėvų paprašoma pasiūlyti, kaip reikėtų pagražinti darželio aplinką, taip pat pasidalyti patirtimi ir padėti savo vaikui surasti tinkamų priemonių ir medžiagų. Tėvai namuose paskatina patį vaiką pasidaryti reikalingas žaidimo priemones ar norimus daiktus ir neišmesti, bet susiremontuoti sulūžusius, sugedusius žaislus. Į bendrą kūrybinę veiklą įsitraukę tėvai ne tik patirs bendravimo su vaiku, projektavimo ir kūrybos džiaugsmą, bet ir parodys savo vaikui, kad supranta aplinkosaugos svarbą ir gerbia gamtą.

## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai mokosi mandagiai ir pagarbiai elgtis su artimaisiais ir su nepažįstamais žmonėmis;
- mokosi išreikšti savo padėką, pagarbą ir simpatiją jais besirūpinantiems žmonėms;
- supranta, kaip nedera kalbėti, koks turinys gali būti įžeidžiamas;
- supranta ir įvertina žmonių, dirbančių ugdymo įstaigoje, tvarkančių ir gražinančių aplinką, darbo svarbą, pajunta dėkingumą už jų pastangas;
- mokosi išreikšti teigiamus, malonius jausmus, sukurdami ir įteikdami pačių sukurtus padėkos laiškus.


5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai supranta ir įvertina žmonių, dirbančių ugdymo įstaigoje, viešosiose erdvėse, tvarkančių ir gražinančių jų aplinką, darbo ir pastangų svarbą;
- moka išreikšti pagarbos, dėkingumo jausmus juos supantiems žmonėms;
- kuria išradingas padėkas; pristato jas adresatams;
- įpranta būti mandagūs, išreikšti padėką jais besirūpinantiems žmonėms.

1.

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

Žiūrėdamas nuotaikingas filmukas „Netvarkos nykštuko daina“:  
  
 Pasižiūrėjęs filmuką, vaikams pasiūloma įsivaizduoti, kas būtų, jeigu niekas nesirūpintų ir netvarkytų jų darželio, mokyklos kiemo, miesto, miestelio gatvių ir aikščių, parkų, kitų viešųjų erdvių. Kaip atrodytų mūsų aplinka?

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Vaikai bando įsivaizduoti, kaip atrodytų netvarkomos, nevalomos viešosios erdvės. Kalbamasi apie tai, kaip svarbu, kad kas nors rūpintų aplinkos tvarką ir grožiu. Diskutuojama, ką vaikai patys galėtų padaryti, kad jų gyvenamoji aplinka būtų jaukesnė. Galbūt vaikai pasiūlytų padėti sutvarkyti darželio kiemą, gal norės patalkininkauti, tvarkant miesto, miestelio gatves, parką, aikštę ar pan.,

pasiūlytų kaip nors gražiai atsidėkoti aplinkos grožiu ir tvarka besirūpinantiems žmonėms, pavyzdžiui, padėkojant jiems žodžiu arba sukuriant ir įteikiant jiems simbolinius padėkos laiškus.

Išklausomi vaikų pasiūlymai ir kartu sutariamas galimas projekto tikslas – pasimokyti padėkoti už gerus darbus.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Kaip padėkoti už gerus darbus“, „Kada ir kaip dėkojame kitiems“ ar pan.);
- kam ir už ką jie norėtų padėkoti, kas kokias padėkas kurs;
  - kokių IT ir kitų priemonių reikės;
  - kam ir kada padėkos bus pristatytos.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės, kuriant padėkas: išmoningų padėkos tekstų, savanorių, perskaitysiančių padėkas, mobiliųjų įrenginių padėkoms nufilmuoti, paprasčiausių montavimo programėlių. Kartu su vaikais numatoma, kaip jie norėtų pratęsti šį projektą grupėje (pvz., padėkoti virėjoms, auklėtojos padėjėjoms, budėtojais, ūkvedžiui ir t. t.).

# KAIP PADĖKOTI UŽ GERUS DARBUS?

### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- domėsis, kokius darbus dirba žmonės jo įstaigos kieme, viešosiose miesto erdvėse; analizuos, kuo svarbūs yra šie darbai;
- ieškos ir rinks informaciją apie galimybes gražiai padėkoti žmonėms už jų darbą;
- tyrinės IT įrenginių filmavimo galimybes;
- įvertins aplinkos švaros ir tvarkos reikšmę savo sveikatai;
- vaikščios, judės gryname ore;
- veikdamas stengsis būti atsargus, elgsis saugiai;
- klausysis kitų vaikų pasakojimų, bendraus, dalyvis įspūdžiais, patirtimi apie jo įstaigos kieme, viešosiose miesto erdvėse dirbančių kitų žmonių darbus;
- tarsis, planuos padėkų kūrimo veiklas;
- taikys mandagaus, pagarbaus elgesio, kalbos etiketo taisykles;
- stebės aplinką, kaups estetiškus įspūdžius;
- kurs padėkos tekstus, ieškos tinkamos raiškos;
- naudodamasis IT, kurs vaizdo siužetus;
- išsikels padėkos laišku kūrimo uždavinius, ieškos būdų numatytam tikslui pasiekti (padėkų tekstai, filmavimas), prisiims atsakomybę už savo veiklos dalį bendrame projekte, apmąstys, kaip sekėsi kurti padėkas, ką galima padaryti geriau;
- fantazuos, pateiks netradicinių idėjų, kaip kitaip būtų galima išreikšti dėkingumą, įsivaizduos galimas veiklas, siūlys alternatyvias padėkos laišku kūrimo priemones, išradingas padėkos tekstų idėjas;
- mokysis padėkų sumanymus realizuoti iš tikrųjų, nebijos įgyvendinti dar niekad neišbandytų sumanymų, pratins numatyti sumanymo įgyvendinimo veiksmus, atkakliai sieks norimo rezultato;
- galvos, kaip geriausiai būtų galima padėkoti žmonėms už jų gerus darbus, kaip savo padėką įtaigiai ir sumaniai išreikšti, apmąstys, kaip sekėsi, ką darė gerai, o ką reikėtų keisti, daryti kitaip;
- internete ieškos reikiamos informacijos, ją įvertins, naudosis IT galimybėmis, kurdamas padėkas, rengs projekto pristatymus.

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Nusprendžiama, kam ir už ką vaikai norėtų padėkoti (kiemsargiui, gėlininkams, šiukšlių surinkėjams ar kt.);
- tariamasi, kas kokius padėkos laiškus kurs (pieštus, rašytus, aplikuotus, nulipdytus, suvaidintus, nufilmuotus ar kt.);
- nusprendžiama, kad bus kuriamos vaizdo padėkos;
  - susitariama, kas turės telefoną su filmavimo kamera ir filmuos;
  - rengiami šmaikštūs, išradingi padėkos tekstai;
  - atliekami bandomieji filmavimai (gali pavykti nufilmuoti ir iš pirmo karto);
  - susitariama su padėkų adresatais, kada ir kur jiems bus pristatytos nufilmuotos padėkos;
  - pasiskirsčius grupelėmis, įgyvendinami visi numatyti sumanymai;
  - sutartą dieną grupelės aplanko padėkų adresatus ir parodo jiems įrašytas padėkas už svarbų darbą;

- vaikai – „operatoriai“ filmuoja padėkų pristatymo scenas;

• organizuojamos išvykos į įvairias komunalines tarnybas: atliekų rūšiavimo, apželdinimo tarnybas ar kt., kad vaikai realiai susipažintų su atliekamuoju darbu, įvertintų jo svarbą, padėkotų darbuotojams;

• projekto medžiaga viešinama įstaigos tinklalapyje, pristatoma tėvams; jei tėvai sutinka, ji gali būti paskleidžiama ir plačiau;

• projektas tęsiamas grupėje, nusprendus, kam dar (budėtojoms, virėjoms, valytojoms ar kt.), už ką ir kaip vaikai labiausiai norėtų padėkoti.

### Į pagalbą pedagogui

Pedagogas nuolat stebi, kaip vaikai elgiasi su savo artimaisiais, įstaigos darbuotojais, viešųjų erdvių tvarkytojais ir pan. ir padeda kiekvienam vaikui tobulinti savo elgesį. Ypač pageidautina, kad mandagaus, geranoriško elgesio mokytųsi vaikai, kurių namų sociokultūrinė aplinka yra prastesnė. Visada, visose tinkamose situacijose būtina pratinti vaikus mandagiai paprašyti, atsiprašyti, padėkoti, kad toks elgesys taptų įgūdžiu, automatizmu.

Rengdamasis šiam projektui, pedagogas pasidomi, kaip sukurti paprasčiausią filmuką (angliškai). Tačiau visiškai nebūtina naudotis sudėtinga filmavimo įranga – vaikai gali tiesiog telefonu nufilmuoti (įrašyti) keletą padėkų ir parodyti filmuotą medžiagą adresatui.



### Pasiūlymai tėvams

Tėvų paprašoma teikti pasiūlymus (pvz., kam dar reikėtų padėkoti), padėti vaikui išsirinkti originalų, netikėtą padėkos tekstą, jo išsakymo būdą, padrašinti vaiką. Šiame projekte tėvai paragina vaiką namuose prisiminti, ko buvo mokomasi grupėje, ir perkelti tai į tikrą šeimos gyvenimą – laiškeliu, piešinėliu, darbeliu ar kt. padėkoti kiekvienam namiškiui už jo rūpestį ir meilę.

## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikas ima suprasti bet kurio darbo reikalingumą ir vertę;
- suvokia, kad kiekvienas reikalingas darbas yra svarbus ir gerbtinas;
- ugdomi pagarba gerai atliekamam darbui;
- nusiteikia visus darbus atlikti kiek įmanoma geriau.

1.

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

Priešmokyklinio amžiaus vaikai yra labai aktyvūs ir noriai imasi įvairios veiklos, tačiau neretai jiems pritrūksta kantrybės ir laiko pabaigti pradėtus darbus. Nutaikęs tinkamą progą, pedagogas paskaito vaikams Kazio Binkio poemėlę „Dirbk ir gerai“, tada išeinama pasivaikščioti po miestą, miestelį ir stebimi bei įsidėmimi visi ką nors dirbantys žmonės, jų darbai.

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Grįžus į įstaigos kiemą, aptariami patirti įspūdžiai, vaikai pasakoja, ką pastebėjo, kurie darbai jiems atrodo labai svarbūs, o kurie – ne itin. Diskutuojama: ar yra vien „vyriškų“ arba „moteriškų“ darbų? Ar visus darbus gali dirbti ir vyrai, ir moterys? Kodėl? Ar visi darbai yra reikalingi? Kodėl? Vaikai argumentuoja visų įprastų darbų svarbą ir reikalingumą ir nutaria, kad projekto tikslas – mokytis atlikti kiekvieną darbą atsakingai, kiek įmanoma geriau.

6.

### Idėjos, kurias galima tęsti

- Praeities profesijos ir darbai;
- ateities profesijos ir darbai;
- tėvų profesijos ir darbai;
  - robotai – darbininkai;
- „nematomos“ profesijos;
  - „amžinos“ profesijos.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai supranta, koks svarbus yra kiekvienas žmonių dirbamas darbas;
- išmano įvairių profesijų veiklos ypatumus;
  - supranta, kad darbai neskirstomi į „vyriškus“ ir „moteriškus“;
- suvokia kolegiško bendradarbiavimo, veiksmų derinimo vertę;
- nusiteikia kiekvieną darbą atlikti atsakingai, sąžiningai, kiek įmanoma geriau.



# KAIP DIRBTI ATSAKINGAI?

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Kodėl reikia dirbti atsakingai“, „Ką darai, daryk gerai“, „Kiekvienas darbas yra svarbus“ ar pan.);
- kokias profesijas, darbus jie vaidins, kas kokioje profesinėje grupėje dalyvaus;
- nusprendžiama, kaip kiekviena grupė pristatys savo profesinę veiklą – piešiniais, nuotraukomis, vaizdo, garso įrašais ar kt.;
- kur ir kaip vaikai demonstruos savo pristatymus.
  - Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės. Nusprendžiama, kad kiekvienos profesijos grupelė pasirūpins jai reikalingomis priemonėmis.

### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- supras, kad pats turi įvairių polinkių, poreikių;
- stebės, pažins savo ir kitų vaikų imituojamus darbus, profesinę veiklą;
- lygins, grupuos, analizuos įvairius darbus, profesijas;
- imituodamas profesinę veiklą, išmoks tinkamai išreikšti emocijas, jausmus;
- vengs smurto, patyčių, stengsis būti geranoriškas žaidimų „bendradarbiams“;
- imituodamas įvairias profesijas ir darbus, stengsis elgtis saugiai;
- papasakos arba kūno kalba parodys, kaip dirbami įvairūs darbai;
- pasakodamas apie profesijas, vartos vaizdingus žodžius, palyginimus, sinonimus;
- imituodamas darbus ir profesijas, vartos reikiamas sąvokas, terminus;
- imituojamoms profesijoms išreikšti pasitelks atitinkamas menines priemones – judesius, vaizdus, garsus;
- vaidindamas, improvizuodamas profesinę veiklą, fantazuos, išgyvens kūrybos džiaugsmą, pasitenkinimą;
- išsikels projekto tikslą, numatys veiksmus jam pasiekti (pasirinks, kokias profesijas, darbus vaidins); apmąstys projekto vyksmą ir jo rezultatus; prisiims atsakomybę už bendros veiklos sėkmę;
- fantazuos, kaip galėtų būti pavaizduota jo pasirinkta profesija; pateiks netradicinių idėjų jai atskleisti, įsivaizduos, kaip kitaip galima pavaizduoti profesinę veiklą; susidūręs su problemomis, siūlys originalius sprendimo būdus;
- analizuos, kokių nesupratimų gali kilti, norint gerai atlikti savo darbą, svarstys, kokiais būdais galima išspręsti profesinius nesklandumus, nesutarimus;
- kritiškai vertins stereotipinę informaciją apie įvairias profesijas ir darbus;
- apmąstys teigiamas ir neigiamas profesijos puses, ieškos sau tinkamiausios profesinės veiklos;
- internete ir kituose prieinamuose informacijos šaltiniuose ieškos informacijos apie darbus, profesijas, ateityje atsirastančias naujas profesijas ir veiklas, kritiškai ją įvertins; numatys projekto įgyvendinimo veiksmus, dalysis idėjomis, fiksuos (fotografuos, filmuos) profesinės veiklos imitavimą.

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Su vaikais diskutuojama, kad visus darbus gali dirbti ir vyrai, ir moterys;
  - nutariama, kokias profesijas, darbus jie norės vaidinti (statybininko (-ės), archeologo (-ės), lauko kavinės padavėjo(s), gėlininko (-ės) ar kt.);
- vaikai pasiskirsto į grupes pagal profesines veiklas;
- išsirenka kiekvienos grupės koordinatorių („vadybininką“);
  - susikuria konkrečiai profesijai reikalingus darbo įrankius;

- veiklos rezultatus vaikai fiksuoja popieriaus lape ar skaitmeniniame ekrane, naudodamiesi kompiuterinėmis piešimo programomis ar minčių žemėlapių braižymo programomis, juos pristato kitiems;

- baigę veiklą, vaikai dalijasi įspūdžiais, žiūri vieni kitų pristatymus;
- sudaromas norų sąrašas, su kokių profesijų atstovais vaikai pageidauja susitikti ar jų darbovietes aplankyti;

- sukuria profesinei veiklai būtiną aplinką (statybų aikštelę, archeologinių tyrinėjimų vietą, lauko kavinę, gėlyną ar kt.);
- imituoja profesinę veiklą: žaisdami prisiima įvairius vaidmenis ir stengiasi juos atlikti kuo geriausiai;
  - „vadybininkai“ koordinuoja darbus, stebi, kad jie būtų atliekami tinkamai ir kokybiškai;
  - grupių „operatoriai“ fiksuoja darbo procesą – fotografuoja, filmuoja, kuria reportažus tema „Ką žmonės dirba“;

- j projekto veiklas pakviečiami tėveliai, jie pristato savo profesiją, o paskui vaikai ją imituoja;

- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas grupėje (pvz., žaidžiant kitas profesijas imituojančius žaidimus, pabrėžiant, kad kiekvieną darbą reikia atlikti sąžiningai ir atsakingai, kad labai svarbu derinti savo veiksmus su bendradarbių, mokėti pasidžiaugti vieni kitų sėkme, pasveikinti, pagirti bendradarbių, jam padėti).

### Į pagalbą pedagogui

Svarbiausia pedagogo užduotis – ugdyti vaikų nuostatą, kad visi darbai yra reikalingi ir svarbūs, ir visi savo darbus gerai, sąžiningai atliekantys žmonės yra gerbtini, kad kiekvienas žmogus gali pasirinkti profesiją, kuri labiausiai atitinka jo polinkius, gabumus, išgales, ir susirasti darbą, kuris būtų jam mielas. Pasitelkiami literatūros šaltiniai, animaciniai ir kt. filmukai, bet geriausia, kad su profesijomis ir darbais vaikai susipažintų tiesiogiai, iš pirmų lūpų. Tam tereikia suorganizuoti apsilankymus vaikams įdomiose įstaigose – gaisrinėje, ligoninėje, botanikos ar zoologijos sode ir kt., pasikalbėti su ten dirbančiais, savo darbą mylinčiais žmonėmis, pakviesti vaikų tėvelius ar senelius pristatyti savo profesiją.

### Pasiūlymai tėvams

Moksliskai įrodyta, kad vaikų polinkiai, interesai, gabumai atsiskleidžia ne iškart, jie gali išryškėti tik vėlyvojoje paauglystėje, todėl per anksti „pasmerkus“ savo vaiką tapti kuo nors, jam galima padaryti nepataisomą žalą. Tėvai turėtų žinoti, kad naudinga skatinti savo vaiką pažinti kuo daugiau įvairių darbų, profesijų.

## Kodėl projektas yra svarbus

- Irgiję daugiau žinių ir prisilietę prie autentiškų tėviškės meilės liudijimų, vaikai labiau brangina savo gimtąjį kraštą, jo istoriją, kultūrą, papročius, tradicijas, žmones;
- gerbdami save, savo kraštą, jo tradicijas, yra tolerantiškesni ir kitoms kultūroms;
- ruošdamiesi interviu, sudarydami klausimynus, apmąsto, kuo norėtų pasidomėti, paklausti;
- mokosi bendrauti ne tik su bendraamžiais, artimaisiais, bet ir su nepažįstamais žmonėmis;
- mokosi elgesio svetimoje aplinkoje, viešose vietose modelių.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai pamato, kiek daug įdomių, niekada iki tol nepastebėtų gamtos ir kultūros objektų, kitų vertybių yra jų gyvenamojoje vietovėje;
- suvokia, kiek daug dar jie nežino ir kiek dar gali sužinoti;
- pajunta, kiek patirties ir išminties turi sukaupe senoliai;
  - išmoksta užduoti rimtus, svarbius klausimus;
- išmoksta imti interviu, bendrauti su nepažįstamaisiais;
  - išmoksta tikslingai naudotis IT;
- kiekvienas pagal savo interesus ir išgales išbando įvairius informacijos rinkimo, fiksavimo ir pristatymo būdus ir priemones;
  - supranta, kaip skaitmeninės technologijos padeda kurti istoriją apie savo gyvenamąją vietovę.

1.

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

Pradedama nuo klausimo, kuo vaikams labiausiai patinka jų gyvenamoji vietovė? Galima pažiūrėti filmuką „Aš, mano šeima ir Lietuvos istorija“: Išeinama į ekskursiją po miestą (miestelį, kaimą) ir fiksuojama (fotografuojama, pasižymima sąsiuvinyje ar pan.) viskas, kas vaikams atrodo svarbu ir įdomu.



2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Grįžus iš ekskursijos, dalijamasi įspūdžiais ir registruojama, ką įdomaus pastebėjo kiekvienas vaikas – svarbesnius pastatus, paminklus, senus statinius, skverus, įstaigas, medžius, akmenis, mažuosius miesto, kaimo gyventojus – paukščius, naminius gyvūnėlius ar net vabzdžius. Registruojamas bet kuris vaiko pastebėtas objektas.

Diskutuojama, kokių įdomių dalykų yra vaikų aplinkoje ir ką jie dar norėtų sužinoti apie savo gyvenamąją vietovę.

Kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – išsiaiškinti, kuo ypatinga jų gyvenamoji vietovė, kas joje yra svarbiausia ir įdomiausia.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Kuo ypatingas mano miestas (kaimas)“, „Mano gyvenamosios vietovės įdomybės“ ar pan.);
- kaip jie galėtų sužinoti ką nors ypač svarbaus ir įdomaus apie savo kraštą;
  - kas kuo pasirūpins ir kas už ką bus atsakingas;
- kokias informacijos rinkimo, IT ir kitas priemones jie norėtų naudoti šiame projekte;
  - kur ir kada vyks interviu;
  - kaip bus pristatoma surinkta medžiaga.

Pasiūlymus šiam projektui būtina teikia ir namiškiai, nes jie gali žinoti kokių nors intriguojančių faktų apie gyvenamąją vietovę ar pažinti įdomių žmonių.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės interviu: klausimyno, garso įrašymo įrangos (telefonu įdiegto diktofono), rašymo priemonių ir kt. Aptariama ir tai, kaip projektas bus tęsiamas grįžus į grupę: galima kurti pasakojimus apie gyvenamąją vietovę ne vien žmonių, bet ir senų statinių ar medžių, upės, ežero ar pan. vardu, galima sukurti žymių savo krašto vietų žemėlapi, parengti lankstinuką – ekskursijos gidą, sukurti plakata – koliažą su žymių nuotraukomis ir t. t.

# KUO YPATINGA MŪSŲ GYVENAMOJI VIETOVĖ?

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Vaikai pasirenka, kuo domėsis, apie ką norės sužinoti daugiau (apie paminklus, svarbesnius pastatus, įstaigas, istorines vietas, o galbūt – apie senus medžius, akmenis ir t. t.);
- su kuo iš senųjų gyventojų jie norėtų pasikalbėti ir sužinoti ką nors ypač svarbaus ir įdomaus apie savo gimtąjį kraštą;
- aptariama, kaip bus rengiamasi susitikimui (interviu) su senoliais, pasikalbama apie bendravimo su vyresniaisiais etiką;
- vaikai pasirenka, kaip rinks informaciją apie savo pasirinktus objektus (fotografuos, pieš, darys garso ar vaizdo įrašus diktofonu, telefonu, kamera);
  - sugalvoja klausimus pokalbiams, parengia klausimyną;
  - susitaria dėl susitikimo laiko;
- naudoja skaitmenines technologijas skaitymo, rašymo, piešimo, skaičiavimo užduotims atlikti;
  - kuria savo šeimos (giminės) istoriją, ją pristato grupės draugams;
  - iš kraštotyros muziejų, senosios vietos spaudos, interneto ir kitų šaltinių renka informaciją apie žymesnius savo vietovės objektus;
- naudojamiesi IT ir kitomis priemonėmis, rengiasi pokalbiams, aptaria ir išbando įvairius interviu rengimo ir informacijos fiksavimo būdus (daromi vaizdo, garso įrašai, pasižymimi svarbūs faktai – juos galima pavaizduoti ir piešiniiais, schemomis ar pan.), kad interviu vyktų sklandžiai;
- pasiskirstę į grupes, renka informaciją iš skirtingų šaltinių – artimųjų, šeimos narių, kaimynų, pažįstamų; keliauja pas senolius, ima interviu;

### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- pamatys ir supras, kiek daug įdomių, nepažintų objektų yra jo gyvenamojoje vietovėje;
- tyrinėdamas savo gimtinės istoriją, suvoks, kiek daug dar jis nežino ir kiek dar gali sužinoti;
- supras darnių santykių svarbą sveikatai;
- įsitikins aplinkos įtaka žmogaus savijautai ir sveikatai;
- kurdamas klausimyną, mokysis tiksliai formuluoti klausimus;
- rinkdamas informaciją iš visų prieinamų informacijos šaltinių, mokysis atrinkti, kaupti ir fiksuoti svarbiausią medžiagą, ją panaudoti;
- kauptis emocinius ir estetinius potyrius, įspūdžius iš savo aplinkos;
- semsis idėjų ir įkvėpimo, bendraudamas su vietos senoliais, lankydamas gamtos, kultūros paminklus;
- kurdamas savo gimtinės žymių vietų žemėlapi, rengdamas lankstinuką, plakata, koliažą, stiprins meninės raiškos gebėjimus;
- išsikels projekto tikslą (išsiaiškinti, kuo ypatinga yra jo gimtinė, kas joje įdomiausia), numatys veiksmus jam pasiekti, apmąstys projekto vyksmą ir jo rezultatus;
- įsivaizduos, ką norėtų pamatyti, sužinoti; pateiks originalių idėjų, kaip pažinti savo gyvenamąją vietovę, modeliuos galimus interviu, tyrinėjimo projektus; įsivaizduos, ką ir kaip tyrinės atidžiau, susidūręs su problemomis, siūlys neįprastus jų sprendimo būdus;
- mokysis užmegzti kontaktą su nepažįstamais žmonėmis, drąsiai klausinėti, diskutuoti, dalytis mintimis, argumentuoti savo sumanymus;
- lygins, gretins žmonių gyvenimo būdą, jų vertybes anksčiau ir dabar, apmąstys, ką sužinojo, darys išvadas;
- internete ir kituose šaltiniuose ieškos informacijos apie savo krašto žmonių gyvenimą, kritiškai ją įvertins, dalysis idėjomis, fiksuos (fotografuos, filmuos) savo interviu, gimtinės pristatymo projektus.

### Į pagalbą pedagogui

Vaikams sudaromos galimybės aktyviai dalyvauti pažintinėse veiklose, šventėse, amatų dienose, talkose ir t. t., į kurias įtraukiami ne tik visi vaikai, bet ir namiškiai, artimieji, nepaisant jų amžiaus, statuso, gebėjimų, fizinio pajėgumo – kiekvienas gali rasti sau vietą projekte.

Pasirinkęs projekto kryptį, pedagogas išnagrinėja metodinę priemonę „Ugdome Lietuvos pilietį. Patarimai mokytojui“. UPC, 2015;

pasigilina į panašių projektų vykdymo patirtį, pvz., edukaciniai užsiėmimai Valstybės pažinimo centre:



### Pasiūlymai tėvams

Tėvai kviečiami svariai prisidėti prie šio projekto vykdymo: papasakoti vaikams savo, savo tėvų, senelių, prosenelių gyvenimo istoriją, parinkti šeimos, giminės gyvenimą atspindinčių nuotraukų, vaizdo įrašų, dienoraščių ar pan. medžiagos, pagal galimybes ateiti į grupę ir gyvai pasidalyti savo pačių ar iš tėvų, senelių girdėtais prisiminimais.



## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai supranta, kad šalia mūsų gyvena labai skirtingi žmonės, mokosi būti supratingi ir tolerantiški;
- stiprėja vaikų pakantumas kitaip atrodantiems, besielgiantiems, gyvenantiems žmonėms;
- pažinę kitas tautas, jų gyvenimo būdą ir kultūrą, vaikai supranta, kiek daug galima pasimokyti ir perimti iš kitų;
- auga ir stiprėja vaikų jautrumas, gebėjimas suprasti ir atjausti kitą žmogų, empatija.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai sužino, kaip skirtingai, priklausomai nuo klimato ir gamtos sąlygų, gyvena ir verčiasi kitų kraštų žmonės;
- kurdami norimų būstų projektus, pasitelkia ne tik žinias, bet ir vaizduotę, fantaziją;
- išbando įvairias patirtis – projektavimą, statybą, įsivaizduojamo gyvenimo imitavimą ir kt.;
- sumanymams įgyvendinti naudoja buitines atliekas;
- patiria, kaip smagu ir nesunku susikurti norimą statinį;
- ugdomi empatiją, įsiklauso ir supranta kitus žmones, dalijasi, pagarbiai elgiasi su žaidimų draugais.

6.

### Idėjos, kurias galima tęsti

- Namai gyvulėliams, žvėreliams, paukščiams, ropliams, žuvims ir t. t.;
- namų saugumas, ramybė, jaukumas;
- Žemė – visos žmonijos namai;
- namų laisvalaikis, pramogos;
- interjero dizainas;
- namų švara ir tvarka;
- šeimos biudžetas;
- kišenpinigiai.

1.

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

Vaikams pasiūloma pagalvoti, kam žmonėms reikalingi namai, kodėl būti savo namuose yra ramu ir saugu. Klausiami, gal jie yra girdėję, skaitę, matę knygų ar filmukų apie kitų kraštų žmonių namus? Vaikams galima pasiūlyti įsivaizduoti, kaip būtų, jei jie nukeliautų į ... (tegu pasako patys vaikai). Ką jie ten išvystų? Kokią gamtą? Kokius namus?

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Vaikai bando įsivaizduoti (ir nupiešti – ant grindinio, asfalto), ką jie pamatytų pirmiausia, nuvykę į kitą šalį? Kokius namus? Kaip jie atrodo? Kaip įrengti? Kas ten yra kitaip nei pas mus? Kodėl?

Vaikai diskutuoja, ką jie norėtų sužinoti apie kitų šalių gyvenimo būdą, namus, papročius, įpročius. Gal jie norėtų pagyventi eskimų iglu, polineziečių nameliuose ant polių, o gal namuose ant vandens? O gal norėtų pasimokyti jų dainų, šokių, ritualų? Visi drauge nusprendžia, kad, pavyzdžiui, norės įstaigos kieme pasistatyti ir „pagyventi“ pačių pasistatytose tradicinėse kelių skirtingų kraštų žmonių trobelėse.

Sutariama, kad projekto tikslas – sužinoti, kokiuose namuose gyvena įvairių kraštų žmonės.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Kokiame name aš norėčiau gyventi?“, „Kokiuose namuose gyvena kitų kraštų žmonės“ ar pan.);
- kas pasidomės šių būstų statybos ypatumais ir kaip bus pristatyta surinkta informacija;
- iš kokių medžiagų bus statomi nameliai;
- kas kuo pasirūpins, kur ir kaip bus statomi pasirinkti būstai;
- kas bus veikama pasistatytuose nameliuose.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės nameliams statyti: lentų, karčių, pagalių, taip pat neberekalingų antklodžių, paklodžių, smeigtukų, virvių, gamtinės medžiagos ir kt., iglu statybai galima naudoti kartonines dėzes (nudažant jas baltai). Be to, prireiks IT – informacijai surasti ir projekto veikloms bei rezultatams fiksuoti.

# KOKIUOSE NAMUOSE GYVENA ŽMONĖS?

## Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- domėsis, kokiuose būstuose gyvena, kokius darbus dirba kitų kraštų žmonės, ieškos ir rinks reikalingą informaciją;
- lygins, gretins ir analizuos, kuo panašūs ir kuo skiriasi „jų“ ir „mūsų“ gyvenamieji būstai;
- atsirinks, kokias medžiagas panaudos savo pasirinkto būsto statybai;
- mąstys apie tinkamą pagal klimato sąlygas, ekologišką gyvenamąjį būstą;
- vaikščios, judės, bėgios, statydamas namą iš pagalių, lentų, paklodžių;
- judėdamas, veikdamas stengsis būti atsargus, elgsis saugiai;
- dalyvis turimomis žiniomis, patirtais įspūdžiais apie kitų, ypač tolimų, egzotinių, kraštų žmonių gyvenimą, jų darbus ir papročius;
- tarsis, planuos tradicinių kitų tautų gyvenamųjų būstų statybą, numatys būsimų veiksmų seką, pasižymės juos sutartiniais ženklais;
- išmoks naujus terminus – „namo projektas“, „modelis“, „karkasas“ ir pan.;
- tyrinės vaizdinę medžiagą apie įvairių tautų gyvenamuosius būstus, kaupės estetinius įspūdžius;
- kurs įvairių kraštų gyvenamųjų būstų modelius, pieš jų eskizus;
- kurs savo pastatytų namų interjerus;
- išsikels projekto tikslą, numatys veiksmus jam pasiekti (kokių tautų gyvenimo būdą atskleis, kokius namus statys); apmąstys projekto vyksmą ir jo rezultatus; prisiims atsakomybę už bendros veiklos sėkmę;
- fantazuos, kur norėtų nukeliauti; pateiks netradicinių idėjų kitų kraštų žmonių gyvenimo būdai pavaizduoti, projektuos galimus būstus; įsivaizduos, iš ko ir kaip statys namus; susidūręs su problemomis, siūlys neįprastus jų sprendimo būdus;
- analizuos, kuo verčiasi kitų kraštų žmonės, kokiais amatais ir verslais jie užsiima, kad išgyventų, kaip jų gyvenimo būdas priklauso nuo gamtos sąlygų; bandys pavaizduoti šių žmonių gyvenimą, kurs ir savo rankomis „pastatys gyventi tinkamą namą“;
- apmąstys kitų žmonių gyvenamųjų būstų ypatybes, jų priklausomybę nuo gamtos sąlygų, turimų išteklių, vertins, kodėl kituose kraštuose žmonės verčiasi kitais verslais, apmąstys, kaip jis pats elgtųsi, kokį būstą statytųsi, jei gyventų kito klimato krašte;
- internete ir kituose prieinamuose informacijos šaltiniuose ieškos informacijos apie kitų kraštų žmonių gyvenimą, jų būstus, kritiškai ją įvertins; numatys projekto įgyvendinimo veiksmus, dalyvis idėjomis, fiksuos (fotografuos, filmuos) savo sukurtų namų ir interjerų projektus;
- suvoks, kad tam tikri duomenys (pvz., vardas, pavardė, namų adresas, nuotrauka ir kt.) yra asmens nuosavybė ir juos galima pateikti tik pažįstamiems ar leidis tėvams.

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Nusprendžiama, kad bus statomi trys būstai: klajoklių beduinų palapinė, Šiaurės Amerikos indėnų vigvamas ir eskimų iglu;
- iš interneto renkama informacija, kaip gyvena kitų kraštų žmonės (tradicinis gyvenimo būdas, būstai, papročiai);
- pasirūpinama būstams statyti reikalingomis priemonėmis ir medžiagomis (kartimis, lentomis, paklodėmis ir pan.), taip pat segtukais, smeigtukais, kuoliukais, lipnia juoste ir pan.;

- „statomi“ (geriausia – nesunkiai pastatomi ir išardomi) pačių suprojektuoti pasirinktos tautos būstai (pakanka, kad jie būtų atpažįstami kaip būdingi tai šaliai). Pagal galimybes sukuriamas ir namų interjeras – įrengiami gultai, stalėliai, ugniakurai (viryklės), kiti reikalingi daiktai;

- imituojamas tikras gyvenimas: vaikai pasiskirsto vaidmenimis ir vaidina įprastos šeimos gyvenimą;

- namelių statybą ir gyvenimą juose galima nufilmuoti, nufotografuoti ir parodyti tėvams, taip pat paskelbti darželio arba grupės interneto puslapyje;

- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas grupėje (pvz., suprojektuojant ir pastatant namus gyvulėliams – šuniukams, kačiukams, ėriukams ar kitiems žvėreliams – voverėms, lapėms ir pan., paukščiams, ropliams; sukuriant kitų planetų, fantastinius namus ir t. t.).



## Į pagalbą pedagogui

Pedagogas skatina vaikus domėtis ir džiaugtis tautų ir kultūrų įvairove, ugdytis pagarbą ir toleranciją kitokiems papročiams ir gyvenimo būdai. Pasirinkęs projekto kryptį, pedagogas paieško informacijos internete, trumpų filmukų YouTube kanale, pvz., apie

tradicinius įvairių šalių namus:



afrikiečių namus:



malajų namus, pastatytus ant vandens.

Jei vaikai nori, jiems pasiūloma pažiūrėti filmukų apie kitų tautų būstų statybą

beduinų pašiūrė:



bambukų namai Afrikoje:



Gal pažiūrėjus filmukus, vaikams kils kitų minčių, kokius namus jie norėtų pasistatyti ir juose „pagyventi“.

## Pasiūlymai tėvams

Tėvų paprašoma prisidėti prie projekto vykdymo: parūpinti būstų statybai reikalingų priemonių, padėti vaikui išsirinkti labiausiai patinkantį būstą, padraštinti. Namie skatina vaiką domėtis kitų žmonių gyvenimo būdu, kaip jie verčiasi, kaip rūpinasi savo šeima, vaikais ir jų ateitimi, padeda suprasti, kodėl šie žmonės gyvena būtent taip, o ne kitaip.

Klausausi,  
kalbu, mėgstu  
knygas, bandau  
skaityti ir rašyti

## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai skatinami kurti rišlius, prasmingus pasakojimus, juos drąsiai ir sklandžiai pasakoti kitiems;
- kurdami naratyvinį pasakojimą, vaikai interpretuoja žinomus kūrinius, taiko turimas žinias, patirtį;
- savarankiška žaidimų veikla skatina vaiko saviugdą, augimą, kūrybingumą ir mokymąsi, pedagogui leidžia geriau pažinti vaiką;
- vaikai tampa savo tautos istorijos kūrėjais.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Kurdami pasakojimą, vaikai reiškia savo sumanymus, mintis, jausmus, nuomonę, nuotaikas;
- kalbėdami atsižvelgia į situaciją, pasakojime atskleidžia vietą, laiką, kitas aplinkybes, mokosi, nurodo detales;
- kalba keliems žmonėms, nenukrypsta nuo pagrindinės temos – nuotykių pasakojimo kūrimo;
- pajunta džiaugsmą patys tapdami kūrėjais, kurdami išskirtinį, originalų pasakojimą.

6.

### Idėjos, kurias galima tęsti

- Laiškas karžygiui;
- žemėlapiai, vietovių planai, senovėje taikyti žinių perdavimo būdai;
- senovinės vėliavos, herbai, pinigai;
- senovės karių ekipuotė, ginklai.

1.

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

Paminėjus Lietuvos valstybės atkūrimo, Lietuvos nepriklausomybės atkūrimo ar Valstybės (Lietuvos karaliaus Mindaugo karūnavimo) dieną, vaikai gauna paslaptingą laišką iš praeities – nuo karžygio, saugojusio Lietuvą.

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Su vaikais kalbamasi, kaip jie, jų šeima ar aplinka mini valstybines šventes. Ar visuomet Lietuva buvo laisva? Vaikų klausama, ar jie žino, kad dėl laisvės teko kovoti, kokių sunkumų, išbandymų teko patirti šaliai, kokios legendos, pasakojimai sklendo apie gimtojo krašto gynėjus. Kaip tai galėtų atrodyti Lietuvą saugojusio, gynusio karžygio akimis? Ką jis patirtų keliaudamas (grįždamas į praeitį, keliaudamas po šiuolaikinį pasaulį ar nusikėlęs į ateitį)?

Išklausomi vaikų pasakojimai, patirtys, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – sukurti senovės Lietuvos karžygio pasakojimą.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Kelionė laiku“, „Ką papasakotų Lietuvos karžygis?“);
- sutariama, kad karžygis kasdien pateks vis į kitą vietą, pasakojimas bus nuolat tęsiamas, papildomas;
- nutariama, kada ir kaip bus fiksuojamos projekto veiklos;
- apgalvojama, kaip bus pateikiama tai, ką pavyks sukurti (naujienlaiškis, fotoalbumas, filmas, knyga, žemėlapis, paroda ar pan.).

Susitarimai surašomi pačių pasidarytame „pergamente“ – odą imituojančioje vyniojamojo popieriaus skiautėje; namiškiai prisideda siūlydami idėjas.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: visų įmanomų, turimų ir pritaikomų priemonių pilies, tvirtovės statybai, turimų skaitmeninių priemonių veikloms fiksuoti.

# KĄ PAPASAKOTŲ LIETUVOS KARŽYGYŠ?

4.

### Projektinė vaikų veikla

• Kartu su vaikais lauke iš turimų priemonių gali būti pastatoma pilis, tvirtovė, prie kurios pradedamos veiklos, dalijamasi pasakojimais ir pan.;

• vaikams pasiūloma sugalvoti karžygiui vardą ir pavadinimą tvirtovei;

• vaikai susitaria, kaip nori veikti – gali visi kartu kurti vieną pasakojimą arba, pasiskirstę poromis, grupelėmis, kurti atskirus pasakojimus, juos pristatyti draugams, o tada – sujungti, praplėsti;

• dieną prieš veiklą vaikai pasiūlo vietą, kurioje atsidurs drąsusis karžygis. Kasdien jis patenka vis į kitas vietas, ir pagal tai kuriamas pasakojimas (pvz., karžygis Žalgirio mūšyje susikauna su kryžiuočiais, patenka pas vikingus, lankosi Ispanijoje, Egipte ir t. t.). Aptariama, ką karžygis susitinka, kokių sunkumų jam iškyla, kas įvyksta, kokių nuotykių patiria ir t. t.;

• vaikams pasiūloma pasidaryti karžygio ekipuotę, persirengti karžygiais, lankyti įsivaizduojamas vietas, susitikti su įvairių šalių atstovais, pagaminti įvairius užrašus, dekoracijas ir pan.;

• vaikai fiksuoja (vaizdo įrašais) kuriamą pasakojimą;

• pasirenkama, kaip bus galima pristatyti savo kūrybinius darbus tėvams, mažesniems draugams (veiklų nuotraukų paroda, knyga su užrašytais, iliustruotais pasakojimais ar kt.);

• kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas grupėje. Pavyzdžiui, pasakojimai bus pakartojami, pristatomi, vaizduojami pasirinktu būdu, modeliuojama, konstruojama ir t. t.). Iš vakaro nusprendus, kur kitą dieną atsidurs karžygis, vaikai pasidomės ta vietoje, konstruos įvairias transporto priemones kelionei, naudodamiesi IT rinks informaciją ir t. t.



### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- atpažins ir nurodys realius ir įsivaizduojamus, sufantazuotus dalykus;
- domėsis skirtingomis šalimis, rinks informaciją apie jas, šią informaciją pritaikys pasakojimui kurti;
- kurdamas pasakojimą, gebės susikaupti, sutelks dėmesį į konkrečią veiklą;
- tinkamai reikš savo emocijas, nuotaikas, jausmus;
- veikdamas, žaisdamas, kurdamas savąjį pasakojimą, derins savo veiksmus su draugu, laikysis sutartų taisyklių, susitarimų;
- kurdamas pasakojimą prisiims įvairius vaidmenis;
- rodys iniciatyvą, pakviesdamas draugus imtis bendros veiklos;
- pasirinktą tinkamas priemones piliai, tvirtovei statyti, aplinkai dekoruoti, karžygio ekipuotei kurti, pasakojimams iliustruoti;
- patirs džiaugsmą, kartu su draugais kurdamas žemėlapi, fotoalbumą, naujienlaiškį ar atlikdamas kitą pasirinktą kūrybinį darbą;
- laikysis pagrindinių pasakojimo kūrimo žingsnių;
- savo sumanymus vizualizuos, apie juos pasakos draugams, įgyvendins ir tobulins, atsižvelgdamas į situaciją;
- siūlys ir įgyvendins originalias karžygio kelionių idėjas;
- pasitelks vaizduotę, fantaziją ir kurs savitus, originalius ir nestandartinius kelionių pasakojimus;
- idėjas pavers veiksmiais, planuos ir valdys savo sumanymus;
- įtikins kitus pasirinkti jo siūlomą idėją siužetui kurti;
- kurdamas pasakojimus apie karžygius, prisimins, apmąstys ir pritaikys žinomų pasakų, kitų kūrinių siužetus;
- ieškodamas informacijos apie senovės karžygius, analizuodamas žemėlapius ir pan., naudosis prieinamomis ir reikiamomis programomis.

### Į pagalbą pedagogui

Svarbu, kad vaikai, mokydamiesi kurti vaizdingus, įdomius pasakojimus, atkreiptų dėmesį į pasakojimo detales.

Pedagogui būtina žinoti ir suprasti skirtingas vaikų galimybes, ypač turinčiųjų kalbos raidos, kalbėjimo sutrikimų, įtraukti juos į bendrą veiklą.

Privalu sudominti, įtraukti visus vaikus, atsižvelgiant į jų gebėjimus, pasigilinti į įtraukiojo ugdymo sampratą;



Pasirinkęs projekto kryptį, pedagogas pasidomi pasakojimo kūrimo žaidžiant galimybėmis;



Pravartu pasidomėti leidinyje „Užsiėmimai lauke vaikams, turintiems negalią“ siūlomomis idėjomis, jas pritaikyti pagal situaciją;



### Pasiūlymai tėvams

Tėvams pasiūloma pateikti vaikui užuominų, kurias jis galėtų pritaikyti, kurdamas pasakojimus apie karžygio keliones. Namuose praverstų padėti vaikui rasti informacijos apie pasirinktą šalį, vietovę, istorinius įvykius ir pan.

## Kodėl projektas yra svarbus

- Smagiai žaisdami, vaikai domisi kalbos galimybėmis;
- eksperimentuodami, žaisdami kalba, ima pasitikėti savo kalbinėmis galiomis;
- kurdami naujus žodžius, improvizuodami ir žaisdami kalba, plėtoja savo kūrybingumą, individualumą, gebėjimą pritaikyti turimą patirtį ir žinias kitose situacijose.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai atranda neribotas kalbos galimybes;
- kalba laisvai, improvizuodami, labiau pasitikėdami savo kalbinėmis galiomis;
- žaidžia kalbinius žaidimus, kuria įvairias istorijas, palinkėjimus, komiksus, mįsles, burtažodžius ir kita pagal duotus žodžius, užuominas, paveikslėlius ir pan.;
- skiria perkeltine reikšme vartojamus žodžius;
- kai kuriems žodžiams pateikia sinonimų ir antonimų;
- mintis, idėjas išreiškia piešiniais, ženklais, žodžiais;
- bando skaityti, rašyti raides, žodžius.

1.

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

Artėjant Užgavėnėms ar Helovyno šventei, lauke kuriamas laužas ir verdamas šiupinys, duodama paragauti. Klausama, kodėl sriuba vadinama šiupiniu? Kas tai yra šiupinys? Kuo tai susiję su Užgavėnėmis? Ar namuose vaikai yra valgę šiupinį?

Perskaičius pasaką apie raganą ar raganas, ištrauką iš Davido L. Harrisono knygos „Milžinų pasakos“, Otrfydo Proisterio „Raganiukės“ ar pan., su vaikais kalbamasi apie pasakų veikėjas raganas.

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Vaikai pakviečiami prisiminti girdėtas, mėgstamiausias pasakas. Aptariama ir gilinamasi į pasakų veikėjų kalbą. Prisimenama, kokius burtažodžius, slaptažodžius ir kt. jie ištaria. O kaip savo verdamus stebuklingus mišinius užburia raganos? Iš klausomi pasakojimai, gali būti pasikalbama ir apie vaikų baimes.

Su vaikais pasikalbama apie tai, ar visi žodžiai turi prasmę. Kokius žodžius raganos vartoja burdamos? Kaip galima patiems sukurti žodžius?

Iš klausomi vaikų pasakojimai, patirtys, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – „virti“ žodžių „šiupininę“.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Burtazodžiai“, „Kaip virti žodžių šiupininę?“);
  - sutariama, kas atsineš seną indą, tinkamą raganos puodui gaminti;
  - aptariama, kaip vyks žodžių „šiupininės virimas“ – kada ir kaip į raganos puodą bus įmaišomi nauji „ingredientai“ – vaikų, pedagogų ar šeimos narių siūlomos užduotys, užuominos, kortelės, paveikslėliai, raidės ir pan.;
  - numatoma, kas ir kaip kiekvieną rytą parengs dienos užduočių banką, kur ir kaip bus eksponuojami atlikti darbai;
  - klausama, kokias meninės raškos, IT ir kitas priemones vaikai norėtų naudoti dekoruodami raganos puodą, pateikdami ar pristatydami savo kūrybos darbus.
- Susitarimai užrašomi ant lapelių ir dedami į pačių pasigaminatą raganos puodą; pasiūlymus teikia ir namiškiai.
- Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: didelio seno, nenaudojamo puodo (jis nudažomas norimomis spalvomis), smėlio, pjuvenų, putplasčio, stiklinių rutuliukų ar kt. puodui užpildyti, juodo popieriaus ar juodų dažų, įvairių rašymo priemonių ir kortelių užrašams, medinių pagaliukų.

# KAIP „VIRTI“ ŽODŽIŲ „ŠIUPININĘ“?

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Kartu su vaikais lauke įrengiama improvizuota laužavietė, iš pasirinktų priemonių gaminamas raganos puodas, jis užpildomas;
- vaikai „verda“ žodžių „šiupininę“: sukarpę užrašytus žodžius, skiemenis meta į raganos puodą, o ištraukę keletą skiemenų, kuria naujus žodžius;
- j puodą sumetę užrašytus žodžius, iš įvairių žodžių sudeda sakinį, kelis rišlius sakinius;
- žaidžia su ištrauktais žodžiais: grupuoja panašiai skambančius, vienodą reikšmę turinčius, priešingos reikšmės žodžius ir kt.;

- su vaikais tariamasi, kas ir ką norėtų sukurti pagal iš raganos puodo ištrauktus žodžius – užuominas (istorijas, palinkėjimus, komiksus, mįsles, burtažodžius, paerzinius, skaičiuotes ir t. t.);

- kartu su vaikais paruošiama vieta, kur gali būti eksponuojami sukurti kūriniai (skelbimų lenta, dėžė, medžio lapas ar pan.);

- prie „laužavietės“ vaikai skaito, seka, pasakoja, klausosi draugų kūrybos, tautosakos kūrinių (širpių, skaičiuočių, paukščių pamėgdžiojimų ir kt.); pagal norus ir galimybes persirengia (raganomis, burtininkais) ir, sukūrę užburto miško aplinką, vaidina, improvizuoja, vyksta skaitymai „užburtais balsais“ (keičiant garsumą, tembrą, intonacijas, skaitant per susuktą popieriaus tūtą (ilgą, trumpą), kalbant į skardinį kibirą ir t. t.). Stebima, kaip kinta balso tembras ir pan.;

- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas grupėje (pvz., vyks skaitymai prie žvakės, pritemdytos šviesos, bus sukurti plakatai, iliustracijos pasakoms).



### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- atpažins ir nurodys realius ir įsivaizduojamus, sufantazuotus dalykus;
- skirs tikrovę nuo fikcijos, atpažins melagingas naujienas (*melagenas*);
- žaisdamas „užburto miške“, laisvai judės, žais ir improvizuos;
- tinkamai reikš savo emocijas, nuotaikas, jausmus;
- veiks laisvai ir išdringai, drąsiai eksperimentuodamas su žodžiais, savaip keisdamas pasiūlytas idėjas;
- pripažins ir gerbs kitų norus, jų siūlomas veiklas, idėjas, pasiūlymus, kūrybos darbus, toleruos kitokią nuomonę;
- pasirinks tinkamas priemones raganos puodui dekoruoti, „užburto miško“ įspūdžiui sudaryti;
- klausysis įvairių kūrinių, o pagal juos improvizuos, vaizduos įvairius personažus;
- pasiūlys ir pasirinks muziką, tinkamą nuotakai sukurti;
- žaisdamas kalbinius žaidimus, įgyvendins ir tobulins savo sumanymus, atsižvelgdamas į savo ir draugų siūlymus;
- grupuos, rūšiuos žodžius pagal jau žinomus ar naujai pasiūlytus kriterijus, supras, kad sistemą galima keisti, perkurti;
- fantazuodamas pasakų ir jų veikėjų tema (raganos, burtininkai), kurs naujus žodžius, pateiks netradicinių idėjų;
- gebės įtikinti draugus rinktis pasiūlytą idėją kalbiniam žaidimui, dekoracijoms kurti, kūrybinėms idėjoms pateikti;
- įvertins savo turimą patirtį ir atsirinks tinkamas priemones įvairioms dekoracijoms gaminti, kūrybai apipavidalinti;
- gebės pasinaudoti IT priemonėmis, pateikdamas savo kūrybinius darbus ar tikslingai ieškodamas trūkstantos, dominančios informacijos.

### Į pagalbą pedagogui

Linksmo skaitymo veikloms tiktų Džanio Rodario knygos, pavyzdžiui, „Pasakos telefonu“, „Sypsenos ilgumo pasakaitės“, arba įrašai, pvz.:



Pasirinkęs projekto kryptį, pedagogas pasidomi eksperimentuoti su kalba (žr. Džanis Rodaris. Fantazijos gramatika. Šviesa, 2001).

istorijoms kurti skirtomis veiklomis, pvz.:



kitais šaltiniais, pvz.:



### Pasiūlymai tėvams

Tėvams patariama sugalvoti netradicinių, įdomių kalbinių užduočių ir pasiūlyti vaikui jas atlikti namuose, drauge su visa šeima. Pratešiant grupėje vykdytas veiklas, kartu su vaiku galima žaisti įvairius žodžių žaidimus.



## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai didžiuojasi savo gimtąja kalba, tarme;
- supranta gimtosios kalbos, taip pat ir kitų kalbų mokymosi svarbą;
- atlikdami įvairias užduotis, stengiasi įsiklausyti į gimtąją kalbą, tarmes, kitas kalbas;
- ugdo pagarbą ir toleranciją kitakalbiams.

6.

### Idėjos, kurias galima tęsti

- Kitų šalių vaikų žaidimai;
- uolų piešiniai, Morzės abėcėlė;
- žvėrių, paukščių, medžių, vandens „kalba“;
- pėdsakų „kalba“;
- ką pasakoja ant žemės rasti daiktai.

1.

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

Vaikams pasiūloma pasiklausyti vieno jiems žinomo kūrinio (pvz., „Gimimo diena“ ar „Džiaugsmingų šventų Kalėdų“) įrašų skirtingomis kalbomis, kitų dainelių, jeigu įmanoma – skirtingomis tarmėmis. Kaip gali būti, kad atpažįstame kūrinį, tačiau nesuprantame žodžių?

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Sugrįžus po atostogų, kelionių ar artėjant Europos kalbų dienai, su vaikais kalbamasi, kur ir kada yra tekę girdėti kitaip kalbančiųjų; kaip jautiesi, kai negali suprasti kitaip kalbančiųjų; ar teko girdėti kitaip, t. y. kita tarme kalbančių lietuvių, ar pavyksta atpažinti lietuvių kalbą tarp kitų kalbų; kokiomis kalbomis jie norėtų išmolti kalbėti; kodėl svarbu mokėti ne tik savo gimtąją kalbą.

Išklausomi vaikų pasakojimai, patirtys ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – suprasti, pajusti, kokiomis kalbomis, tarmėmis kalba žmonės.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai skiria savo tarmę nuo kitų tarmių, atpažįsta kai kurias kalbas;
- gerbia ir džiaugiasi kalbų įvairove, didžiuojasi savąja tarme;
- supranta kalbų (tarp jų ir gimtosios) mokymosi svarbą;
- įvardija, kokia kalba, tarme kalbama jo gyvenamojoje vietovėje, šeimoje;
  - nurodo, iš kur kilę jo tėvai, protėviai;
- atpažįsta svetimos kalbos žodžius, moka keletą kitų kalbų žodžių, frazių;
- pasakoja apie kitas šalis, kitas kalbas;
  - geba naudotis IT, įrašydami kalbančiojo balsą.



# KAIP KALBA ŽMONĖS?

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Kaip kalbama aplink mus?“, „Surink kalbų kolekciją“, „Kaip kalba žmonės?“ ar pan.);
- kokias IT priemones jie norėtų ir galėtų naudoti;
- kas bus atsakingas už įrašų darymą, perkėlimą, kur prireiks suaugusiųjų pagalbos;
- sutariama, kaip bus panaudojami padaryti įrašai (Senelių šventėje, kaip Šeimos šventės dalis, grupės tėvų susirinkime ar pan.);

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: balso įrašymo funkciją turinčių įrenginių (telefono, diktofono, vaizdo kameros, įrašiančios lentos ir pan.).

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Vykstama į išvyką mieste, parke ar pan.;
  - analizuojami, aptariami, grupuojami per ekskursiją įrašyti garsai (industriniai, kalbos, gamtos), kalbamasi apie girdimų garsų įvairovę;
  - su vaikais susitariama, kaip ir kada bus daromi tėvų, senelių, darbuotojų, kviestinių svečių balsų įrašai (tarmiškai, gimtąja ar užsienio kalba skaitomų tekstų, pasakojimų);
- vaikams pasiūloma išklausti įrašų, jie aptariami – diskutuojama, ar sunku atpažinti svetimos kalbos žodžius, suprasti kitoniškai skambančią tarmę;
- vaikams pasiūloma išvyka į artimiausią mokyklą, susitikimas su užsienio kalbų mokytojais ar kitakalbiais žmonėmis;

- suplanuojamas apsilankymas koncerte, spektaklyje, parodoje ar kitame kultūriniame renginyje, kuriame pristatomas kitų šalių ar lietuvių etnokultūrinis paveldas (pasinaudojama virtualių parodų, renginių galimybėmis, pvz., dalyvaujama virtualiame ture po Rumšiškių liaudies buities muziejų);

- mokomasi pasisveikinimo, padėkos žodžių skirtingomis kalbomis, tarmėmis;

- vaikams pasiūlomas vaizdo susitikimas su bendraamžiais (pagal galimybes – kito šalies regiono, kitos šalies, kitakalbiais);

- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas grupėje (pvz., bus rengiamas pristatymas apie kitas šalis – tradicijas, kalbas, viešnagių įspūdžius, vaikams pasiūloma atlikti tyrimą – apklausti darbuotojus, šeimų narius apie tai, kokias kalbas jie moka (rezultatai gali būti apibendrinami diagrama), aiškinamasi, iš kurios Lietuvos vietos kilę tėvai, seneliai, proseneliai, ir rezultatai pažymimi žemėlapyje.

### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- kartu su draugais domėsis gimtąja ir kitomis kalbomis, rinks rūpimą informaciją – darys įrašus, fiksuos skirtingus aplinkos garsus;
- per išvyką nelies nepažįstamų, įtartinų aplinkoje esančių daiktų, medžiagų;
- apibūdins ir supras savo ir kitų vaikų panašumus ir skirtumus, tačiau kartu suvoks, kad kiekvienas kalba savo gimtąja kalba, tik kalbos yra skirtingos;
- domėsis ir gerbs savo ir kitų pasaulio tautų kalbas, tradicijas;
- domėsis, klausysis ir skirs lietuvių ir kitų tautų muzikinius kūrinius (dainas su žodžiais);
- pagarbiai vertins savo tautos ir kitų kraštų tradicinę muziką;
- stiprės vaiko gebėjimai prisiimti atsakomybę už savo kalbos tyrinėjimus – nuo sumanymo iki galutinio rezultato;
- gebės apmąstyti, aptarti kalbų tyrinėjimo veiklas ir rezultatus;
- turimą kalbinę patirtį pritaikys naujose situacijose, pasinaudos prieinamų IT priemonių galimybėmis garso įrašams kurti;
- stiprės vaiko gebėjimas planuoti ir vykdyti kalbinio projekto sumanymus ir idėjas;
- ryškės gebėjimas įtikinti, prikalbinti suaugusiuosius padėti siekti savo tikslų;
- analizuos surinktą informaciją apie gimtąją kalbą, kitas kalbas, jų panašumus ir skirtumus;
- svarstys, kaip geriau susikalbėti su kalbančiuoju kita kalba ar tarme;
- įrašant, kuriant, pristatant informaciją ir ją keičiantis, komunikuojant ir sudarant įrašų rinkinį, reikšis IT išmanymo pradmenys.

### Į pagalbą pedagogui

Su vaikais pasikalbama apie saugumą per išvykas. Saugumą galėtų padėti užtikrinti kartu su grupe į išvyką vykstantys ir kiti įstaigos darbuotojai, pagalbos mokiniui specialistai. Atsižvelgdamas į situaciją grupėje, pedagogas galėtų pristatyti kalbų įvairovę, pasiūlyti alternatyvių užduočių, padedančių ugdytis kalbinius gebėjimus. Pravartu pasinaudoti patarimais pedagogams dėl antrosios kalbos mokymo ankstyvajame amžiuje (3–6 m.):

Pasirinkęs projekto kryptį, pedagogas pasidomi pasaulio kalbų įvairove, pvz.:



papasakoja vaikams apie dirbtinę kalbą – esperanto, kuri pradėta kurti Lietuvoje, Veisiejų miestelyje (Lazdijų rajone). Kitų kalbų žodžiams mokytis galima pasinaudoti įrašais, pvz.:



Kiti šaltiniai:

V. Mažiulis. Pasaulio tautų kalbos. Gimtasis žodis, 2001.

V. Kavaliauskas. Pasaulio kalbos. Lietuvos edukologijos universiteto leidykla, 2010.

### Pasiūlymai tėvams

Tėvai pakviečiami atvykti į grupę ir papasakoti vaikams apie savo kilmę, savo tėviškęs tarmę, keliones į kitas šalis, pamokyti kitų kalbų mandagumo žodžių, paskatinti mokytis kalbų, palydėti vaikus į ekskursiją, padėti daryti įrašus, atkreipti dėmesį į įvairius aplinkos garsus.

## Kodėl projektas yra svarbus

- Imituodami televizijos ir radijo laidas, žaisdami siužetinius žaidimus, vaikai mokosi kalbėti sklandžiai, raiškiai, atsižvelgiant į situaciją, pasirinkti tinkamus žodžius;
- rengdami įsivaizduojamas televizijos laidas, vaikai pasirenka jiems aktualias, įdomias temas;
- imituojant televizijos, radijo reporterius, reiškiasi vaiko individualūs gebėjimai, atsiskleidžia domėjimosi sritys.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai apibūdina kalbos kultūros, mandagaus bendravimo normas ir taisykles, laikosi kalbos etiketo;
- moka mandagiai kreiptis į bendraamžius ir suaugusiuosius: pasisveikinti, atsisveikinti, atsiprašyti ir t. t.;
- įvairiomis aplinkybėmis ir pagal situaciją pasirenka tinkamo turinio žodžius, frazes;
- paaiškina, ką gali atskleisti kalbėtojo veido išraiška, gestai, kūno kalba.

6.

### Idėjos, kurias galima tęsti

- Reportažas apie savo grupę;
- interviu su įstaigos darbuotojais;
- reportažai iš tėvelių darbovietės;
  - reportažai iš įdomiausios kelionės;
  - išvyka į miesto televiziją.

1.

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

Išėję į lauką, vaikai, naudodamiesi aplinkoje esančiais daiktais, patys pasigamina įvairiausių „mikrofonų“, imituoja kalbėjimą į mikrofoną, iš vaikų ima Helovyno „interviu“ ar kalba lyg vestu televizijos laida; imdami interviu vaikai naudojami ir tikru mikrofonu. Su vaikais kalbamasi, kokias laidas jiems patinka žiūrėti, kuo jos įdomios, prasmingos. Ar visuomet iš televizijos ekranų skamba mandagi kalba, kas yra etiketas, kokia kalba yra mandagi, ir pan. Kaip galime į lauko erdves perkelti ne tik pokalbį, bet ir veiklas, susijusias su televizija?

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Išklausomi vaikų pasakojimai, patirtys, pasiūlymai. Tikėtina, kad vaikai gali pasiūlyti žiūrėti (per kompiuterius, telefonus) arba patiems kurti televizijos laidas, įsikurti savo lauko studiją ir rengti patinkančias įsivaizduojamas TV laidas. Kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – sukurti televizijos lauko studijos laidą.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Lauko televizija“, „Ką matome per televiziją?“, „Kaip sukurti televizijos laidą?“ ar pan.);
  - kaip ir kur bus įrengiama lauko televizijos studija, kokių priemonių gali prireikti jai įrengti;
  - suplanuojama, kokius vaidmenis vaikai norėtų pasirinkti (operatorių, įvairių laidų vedėjų, orų pranešėjų ir t. t.);
    - kaip bus pasidalijama atsakomybėmis, darbais.
- Susitarimai užrašomi dideliame lape. Pasiūlymus dėl laidų temų, veiklų idėjų gali teikti ir namieškiai.
- Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: pačių pasidarytų stalų, mikrofonų, ausinių, laidos scenarijaus su klausimais ir t. t., pagal poreikį – planšetinių kompiuterių, telefonų, įrašančių įrenginių ar pan.

# KAIP SUKURTI TELEVIZIJOS LAIDĄ?

4.

### Projektinė vaikų veikla

• Lauke įkuriama „lauko televizijos studija“, jai sugalvojamas pavadinimas, kuriama iškaba, pastatomi studijos baldai, įrengiami mikrofonai ir t. t.;

• su vaikais aptariama, kokių kalbėjimo taisyklių turi laikytis televizijoje matomi ar radijo laidoje girdimi žmonės (žurnalistai ir pašnekovai), kaip reikia turiningai ir mandagiai kalbėtis su pašnekovais, pradėti, užbaigti laidą, reportažą ir pan.;

• vaikai susitaria ir pasirenka, kaip nori veikti (individualiai, grupelėmis, poromis) ir kokias laidas paruošti lauko studijoje (apie keliones, gyvūnus, gamtosaugą, istorines vietas; pokalbių laidą, koncertą, knygos, poezijos valandėlę ar pan.);

• vaikai rengia savo laidos anonsą;

• atkreipiamas dėmesys į mandagų ir tinkamą kalbos toną, laikyseną, aptariama kūno kalbos, gestų, veido išraiškos svarba kalbos turiniui perduoti, įspūdžiui sustiprinti;

• vaikai atlieka įstaigos darbuotojų, šeimos narių apklausas apie mėgstamiausias laidas; duomenys apibendrinami, rezultatai pavaizduojami diagrama, iliustruojami nuotraukomis ar pateikiami kaip vienas iš reportažų;

• kartu su vaikais sudaroma pageidaujama televizijos laidų programa;

• su vaikais susitariama, kad televizijos laidos gali būti filmuojamos, fotografuojamos, o vėliau rodomos mažesniems draugams, tėvams;

• kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas grupėje (bus rodomos laidos per „TV ekraną“, jų klausomasi per „radiją“; stebint laidas, bus atkreipiamas vaikų dėmesys į vedėjų, pašnekovų kalbėjimo manierą, tikslumą, raišką ir pan.).

### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- rengdamas informacines televizijos, radijo laidas, domėsis ir ieškos informacijos įvairiuose šaltiniuose;
- domėsis aplinka, kurioje gyvena – žmonėmis, darbais, kūryba;
- paaiškins, kodėl nesveika per ilgai žiūrėti televizorių;
- aptars pernelyg didelio garso žalą sveikatai;
- imituos profesinę veiklą, žaisdamas prisiims su televizija, žurnalistika susijusius vaidmenis;
- apibūdins sektinus kalbėjimo pavyzdžius, mokysis kalbėti tiksliai, sklandžiai, išraiškingai, elgtis mandagiai;
- džiaugsis kūrybos procesu ir jaus pasitenkinimą kurdamas savo įsivaizduojamą televizijos, radijo laidą;
- kaip vieną iš laidos galimybių rinksis teatro, šokio spektaklį, koncertą;
- išsikels tikslą sukurti įsivaizduojamą televizijos, radijo laidą ir ieškos įvairių būdų tikslui pasiekti, kliūtims įveikti;
- kūrybiškai panaudos aplinkoje esančius daiktus televizijos, radijo lauko studijai įrengti;
- kurdamas įsivaizduojamą laidą, vaikas lavins vaizduotę, fantaziją, originalų ir nestandartinį mąstymą;
- ruošdamas laidos anonsą, kurdamas reklamą, stengsis parinkti argumentus, sudominti savo pristatoma laida;
- prisimins, apmąstys ir interpretuos turimą patirtį apie televiziją, kurdamas laidas atsirinks, kokių pavyzdžių sekti, kuri eteryje skambanti kalba yra sekti, tinkama, o kuri – ne;
- diskutuos apie IKT vartojimo pradmenis, svarbą ir tykančius pavojus (priklausomybės, sveikatos sutrikimai);
- kurs skaitmeninį turinį filmuodamas veiklas, rinkdamas medžiagą reportažams.

### Į pagalbą pedagogui

Pedagogas suranda galimybių vaikams naudotis ne tik menamu, bet ir tikru mikrofonu. Vykstant projektui atsiveria daug galimybių individualizuoti, kontekstualizuoti ugdymo(si) procesą, padaryti jį įdomų, aktualų kiekvienam grupės vaikui; be to, tai patogi galimybė įgyvendinti įtraukiojo ugdymo principus, ugdymo veiklas derinti ir papildyti pagalbos specialistų rekomendacijomis, į grupės veiklas įtraukti visus vaikus.

### Pasiūlymai tėvams

Tėvai pakviečiami namuose pratęsti pokalbį su vaiku apie taisyklingos, tikslios, aiškios, raiškios televizijos laidų vedėjų kalbos svarbą, kartu su vaiku išbandyti laidos vedėjo vaidmenį.



## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai supranta virtualaus bendravimo paskirtį, prasmę, vertę, žino bendravimo būdus (pvz., aktualius karantino meto būdus – per skaiptą, vaizdo konferencijas ir kt.);
- kalbinė vaikų patirtis praturtinama naujais žodžiais, sąvokomis;
- ieškodami informacijos, bandydami ją sisteminti, interpretuoti, naudotis IT, vaikai mokosi atkakliai siekti tikslo, prisiimti atsakomybę už savo veiklą, pasirinktas priemones.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai džiaugiasi naujomis patirtimis, prasminga veikla;
- supranta, kaip naujosios technologijos padeda bendrauti, tvarkyti reikalus, prekiauti ir t. t.;
- bendraudami tikslingai naudojami mobiliuoju telefonu ar kompiuteriu (kompiuterinėmis programomis);
- supranta, kad svarbu saugoti asmens duomenis;
  - sužino, kad naudojantis skaitmeninėmis technologijomis, būtina saugoti sveikatą.

### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- tyrinės įvairių daiktų sandarą modeliuodamas, konstruodamas;
- pažins ir apibūdins transporto priemones, gabenimo būdus;
- tyrinės pasaulio šalių žemėlapius, įvardys eksporto iš Lietuvos ir importo į Lietuvą šalis;
- paaiškins priežastis ir padarinio ryšius;
- aktyviai judės po teritoriją, imituodamas įvairias transporto priemones;
- tinkamai reikš savo emocijas, nuotaikas;
- pripažins ir gerbs kitų norus, nuomonę, elgesį;
- ugdysis supratimą, kad reikia toleruoti kitų šalių, tautų kalbą, kultūrą;
- bandys estetiškai pakuoti daiktus;
- apmąstys savo mokymosi procesą ir rezultatus, panaudos turimas žinias naujoms įgyti, gilinti;
- lavės gebėjimai pateikti netradicines, originalias idėjas, neįprastai spręsti problemas ir panaudoti turimus daiktus;
- gebės patraukliai, įtikinamai pristatyti savo veiklos idėją, siūlydamas savo paruoštas priemones;
- prisimins, apmąstys ir interpretuos savo įspūdžius ir patirtį, sieks įprasminti savo žinias ir patyrimą;
- vykstant projektui vaikas stiprins gebėjimus ieškodamas, saugodamas, kurdamas, pristatydamas informaciją; ja keisdams, komunikodamas.

1.

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

Į veiklos vietą lauke atnešama prekių, atkeliavusių iš užsienio šalių: pakuočių (pvz., dėžių nuo bananų, ananasų, mandarinų ir pan.), drabužių etikečių (su matomu užrašu – „Pagaminta...“ (angl. „Made in...“), įvairių modelių mobiliųjų telefonų.

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Peržiūrėjus pakuotes ir išsiaiškinus, kad daugelis prekių atkeliavo iš tolimų šalių, kalbama, iš kur ir kaip pas mus atkeliauja egzotiniai vaisiai, drabužiai ir kiti daiktai. Aiškinamasi, kokiais būdais susisiekiama ir bendraujama žmonės; kaip įmanoma neišvykstant iš namų užsisakyti prekių ar paslaugų iš tolimų kraštų; ko reikia, kad užsakymas būtų teisingai suprantas ir įvykdytas; kokiomis priemonėmis galima pasinaudoti bendraujant tarpusavyje?

Išklausomi vaikų pasakojimai, patirtys, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – išbandyti, kaip galima bendrauti per atstumą.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Tolimi kraštai – artimi draugai“, „Kaip galima susitarti per atstumą?“ ar pan.);
- kokios IT priemonės ar jų programos bus reikalingos projektui vykdyti lauko sąlygomis;
- kokių saugumo reikalavimų, taisyklių reikės laikytis, kai bus imituojama internetinė prekyba;
- kur ir kaip bus „įkurdinami“ pasirinkti žemynai, konkrečios šalys, prekių sandėliai ir kt.;
- kas bus atsakingas už įvairius užrašus (adresus, šalių, prekių pavadinimus, nuorodas ir kt.).

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: pačių pagamintų „telefonų“ arba radijo stotelių, kūdikių klausymosi įrenginių ar pan., planšetinių kompiuterių, mobiliųjų telefonų.

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Vaikai pabando per atstumą vieni kitiems perduoti kokią nors žinią (rodydami gestais, garsiai kalbėdami ir t. t.) ir išsiaiškina, kad tai beveik neįmanoma, jei pašnekovas toli;
- pasirenka įvairias IT priemones bendrauti per atstumą: pačių pagamintus „telefonus“, mobiliuosius telefonus, planšetinius kompiuterius, radijo stoteles ir pan.;

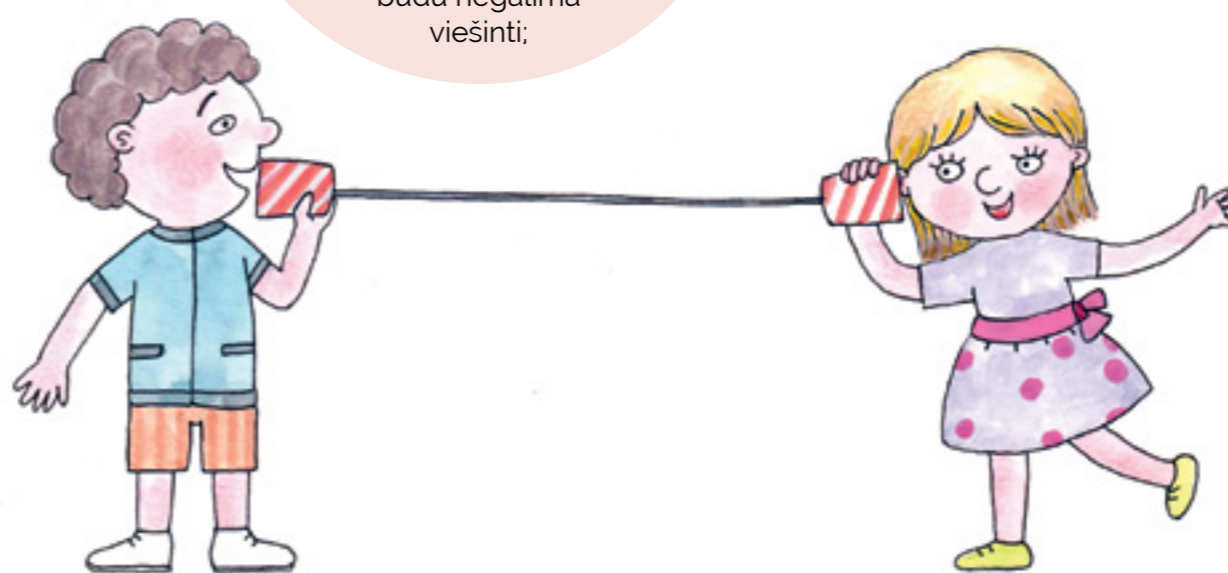
- pasiskirsto po įstaigos teritoriją pagal pasirinktas veiklas, išbando adresų užrašymo, krovinių pakavimo veiklas, pateikia ir (ar) priima užsakymus telefonu;

- iš jogurto indelių, skardinių ir storesnio siūlo ar virvutės pagamina paprasčiausius „telefonus“, pasikalba per atstumą;

- iš lauko žaislų (automobilių, dviračių ir kt.), kitų priemonių konstruoja vilkikus, baržas, traukinius ir pan., vaikams pasiūloma prekių kelių žemėlapius užkoduoti schemomis;

- su vaikais aptariamas ir duomenų saugumas: kokių asmeninių duomenų jokiū būdu negalima viešinti;

- numatoma, kaip projektas galėtų būti tęsiamas grupėje (pvz., vaikams bus pasiūloma internete susirasti informacijos, kaip sveikinamasi, padėkojama šalies, iš kur atkeliauja prekės, kalba, pasinaudoti vertimo programa (kaip kitomis kalbomis skamba tų pačių prekių pavadinimai); žemėlapyje susirasti, kur yra prekių kilmės šalys, per kokias valstybes keliautų užsakytos prekės; mokyti išsikviesti pagalbą telefono numeriu 112, išsikviesti taksi ar pan.).



### Į pagalbą pedagogui

Tikslinga būtų vaikų įspėti apie sukčiavimo telefonu atvejus ir tai, kaip gali būti pasinaudota vaikais ar jų suteiktais duomenimis. Ypatingą dėmesį pedagogas turėtų atkreipti į turinčiuosius elgesio ir (ar) emocijų sutrikimų, taip pat į vaikus iš nepalankios kultūrinės ar kalbinės, pedagoginės, socialinės-ekonominės aplinkos – jie yra pažeidžiamiausi, jais virtualiojoje erdvėje lengviausia manipuliuoti. Apie saugumą internete galėtų papasakoti atvykęs šios srities specialistas. Gali praversti panašių projektų nuoroda iš muziejaus *Experimentarium* (Danija).



Naudinga literatūra: „Science: A Stem approach (1st Class)“, Prim-Ed Publishing, 2018.

### Pasiūlymai tėvams

Tėvų paprašoma parūpinti įvairių pakuočių, dėžių vaikų veikloms lauke, imitaciniam prekių užsakymui; jie pakviečiami padėti pedagogui surasti žmogų, susijusį su prekių eksportu, ir pakviesti jį papasakoti vaikams apie tokio pobūdžio veiklą ar suorganizuoti ekskursiją į ryšius su kitomis šalimis turinčią įmonę, susipažinti, kaip ji bendrauja su partneriais, kokių sunkumų kyla bendraujant. Pagal išgales tėvai turėtų pasirūpinti ir savo vaikų saugumu virtualiojoje erdvėje.

## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai išsiaiškina, kad ženklai yra skirti informacijai priimti ir perduoti, t. y. komunikuoti; supranta, kas būtų, jei nemokėtume perskaityti ženklų, simbolių, piktogramų;
- patys mokosi kurti ženklus, kuriuose užkoduota norima perduoti informacija;
- per išvykas, veiklas, žaisdami vaikai mokosi skaityti, rašyti ir daro tai drąsiai, nebijodami suklysti;
- skatinamas ir ugdomas vaikų pastabumas, dėmesys aplinkai ir detalėms.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai supranta ir paaiškina mokėjimo skaityti ir rašyti privalumus ir teikiamas galimybes;
- skiria raides, skaitmenis nuo kitų ženklų ir simbolių;
- atpažįsta daugumą raidžių, skaitmenų, perskaito pavienius žodžius išskabose, reklaminiuose užrašuose, kt.;
- kopijuoja, imituoja patikusius užrašus, kuria savus;
- išreiškia savo mintis piešiniais, ženklais, rašto kalba;
- žino, kad yra ir nemandagių ženklų, vengia juos rodyti;
- naudojami skaitmeniniai įrenginiai (fotoaparatu, telefonu, vaizdo kamera ir kt.) sumanymams įgyvendinti;
- kurdami ženklus ugdo savo kūrybingumą.

1.

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

Istaigos kieme nupiešiama pėsčiųjų perėja, pakabinami, pastatomi įvairūs eismo ženklai, padedama žinomų prekių ženklų, vaikams pažįstamų maisto pakuočių, aplinkos objektų pavadinimų kortelių („žaidimų aikštelė“, „sūpuoklės“ ar pan.).

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Vaikų klausiami, kas paskatino juos atkreipti dėmesį į ženklus (ryte atvedantys šeimos nariai, grupės draugai, darbuotojai), su kuo apie tai kalbėjosi. Aiškinamasi, kam reikalingi ženklai, ar vaikai pažįsta pakeliui pastebėtus ženklus. Su vaikais pasikalbama, kokius ženklus jie mato eidami, važiuodami; ar pavyksta juos suprasti, perskaityti (jeigu kažkas parašyta); kodėl svarbu mokėti skaityti ir rašyti; kodėl svarbu suprasti, kas parašyta (pvz., išskabose, vitrinose – „Vaistinė“, „Kirpykla“ ir t. t.).

Vaikai dalijasi patirtimi, pasiūlo, ką norėtų sužinoti, ką veikti. Kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – stebėti, kokius ženklų yra aplinkui.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- kaip galima būtų pavadinti projektą (pvz., „Kelionė į ženklų šalį“, „Kokių ženklų yra aplink mus?“ ar pan.);
- kada ir kaip bus organizuojama išvyka, kokių saugumo reikalavimų joje reikės laikytis;
- kas projekte bus atsakingas už ženklų fotografavimą, jų atvaizdų perpiešimą ar spausdinimą;
- kokias menines ar kitas priemones jie norėtų naudoti kurdami ženklus;
- kur ir kaip bus tvirtinamas pagrindas surinktų ženklų sienai, kaip ji bus pildoma.

Susitarimai gali būti užrašomi prie įėjimo į grupę, ant didelio (A1) lapo, stendo. Namiškių nuomonė labai svarbi, nes jie puikiai žino, ką eidami namo mato, apie ką kalba vaikai.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: fotografavimo funkciją turinčių skaitmeninių įrenginių (fotoaparato, planšetės ar kt.), tvirto kartono, nenuplaukamų flomasterių lauke esančių daiktų ženklų kortelėms gaminti, didelio lapo (A1), klijų, žirklių.

# KOKIŲ ŽENKLŲ YRA APLINK MUS?

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Kartu su vaikais nusprendžiama, kokius ženklus, užrašus jie fiksuos per išvyką (įstaigų, gatvių, prekybos centrų, paslaugų įmonių pavadinimus, kelio ženklus, automobilių ženklus, pavadinimus, įvairius logotipus);
- pasiskirstę grupelėmis, vaikai fiksuoja pasirinktus ženklus;
- pasirinkę norimą techniką, priemones, vaikai individualiai kuria savo sugalvotus ženklus arba ženklus lauko aplinkoje esantiems daiktams pažymėti (pvz., „suolas“, „smėlio dėžė“, „sporto aikštelė“, „kelmas“, „varteliai“, „sūpuoklės“, kt.); pasinaudodami įvairiais ženklais, jie gali sukurti vietovės maketą;

- iš vaikų užfiksuotų, sukurtų ženklų gaminama „ženklų siena“; ji gali būti papildoma, keičiama;

- sukurti ženklai, užrašai panaudojami, pritaikomi vaikų kiemo žaidimuose; individualiai ar grupelėmis vaikai kuria trumpus pranešimus, savo mintis išreiškdami (šifruodami) piešiniais, ženklais, simboliais, pagal galimybes – žodžiais;

- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas galėtų būti tęsiamas grupėje (pvz., ieškoti ir registruoti įstaigos viduje esančius ženklus, kurti savus – realius ir fantastinius – ženklus, siūlyti naujas piktogramas IT įrenginiams (kompiuteriams, išmaniesiems telefonams) pažymėti ir t. t.



### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- tyrinės aplinką, fiksuos ženklus, juos grupuos, lygins, analizuos pagal paskirtį, turinį, reikšmes ir kt.;
- po išvykos pasirinktais ženklais, simboliais pavaizduos, ką matė, pristatys grupėi;
- per išvyką atsargiai elgsis gatvėje, kelyje;
- elgsis draugiškai – šypsosis, pritaris, dalyvis;
- išliks budrus ir atsargus, nelies nepažįstamų, įtartinų aplinkoje esančių daiktų;
- aiškinsis, kaip reikėtų tinkamai elgtis per išvyką, viešose vietose;
- paaiškins, kad ne visi ženklai gali būti priimtini;
- jausis priklausantis grupei – pasiūlys žaidimą, veiklą, projekto pratęsimo idėją ar pan.;
- aptars ženklų, logotipų spalvas, formas, jų simbolines reikšmes, derinimą;
- pasirinkęs menines priemones savo ženklui kurti;
- kurdamas ženklus tobulins savo sumanymus, juos sukonkretins, papasakos draugams, kaip tai turėtų atrodyti;
- kuriant ženklus, užrašus, logotipus, lavės vaiko gebėjimai pateikti netradicines idėjas, neįprastai spręsti problemas;
- stiprės vaiko gebėjimas idėjas paversti veiksmais, imlumas naujovėms, drąsa rizikuoti, gebėjimas planuoti ir valdyti sumanymus, idėjas, siekiant savo ir projekto tikslų;
- piešdamas ženklus, rašydamas užrašus, apmąstys ir interpretuos savo įspūdžius ir patirtį, įprasmins žinias ir patyrimą;
- naudos skaitmenines technologijas ženklams fiksuoti, informacijai rasti, derins skaitymo ir IT mąstymo įgūdžius;
- naudodamasis skaitmeniniais įrenginiais, išsiaiškins, aptars ir laikysis sutartų taisyklių.

### Į pagalbą pedagogui

Pasirinkęs projekto kryptį, pedagogas galėtų pasigilinti į aplinkos ženklų svarbą pradėdamas skaityti (pvz., *environmental print* metodas: 1 nuoroda), panašių projektų vykdymo patirtį (2 nuoroda), pasidomėti, kaip galima pasinaudoti aplink mus esančiais ženklais mokant(is) vaikus skaityti (3–4 nuorodos). Vykdamas projektą siekiama derinti individualią ir grupinę, bendrą veiklą. Verta susipažinti su įtraukiojo ugdymo principais. Naudinga pasidomėti skaitymo ir rašymo mokymosi sunkumų priežastimis (5 nuoroda), taip pat, kaip pasitelkiant ženklus galima lengviau organizuoti darbą su autizmo spektro sutrikimų turinčiais vaikais (6 nuoroda).



### Pasiūlymai tėvams

Tėvams rekomenduojama eiti kartu su vaikais į išvyką, padėti vaikams išvykoje fiksuoti artimiausioje aplinkoje esančius ženklus; ieškoti įvairių ženklų kelyje tarp namų ir įstaigos; atnešti iš namų įvairių prekių pakuočių su užrašais veikloms organizuoti, parodai surengti.

## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai supranta, kad norint perduoti savo mintis kitiems, reikia mokėti jas užrašyti žodžiais (raidėmis);
- rašymas lauke yra būdas sudominti vaikus rašymo veiklomis; pasiūloma veiklų įvairovė ir beribės galimybės, kurių negalima turėti patalpose, viduje;
- besikeičiantys įvykiai, sezoniškumas įkvepia ieškoti naujų rašymo gamtoje būdų, leidžia plėtoti vaikų kūrybingumui, idėjoms;
- žaisdami įvairius raidžių žaidimus, įvairiais būdais užrašydami simbolius, vaikai įtvirtina raidžių, skaitmenų pažinimą.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai skiria raides nuo skaitmenų ir kitokių ženklų, simbolių;
- atpažįsta ir užrašo daugumą raidžių ir skaitmenų;
- tinkamai laiko rašikliais virtusias priemones (šakeles, pagaliukus ir t. t.);
- supranta, kad kiekvieno galimybės, pastangos ir pasiekti rezultatai yra skirtingi, džiaugiasi savo pasiekimais, atliktais darbais.

1.

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

Lauke keliose vietose (smėlyje, sniege ar kt.) išraižomas pagalbos šaukinys SOS. Galima peržiūrėti straipsnį ar filmuką apie žmonių išgelbėjimą, pvz.:



6.

### Idėjos, kurias galima tęsti

- Savo vardo raidžių gaminimas iš pasirinktų medžiagų;
- grupės abėcėlės kūrimas (kiekvienas vaikas ant kortelės parašo jam žinomas raides; trūkstantas įrašo pedagogas);
- slaptas raštas, nematomas rašalas;
- išvyka į spaustuve.



2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Su vaikais pasikalbama, kodėl svarbu mokėti rašyti; ar jie žino, ką reiškia žodis SOS; kaip galima jį parašyti be rašymo priemonių; kaip galima rašyti gamtoje, nenaudojant popieriaus ir rašalo.

Išklausomi vaikų pasakojimai, patirtys, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – išbandyti, kaip galima rašyti neturint rašiklio.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Be rašalo, be pieštuko“, „Kaip rašyti be rašiklio?“ ir pan.);
- kaip ir kur bus bandoma rašyti;
- kokias individualias užduotis, pagal savo gebėjimus ir interesus, vaikai norėtų atlikti, kokias priemones tam reikės pasirinkti, pasiruosti.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių gali prireikti: įvairios gamtinės medžiagos, žirklių, ylos, peiliuko, vielutės, karoliukų, skalbinių virvės ar audinio juostelių, kitų lanksčių priemonių.

# KAIP RAŠYTI BE RAŠIKLIO?

### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- domėsis ir pagal išgales tyrinės raides, skaitmenis, kitus ženklus;
- modeliuos, formuos raides, skaitmenis, naudodamasis regos, lytėjimo, kinestetiniais pojūčiais, mąstymu, vaizduote;
- skirs bent kelių raidžių, skaitmenų konfigūracijas (išorinį vaizdą, kontūrą);
- aptars veiklos saugumą gaminant raidžių, skaitmenų antspaudus, veriant, kerpant ir pan.;
- nepasiduos, nepraras pasitikėjimo savimi susidūręs su rašymo sunkumais;
- saugos gamtą, aplinką, ieškodamas rašyti tinkamų gamtinių medžiagų;
- rašydamas gamtoje be rašalo ir rašymo priemonių, elgsis atsakingai, taupys gamtos išteklius;
- kurs raides, skaitmenis iš įvairių medžiagų, pasirinks derančias medžiagas, spalvas;
- pasirinks kūrybiniais sumanymams tinkamiausias priemones, iki galo užbaigs pradėtą darbą;
- apmąstys savo mokymosi procesą ir rezultatus – kaip pavyko pagaminti, įsiminti, atpažinti raides ir skaitmenis;
- pasirenkant įvairias priemones raidėms ir skaitmenims gaminti, lavės vaiko vaizduotę, intuityvumą, nestandartinis mąstymas, originalumas;
- stiprės drąsa rizikuoti, gebėjimas įtaigiai pasiūlyti draugams savo mintis, idėjas apie raidžių, skaitmenų kūrimą;
- prisimins, apmąstys ir interpretuos savo įspūdžius ir patirtį, sieks įtvirtinti savo žinias, pakartotinai vis iš kitų medžiagų gamindamas žinomas raides, skaitmenis;
- tęsdamas veiklas grupėje, gilindamasis į projekto sumanymus, naudosis IT galimybėmis – ieškos informacijos apie raidžių, skaitmenų gamybą iš įvairių medžiagų.

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Su vaikais aptariami ir išbandomi įvairūs galimi raidžių, skaitmenų rašymo būdai (pirštais, pagaliukais, pėdomis smėlyje ar sniege, vandeniu ant asfalto arba sniego ir kt.);
- į veiklas įtraukiami visi vaikai, ypač turintieji kalbos raidos sutrikimų (disleksiją, disgrafiją ir pan.) – jiems skiriamas individualus dėmesys ir pagalba;
- vaikai veria raides, skaitmenis, juos dėlioja, plėšo, kerpa (naudojamos gilės, kaštonai, pupos, nukritę medžių lapai, įvairi kita gamtinė medžiaga, aplinkoje randamos priemonės, žaislai ir t. t.);

- vaikams pasiūloma išbandyti antspaudavimo veiklą, naudojant žaislinius arba pačių pasigamintus antspaudus – iš daržovių, vaisių ar pan.;

- vaikai formuoja raides, skaitmenis iš skalbinių virvės, špagato, audinio ar kitų medžiagų ir juda jomis, susikibę gyvatėle, po vieną ar poroje su draugu;

- kartu su draugu ar draugais raides, skaitmenis vaikai vaizduoja kūnu, atliekama „raidžių joga“;

- organizuojama išvyka į parką, prie upės, ežero ir pan., ir ten raidės rašomos, dėliojamos spontaniškai – iš visko, ką vaikai randa;

- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas grupėje (pvz., raides ir žodžiai bus dėliojami iš netradiciškai panaudotų daiktų), bus ieškoma daiktų, panašių į raides, jie fiksuojami fotografavimo priemonėmis ir sukuriamas plakatas „Kitokios raidės“.

### Į pagalbą pedagogui

Pasirinkęs projekto kryptį, pedagogas pasidomi, kaip galima sukurti vaikų rašymui skatinti tinkamą aplinką. Naudinga pasidomėti, kaip priešmokyklinukai mokosi rašyti, pvz.:



kaip geriausia mokyti skaityti ir rašyti:



Atkreipiamas dėmesys į kalbos raidos sutrikimų turinčius vaikus – šis projektas yra itin palankus mokyti skirti ir atpažinti raides, skaitmenis, simbolius.

### Pasiūlymai tėvams

Namiškiai kviečiami drauge su vaiku rašyti raides ir skaitmenis per pasivaikščiojimus, keliones; fotografuoti ir kelti į šeimos nuotraukų albumą poilsiaujant užfiksuotas smėlyje, sniege, ant šaligatvio plytelių vaiko nupieštų, iš gamtinių medžiagų ar kt. sudėliotų raidžių, skaitmenų nuotraukas, taip pat padėti per grupės išvyką.

## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai supranta, kad mokytis pažinti raides (ir skaityti) galima dėmesingai stebint aplinką ir įžvelgiant raides netikėčiausiose vietose;
- stiprėja vaikų pastabumas detalėms, atkaklumas, gebėjimas taikyti žinias ir patirtį kitame kontekste;
- vaikai patiria, kad raidžių mokytis galima azartiškai, linksmai, žaidžiant.

1.

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

Pavasarij, rudenį ar žiemą, tvarkant aplinką, grėbiant lapus, kasant sniegą ar pan. atkreipiamas dėmesys, kad įrankis palieka tam tikras žymes. Ką primena grėblio dantukų piešinys smėlyje? Raidžių elementų galime įžvelgti ne tik vaiko piešinyje, bet rasti ir aplink save. Ar vaikai pastebi kai kurių daiktų ir raidžių formų panašumus? Kokie daiktai, augalai, statiniai, gyvūnai savo forma primena konkrečias raides? Ar gamtoje įmanoma surasti ir surinkti visas žinomas raides (abėcėlę)?

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Išklausomi vaikų pasakojimai, patirtys, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – ieškoti ir atrasti, kur slepiasi raidės.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Gamtos abėcėlė“, „Raidės gamtoje“, „Kur slepiasi raidės?“ ir pan.);
- kur ir kaip bus bandoma ieškoti pasislėpusių raidžių;
- suplanuojama, kaip bus užfiksuojamos, saugomos atrastos raidės ir kaip bus kuriama „lauko abėcėlė“;
- sutariama, kaip bus pateikiamas rezultatas (pvz., fotoparoda „Raidės lauke“, albumas „Lauko abėcėlė“).

Pasiūlymus, kaip galėtų prisidėti prie projekto, skatinami teikti ir namiškiai.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: piešimo, rašymo reikmenų, fotoaparato ar įrenginio su fotografavimo, filmavimo funkcijomis.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai supranta, kodėl svarbu išmokyti rašyti, skaityti;
- skiria raides nuo skaitmenų, kitokių ženklų, simbolių;
- pastebi raidžių formų panašumus ir skirtumus;
- atpažįsta daugumą raidžių;
- supranta, kad kiekvieno galimybės yra skirtingos, džiaugiasi savo darbais, pasiekimais.

6.

### Idėjos, kurias galima tęsti

- Žodžių kūrimas iš raidžių nuotraukų;
- mįslių apie raides kūrimas;
- Rytų šalių hieroglifai.

# KUR SLEPIASI RAIDĖS?

4.

### Projektinė vaikų veikla

• Vaikai pasirenka veikimo būdą (pasiskirsto į grupėles, poras ar individualiai) ir pradeda „raidžių medžioklę“: augalų, medžių šakų, daiktų, gyvūnų ar įvairių aplinkai esančių statinių (namų, tvorų, žaidimų aikštelės įrenginių) siluetuose ieško ir įžvelgia raides;

- fiksuoja (nuspiešia, nufotografuoja, nufilmuoja, ir t. t.) pastebėtas raides;

• tariai ir atrenka labiausiai pavykusias nuotraukas, kartu kuria „Lauko abėcėlės“ albumą;

- grupuoja objektus pagal raides (pvz., raidė „A“ – sūpuoklės, palapinė, lėktuvo pėdsakai danguje ir t. t.; raidė „O“ – obuolys, slyva, draugo veido ovalas, vandens ratilai, kanalizacijos dangtis ir pan.);



### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- įžvelgdamas raidžių elementus, stebės ir domės aplinką, gamtą, daiktais;
- ieškodamas „pasislėpusių raidžių“, stebės, analizuos, lygins daiktų ir raidžių formų panašumus, daiktų dydį, erdvinę padėtį;
- gebės sutelkti dėmesį į raidžių paiešką aplinkoje;
- judėdamas po teritoriją, nepamirš apie savo ir draugų saugumą;
- laikysis taisyklių ir susitarimų, ieškodamas „pasislėpusių raidžių“, aktyviai dalyvaus veikloje;
- pakvies kelis vaikus bendrai atlikti užduotis, pripažins ir vertins draugų pastangas, pasidžiaugs jų rastomis raidėmis;
- orientuosis įstaigos teritorijoje, platesnėje aplinkoje;
- įžvelgs grožį gamtoje, aplinkoje, išskirs formų, linijų detales, primenančias raidžių elementus;
- išsikels uždavinius ir ieškos įvairių būdų tikslui pasiekti, kliūtimis įveikti;
- paaiškins, kaip pavyko atpažinti raides, susieti gamtos linijas, siluetus su raidžių pavidalais;
- bandant įprastuose daiktuose rasti raidžių elementus, pavidalus, reikšis vaiko vaizduotė, nestandartinis mąstymas;
- lavės vaiko gebėjimas neįprastai spręsti problemas, kūrybiškai pažvelgti į užduotį;
- stiprės vaiko gebėjimas įtikinti draugus sekti pasiūlyta kryptimi, įžvelgti ir įtikinti kitus tuo, ką mato;
- gamtos, aplinkos linijas, formas lygins ir gretins su raidžių pavidalais, savo patirtį įprasmins kitame kontekste;
- kurs skaitmeninį turinį fotografuodamas, filmuodamas veiklas, rinkdamas medžiagą fotoalbumui „Lauko abėcėlė“

### Į pagalbą pedagogui

Naudinga veiklas organizuoti poromis, grupelėmis ir individualiai, atkreipiant dėmesį ir suteikiant pagalbą vaikams, turintiems specialiųjų ugdymosi poreikių, susijusių su kalbos ir kalbėjimo ir (arba) kitais sutrikimais. Pedagogui svarbu entuziastingai veikti kartu su vaikais, į veiklas lauke įtraukti specialistus, kitus įstaigos darbuotojus.

Pedagogui siūlytume susipažinti su raidžių paieškos lauko aplinkoje galimybėmis:



verta peržiūrėti ir panašaus projekto vaizdo įrašą:



### Pasiūlymai tėvams

Tėvai kviečiami kartu su vaiku ieškoti raidžių einant namo, keliaujant ar pan., jas fiksuoti, iš jų kurti žodžius, padėti vaikams pasidaryti fotoalbumą „Mano abėcėlė“.

## Kodėl projektas yra svarbus

- Domėjimasis ir rūpinimasis knygomis skatina vaikus pažinti raštą, skaityti;
- knygų vartymas ugdo vaikų gebėjimą svajoti, fantazuoti, mąstyti, pažinti įdomius dalykus, „keliuoti“, patirti nuotykių;
- per knygas dalijamasi jausmais, mintimis, sumanymais;
- į skaitymo skatinimo veiklas įtraukiama šeima;
- lavinamas kūrybingumas, praktinio problemų sprendimo gebėjimai – per užduotį, veiklą vaikai mokosi netradiciškai panaudoti aplinkoje esančius daiktus, juos pritaikyti aktualiai temai.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai supranta ir paaiškina, kad knygas skaityti smagu, kad veikėjų poelgiai padeda suprasti, kaip elgiasi, bendrauja, galvoja žmonės, ką jie jaučia ir kt.;
- noriai renkami skaitymo veiklą, pasirenka sau patogią vietą skaityti;
- klausosi skaitymų tekstų, pagal juos improvizuoja, kuria savo tekstus;
- pasakoja apie savo mėgstamas knygas, veikėjus, jų nuotykius, poelgius;
  - saugo knygas, kitus leidinius.

1.

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

Į lauką atsinešama daug knygų, patogus krėslas, paklotas ar pan. Vaikai pakviečiami prisijungti, susirasti sau patogią vietą. Įsitaikoma, kaip kam patogiu, ir pradeda vartyti knygas, skaityti.

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Artėjant Vaikų knygos dienai ar Spaudos atgavimo, kalbos ir knygos dienai, su vaikais pasikalbama apie tai, kodėl skaityti yra įdomu; kur ir kaip gauname knygų, kai norime skaityti; kur yra tekę matyti skaitančių žmonių (prie ežero, ligoninėje, autobuse ir t. t.); kur vaikai norėtų patogiai įsitaikyti, kad galėtų su malonumu vartyti knygeles, skaityti.

Išklausomi vaikų pasakojimai, patirtys, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – įsirengti lauke skaitymo erdvę.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Biblioteka lauke“, „Kur gyvena knygos?“ ar pan.);
  - kas ir kokią individualią skaitymo vietą norės įsirengti, kokios pagalbos ir kokių priemonių tam reikės;
  - kokia seka vyks lauko bibliotekos, skaitymo erdvės įrengimas;
    - kas, ką ir kam skaitys;
  - kaip bus fiksuojamos skaitymo lauke akimirkos.
- Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės lauko skaitymo erdvei, bibliotekai įrengti: įvairių didelių dėžių, seno avilio, nenaudojamo akvariumo, audinių, pintinės, įvairių dailės priemonių, knygų.

# KUR „GYVENA“ KNYGOS?

## Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- domėsis, naudosis artimiausios aplinkos daiktais (įrankiais, prietaisais), pritaikys ir pasinaudos jais, įgyvendindamas savo sumanymus – įrengdamas saugią skaitymo erdvę lauke;
- nusiramins, atsipalaiduos vartydamas, skaitydamas knygeles įsirengtoje skaitymo erdveje;
- džiaugsis klausydamasis ir pats bandydamas skaityti;
- suaugusiųjų prižiūrimas saugiai naudosis įrankiais, reikalingais skaitymo erdvei sukurti, kreipsis reikalingos pagalbos į suaugusiuosius;
- pasirinktinkamai apšviestą vietą skaityti, skaitydamas tausos ir saugos akis, pasirinktinkamą kūno padėtį;
- paaiškins savo sumanymus, išklausk draugus, derins savo veiksmus, džiaugsis bendru darbo rezultatu;
- kurdamas lauko skaitymo erdvę, veiks laisvai, išradingai, drąsiai;
- pasirinktinkamas priemonės, kurios labiausiai tiktų skaitymo erdvei apipavidalinti;
- dirbs susikaupęs, saugiai ir taupiai elgsis su naudojamomis priemonėmis, medžiagomis;
- supras ir kitiems paaiškins mokėjimo skaityti privalumus;
- reikšis vaiko vaizduotė ir fantazija, kai jis bandys pats kurti (improvizuoti);
- gebės pritaikyti turimą patirtį naujose situacijose (grupės bibliotekos patirtį taikys lauke);
- gebės planuoti ir valdyti sumanymus, paaiškinti juos kitiems, įtraukti kitus, kuriant skaitymo erdvę, knygų pristatymą ar pan.;
- gebės pasirinkti ir kitiems paaiškinti, kodėl išsinešti į lauką pasirenka būtent tokias knygeles;
- svarstys, diskutuos ir vertins, kuriuos darbus įmanoma atlikti pačiam, o kada reikalinga kitų pagalba;
- planuodamas tolimesnes veiklas grupėje ar ieškodamas informacijos apie kitų šalių vaikų skaitymo lauke patirtį, tikslingai naudosis skaitmeninėmis technologijomis.

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Vaikai pasirenka konkrečias priemones knygoms gabenti į lauką (pintinė, dėžė, lėlių vežimėlis ir pan.);
- padedami pedagogo, atrinka knygas;
  - tariasi, kur bus įrengiama lauko biblioteka, skaitymo erdvė, pasirenkamos atitinkamos priemonės dekoravimui, užrašams;



- aptaria ir išbando įvairius skaityti skirtų vietų įrengimo būdus. Pasinaudoja paprasčiausiais, prieinamais daiktais (kėdėmis, didelėmis dėžėmis, lauko baseiniais, kuriuos galima užpildyti kaštonais, pagalvėlėmis, turimais audiniais ir t. t.), pasitelkia šeimos narių, pedagogų, kitų įstaigos darbuotojų pagalbą;

- savo įrengtoje skaitymo vietoje vaikai klausosi suaugusiųjų skaitymų tekstų, mena mįsles, patys kuria, improvizuoja; pasikviečia jaunesniųjų grupių vaikus, bando skaityti, pasakoti jiems apie skaitytas knygas, veikėjus, jų nuotykius, poelgius;

- vaikai fotografuoja lauko erdves, kuriose jie skaito; surenka nuotraukų albumą, jį parodo šeimos nariams, jaunesniųjų grupių vaikams;

- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas grupėje (pvz., bus bandoma kitaip, įdomiau, išradingiau, patraukliau įrengti skaitymo erdvę, naujai ir kitoje grupės vietoje įkurti knygų, garso ir vaizdo įrašų, meno bibliotekėles; internete paieškoma įvairių lauko bibliotekų idėjų).

## Į pagalbą pedagogui

Pedagogui naudinga pasigilinti į kriterijus, kaip pasirinkti vaikams tinkamas knygas (1 nuoroda); pravartu pasitarti su pagalbos mokiniui specialistais dėl tinkamų, siūlomų knygų specialiųjų ugdymosi poreikių turintiems vaikams. Verta pasidomėti, ką siūloma skaityti vaikams, turintiems kalbos, kalbėjimo, intelekto raidos sutrikimų, taip pat visiems priešmokyklinio amžiaus vaikams (2 nuoroda); patartina pasidomėti M. Mažvydo bibliotekos vaikų literatūros specialistų rekomenduojamomis knygomis (3 nuoroda). Pasirinkęs projekto kryptį, pedagogas gilinasi į vaikų skatinimo skaityti lauke veiklas, idėjas (4 nuoroda), susipažįsta su intensyviai plintančia „knygų inkilų“ idėja (5 nuoroda).



## Pasiūlymai tėvams

Tėvai kviečiami padėti vaikui namuose įsirengti netradicinę, įdomią skaitymo erdvę (skaitymo kampelį, „namelį“, palapinę ar pan.), padraškinti vaikus, ateiti paskaityti jiems, atnešti knygų lauko bibliotekai ir jos skaitymo erdvei.

## Kodėl projektas yra svarbus

- Sukuriamos patrauklios, netradicinės skaityti skirtos vietos ir veiklos, kuriomis siekiama paskatinti vaikus skaityti;
- klausantis skaitomų istorijų, peržiūrint ir tyrinėjant paveikslėlius, kuriuose pasakojamos istorijos, skatinamas vaikų noras skaityti;
- skaitymas prisideda prie bendravimo ir socialinių įgūdžių, būtinų tolimesniam mokymuisi, ugdymosi.

1.

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

Vaikstant lauke galima stebėti, kas gyvena medžiuose. Kur nors medyje ant šakos pakabinti į gražų krepšelį įdėtą knygą ir ją „netyčia“ surasti.

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Kaip medžiuose gyvena paukščiai, vabalai ar kiti gyvi organizmai, ten gali kuriam laikui „apsigyventi“ ir knygos. Tik joms reikės įrengti namus. Ar yra tekę matyti namelių medžiuose, galbūt kažkas turi tokį namuose? O jeigu patys įkurtume skaityklą medyje?

Iš klausomi vaikų pasakojimai, patirtys, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – įsirengti skaityklą medyje.

6.

### Idėjos, kurias galima tęsti

- Garsinės pasakos ir kiti kūriniai;
- kaip gimsta knygos – nuo medžio iki spaustuvės;
- lauko scena, vaidyba, improvizacijos;
- lauko kino teatras.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai domisi knygomis, noriai renkasi skaitymo veiklą, išgyvena skaitymo džiaugsmą;
- mielai pasakoja apie savo mėgstamas knygas, veikėjus, jų nuotykius, poelgius;
- klausosi skaitomų tekstų, komentuoja ir interpretuoja veikėjų poelgius;
- seka girdėtas pasakas, deklamuoja, patys kuria, improvizuoja;
- gerbia ir tausoja knygas.



# KAIP ĮSIRENGTI SKAITYKLĄ MEDYJE?

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Skaitykla lauke“, „Kaip įsirengti skaityklą medyje?“ ar pan.);
- kokių priemonių reikės skaityklai medyje įsirengti, kokios suaugusiųjų pagalbos gali prireikti;
- kokias veiklas būtų galima atlikti medyje įrengtoje skaitykloje.

Su vaikais aptariama, kas gali praversti įrengiant skaityklą medyje: šakos, sėdmaišis, didelis skėtis, hamakas, įvairūs audiniai, antklodės ar pan.

4.

### Projektinė vaikų veikla

• Vaikai tariai, kur ir kaip bus įrengiamas namelis medyje, pasiskirsto darbais;

- suaugusiųjų padedami, vaikai įsirengia skaitymo namelį medyje (ar po medžiu);
- vaikai sutaria, kuria (užrašo) lankymosi namelyje taisykles;
- vaikai patys pasirenka knygas, laiką, kada norisi skaityti;
  - perskaitytas knygas, istorijas vaikai skatinami papasakoti kitaip: suvaidinti, padainuoti, sukurti istorijas ar minčių žemėlapi, perteikti judesiu, pirštukais, su lėlėmis ir t. t.;

• vaikams

pasiūloma pasinaudoti grupėje praktikuojamomis veiklomis ir perkelti jas į lauką (autorius kepurė, autorius kėdė ar pan.), susikurti personažą, apgyvendinti jį medžio skaitykloje, patikėti jam saugoti knygas tuomet, kai nėra vaikų, ir t. t.;

• pasikviečiami jaunesniųjų grupių vaikai, jiems skaitoma, pasakojama apie knygas;

• skaitymo namelyje skaitoma mažajam augintiniui (šuniukui, kačiukui, žiurkėnui ar kt.), taip pat lėlei, kitam mylimam žaislui;

• žaidžiami stalo žaidimai, kuriuose reikėtų skaityti užduotis ar patiems kurti istorijas (pasakojimo kūrimo kauliukai ar pan.);

• susitariama,

- kokios dovanos gali būti daromos skaitymo nameliui: pagaminami lapeliai su perskaitytų knygų pavadinimais, veikėjų vardais, įdomiais knygose rasta žodžiais, autorių pavardėmis; medis papuošiamas skaitytų kūrinių veikėjų piešiniais, lipdiniais, konstravimo darbais ir t. t.;
- vaikai paskatinami tartis, išsikelti bendrus grupės tikslus – perskaityti tam tikrą skaičių knygų, susikurti skaitymo ritualus;
- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas grupėje (pvz., bus įkuriamas skaitykla koridoriuje, palangės skaitykla ar pan., bus „auginamas“ knygų medis iš perskaitytų knygų ir t. t.).

### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- įvairiais būdais (jūtimais, mąstymu) tyrinėti aplinką, gilintis į knygų turinį, ten aprašomus įvykius, reiškinius ir pan.;
- ieškodamas atsakymų, sprenddamas problemas, darydamas su skaitykla medyje susijusius sprendimus, elgiasi atsakingai (taupys išteklius, rūpinis aplinkos švara ir t. t.);
- skaitydamas knygeles nusiramins, atsipalaiduos, pailsės;
- skaityti pasirinktą patogią, saugią ir sveikatai palankią aplinką, vietą, tausos akis, skaitydamas pasirinktą tinkamą kūno padėtį;
- įvardys, kuo jis yra panašus į kitus vaikus ir kuo nuo jų skiriasi – savo pomėgiais, skaitomų knygų pasirinkimu ir t. t.;
- susitelks į skaitymo veiklą, išlaikys dėmesį; susidūręs su sunkumais nepasiduos, kreipsis pagalbos, supratęs, kad jos reikia;
- pasirinktą tinkamą priemonę skaityklai medyje įrengti, medžiui puošti, dovanoms gaminti;
- ugdysis gerą literatūrinį skonį, estetinę nuovoką, atsiirinkdamas vertingus kūrinius, knygas, vertindamas knygų iliustracijas;
- supras ir kitiems paaiškins skaitymo privalumus, domėsis knygomis;
- išsikels sau tolimesnius uždavinius, sieks juos įgyvendinti;
- pasirinktą originalią idėją, kaip pristatyti, reklamuoti skaitytą ar girdėtą knygą, veiks savarankiškai, nekartodamas draugų pasiūlymų;
- gebės planuoti ir valdyti sumanymus, paaiškinti juos kitiems, įtraukti į bendrą veiklą kuriant skaitymo erdvę, knygų reklamą ar pan.;
- atsiirinkti norimas skaityti knygas pagal sau suprantamus ir paaiškinamus kriterijus;
- internete ieškos informacijos apie skaitymo namelius, skaityklų medyje idėjų.

### Į pagalbą pedagogui

Suprantama, kad nebūtinai bus lipama skaityti į medį, tai gali būti tik fantazijos reikalas, viskas gali būti kuriama ant žemės, po medžiu.

Pedagogas pasidomi siūlomomis skaityti knygomis vaikams:



skaitytojo ugdymo patarimais:



Į projektą reikėtų įtraukti visus vaikus, pasiūlyti kiekvienam pasirinkti veiklą pagal savo išgales, polinkius ir gebėjimus.

### Pasiūlymai tėvams

Tėvai pakviečiami papasakoti, kur patys labiausiai mėgo skaityti, gal patys turėjo tokius namelius; paraginami padėti vaikams įsirengti namelį medyje, atvykti paskaityti vaikams, dalyvauti knygų pristatyme.



Stebiu, klausinėju,  
tyrinėju, pažįstu,  
suprantu

## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai pažįsta gyvąją gamtą, ją gerbia, saugo ir puoselėja;
- tyrinėja bičių gyvenimą, dalijasi pastebėjimais;
- atlikdami praktines veiklas (pvz., gamindami medaus korį, avilį, žvakes ir kt.), naudoja įvairias medžiagas.

### 5. Vaikų pasiekimai – atradimai

- Pasakoja apie bites, bičių šeimą, bičių darbus šeimoje;
- nusako, kaip bitės atrodo, kur gyvena, kaip jos prižiūrimos, maitinamos;
- pagrindžia savo teiginius apie bites, daro išvadas, dalijasi jomis su kitais;
- gamina bičių korį, išmoksta šešiakampio pavadinimą, lygina, matuoja;
- išbando įvairius raiškos būdus ir priemones (pvz., tyrinėja, naudoja IT priemones, šoka, dainuoja, lipdo ir kt.);
  - veikia kartu, bendradarbiauja.

### 6. Idėjos, kurias galima tęsti

- Ekologija, gamtosauga, aplinkosauga;
- kas kenkia bitėms;
- kas ištikyt pasaulį, jeigu bitės išnyktų;
- ekskursijos pas krašto tautodailininkus, amatininkus, įdomius žmones;
- senovės amatai, įrankiai;
- senovės verslai.

### 1.

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

Į grupę atnešti daiktai: žydinti gėlė, geltonas ir juodas audinys, bitininko kaukė ir kt. Skanauti paruošti indeliai su bičių produktais (medus, bičių duonelė, korys ir pan.). Vaikai ragauja ir spėlioja, bando paaiškinti, kokie tai daiktai (pedagogas turėtų išsiaiškinti, ar ugdytiniai nėra alergiški šiam produktui).

Intriga toliau kuriama menant mįsles („Mažas vyrukas, aštrus kirvukas“, „Kas užia be vėjo?“, „Su sparnais, bet ne paukštis, su kailiu, bet ne žvėris“ ir kt.). Pritaikytoje, patamsintoje pavėsinėje vaikams kartu su vaikais žiūrimas filmas „Bitė Maja“:



### 2.

#### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Vasarą, kai pievose ir gėlynuose žydi daugelis augalų ir gėlių, vaikai pasakoja, kokiomis aplinkybėmis pirmą kartą pamatė bitę, avilį, bičių spiečių. Klausama, ar kas nors matė bitininką sukančią medų?

Vaikai pabando atsakyti į klausimą, ką reiškia būti darbščiam kaip bitė. Išsiaiškinę posakio reikšmę, vaikai pasakoja apie pažįstamus darbščius, įdomius žmones. Vaikai pasiūlo piešti bites, gaminti avilio maketą, susipažinti su medingais augalais, kepti meduolius, gaminti žvakes.

Kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – pažinti bičių gyvenimą.

### 3.

#### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas („Kokių dovanų mums teikia bitės?“, „Ką reiškia posakis „darbštus kaip bitė“?“, „Iš kur atsiranda medus?“ ir kt.);
- kokias veiklas jie norės atlikti;
- kas ir už ką bus atsakingas projekte.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: orkaitės, įvairių formelių meduoliams, virtuvės indų ir įrankių, jogurto indelių, klijų pistoleto, klijų lazdelių, lipalo, teptukų, kempinėlių, rankšluostinio popieriaus, guašo, palečių, medaus, planšetės ar kompiuterio, spalvoto spausdintuvo, projektoriaus, garso kolonėlių, ekrano, 3D pieštuko, kartono, vaško lakštų, lininių siūlų.

# IŠ KUR ATSIKIRANDA MEDUS?

#### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- pasakos draugams, pedagogui savo patirtį, pastebėjimus, kels klausimus ir ieškos atsakymų;
- išlaikys dėmesį, susidūręs su sunkumais nepasiduos;
- paaiškins, kam reikalingos taisyklės ir susitarimai;
- domėsįs sveika mityba, supras, kuo naudingas ir kada gali būti kenksmingas medus;
- suvoks saldumynų žalą, palygins ir paaiškins, kuris desertas naudingesnis;
- girdės ir supras, ką kiti pasakoja apie bites, avilius ir pan.;
- mokysis suprasti perkeltine reikšme vartojamus žodžius (*gelia lyg bitė*);
- kurs bitę, avilį, panaudodamas įvairias medžiagas (taip pat ir antrines žaliavas);
- kurs individualų darbą ir jį pritaikys bendrame projekte;
- kurs bičių, medingų augalų nuotraukas parodai;
- vykstant projektui vaikas bandys surinkti informaciją apie bites sisteminti ir, naudodamasis įvairiomis priemonėmis, pritaikys projekto tikslui pasiekti;
- vykstant projektui lavės vaiko vaizduotė, plėsis ir įvairūs interesai, akiratis, supratimas apie bites, jų gyvenimą. Jis ieškos, ras ir kūrybinėmis priemonėmis sieks rezultato;
- stiprės vaiko gebėjimas idėjas apie bites paversti konkrečiais dirbiniais ar gaminiais, jis drąsiai taikys naujoves savo tikslui pasiekti;
- prisimins, apmąstys ir interpretuos savo įspūdžius ir patirtį, sieks įprasminti savo žinias ir patyrimą praktinėje veikloje;
- vykstant projektui, suaugusiojo padedamas, naudodamasis skaitmeninėmis technologijomis (kompiuteriu ar planšete), skirtinguose informacijos šaltiniuose ras informaciją ir pasidalys ja su grupe.

### 4.

#### Projektinė vaikų veikla

- Vaikai namuose išsiaiškina, ar tarp jų artimųjų yra bitininkų, jei taip, pasikviečia į grupę, klausosi pasakojimų;
- vaikai, padedami suaugusiųjų, renka informaciją apie bites ir jų gyvenimą, dalijasi ja;
- gali būti organizuojama išvyka į bityną;
- pasikalbama apie tai, kas yra bičiulis, bičiulystė;

- aiškinamasi, kuo medus naudingas (arba kenksmingas);
- padedami pedagogo vaikai gali sukurti scenarijų ir suvaidinti „Bičių gyvenimą“;
- „bites“ galima „sutupdyti“ į pačių pasigaminatą „avilį“;
- vaikams pasiūloma paieškoti informacijos apie medingus augalus. Iš rastių paveikslėlių vaikai kuria medingų augalų fototapetą (ant jo pakabinamos vaikų sukurtos bitutės);

- iš vaško lakšto gaminamos žvakės; jas gamindami, vaikai tyrinėja – aptaria geometrines formas, žvakių storį, aukštį, jas matuoja ir palygina (organizuojama žvakių gamybos edukacinė išvyka);
- baigus veiklą, dainuojamos dainelės, kuriamos choreografinės kompozicijos, šokiai, skaitoma knygos apie Mikę Pūkuotuką ištrauka ir kt.;

- tęsiant projektą grupėje, vaikai pasirenka, kokių būdu gamins bitę (3D spausdintuvu, iš popieriaus, antrinių žaliavų (pvz., jogurto indelių), sūrios tešlos, plastilino, kitų medžiagų, vaikams pasiūloma pagamintas bites dekoruoti; vaikai puošia, dekoruoja korio trafaretą, įkljuoja ar kitaip pritvirtina pasigaminatą bitę, apžiūri naują geometrinę formą – šešiakampį; geriami arbata su medumi; gaminama meduolinė tešla, ji pabrandinama ir gaminami meduoliai, kuriuos vaikai dekoruoja.

#### Į pagalbą pedagogui

Pasitarus su vaikais ir tėvais, keliamą ekologiniais takais, organizuojamos išvykos į regioninius parkus, draustinius. Ten vaikams sudaroma galimybė klausytis gamtos garsų, užusti kvapus, mėgautis spalvomis. Su vaikais kalbama apie gamtą, atsakoma į jiems kylančius klausimus. Į projektinę veiklą įtraukiami visi vaikai – ir uždaresni, santūresni; stengiamasi, kad nė vienas vaikas neliktų nuošalyje. Jeigu grupėje yra vaikų su negalia, naudinga pasinaudoti idėjomis, kurios siūlomos leidinyje „Užsiėmimai lauke vaikams, turintiems negalią“.

Naudingos nuorodos:

Apie bičių šeimą ir darbų pasiskirstymą bičių šeimoje:



Bitutės šokiai:



Bitininkystė ir bitės:



Pievos garsai:



## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikas tyrinėja, stebi ir ieškodamas atsakymų pažįsta gamtą;
- supranta, kad tyrinėti, eksperimentuoti, kurti galima ir gamtoje;
- stengiasi būti atsakingas vartotojas;
- augindamas daržoves, sodindamas vaismedžius, mokosi įsivaizduoti būsimą rezultatą, ugdo kantrybę, atkaklumą.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikas domisi ir savarankiškai ar suaugusiųjų padedamas augina augalus;
- pasakoja apie savo turimą (ar norimą turėti) augalą;
- komentuoja, kaip augalai atrodo, kur auga, kaip prižiūrėti;
  - skiria daržoves, vaisius ir supranta jų naudą;
- lygina daržovių ir vaisių savybes, skaičiuoja, matuoja įvairių daržovių ir vaisių dydį, svorį;
- pasakoja, ką stebėjo, matė, tyrinėjo savo aplinkoje, nurodo, kur panaudos įgytą patirtį;
  - savais žodžiais paaiškina savo potyrius;
- supranta, kad tyrinėti, eksperimentuoti, kurti galima ir gamtoje;
  - supranta, kad kiekvieno pastangos yra labai vertingos bendram tikslui pasiekti;
  - palaikia darbo rezultato, yra kantrus, atkaklus;
  - vartoja atsakingai (stengiasi plonai lupinti daržoves ar vaisius, lupenas kompostuoja, arba, pvz., pupelių ankštis naudoja atlikdamas kūrybinius darbelius ir t. t.).

6.

### Idėjos, kurias galima tęsti

- Gėlių auginimas;
- egzotinių kraštų augmenija ir pan.;
- šiltnamiai, sveika mityba;
- ekologinis ūkis;
- valgių receptai.

1.

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

Ant pievelės pintinėje sudedami įvairūs vaisiai ir daržovės (dalis vaisių ir daržovių gali būti atvežti iš svetur). Vaikams siūloma atskirti vaisius nuo daržovių. Diskutuojama, kurias daržoves galima užsiauginti darže, o kurių – ne, kokie vaisiai auga Lietuvoje, o kurie – ne, kaip vaisiai, daržovės auginami (sodinami, laistomi, tręšiami, ravimi), kiek laiko reikia jiems užaugti.



2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Vaikai pasakoja savo patirtis: kur galėjo matyti įvairias daržoves ir vaisius augant, gal kuris nors iš vaikų daržoves augina pats. Vaikai pasiūlo įsirengti daržą darželio kieme, jame pasisėti daržovių ir jas auginti arba pasodinti vaismedį (obelaitę, slyvaitę, vyšnaitę) ir jį prižiūrėti, tikintis, kad po kelerių metų bus galima ateiti ir pamatyti, kokius vaisius jis veda. Sutariama, koks bus projekto tikslas – auginti daržoves ir vaisius darželio kieme.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Kas auga darželio kieme?“, „Ką galiu užsiauginti pats?“ ir pan.);
  - kas bus už ką atsakingas projekte, kada projektas prasidės, kas bus sėjama ir sodinama, kada būtų galima nuimti derlių, kas bus daroma su derliumi.
- Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: kastuvų, kaubtuvų, grėblių, darbinių pirštinių, tuščių jogurto ar varškės indelių, plastikinių kibirėlių, žemių, sėklų, lentų, medvaržčių, akumulatorinio suktuko, pjūklo, matavimo įrenginio, ilgų lazdyno ar karklo karčių, virvės, kuoliukų augalams priišti, laistytuvo, telefono ar kitų išmaniųjų įrenginių, didelių popieriaus lapų ir kt.

# KĄ GALIU UŽSIAUGINTI PATS?

## Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- pasakos draugams, pedagogui apie savo patirtį, teiks pastebėjimus, kels klausimus ir ieškos atsakymų;
- padedamas suaugusiųjų, tausos gamtinę aplinką;
- dalysis patirtimi, mintimis, kartu spręš problemas;
- dirbs susikaupęs, ugdytis įgūdžius dirbti tvarkingai, atsakingai;
- su suaugusiais ar savarankiškai tvarkys aplinką, baigs pradėtą darbą;
- vaikai susipažins su daržovių svarba, norint maitintis sveikai, ir bandys jas įtraukti į savo racioną;
- stebėdami augančias daržoves, tinkamai reikš savo emocijas, paaiškins, kas sukėlė vieną ar kitą emociją;
- ragaus užaugintas šviežias daržoves, diskutuos apie sveiką mitybą;
- laikysis asmens higienos: po darbo darže tinkamai nusiplaus rankas;
- bandys skaityti informaciją, pateiktą ant sėklų pakelių (pavadinimai, sėjimo instrukcijos ir kt.);
- gamins užrašus (lenteles, korteles) pasėtiems (auginamiems) augalams pažymėti;
- formuodami lysves, sodindami, sėdami, augindami daržoves, stebėdami augalų spalvas ir formas, ugdytis gamtos grožio pajautimą;
- projektuos ir kūrybiškai statys pavėsinę iš vytelių ir atramą vijoklinei pupelei;
- vykstant šiam projektui, vaikas bandys surinkti informaciją sisteminti, ras panašumų ir skirtumų, darys išvadas, taikys kasdieninėje veikloje;
- vykdomos praktinės veiklos leis kūrybiškai spręsti susidariusias situacijas, bus ugdomi atsakingo vartojimo įpročiai;
- stiprės vaiko gebėjimas idėjas paversti konkrečiais gaminiais; vaikas mokysis palyginti, kiek kainuoja jo užaugintos daržovės ir kokia jų kaina parduotuvėje, ūkininkų turguje;
- analizuos, kas tai yra ekologinis ūkis, kuo jis skiriasi nuo įprasto;
- atlikdamas įvairias kūrybines užduotis, atrinks ir pritaikys tam tinkamas įgytas žinias;
- suaugusiojo padedami vaikai naudosis skaitmeninėmis technologijomis (kompiuteriu ar planšete), skirtinguose informacijos šaltiniuose ras informaciją ir ją pasidalys su bendraamžiais;
- vykstant projektui fotografuos kurias nors auginamos daržovės pokyčius, juos sistemins ir pabaigoje pristatys projekto draugams.

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Darželio teritorijoje išrenkama tinkama vieta daržui;
  - numatomas lysvių ilgis, aukštis, skaičiuojama, kiek ir kokių medžiagų reikės;
- įrengiamos lysvės ir kompostinė; su vaikais susitariama, kokias daržoves jie augins;
  - vaikai su tėveliais vyksta į prekybos centrą, apžiūri stendus su sėklomis, renkasi ir perka norimas sėklas, išnagrinėja ant pakelio nurodytą informaciją;
- vaikai, diskutuodami tarpusavyje ir tarmiesi su suaugusiais, sprendžia, kuri vieta yra palankesnė kokioms daržovėms augti, pasėja jas, stebi jų dygimą, augimą, žydėjimą, derėjimą, visus pastebėjimus aptaria, kai ką fiksuoja piešiniais, nuotraukomis;
- daržas ravimas, laistomas, prireikus, įrengiamos atramos augalams;

- išravėtos piktžolės, lapai kompostuojami įrengtoje kompostinėje;

- užaugintos daržovės sveriamos, matuojamos, lyginamos;
- iš užaugusio derliaus gaminamos įvairios salotos ar tiesiog ragaujama ir aptariamas skonis, spalva, kitos savybės;

- organizuojama išvyka į parduotuvę, ūkininkų turgų; atliekamas kainų tyrimas (lyginamos kainos, diskutuojama, kas lemia kainą ir pan.), aptariama, kiek kainuotų pačių užsiaugintos daržovės, vaisiai;

- pasikalbama ir apie tai, kad yra darbų, profesijų, kurių atstovai savo darbo vaisius pamato toli gražu ne iš karto, kad reikia išmokti kantriai laukti. Kokios tai profesijos? Vaikai siūlo savo atsakymus; diskutuojama;

- projektas tęsiamas grupėje – galima sėti kai kurias daržoves, įrengti „daržovių palangę“: auginti svogūnus, prieskonines žoleles ir pan. ir stebėti jų augimo ciklą, o pastebėjimus fiksuoti (piešiniais, nuotraukomis, sutartiniais ženklais).

- vaikams pasiūloma daržo lysvės gale iš lazdyno ar karklo vytelių įrengti atramas ir suformuoti pavėsinės karkasą, o aplink jį pasėti vijoklines pupeles. Pupelėms užaugus, pavėsinėje bus puiku pailsėti, nusiraminti, pažaisiti su draugais. Vaikai stebi, kaip pupelės stiebiasi aukštyn ir kaip formuojasi pavėsinė;
- jei yra galimybė, vaikai drauge su pedagogu ar kuriuo nors iš tėvelių darželio kieme sodina vaismedį. Paaiškinama, kad vaismedis auga lėtai, todėl jo vaisiais greitai pasidžiaugti vargu ar pavyks, bet vaikų pasodinto vaismedžio vaisiai džiugins kitus vaikus, o po keleto metų ir patiems bus galima pamatyti sodinto medelio vaisius;

## Į pagalbą pedagogui

Pedagogas pasidomi daržovių ir vaisių auginimo sąlygomis, daržo įrengimo galimybėmis darželio kieme, daržovių nauda žmogaus organizmui. Vykstant projektui atsiveria daug galimybių individualizuoti, aktualizuoti ugdymo(si) procesą; tai taip pat yra patogi galimybė įgyvendinti įtraukiojo ugdymo principus. Į veiklas lauke kartu dirbti galima pasikviesti kitus įstaigos pedagogus ir darbuotojus.

S. Paltanavičius. Jei tu slieko nepažįsti. Debesų ganyklos, 2018.

## Pasiūlymai tėvams

Namiškiams pasiūloma padėti darželyje įrengti pakeltas lysves, kompostinę. Tėvai kartu su vaiku apsilanko sėklų parduotuvėje ir išsirenka norimų pasėti daržovių sėklų. Daržovių parduotuvėje nusiperkama jau užaugintų daržovių, kad vaikas matytų, kas iš jų sėklų išauga. Tėvai padeda vaikams rasti informacijos apie daržovių auginimo sąlygas; šia informacija vaikai galės pasidalyti grupėje.

## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai patirs pažinimo džiaugsmą, pažins dangaus kūnus, savo atradimais dalysis su kitais;
- tyrinėjami ir ieškodami atsakymų, pažins negyvosios gamtos reiškinius;
- savais žodžiais paaiškina savo pastebėjimus apie skirtingais metų laikais gamtoje vykstančius pokyčius;
- gebės dirbti komandomis, išmoks išklausti kito nuomonę ir laikytis susitarimų.

1.

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

Kiame pastatoma didelė palapinė, ji naudojama kaip mažas planetariumas (arba naudojama audeklu pritemdyta lauko pavėsinė). Palapinės (ar pavėsinės) lubose iškabinamos LED girliandos, imituojančios žvaigždėtą dangų, Mėnulį. Vaikams pasiūloma pažiūrėti filmą apie Mėnulį ir įsivaizduoti, kaip būtų galima pakilti iki dangaus ir pasiekti žvaigždes.



2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Pritemdytoje palapinėje arba pavėsinėje su vaikais kalbami apie negyvosios gamtos reiškinius, dangaus kūnus, kuriuos jie mato dieną ir naktį. Išklausomi vaikų pasakojimai, patirtys, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – pažinti dangaus kūnus.

6.

### Idėjos, kurias galima tęsti

- Saulės įtaka augmenijai ir gyvūnijai;
- kometos, palydovai;
- Mėnulio ir Saulės užtemimai.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai paaiškina, kodėl įdomu stebėti gamtoje vykstančius reiškinius;
  - pažįsta dangaus kūnus;
- stebi ir interpretuoja pokyčius, vykstančius danguje;
  - pažįsta Mėnulio fazes;
- įvardija kelių (1–2) žvaigždžių pavadinimus, geba juos atskirti nuotraukose;
- pasakoja, komentuoja apie dangaus kūnus;
- dirba grupelėmis, išmoka išklausti kito nuomonę ir susitarti;
- dalijasi emocijomis, įspūdžiais, patirtimi, savais žodžiais pasakoja, ką patyrė ir sužinojo.

# KAS MUMS ŠVIEČIA IŠ DANGAUS?

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Vaikams pasiūloma išvyka į Lietuvos etnokosmologijos muziejų, Vilniaus universiteto planetariumą ar į „Cosmos Paukščių taką“ (jei tokių galimybių nėra, paieškoma virtualių kelionių projekto tema);
- darželio kieme pastatytoje palapinėje ar pavėsinėje, uždengtoje tamsiu audeklu ar daržo plėvele, žiūrėti filmai (ar jų ištraukos) ir vėliau aptariami (pvz., *Le Voyage Dans la Lun (A Trip to the Moon)*, Georges Méliès (1902));
- vaikai stebi dangaus kūnus per 3D akinius (telefonuose įdiegus programas apie dangaus kūnus ar pan.);

- vaikams pasiūloma piešti ar lipdyti dangaus kūnus, žvaigždes, iš jų, žiūrint į paveikslėlius, nuotraukas, dėlioti žvaigždžius, susipažinti su jų pavadinimais;

- projekto pabaigoje kiekvienas vaikas, pasirinkęs labiausiai patikusius dangaus kūnus, juos nulipdo ar nupiešia; šie darbai eksponuojami parodoje;

- pabaigtus kūrybinius darbus vaikai fotografuoja; projektas tęsiamas grupėje, dirbinius ir nuotraukas eksponuojant grupės erdvėse ar grupės interneto paskyroje.

- vaikai stebi dangaus kūnus ir iš gamtinės medžiagos juos vaizduoja, dėlioja ant žolės ar grindinio;

- susiskirsčius į grupes, vykdomos skirtingos veiklos: pasirūpinama įvairiomis priemonėmis (pvz., kartoninėmis dėžėmis, lipnia juoste, žirkėmis ir pan.) ir konstruojamas kosminis laivas, smėlio dėžėje statomas Mėnulio miestas, konstruojamas Saulės, Žemės, Mėnulio išsidėstymo maketas, Mėnulio fazių kalendorius, kuriame saulės laikrodis, matuojami draugų ar kieme esančių objektų šešėlių dydžiai, ilgiai;

### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- kurdami erdvėlaivį, statydami miestą, konstruodami dangaus kūnų maketą, vaikai tarsis su grupės nariais, kartu spręš iškilusias problemas;
- ugdysis atsakomybės jausmą;
- žiūrėdamas filmą apie dangaus kūnus, tam tikrą laiką gebės sukaupti dėmesį;
- baigęs veikti, susitvarkys pats (pvz., nusiplaus rankas), paliks tvarkingą veiklos vietą lauke;
- kirpdamas, klijuodamas lavinsis smulkiąją motoriką;
- atidžiai išklausk draugo, pedagogo pasakojimų apie įvairius dangaus kūnus ar patarimų dėl atliekamų darbų, veiklų;
- aiškiai, nuosekliai apibūdins savo potyrius;
- rašys, perskaitys dangaus kūnų pavadinimus;
- domėsis leidiniais apie dangaus kūnus;
- kurs menamą Mėnulio miestą, erdvėlaivį, Saulės, Žemės, Mėnulio išsidėstymo maketą, konstruos dangaus kūnų modelius;
- lipdys, pieš, aplikuos patikusius dangaus kūnus;
- bandys išsiskirti tolesnius uždavinius; apmąstys ir apibendrins savo mokymosi procesą ir rezultatus;
- lavės gebėjimai pateikti ir įgyvendinti netradicines idėjas, pvz., sukonstruoti erdvėlaivį;
- stiprės vaikų gebėjimas planuoti ir valdyti projektinius sumanymus, projekto apie dangaus kūnus idėjas paversti veiksmais;
- atrinks įgytas žinias ir kritiškai įvertins savo patyrimą, kurs saulės laikrodį ir kt.;
- internete ieškos informacijos apie erdvėlaivių ar Saulės sistemos maketų kūrimą.

### Į pagalbą pedagogui

Pedagogas paskaito vaikams pasakų ar legendų apie dangaus kūnus, parodo filmukų, atskleidžia įdomių faktų ir pan. – paskatina vaikus pakelti akis nuo žemės į dangų. Pedagogui vertėtų pasidomėti dangaus kūnais, programomis apie dangaus kūnus, sukurtais išmaniesiems įrenginiams, pvz.:



(All About the Moon: Astronomy and Space for Kids),



(Over (to) The Moon),

kitais šaltiniais (pvz., R. Kerrod. Žvilgsnis į žvaigždes. „Mūsų knyga“, 2005; 500 klausimų ir atsakymų. Enciklopedija vaikams. „Debesų ganyklos“. 2016), veidrodžių kambariu „Cosmos Paukščių take“, kuriame sukuriama begalybės pojūtis, viduje girdimi garsu paversti žemės elektromagnetiniai virpesiai, o elementų visuma sukuria kosmoso erdvės jausmą.

### Pasiūlymai tėvams

Namiškiams pasiūloma parūpinti dėžių „erdvėlaiviu“ konstruoti, pagelbėti organizuojant išvykas, parinkti ir atnešti į grupę spaudinių, leidinių ar knygų apie dangaus kūnus; kartu su vaiku stebėti Mėnulio fazes ir kt.

## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai tyrinėja ir pažįsta aplinką, daiktų sąrangą, patiria pažinimo džiaugsmą;
- vaikai domisi įvairiais statiniais, analizuoja pavyzdžius, teikia savo idėjas, projektuoja ir konstruoja statinius, išbando juos, gamina maketus;
- skiria, pavadina daiktų formas, jų dydį ir erdvinę padėtį.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Renka informaciją apie tiltus įvairiuose šaltiniuose (pvz., albumuose, knygose, internete), pristato ją kitiems grupės vaikams – dalijasi savo atradimais;
- konstruoja įvairių formų tiltus, jų maketus;
  - atpažįsta pagrindines geometrines formas, nusako erdvinę padėtį (aukštai, žemai, kairėje, dešinėje ir t. t.);
  - matuoja, palygina konstrukcijų stiprumą.

6.

### Idėjos, kurias galima tęsti

- Ilgiausi, didžiausi, seniausi Lietuvos, Europos, pasaulio tiltai;
- draugystės tiltai tarp žmonių;
- bokštų, dangoraižių, kelių, geležinkelių statyba;
- žmonių, dirbančių toje srityje, profesijos;
  - eksperimentai su statiniais iš popieriaus (pvz., „dangoraižiais“);
  - patvariausios konstrukcijos.

1.

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

Organizuojama išvyka prie netoliese esančio tilto. Prie jo pasikalbama, diskutuojama, kam reikalingi tiltai, kokių būna tiltų (pėsčiųjų, transporto ir kt.), kokių jie būna formų, dydžių ir t. t. Žingsniais ar kitu būdu išmatuojamas nedidelio tilto ilgis ir plotis (užtikrinamas vaikų saugumas).

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Apibendrinus vaikų mintis apie matytus tiltus, rodomos nuotraukos, filmai:



Kartu su vaikais aptariamos projekto galimybės ir pasirenkama priimtinausia kryptis.

Vaikams pasiūloma nuvykti prie artimiausio tilto, surinkti informaciją apie įvairius tiltus: viadukus, „beždžionių“ tiltus kalnuose, tiltus per prarajas, pakeliamuosius tiltus, įspūdingiausius pasaulio tiltus ir kt., juos piešti, statyti, išbandyti. Su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – pastatyti savo tiltą.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Kas jungia krantus?“, „Kam reikalingi tiltai?“ ir kt.);
- kada ir kur vyks tiltų statyba, kokia paroda planuojama projekto pabaigoje (piešinių, tiltų nuotraukų, knygų apie tiltus, darbų nuotraukų ar pačių pasidarytų darbų).

Su vaikais aptariamos reikiamos priemonės: medžiagos, iš kurių gali būti konstruojami tiltai (lentos, rąsteliai, virvės tiltui surišti, vinys, plaktukai, kaladės atramoms, makaronai, plastilinas, svareliai, viela ir kt.).

# KAM REIKALINGI TILTAI?

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Vaikai renka informaciją apie tiltų rūšis Lietuvoje ir pasaulyje, ją pristato grupės draugams;
- suorganizuojama išvyka prie artimiausio tilto;
- su vaikais svarstoma, kam reikalingi tiltai, ar be jų būtų galima apsieiti ir pan.;
  - padedami pedagogo, vaikai renka tilto projektą, braižo, piešia tilto eskizą, kuria maketą (jį dekoruoja);
  - pasiskirstę grupelėmis, „stato“ įvairius tiltus (pvz., kloja, dėlioja, konstruoja iš lentų ir kitokių medžiagų), bando jais pereiti, stebi pakitimus, teikia siūlymus, kaip tiltą galima sustiprinti;

- vaikai tyrinėja: pastatyti tiltai išbandomi iki kritinės ribos (kol sulūžta); aptariamos tvirčiausių tiltų konstrukcijos, erdvinė tiltų padėtis, vaikai matuoja, pastebi pagrindines geometrines formas ir kt.;
  - iš plastikinių butelių konstruoja pontoninį tiltą ir išbando jį didesnėje vandens talpoje;
  - smėlio dėžėje stato pilis su jas juosiančiais kanalais, stato pakeliamuosius tiltus;

- sukonstravus kelis tiltus iš medžiagų, kurias išsirinko vaikai, sugalvojami tiltų pavadinimai, surengiama jų nuotraukų paroda;

- vaikams pasiūlomos probleminės situacijos, pvz., kaip pasinaudojant keliais daiktais patekti į kitą krantą (statant iš ritinių „tiltą“, persikelti per „upę“ – galima lipti tik ant ritinių; ant vieno ritinio stovima, kitas perkeliama pirmyn, ir taip žingsniuojama, kol pasiekiamas „krantas“);

- vaikams pasiūloma lauke žaisti judriuosius žaidimus, pvz., stovint ant trinkos („tiltelio per upelį“), minkštai prikimštu maišu bandyti numušti varžovą;

- jei lauke nėra sąlygų ar oras prastas, vaikai stato tiltus grupėje – išbando įvairių medžiagų tvirtumą (pvz., nesulankstytas ir sulankstytas popierius, kartono lapas, ledų pagaliukai, iš lego kaladėlių surinkta plokštuma, surišti šiaudeliai ar plastilinu arba karštais klijais sutvirtinti makaronai ir pan.);

- grupėje kuriami maketai, tiltai konstruojami iš degtukų dėžučių, saldinių, batų dėžių ir pan.

### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- vykdydamas projektą, veiks laisvai, drąsiai eksperimentuos, darys savaip;
- laikysis taisyklių, susitarimų, kontroliuos savo elgesį, supras padarinius;
- tarsis, veiks kartu su kitais;
- tinkamai reikš nuotaikas, jausmus;
- tam tikrą laiką sutelks dėmesį į informacijos pristatymą, tilto statymą, tilto išbandymą ir pan.;
- patirs judėjimo džiaugsmą, atlikdamas fizinį aktyvumą skatinančias užduotis;
- atidžiai klausysis grupės draugų, pedagogo pasakojimų apie tiltų rūšis, jų konstrukcijas, pavyzdžius;
- dalyvaus diskusijose, reikš mintis, dalysis sumanymais;
- rinksis tilto projektą;
- vizualizuos (braižys, pieš tilto eskizą);
- pasirinks tinkamas medžiagas, statys tiltą, kurs erdvinį maketą, vėliau – dekoruos;
- kurs įvairių geometrinių formų erdvinius maketus, kompozicijas, panaudodamas įvairias medžiagas – kartoną, popierių ir kt.;
- suplanuos tiltų statybą: susikurs erdvę, susiras žaidimo draugus, nuspręs, kokių priemonių ir kokio jų kiekio reikės;
- papasakos apie išvykoje patirtus išgyvenimus, įspūdžius, komentuos, išsakys savo vertinimus; apgalvos, kokią gautą informaciją galės pritaikyti savo veikloje;
- ras informacijos apie tiltus; fotografuos, dalysis įspūdžiais ir mintimis, pristatys grupės bendruomenei.

### Į pagalbą pedagogui

Pasirinkęs projekto kryptį, pedagogas galėtų pasigilinti į vaikų daiktų formų, dydžių ir jų erdvinės padėties suvokimo ypatumus, pasidomėti tiltų konstrukcijų įvairove, paskirti, pagrindiniais jų statymo principais, profesijomis, susijusiomis su tiltų statyba, pvz.:

Ką vadina inžinieriumi?



Vilniaus tiltai per Nerį:



Faktai apie Lietuvos viadukus:



### Pasiūlymai tėvams

Jei vaikų aplinkoje yra architektų, inžinierių, statybos vadybininkų ar statybininkų, kurie įdomiai pristatytų vaikams tiltų statybos ypatumus, jie gali būti pakviesti į grupę. Namuose kartu su vaiku apsvairstoma, kaip įdomiau pristatyti savo įsivaizduojamą tiltą; matuojamas 2–3 pasirinktų tiltų ilgis – einant (žingsniais), važiuojant (pagal automobilio spidometro parodymus), keliaujant fotografuoti tiltus, nuotraukomis pasidalijama su grupės draugais.

## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai, tyrinėdami negyvają gamtą, pažįsta joje vykstančius pokyčius, aiškinasi jų priežastis ir padarinius;
- mokosi tyrinėti: rinkti informaciją, kelti hipotezes, jas tikrinti, analizuoti duomenis, daryti išvadas;
- mokosi dirbti kartu su komanda, išklausti kito nuomonę ir susitarti dėl išvadų.

6.

### Idėjos, kurias galima tęsti

- Antarktida;
- ledynai;
- Šiaurės ir Pietų ašigaliai;
- šaltųjų kraštų gyvūnai;
- ledo skulptūros;
- tinkama apranga žiemą.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai kelia prielaidas ir jas tikrina;
- tyrinėja vandenį – jį šaldo, tirpina;
- paaiškina ledo pokyčius kintant oro temperatūrai;
- įvardija rutulio formą, palygina dydžius, aukščius: aukštesnis, žemesnis;
- tyrinėja, analizuoja, kaip keitėsi oro temperatūra ryte, per pietus, vakare;
- paaiškina, kas yra para, kas ją sudaro.

1.

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

Atėjus žiemai ir atšalus orams, su vaikais pasikalbama apie metų laikus: apie medžių, žolės, vandens ežeruose ir upėse pokyčius, apie jų priežastis. Aptariamas posakis „žnaibosi šaltukas“.

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Vaikai dalijasi savo pastebėjimais, pasakoja, ką jautė, eidami į darželį per sniegą, kokius garsus girdėjo, ką matė, užuodė ir kt. Kalba tęsiama apie užšalusias balas, traškančią leduką ir t. t. Su vaikais susitariama pabandyti supilti vandenį į indus ir užšaldyti lauke, matuoti lauko temperatūrą, lipdyti sniego senį ar tvirtovę, stebėti šerkšnotus medžius, snaiges ir t. t.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais svarstomas projekto pavadinimas (pvz., „Ką daro šaltukas?“, „Kodėl žiemą šaltukas kanda nosį?“ ar pan.); susitariama, kas bus stebima, veikama, fiksuojama (fotoaparatu ar kt.). Su vaikais nutariama, kokių priemonių gali reikėti: lauko termometru, fotoaparatu ar kitų vaizdo fiksavimo įrenginių, įvairios gamtinės medžiagos – kankorėžių, šermukšnio uogų, kaštonų, gilių, visžalių šakelių, apvalios formos su skylė keksui kepti, stiprios juostelės ar virvės, morkų, akmenukų, kibiriuko, spalvoto spausdintuvo, popieriaus, centimetrinės juostelės, didinamojo stiklo, stiklinių ir plastikinių butelių, druskos (galutinis priemonių sąrašas bus aiškus tada, kai su vaikais bus pasirinktos veiklos).

# KODĖL ŽIEMĄ ŠALTUKAS KANDA NOSĮ?

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Vaikai stebi oro temperatūrą ryte, dieną (prieš saulę ir pavėsyje), vakare, fiksuoja, braižo diagramas;
- aiškinamasi, diskutuojama, kada sniegas limpa, o kada ne;
- lipdo sniego senį, tvirtovę ar pilį (pasirinktą statinio dalį gali aplieti vandeniu; stebi, aptaria pokyčius ir t. t.);
- sniego senius lygina, matuoja: aukščiausius, storusius ir t. t., kuria ir renka jiems vardus;

- per didinamąjį stiklą stebi snaigių formas, jas aptaria;

- iš įvairios gamtinės medžiagos (kankorėžių, uogų, gilių, kaštonų ir t. t.) keksu formoje, užlieję vandeniu ir sušaldę, gamina ledo vainikus, jais puošia aplinką lauke;

- stebi dirbinių pokyčius, esant skirtingoms temperatūroms;

- į plastikinį ir stiklinį butelį pripila gryno vandens ir druskos tirpalo, butelius palieka lauke, stebi, kas bus, aptaria pokyčius;

- lauke žaidžiami judrūs žaidimai, pvz., „Šaltis ir karštis“: vaikas, turintis mėlyną kamuolį – „šaltis“. Jo tikslas – kamuoliu paliesti bėgiojančius vaikus ir juos „užšaldyti“ (paliesti vaikai sustingsta į ledo statulas), vaikas, turintis raudoną ar geltoną kamuolį – „karštis“. Jis liečia su kamuoliu „užšaldytus“ vaikus ir taip juos „atšildo“; organizuojamas sniego pilies šturmas ar pan.;

- projektas tęsiamas grupėje, piešiant, klijuojant, karpant snaiges.

### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- dirbs grupelėmis, bendraus su kitu, gerbdamas, išreikšdamas palaikymą ir padaršinimą kitam komandos nariui;
- susitelks veiklai, išlaikys dėmesį, susidūręs su sunkumais, juos įveiks;
- paaiškins, kam reikalingos taisyklės ir susitarimai;
- baigęs darbą, susitvarkys darbo vietą;
- grūdinsis, žaisdamas gryname ore;
- žaisdamas judriuosius žaidimus, lipdydamas sniego senius, jaus judėjimo džiaugsmą, bus fiziškai aktyvus;
- aiškiai, nuosekliai apibūdins savo potyrius ir pastebėjimus, pristatys juos kitiems;
- supras perkeltine reikšme vartojamus žodžius (*šaltukas žnaibosi*);
- kurs ir bandys užrašyti sniego senių vardus, žymės matavimų rezultatus (simboliais, ženklais, žodžiais);
- dirbs susikaupęs, ugdytis tvarkos įgūdžius, baigs pradėtą darbą;
- stebės snaigės formas, pasirinkta technika kurs snaigę;
- kurs ledo vainiką, lipdys ir dekoruos sniego senį ar tvirtovę;
- vykstant projektui pratinsis prisiimti atsakomybę už savo veiklą, bandys išsikelti tolesnius uždavinius;
- lavės vaiko vaizduotė, plėsis ir įvairės interesai;
- stiprės vaiko gebėjimas idėjas paversti veiksmais, gebėjimas planuoti ir valdyti projektinius sumanymus;
- apmąstys ir interpretuos savo įspūdžius ir patirtį, savo žinias ir patyrimą pritaikys kitoje veikloje;
- vykstant projektui naudosis IT ir taikys įgytas žinias.



### Į pagalbą pedagogui

Eksperimentai kiekvienai dienai. Žiema. Šviesa, 2016.

Galima pasiūlyti vaikams atlikti dar kelis bandymus, pvz.:



### Pasiūlymai tėvams

Namiškiams pasiūloma su vaiku stebėti aplinkos temperatūrą, įvertinti jos pokyčius, dalyvauti bendrose darželio organizuojamose veiklose: statyti sniego senius, lydėti vaikus į renginius (ledo skulptūrų parodą ir pan.).

## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai ugdomi pagarbą gyvybei, gyvąjai gamtai, nusiteikia rūpintis ir saugoti ją;
- vaikai mokosi tausoti gamtą, tyrinėti atsakingai;
- naudodamiesi įvairiais informacijos šaltiniais, mokosi pažinti pavojingus pievos gyventojus.

6.

### Idėjos, kurias galima tęsti

- Gamtos muziejai, pvz.: „Girios aidas“ Druskininkuose, Tado Ivanausko muziejus Kaune ir pan.;
- išvyka į sraigių auginimo ūkį;
- gamtos tausojimas (pvz., profesijos);
- išvyka pas miškininką.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai atsakingai elgiasi tyrinėdami gyvąją gamtą: nelaužo medžių, neardo miško paklotės, stebi, bet neskriaudžia gyvių;
- pasakoja apie pavojingus pievos gyventojus, aiškinasi, kaip reikia jų saugotis, kodėl reikia vengti juos liesti, žaisti su jais, neštis į namus;
  - saugosi tykančių pavojų;
- paaiškina, kad galima mokytis, tyrinėti ir kurti gamtoje, jos nežalojant.

1.

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

Su vaikais išsiruosiama į gamtą arba darželio kiemą. Susėdus ratu menamos mįslės, pvz.: *Eina keliu su visu savo nameliu, Šliaužia vargšas takeliu su visu kromeliu, Eina be kojų, ragai galvoje* ir kt. Vėliau gali būti klausomasi pasakos apie sraigę Irutę:



Grįžus į grupę, galima pažiūrėti filmuką „Skruzdėlytė tauškalytė“. Su vaikais kalbamas, ką jie suprato, žiūrėdami filmą, ar jie yra patekę į tokią situaciją, kurią matė filme, ir t. t. Paprašoma papasakoti, kokių gyvių jie yra matę žolėje.

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Vaikai skatinami pasakoti savo patirtis: jie greičiausiai bus matę sraigę, drugelį, boružę, skruzdę, girdėję žiogą ir kt. Sutariama, kokius pievos gyventojus jie tyrinės ir koks bus projekto tikslas – išsiaiškinti, ką galima surasti pievoje.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Kas gyvena pievoje?“ „Ką galime rasti pievoje?“ ar pan.);
- kada projektas prasidės, kas už ką bus atsakingas, ir kt.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: telefono ar kitų išmaniųjų įrenginių, šakelių, pagaliukų, akmenukų, akrilo dažų, teptukų, lako, gaminamo vandens pagrindu, siūlų, spalvoto popieriaus, dėžučių, pieštukų.



# KĄ GALIME RASTI PIEVOJE?

## Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- ieškos informacijos apie augalą ar gyvį, kartu su draugais juos saugiai tyrinės;
- klausydamasis draugų pasakojimų apie pievos gyventojus, kels klausimus ir ieškos atsakymų;
- padedamas suaugusiųjų, tausos gamtinę aplinką – nelaužys šakų, tinkamai elgsis su gyviais ir kt.;
- padidins fizinį aktyvumą, vaikščiodamas gryname ore;
- patirs judėjimo džiaugsmą, žaisdamas judrų žaidimą „Žaltys“;
- pasidalys rasta informacija apie tai, kas gyvena pievoje, drąsiai reikš mintis, nuomonę;
- diskutuodamas apie matytus filmus, girdės ir reaguos, supras, ką sako kiti, įvardys pagrindinę mintį;
- pasakos apie pievos gyventojus, dalysis patirtimi, mintimis;
- kūrybiškai gamins žaltį, žiogą, boružę, sraigę, skruzdėlę, kitus pievos gyventojus;
- visas kūrybines veiklas atliks iki galo, dirbs susikaupęs, ugdysis įgūdžius dirbti tvarkingai, atsakingai;
- vykstant projektui vaikas bandys sisteminti surinktą informaciją apie pievos gyventojus, ras jų skirtumus ir panašumus, darys išvadą, žinias taikys kasdienėje praktinėje veikloje;
- vykstant projektui plėsis ir įvairės vaiko interesai, vykdomos praktinės veiklos leis kūrybiškai reaguoti į susidariusias situacijas, bus ugdomas atsakingas požiūris į gamtą;
- stiprės vaiko gebėjimas numatyti veiksmus, savo idėjas paversti konkrečiais gamtiniais, kurie bus demonstruojami darželio kieme;
- prisimins, apmąstys ir interpretuos savo įspūdžius, įgytą ar jau turimą patirtį, sieks įprasminti savo žinias ir patyrimą savarankiškai būdamas pievoje;
- suaugusiojo padedamas naudosis skaitmeninėmis technologijomis (kompiuteriu ar planšete);
- skirtinguose informacijos šaltiniuose ras informaciją ir pasidalys ja su kitais;
- skaitmeninėmis priemonėmis fiksuos pastebėtus pievos gyventojus, apdoros informaciją ir pristatys draugams.

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Jei yra galimybė, vaikai keliauja į mišką ar parką ieškoti gamtinės žaliavos norimam pievos gyviui pasigaminti. Su vaikais aptariama, kaip dera elgtis gamtoje: nedraskyti miško paklotės, nelaužyti medžių, krūmų šakų ir t. t.;
- grįžus į darželio kiemą ir nuo vingiuotų šakų nulupus žievę (žievė džiovinama arba nešama į kompostinę), gaminama gyvatė ar žaltys, iš kankorėžių – ežiukai, iš smulkių šakelių – žiogai, iš medžio žievės – vabalai, iš lapų – drugiai, iš gilių – skruzdėlytės ir t. t.;

- artimoje aplinkoje ieškoma boružių, jas radus, galima stebėti per didinamąjį stiklą, įvardyti spalvas, skaičiuoti taškelius; iš plokščių įvairių dydžių akmenėlių kuriamos boružės, jomis dekoruojamas darželio kiemas, išdėliojamos boružių kompozicijos; stebimi ir kuriami drugeliai ir pan.;

- iš žievės gabalėlių gaminami „žiogo smuikai“, imituojamas muzikavimas, kaip smičių naudojant plonas vyteles;

- pievoje ieškoma valgomų dalykų – žemuogių, rūgštynių ar pan.;

- organizuojamos iš lapų pasigamintų sraigių varžybos, pučiant lapus-sraigės šiaudeliais;

- vaikams pasiūloma žaisti žaidimą „Žaltys“: vaikai sustoja vorele, po signalo pirmasis vaikas – „žalčio galva“ – stengiasi pagauti paskutinįjį – „žalčio uodegą“;

- rudenį vaikstant po pievas, ieškoma voratinklų, jie fotografuojami, rengiamos nuotraukų parodos; iš pagaliukų ir siūlų kuriami voratinkliai, rezgami voro tinklai ir pan.; vaikai stebi skruzdėlyną, surinkę informaciją apie skruzdžių gyvenimą, pasiskirstę vaidmenimis, kuria vaidinimus, imituodami skruzdėlyno gyvenimą;

- plačiau pasikalbama apie erkes: kaip reikėtų jų saugotis, kaip rengtis, kad erkė neįsisiurbtų, kad nesunkiai erkę pastebėtume, ką daryti pamačius jau įsisiurbusią ir t. t.;
- grupėje su suaugusiųjų pagalba įvairiuose šaltiniuose tęsiama informacijos apie pievos gyventojus paieška, surengiama meno darbų paroda.

## Į pagalbą pedagogui

Pedagogas, su vaikais tyrinėdamas pievos gyventojus, ieškodamas vaizdo medžiagos, dainelių ir pan., turėtų nepamiršti, kad maži vaikai dažnai turi įvairių baimių (nuo apskritai vabzdžių baimės – insektofobijos iki atskirų padarų – varlių, gyvačių, vorų ir kt. fobijų).

Leidiniai:

500 klausimų ir atsakymų, Debesų ganyklos, 2016.  
S. Paltanavičius. Eime į gamtą. Alma Littera, 2012.  
Žinių mokykla. Alma Littera, 2004.  
Mano didžioji užduočių knyga. Debesų ganyklos, 2018.

Kaip pasigaminti vabzdžių „viešbutį“:



apie erkę:



sraigių varžybos:



apie vynuoginę sraigę:



dainelė apie žiogą:



dainelė apie vorą:



## Pasiūlymai tėvams

Tėvams pasiūloma kartu su vaiku paieškoti informacijos apie pasirinktą pievos gyventoją, surengti šeimos savaitgalio išvyką į gamtą, pasižvalgyti po pievas ir išmaniaisiais įrenginiais drauge su vaiku fiksuoti dominančius objektus (jų vaizdą, sklaidžiamus garsus). Nuotraukomis, garso įrašais pasidalijama darželio grupėje.

## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikas nagrinėja faktus ir reiškinius, susieja juos priežasties ir padarinio ryšiais;
- atpažįsta ir nurodo realius ir įsivaizduojamus, sufantazuotus dalykus;
- fantazijas išreiškia žodžiais, piešiniais, kūno judesiais ar kita veikla.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Nustato priežasties ir padarinio ryšius argumentuodami, kodėl du paršelių nameliai sugriuvo, o trečias liko stovėti;
- pasako statybinių medžiagų, stogo dangų pavadinimų; žino svarbiausius namo statybos etapus;
- supranta, kad net ir parinkus tinkamas medžiagas, dirbant atsainiai, rezultatas nebūna geras;
- supranta, kad norint pasiekti tikslą, būtina dirbti kruopščiai, atkakliai, atsakingai.

### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- laikysis grupės, kuriai priklauso, susitarimų, dalysis savo turima patirtimi, mintimis, kartu su draugais spręš iškilusias problemas, dalyvaus statant pasirinktą namą;
- pasakos draugams, pedagogui apie savo patirtį, išsakys pastebėjimus, kels klausimus ir, suaugusiųjų padedamas, ieškos atsakymų apie namų statybos būdus, medžiagas ir t. t.;
- laisvai, išradingai imituos statybininko darbą;
- atliks kūrybines technines užduotis (kurs koliažą, statys namą ar kt.), tam tikrą laiką gebės sukaupti dėmesį;
- užmegs ir palaikys draugiškus santykius su kitais;
- derins veiklas su komanda, nuomonėms nesutapus, ieškos priimtinių sprendimo būdų;
- konstruodamas, statydamas iš smulkių detalių, lavins smulkiąją motoriką;
- vykstant projektui, drąsiai reikš savo mintis, nuomonę;
- dalyvaus diskusijoje apie menamus ir tikroviškus dalykus, girdės, reaguos ir supras, ką sako kiti;
- dalyvaus komandinėje veikloje ir pristatys savo veiklą komandos draugams, pakartos savo mintį, jei bus nesupratusiųjų;
- klausysis pedagogo ar draugų pasakojimų apie namų statybą, atpažins nežinomo žodžio reikšmę remdamasis kontekstu;
- klausysis skaitomos pasakos „Trys paršiukai“, argumentuodamas komentuos ir interpretuos veikėjų poelgius ir santykius;
- iš pasirinktos konstrukcinės medžiagos fantazuodamas ir įsivaizduodamas projektuos ir statys pasirinktą namelį;
- pasirinktą darbą atliks susikaupęs, ugdysis įgūdžius dirbti tvarkingai, atsakingai;
- vykstant projekto aptarimui ar darbų parodai, palankiai vertins savo ir kitų sukurtus darbus;
- pristatys savo sukurtus darbus, išklauskys kitų draugų pristatymus ir nuomonę;
- bandys surinktą informaciją sisteminti, darys kritiškas išvadas ir įgytas žinias taikys suplanuotoje veikloje;
- statydamas pasirinktą namą, veiks laisvai, išradingai, kūrybiškai, drąsiai eksperimentuodamas;
- vykstant projektui plėsis ir įvairės vaiko interesai, jis aktyviai ir kūrybiškai dalyvaus suplanuotose veiklose;
- stiprės vaiko gebėjimas idėjas paversti konkrečiais gaminiais: jis suprojektuos ir pastatys namą, sukurs plakatą, pasirinktą tinkamus įrankius;
- prisimins, apmąstys ir interpretuos savo įspūdžius ir patirtį, atsirinks, susies faktus priežasties – padarinio ryšiais, sieks įprasminti savo žinias ir patyrimą gyvenimiškose situacijose;
- skirtinguose informacijos šaltiniuose susiras informaciją apie įvairius namus ir jų statybą, ją pasidalys su grupės draugais ir pedagogu.

6.

### Idėjos, kurias galima tęsti

- Ekskursija į įmonę, kur gaminami rąstiniai, skydiniai ir kitokie namai;
- ekskursija į molinių namų kaimą;
- skirtingų etnokultūrinių regionų namų skirtumai, panašumai, puošybos elementai;
- gamtos reiškiniai, galintys daryti įtaką statiniams;
- namų statybos būdai aktyviose seisminėse zonose;
- paukščių, gyvūnų namai.

1.

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

Projektas pradėdamas grupėje nuo filmuko „Trys paršiukai“ peržiūros:



Filmukas aptariamas, išklauskomi vaikų įspūdžiai apie tai, ką jie matė. Kas, vaikų manymu, yra tikroviška, o kas – tik prasimanymas?

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Vaikai aptaria filmą, diskutuoja, kodėl sugriuvo dviejų paršelių nameliai, kodėl liko stovėti trečiojo, ar tinkamai paršeliai pasirinko konstrukcines medžiagas. Kokia galėjo būti griuvimo priežastis, ar galėjo vilkas taip smarkiai pūsti? Aptariama, per kiek laiko paršiukai pastatė namelius, ar galima per tokį laiką namą pastatyti tikrovėje. Vaikai siūlo veiklas, kurios būtų įdomios ir naudingos projektui įgyvendinti.

Vaikams pasiūloma nupiešti, suvaidinti pasaką „Trys paršiukai“ arba pastatyti paršiukams namelius; pasidomėti, iš ko statomi namai tikrovėje. Vaikai dalijasi patirtimi, kokių namų yra tekę matyti. Sutariamas projekto tikslas – išsiaiškinti, kodėl sugriuvo dviejų paršelių nameliai.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Kas nutinka, kai dirbama neatsakingai“, „Kodėl sugriuvo paršelių namelis?“ ir pan.); kur ir kaip vyks veikla, kas bus už ką atsakingas.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: kortų, kaladėlių, dėžučių, knygų, iešmelių, kokio nors konstruktoriaus kaladėlių, šieno, šieno spudulų, siūlų, klijų, klijų pistoleto, didelių popieriaus lapų, kopėčių, faneros lakštų ar OSB plokščių, medvaržčių, akumulatorinio suktuko, medinių tašelių, daugkartinio rašymo lentos, žymeklių.

4.

### Projektinė vaikų veikla

• Kartu su tėveliais įvairiuose šaltiniuose renkama informacija apie įvairius senovinius ir šiuolaikinius namų statybos būdus, rasta informacija pasidalijama su grupės draugais, ji aptariama;

- ant grindinio darželio kieme kreidelėmis piešiama pasakos „Trys paršiukai“ motyvais;
- ant žolės iš gamtinės medžiagos pagal pasaką kuriamas koliažas, jis fotografuojamas;
- nagrinėjami parduotuvės reklaminiai lankstinukai, kuriuose reklamuojami įrankiai; vaikams siūloma pasirinkti įrankius, kurių gali prireikti jų pasirinktam nameliui statyti;
- vaikai pasiskirsto į grupes ir pasirenka, kurį paršelio namelį jie statys – pieš, projektuos ir konstruos iš pasirinktų medžiagų: medinių kaladėlių, pagalių, iešmų, šieno, šiaudų arba iš plastikinių, kartoninių, medinių dėžių, kitos vaikų pasiūlytos medžiagos;

• esant galimybei, kartu su vaikais darželio kieme statomas namelis iš šiaudų spudulų, fiksuojama, per kiek laiko jis bus pastatytas (jei tokios galimybės nėra, galima statyti paprastesnius namelius arba palapines);

• vaikams siūloma susiskirstyti į komandas ir pagalvoti, kaip išbandyti šių statinių tvirtumą; aptariama, kuris namelis tvirtas, o kuris ne, kodėl (vaikų atsakymai fiksuojami, diskutuojama, ieškoma priežasties – padarinio ryšių tarp namelio konstrukcijos, statybinių medžiagų, statymo būdo ir jo tvirtumo);

• su

vaikais aptariamas stogų dengimo tradicijos, lyginamas šiaudinių, nendrinių, skiedromis, čerpėmis dengtų stogų patvarumas, ekologiškumas, aptariama šiferio stogų problema ir pan.;

• žaidžiamas judrusis žaidimas „Pyls ir princesės“: 2 vaikai sujungę rankas pastato „pilį“, kurios viduje „apsigyvena princesė“. Žaidimo vadovui pasakius: „keičiasi pylis“, pilis „pastatė“ vaikai paleidžia rankas ir „stato pilį“ su kitu draugu („princesės“ lieka stovėti); žaidimo vadovui pasakius: „keičiasi princesės“, „princesės“ ieško naujos „pilies“; žaidimo vadovui ištarus: „pasaka“, visi vaikai keičiasi vietomis ir (ar) vaidmenimis, statomos naujos „pilis“, kuriose apsigyvena naujos „princesės“;

• aptariami

ir namo ekologiniai aspektai: kurie namai yra palankesni žmogaus sveikatai ir kodėl, kokiuose namuose žmogus geriau jaučiasi ir kodėl, kur geriau statyti namą – pamiškėje, ant kalvelės, prie pelkės ir kodėl;

• vaikams

pasiūloma pasivaikščioti po savo gyvenamąją vietovę, apžiūrėti namus, aptarti, kuris namas iš kokių medžiagų pastatytas, fotografuoti, gaminti plakatus (grupėje);

• išvykoje į kitą miestelį ar miestą einama pasivaikščioti po centrą (senamiestį), stebima namų architektūra, svarstoma, kurie namai atrodo tvirtesni;

• tęsiant projektą grupėje, namai statomi iš kitų priemonių (pvz., kėdžių, įvairių dėžių, pakuočių ir kt.), statomos palapinės iš daržo plevėlės, pledų. Kalėdų laikotarpiu projektą galima perkelti į grupę ir ten statyti namelius iš meduolinės tešlos.

### Į pagalbą pedagogui

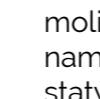
Vykstant projektui pedagogas gali pasiūlyti vaikams nesudėtingų patirtinių užduočių, kurios padės pažinti konstrukcines medžiagas, pvz.:



žaislinių namų statyba:



molinio namo statyba:



molinio namo statyba:





## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai domėsis gyvąja gamta, tyrinės augalus, jų vaizdą, kvapą, kitas savybes;
- įvairiais būdais (jutimais, mąstymu) tyrinės augalus, eksperimentuos, rinks rūpimą informaciją, diskutuos;
- pažins augalus, skirs jų pavadinimus.

6.

### Idėjos, kurias galima tęsti

- Lietuvos miškai, girios;
- pasaulio miškai (džiunglės ir kt.);
- siūlų, audinių dažymas augaliniais dažais;
- pavojai, slypintys žolelėse, gamtoje.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Tyrinėja augalus visais pojūčiais: regi, uodžia, ragauja;
- remdamiesi juslėmis, atpažįsta augalus, nurodo, kur jie auga ir kam gali būti naudojami;
- įvardija keletą (5–7) naujai sužintotų augalų pavadinimus;
- įvardija gamtos stebėjimo ir tyrinėjimo priemones ir būdus;
- nurodo, ko reikia saugotis gamtoje;
- supranta, kad tyrinėti gamtą reikia ją tausojant, neniokojant.

1.

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

Pokalbis apie augalus pedagogas pradeda nuo pasakų apie gėles arba grupėje kartu su vaikais pasižiūri filmą apie augmeniją ir jos trapumą. Su vaikais sutariama, kad kiekvienas ieškos penkių skirtingų, labiausiai patinkančių augalų, juos nufotografuos. Apžiūrimi darželio kieme augantys augalai, vėliau išeinama už įstaigos ribų, turint galimybę – nuvykstama į botanikos sodą, miesto alpinariumą, kurio nors vaiko namų sodą ar kitą gražiai apželdintą vietą.

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Po išvykos diskutuojama, kokius augalus vaikai matė, kokius jų pavadinimus žino, kokiomis savybėmis jie pasižymi. Išklausomi vaikų spėjimai apie augalus – kurie yra valgomi, nevalgomi, dekoratyviniai, vaistiniai ir t. t. Su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – pažinti augalus.



# KUO NUOSTABIOS GĖLĖS IR ŽOLELĖS?

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama: koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Ar visi augalai kvėpia?“ arba „Koks augalų kvapas, vaizdas, skonis?“), „Kuo nuostabios gėlės ir žolelės?“), apie kokius augalus jie ieškos informacijos (kokias gėles, žoleles), kaip ją fiksuos (piešiniais, nuotraukomis ar kt.).

Su vaikais aptariamos priemonės: įvairių rūšių vaistažolės, gėlės, popieriaus lapai, teptukai, spalvoti pieštukai, kreidelės, plastilinas, gvašas, elektrinė viryklė, puodai, gumytės, virvutės, fotoaparatas.

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Vaikai pasiskirsto grupėmis ir naudodamiesi IT ieško informacijos apie augalus (gėles, žoleles), ją pristato pasirinktu būdu;
- susipažinus su augalais virtualiojoje aplinkoje, vaikams pasiūloma susirasti augalų artimoje aplinkoje (darželio aplinkoje, išvykose, namuose), juos nufotografuoti, nupiešti;
- vaikai pristato vieni kitiems penkis labiausiai patikusius augalus;

- vaikai tyrinėja augalus – pvz., su didinamuoju stiklu ar naudodamiesi fotoaparatu stebi gėlės žiedo sandarą ir bando matytus vaizdus nupiešti, liečia įvairius augalus ir stebi, kurie labiausiai dažo rankas (pvz., medetkos), apžiūrinėja verbas ir pan.;

- lauke žaidžiami žaidimai (pvz., „Valgoma – nevalgoma“);

- organizuojama viktorina apie augalų spalvas, kvapą, skonį, augalų keliamus pavojus (duria, dilgina ir pan.) ir kt.;
- projektas tęsiamas grupėje, iš vaistažolių verdant arbatas ir jas degustuojant, aptariant jų skonį, kvapą, spalvą; rengiant vaikų veiklos rezultatų parodą; kuriant kryžiažodžius iš augalų pavadinimų ir kt.

- vaikai „aklai“ uosto gėles (pvz., rožę, narcizą), uosto ir ragauja prieskonines žoleles (pvz., mėtą, baziliką, krapą, petražolę), bando atspėti jų pavadinimus, sužino naujus;

- vaikams pasiūloma žolelių nuovirais dažyti audinius ar piešti popieriuje, aptarti spalvas;

- iš surinktų augalų dėliojami ornamentai, kuriami atvirukai, herbariumai, mažos dizaino kompozicijos, vaikų kūryba fotografuojama;

- vaikams pasiūloma iš plastilino nulipdyti gėlių žiedus, šios veiklos etapus fotografuoti ir, padedant suaugusiesiems, iš nuotraukų sukurti filmuką;

### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- atsakingai tyrinėdamas gamtą, laikysis taisyklių, susitarimų, gebės paaiškinti, kam jie reikalingi;
- susitelks bendrai veiklai (tyrinės, kurs mažas augalų kompozicijas ir kt.);
- veikdamas kartu, kontroliuos savo elgesį;
- atidžiai klausysis draugo, pedagogo pasakojimų, dalyvaus viktorinoje, diskusijoje apie augalus, vaistažoles ir t. t.;
- sužinos ir išmoks naujų žodžių (augalų pavadinimų);
- tarsis su draugais dėl veiklos, rezultatų, juos aptars, pristatys visai grupei;
- klausydamasis pristatymų apie augalus, jų spalvas, kvapus, skonius, tam tikrą laiką sukaups dėmesį;
- paaiškins, kokias projekto užduotis jis gali atlikti pats, o kur bus reikalinga suaugusiojo pagalba (pvz., ruošiant augalų nuovirus ar kuriant vaizdo medžiagą);
- susipažins su vaistažolėmis, skanaus jų arbatas, supras jų naudą organizmui;
- pieš, komponuos, fotografuos ir kt.;
- kūrybines užduotis atliks susikaupęs;
- klasifikuos surinktą informaciją apie įvairius augalus;
- išsikels tolesnius uždavinius, ieškos įvairių būdų tikslui pasiekti (stebės augalo sandarą pro didinamąjį stiklą, kurs žiedo maketą iš plastilino ir t. t.);
- lavės vaiko vaizduotė, plėsis ir įvairės interesai, jis ieškos, ras ir pasirinktą skirtingas priemones rezultatui pasiekti;
- stiprės vaiko gebėjimas idėjas paversti konkrečia veikla, tobulės gebėjimas planuoti ir valdyti sumanymus, juos įgyvendinti, pasitelkiant gamtoje rastus išteklius;
- vaikai prisimins, apmąstys ir interpretuos savo įspūdžius ir patirtį, turimas žinias ir įgūdžius taikys praktinėse projekto apie augalus veiklose;
- ieškos, saugos, kurs, pristatys informaciją apie augalus; dokumentuos, fotografuos.

### Į pagalbą pedagogui

Pedagogas organizuoja diskusiją, skatinančią vaikus reikšti mintis, parenka ir pasiūlo vaikams nesudėtingų patirtinių užduočių, padedančių pažinti mus supančią aplinką per jusles. Pedagogas drąsina vaikus tyrinėti, eksperimentuoti, nebijoti klysti, padeda patirti sėkmę. Atkreipiamas dėmesys į alergiškių vaikų galimybes dalyvauti projekte; jiems pasiūloma alternatyvių veiklų, kurias atliekant tiesioginio kontakto su augalais nebūtų.

Siūlomi pažiūrėti filmai:



Siūlomi šaltiniai:

G. Stankevičienė. Būdas ką veikti. Debesų ganyklos, 2017.  
 Ž. Ridulytė. Marginimas. Mintis, 2012.  
 Usborne. Pažink gamtą. Alma Littera, 2019.

### Pasiūlymai tėvams

Pedagogas pakviečia namiškius į arbatos degustaciją, į grupės bendruomenės vakaronę. Namiškiams pasiūloma pasikalbėti su vaiku apie augalus, augančius jų gyvenamojoje aplinkoje (namuose, lauke), pasodinti prieskoninį augalą ir leisti vaikui jį prižiūrėti (laistyti), stebėti, kaip jis auga. Namiškių prašoma pasirūpinti fotografuojančiais įrenginiais, kuriais vaikas galės fiksuoti augalus, vaikui padedama įvaldyti išmaniųjų įrenginių gudrybes (pvz., nustatyti įrenginį makrofotografavimui ir vaizdai išdidinti).

## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai prisimena, apgalvoja, reflektuoja per metus vykdytus projektus, dalijasi patirtais įspūdžiais;
- aptaria savo mokymosi patirtis, stiprias ir tobulintinas puses;
- savo patirtį apibendrina, išreiškia įvairiomis formomis, būdais, priemonėmis;
- mokosi drąsiai reikšti savo nuomonę.

6.

### Idėjos, kurias galima tęsti

- Šeimos švenčių „laiko juosta“;
- įvykių „laiko juosta“;
- išvyka į mokyklą.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikas gretina, grupuoja, klasifikuoja faktus ir įvykius;
- nurodo priežastis – padarinio ryšius;
- kuria schemas, diagramas, piešinius ir kt.;
- savo pastebėjimus fiksuoja, lygina, daro išvadas, pristato kitiems;
- kalba apie savo mokymąsi – pasako, kas jam sunkiau, kas geriau sekasi;
- pastebi ir pasako, kuris skaičius didesnis, kuris mažesnis, teisingai įvardija jų seką;
  - drąsiai reiškia savo nuomonę;
- supranta, kad kiekvieno pastangos ir darbo rezultatas yra vertingas.

1.

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

Veiksmas vyksta darželio kieme gegužės mėnesį. Ant ištiestos skalbinių virvės iškabinamos metų laikus vaizduojančios nuotraukos. Klausomasi sekamos pasakos apie keturis metų laikus, paskui vaikai kviečiami į „kelionę“ – prisiminti, ką nuveikė per šiuos metus, ką patyrė, ko išmoko.

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Su vaikais kalbama apie tai, kaip keitėsi metų laikai, jiems lankant priešmokyklinio ugdymo grupę, kokius projektus jie įgyvendino, kokias veiklas vykdė, kurios įsiminė labiausiai, ką išmoko, sužinojo, kokius filmus matė, kokias knygeles perskaitė ir t. t. Išklausomi vaikų pasakojimai, patirtys ir kartu su jais sutariamas galimas projekto tikslas – apibendrinti tai, kas nuveikta per metus.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks galėtų būti projekto pavadinimas (pvz., „Prisimink, ką veikėme šiais metais?“, „Ką šiemet patyrėme? ar pan.), kas projekte bus veikama.
- Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: visų projektinių darbų nuotraukų, piešinių, plakatu, segtuvų su įmautėmis, didelių popieriaus lapų, lentelių su metų laikų pavadinimais, lentelių su užrašytais mėnesių pavadinimais, lentelių su skaičiais nuo 1 iki 12, kortelių su švenčių pavadinimais, kelių nedidelių talpų, išmaniųjų įrenginių.



# KĄ ŠIEMET PATYRĖME?

## Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- laikysis taisyklių, susitarimų, kontroliuos savo elgesį;
- pasakos draugams ir pedagogui apie savo patirtį, įgytą vykdytuose projektuose, ją reflektuos;
- susitelks bendrai komandinei veiklai – pasirinks metų laiką, suras mėnesių korteles, jiems būdingas šventes ir t. t.;
- atlikdamas užduotis, išlaikys dėmesį, susidūręs su sunkumais, nepasiduos;
- veikdamas lauke, rodys draugiškumo ženklus (šypsena, dalijimasis, pritarimas, palaikymas) ir toleranciją (pakantumas kitokiai nuomonei, išvaizdai, žodžiams);
- paaiškins, kam dirbant komandinį darbą reikalingos taisyklės ir susitarimai;
- dalyvaus projekte, tinkamai reikš savo emocijas ir jausmus, paaiškins, kas sukėlė vieną ar kitą emociją;
- atidžiai klausysis draugų patirčių, įgytų vykdant projektus;
- tarsis su komandos nariais, dalyvis darbais;
- aiškiai, drąsiai ir nuosekliai pasakos apie savo mokymąsi, savo metų patirtį, ją užrašys, pieš, pateiks diagramomis, schemomis ar pan.;
- kartu su draugais kurs pasirinkto metų laiko paveikslą;
- kurs savo patirčių aplanko viršelį tema „Keturių metų laikų darbai“;
- vykstant projektui bandys apibendrinti įvykdytas veiklas, apmąstys savo mokymosi procesą ir rezultatus;
- lavės vaiko vaizduotę, jis ieškos ir ras būdų kūrybiškai pristatyti įgyvendintas veiklas;
- ugdysis vaiko gebėjimas planuoti ir valdyti projektinius sumanymus, idėjas;
- prisimins, apmąstys ir interpretuos savo įspūdžius ir patirtį, apibendrins, schemomis ir diagramomis pristatys gautas išvadas;
- vykstant projektui ieškos informacijos apie norimą šventę ar atmintiną datą.

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Prieš pradėdami projektą, vaikai grupėje prisimena, kas įvyksta per visus metus – kokie metų laikai pasikeičia, kokios šventės švenčiamos, kokie reikšmingi įvykiai nutiko šiais metais grupėje;
- pasiskirstę grupelėmis, pedagogo padedami, vaikai užrašo ar nupiešia korteles su metų laikų, mėnesių, švenčių, reikšmingų įvykių, projektų, nuotykių ir pan. pavadinimais (pvz., Joninės, Mindaugo karūnavimo diena, Žolinės, Motinos diena, Tėvo diena, šv. Velykos, Gandrinės, Kovo 11, Vasario 16, Trys Karaliai, šv. Kalėdos, Mokslo ir žinių diena, Mokytojo diena ir kt.);
- lauke vaikai gali pasiskirstyti į komandas: rudens, žiemos, pavasario ir vasaros; į veją susmeigiamos metų laikų kortelės, tada kiekviena komanda papildoma mėnesių pavadinimų kortelėmis;

- kiekviena komanda sugalvoja, kokia technika vaizduos savo metų laiką: pieš ar tapys ant asfalto, pavėsinės sienos, ant molbertų, o gal kurs koliažą iš gamtinių medžiagų pievutėje; grupės kuria savo metų laiką vaizduojantį kūrinį;
- kiekviena komanda iš anksto pačių paruoštomis kortelėmis, vaizduojančiomis šventes ar įsimintinas datas, papildoma susmeigtu į veją kortelių „lauką“; vaikai ne tik prisimena, kada įvyko grupei ar pavieniams vaikams reikšmingi įvykiai (išvykos, renginiai, gimtadieniai ir pan.), bet ir dalijasi patirtimis, įspūdžiais (jei nebeprisimena švenčių datų ar jų reikšmės, ieško informacijos išmaniajame įrenginyje);

## Į pagalbą pedagogui

Pasirinkęs projekto kryptį, pedagogas apgalvoja, kaip metų laikų, mėnesių, įvykių seką galima panaudoti ugdant vaikų laiko tėkmės, nuolatinio keitimosi, pokyčių suvokimą, drąsą nebijoti keistis, norą kurti, tobulėti. Prisiminus, kiek daug visko įvyko per šiuos metus, su vaikais derėtų padiskutuoti apie tai, kad jie jau greitai paliks priešmokyklinę grupę, pakeis savo „socialinį statusą“ – taps mokiniais, kokie atradimai ir išbandymai jų laukia ir t. t. Pedagogas inicijuoja veiklas su būsima mokytoja (pvz., bendrus priešmokyklinukų ir pirmokų projektus), lankosi mokykloje.

- pedagogo padedami, vaikai popieriaus lape sudaro švenčių – atmintinų dienų diagramą; aptariama, kuris metų laikas, mėnuo turi daugiausiai ar mažiausiai švenčių (į indus / dėžutes ar pan. su metų laikų pavadinimais sudedama tiek akmenukų, kankorėžių ar pan., kiek yra vaikams svarbių dienų);

- bandoma prisiminti, kokias veiklas, projektus grupė vykdė per šiuos metus – vaikai renkasi korteles su projektų pavadinimais ir papildo „savo“ metų laiką;

- aptariamoms kartu skaitytos knygos, matyti filmai, renkama labiausiai patikusi knyga, ekskursija, projektas, veikla ir t. t.; diskutuojama, argumentuojama, aptariama, kokias veiklas ir kodėl norėtųsi pakartoti, kokios veiklos nepatiko ir kodėl, kada reikėjo pagalbos, kaip sekėsi veikti geriausiai – vienam, kartu su kitais ar bendrai visiems, kokios priemonės, technologijos tiko labiausiai ir pan.;

- projektas tęsiamas grupėje, kai kiekvienas vaikas kuria savo metų knygą – aplanką (jame susegami vykstant projektams atlikti kūrybiniai ir kitokie darbai), arba kuriami 4 bendri dideli stendai, plakatai ar pan.; vaikai kuria savo patirčių aplanko viršelį, organizuojama knygų – aplankų paroda.

## Pasiūlymai tėvams

Namiškiams pasiūloma padėti vaikui prisiminti per metus atliktas veiklas, padėti surinkti įvykių veiklų nuotraukas, pagelbėti vaikui surinkti savo patirčių aplanką. Tėvai taip pat išsako savo nuomonę, kurios veiklos jiems buvo įsimintiniausios – galima surengti „Metų rato“ vakaronę kartu su tėvais. Apibendrinant metus, tikėtų bendri šeimos (vaiko ir tėvų) ir pedagogo pokalbiai ar įsivertinimas, bendri šeimos ir pedagogo pokalbiai su būsima mokytoja.

## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai supranta, kad vienos knygelės yra skirtos teikti informaciją, o kitos – žadinti jausmus, mintis, vaizduotę, teikti malonumą;
- susipažįsta su informaciniais tektais, mokosi juos skirti nuo grožinių;
- vykdo įvairias veiklas: varto, bando skaityti, iliustruoti knygas, kuria savo knygas, deklamuoja, pasakoja, imituoja knygoje aprašytas situacijas; vartoja naujai išmokus žodžius, savo patirtis perkelia į piešinį ar kitą kūrybinį darbą.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai supranta, kad vieni tekstai yra skirti teikti informaciją, o kiti – patirti emocijų, žadinti jausmus, mintis, vaizduotę;
- skaitant suaugusiajam, atpažįsta informacinius tekstus, juos apibūdina, skiria juos nuo grožinių; skiria tikrus faktus nuo įsivaizduojamų, išgalvotų;
- savais žodžiais atpasakoja klausytą grožinį tekstą, komentuoja informaciją;
- varto, bando skaityti, iliustruoti knygas, kuria savo knygas, deklamuoja, pasakoja, imituoja knygoje aprašytas situacijas; vartoja naujai išmokus žodžius, savo patirtis perkelia į piešinį ar kitą kūrybinį darbą.

6.

### Idėjos, kurias galima tęsti

- Knygynas;
- biblioteka;
- spaustuvė;
- enciklopedijų įvairovė;
- šifruota informacija;
- „žinutė butelyje“.

1.

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

Vaikai susėda ant pievutės, kur patiesti užtiesalai ir padėta keletas skirtingų rūšių (pažintinių, grožinių) knygelėlių. Vaikai knygeles varto, žiūrinėja, iš iliustracijų bando atspėti, apie ką jos (pradėję skaityti bando tai daryti). Knygeles paskaito suaugusysis (pedagogas, svečias – tėvelis, senelis, močiutė ar kt.); klausomasi ir garso įrašų.

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Vaikai dalijasi savo pastebėjimais ir nuomonėmis apie knygeles, argumentuoja, kuo jos panašios, kuo skiriasi; kurios yra grožinės, o kurios – informacinės.

Sutariama dėl bendro projekto tikslo – atskirti, kas knygoje tikra, o kas – išgalvota.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais svarstomas projekto pavadinimas, pavyzdžiui, „Kuriose knygoje viskas tikra, o kuriose – išgalvota?“. „Kas knygoje tikra, o kas – išgalvota?“ ar pan.

Projekto veiklas ir eiga pedagogas (ar svečias) gali užrašyti, pasiskirstoma, kas už ką atsakingas:

- susitariama, kas rinks informaciją apie grožinius ir informacinius tekstus;
- ar pagal skaitytą grožinę literatūrą bus piešiama;
- kaip bus mokomasi suprasti instrukcijas.

Projektui reikės: dailės priemonių, įvairių knygų, prietaisų, instrukcijų ir kt.



# KAS KNYGOSE TIKRA, O KAS – IŠGALVOTA?

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Vaikai varto įvairias – grožines ir informacines, pažintines knygeles, stengiasi suprasti, apie ką jose rašoma; klausosi suaugusiojo skaitomų įvairių tekstų, pagal intuityviai suvoktus požymius bando atskirti, ar knygelės tekstai yra grožiniai, ar informaciniai (pvz., Ingrida Adikevičienė, „Traktoriuko svajonė“, E. Vaičekausko knygyno leidykla, 2002; Žita Gaižauskaitė, „Šviesoforas“, Kaunas, „Aušra“; Antanas Čereška, „Saugaus eismo ABC“, Amžius, 1997; Aistė Dijokaitė, „Kelių eismo taisyklės vaikams“, Baltos lankos, 2014);
- dalijasi mintimis apie tai, ką suprato, vartydami knygeles, klausydami, kaip jas skaito; komentuoja ir interpretuoja tekstus; kalbasi apie tai, kas knygelėse yra išmonė, o kas – tikrovė;

- pasiskirstę grupelėmis, kuria savo temines enciklopedijas;

- kuria šifruotus tekstus, dalijasi jais, bando atspėti, perskaityti;

- iš namų atsinešama tikros įrangos, prietaisų ir pan. su naudojimo instrukcijomis, bandoma perskaityti, kas ten parašyta;

- surinkta informacija vaikams pristato vieni kitiems, aptaria, vartoja naujai išmokus žodžius, sąvokas, įvardija, ko išmoko;

- tęsiant projektą grupėje, organizuojama vaikų darbų paroda.

- savais žodžiais aiškina, apie ką rašoma skirtingų rūšių knygoje;

- vaikams pasiūloma pasiruošti pristatyti vartytas, išklaustas knygeles: vieni rengia vaidinimus pagal grožinių kūrinių ištraukas, kiti rengia prezentacijas apie, pvz., enciklopedijų, kelionės vadovų ar kitų šaltinių teikiamas žinias; kiti gali iliustruoti knygas, kurti savo knygas, deklamuoti ir kt.;

- pagal pasirinktą grožinės literatūros kūrinių epizodą piešia lape, ant grindinio ar kitur;



### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- vartydamas knygeles, draugiškai, pagarbiai bendraus su kitais vaikais;
- kurdamas vaidinimus, iliustruodamas grožinius tekstus, kurdamas savo knygeles, susitelks bendrai veiklai, susidūręs su sunkumais, nenusimins, bandys iš naujo;
- dirbs grupelėmis, sieks bendrų susitarimų;
- išklausys, ką sako ar skaito kitas;
- vartydamas knygas, žiūrėdamas iliustracijas, tam tikrą laiką sukaups dėmesį;
- vaidindamas tramdys savo impulsyvumą;
- atidžiai klausysis skaitomų knygų, draugo ar pedagogo skirtingų rūšių tekstų apibūdinimų;
- atliks paties sugalvotas užduotis, tarsis ir girdės, ką sako kiti;
- išklausęs skaitomų įvairių rūšių knygelėlių, aiškiai, nuosekliai apibūdins savo potyrius ir pastebėjimus;
- domės knygomis;
- bandys deklamuoti išraiškingai;
- pasirinkta technika interpretuos grožinius ir informacinius tekstus;
- kurs iliustracijas knygelėms;
- vykstant projektui vaikas sistemins, klasifikuos išgirstą informaciją, ją taikys vykdomame projekte; pratinsis prisiimti atsakomybę už savo veiklą;
- plėsis ir įvairės interesai, bus atliekamos kūrybinės užduotys;
- stiprės vaiko gebėjimas idėjas paversti veiksmis, gebėjimas planuoti ir valdyti projektinius sumanymus;
- gretins, lygins grožinius ir informacinius tekstus; prisimins, apmąstys ir išsakys savo įspūdžius;
- IT šaltiniuose ras informacijos apie knygas, jų rūšis, apie tai, kas kuriose knygoje rašoma, kas jose svarbiausia, ją pristatys grupės draugams.

### Į pagalbą pedagogui

Pedagogas galėtų pasigilinti į įvairios vaikų literatūros, skaitymo vaikams ypatumus, pvz.:



Organizuojant veiklas grupelėmis, reikėtų suteikti pagalbą vaikams, turintiems specialiųjų ugdymosi poreikių, susijusių su kalbos suvokimu ir vartojimu.

### Pasiūlymai tėvams

Pavarčius namuose turimas enciklopedijas, kelionių vadovus ir pan. su vaiku pasikalbama apie tai, kad juose randame svarbios ir tikslios informacijos apie rūpimus daiktus ar reiškinius. Be to, vaikams papasakojama, kad informacijos mes ieškome ir laikraščiuose, internete, taip pat klausinėdami kitų žmonių – artimųjų, bendraamžių.

Kuriu savitai,  
eksperimentuoju,  
improvizuoju

## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai pastebi grožį gamtoje, aplinkos objektuose – spalvas, formas, linijas;
- bando papildyti, „pratęsti“ tuos objektus savo fantazija, išmone;
- išgyvena teigiamas emocijas kurdami – transformuodami, keisdami daiktus, komponuodami, konstruodami ir dekoruodami;
- geba papasakoti, ką sukūrė ar išvelgė.



6.

### Idėjos, kurias galima tęsti

- Lankstiniai iš popieriaus;
- kelių, geležinkelio bėgių linijos, raštai, vingiai;
  - tiltų linijos;
  - žemėlapiai;
  - pėdsakai.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai pastebi grožį aplinkoje ir jį apibūdina;
- pastebi gamtos, augmenijos grožį, spalvas, formas, linijas;
- kuria, kuria, papildo, transformuoja; komponuoja, konstruoja ir rekonstruoja;
  - pasakoja, ką sukūrė, išvelgė;
  - kiekvienas kuria savaip.



# KAIP PAKEISTI DAIKTUS?

1.

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

Darželio kieme, o dar geriau – išvykoje į parką, mišką, paežerę ar pan., vaikams pasiūloma stebėti ir tyrinėti gamtos, kitus lauko aplinkos objektus (medžius, žoles, gėles, akmenis ir kt.), jų formas, spalvas, linijas. Surandamas į ką nors panašus daiktas (pvz., šaka, turinti žmogaus pavidalą).

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Su vaikais kalbamasi apie tai, kokius spalvų, formų ar linijų grožiu išsiskiriančius objektus jie išvelgė aplinkoje, ką jiems primena matyti ar surasti įdomūs, keisti objektai.

Vaikai dalijasi įspūdžiais, išvalgomis, sukeltomis įvairių aplinkos objektų. Išklausomi vaikų pasakojimai, patirtys, pasiūlymai ir kartu sutariamas galimas **projekto tikslas – pabandyti šiek tiek pakeisti daiktus.**

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- projekto pavadinimas (pvz., „Kas čia slepiasi“, „Kaip pakeisti daiktus?“ ir t. t.);
- galimi „keitimo“ objektai, daiktai (medžiai, kelmai, lapai, kaštonai, suoliukai, tvoros ir kt.).

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: piešimo priemonių, lipnūs popieriaus, plėvelės, virvelių, gamtinės medžiagos (šieno, lapų), plunksnų ir kt.

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Vaikai, stebėdami gamtą ar aplinką, suranda jiems patinkančius objektus, stengdamiesi atrasti įdomesnes spalvas, linijas, formas;
- vaikai pasirenka konkrečias priemones ir su jomis dirba: gamtos objektus ar daiktus papildo „šukuosenomis“ (pvz., ant kelmų viršūnių uždeda samanų, šieno, plunksnų), „drabužiais“ (pvz., medžio kamieną puošia lapais – sijonu); sausoms šakoms, akmenukams, daiktams (pvz., senam samčiui, kibirui) pripiešia ar kitaip pritvirtina akytes, ausytes, uodegytes ir pan.;
- vaikams pasiūloma sukurti bendrą darbą – pavyzdžiui, kartu papuošti medį; medis „aprengiamas“ nėriniais, mezginiais, audiniais ir pan.;

- vaikai ardo ir iš naujo konstruoja tinkamus objektus – kartonines pakuotes, įvairius nepavojingus daiktus ir pan.;

- naudojami įvairūs kūrinių iš gamtos objektų ar kitų daiktų komponavimo, konstravimo būdai (kljavimas plėvele, rišimas ir kt.);

- vaikai dalijasi įspūdžiais, rodo vieni kitiems savo darbus, juos aptaria;
  - „atnaujintiems“ objektams sugalvojami vardai, apie juos sukuriama pasakojimai;

- atnaujinamas mokyklos / darželio teritorijos tvoros fragmentas, joje numeriant raštus iš virvių, spalvoto audinio atraižų ir kt.;

- „atgaivinamas“ suoliukas, žaidimo aikštelės įrenginiai;
- lauke dekoruojamos nereikalingos, senos kėdės;

- vaikams pasiūloma iš kelių nenaudojamų šiai veiklai tinkamų daiktų (pvz., kartoninių dėžių, senų buitinių rakandų) sukonstruoti vieną naują;

- vaikams pasiūloma sukurti „Keistenybių albumą“ – darbų (piešinių, nuotraukų) rinkinį;

- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas grupėje (pvz., dekoruojant, papildant linksmais elementais grupėje esančius daiktus: kėdes, durų rankenas, palanges, praustuvus ir t. t.).

### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- atliks aplinkos, gamtos stebėjimus, ieškodamas įdomesnių formų, linijų, spalvų, objektų;
- tyrinės aplinką, daiktus; juos konstruos, rekonstruos, komponuos;
- pažins daiktų sąrangą;
- būdamas gamtoje, daug laiko praleis gryname ore;
- atlikdamas projekto veiklas, patirs teigiamų emocijų;
- ieškodamas, kuriuos gamtos objektus galima „atgaivinti“, tarsis, bendradarbiaus;
- dalysis įspūdžiais, emocijomis;
- dalysis patirtimi, sumanymais;
- išklausus kitų vaikų pasakojimus apie pasirinktą objektą, veiklą su juo, rezultata;
- pasirinks priemones, kurios labiausiai tinka jo nuotakai, idėjai, sumanymui atvaizduoti;
- tęsdamas projektą, bandys sukurti „Keistenybių albumą“;
- keičiant daiktus, gamtos objektus, lavės vaiko vaizduotė, nestandartinis mąstymas, gebėjimai pateikti netradicines idėjas;
- domėsisi kitų vaikų kūryba;
- ieškos idėjos, galimo sprendimo;
- svarstys, analizuos savo atliktus darbus;
- išsakys savo nuomonę apie kitų vaikų pakeistus daiktus;
- pritaikys turimas žinias;
- daiktų keitimo rezultatus pavaizduos piešiniu, nuotrauka, garsu, filmu, schema, pristatys kitiems.

### Į pagalbą pedagogui

Pedagogas kuria emocinę aplinką, palankią įvairiausioms vaikų idėjoms, pozityviai vertina net ir keisčiausius pasiūlymus. Verta pasidomėti, kaip padrasinti vaikus dalyvauti šiose netradicinėse projektinėse veiklose, panašiomis veiklomis lauke. Kūrybinė veikla lauke – trys priemonės, su kuriomis neprašausite (int. svetainė „Su vaikais“):

Taip pat tikėtų su vaikais aptarti aplinkos, gamtos, daiktų tausojimo svarbą. Projekto veikloje pasiūlyti dalyvauti ir kitiems įstaigos pedagogams, specialistams, pavyzdžiui, amatų studijos mokytojui. Vaikams, turintiems problemų su smulkiąja motorika, pasiūloma dekoruoti, rekonstruoti, papuošti didesnius objektus.



### Pasiūlymai tėvams

Namiškiai paskatinami kartu su vaiku sukurti panašų linksmą objektą iš buitinių daiktų, antrinių žaliavų ar pan.: sukurti tokį objektą artimiausioje aplinkoje, jį nufotografuoti, papasakoti grupėje.

## Kodėl projektas yra svarbus

- Plečiasi vaikų akiratis, supratimas, kad meninė kūryba yra labai įvairi ir įdomi;
- lavėja estetinis vaikų skonis;
- vaikai atskiria lietuvių tekstilės kūrinius nuo kitų tautų tekstilės meno pavyzdžių;
- supranta ir gerbia papročius, tradicijas;
- vaikai atpažįsta, atskiria tekstilės tautodailės kūrinius nuo kitų meno darbų (tapybos, keramikos ar kt.);
- tyrinėja, aptaria įvairius tekstilės darbus;
- išbando keletą tekstilės kūrimo būdų.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai atskiria tekstilės tautodailės kūrinius nuo kitų meno darbų (tapybos, keramikos ar kt.);
- nupasakoja, kuo jie ypatingi;
- sužino, kad tekstilės gaminiai kuriami iš siūlų;
- išbando keletą tekstilės kūrimo būdų – varstymą, pynimą ir kt.;
- pastebi detales.

6.

### Idėjos, kurias galima tęsti

- Išvyka į drabužių parduotuvę;
  - tradiciniai amatai;
  - tradiciniai valgiai;
  - sintetinė tekstilė, jos gamyba fabrikuose ir kt.

1.

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

Pedagogas parenka ir atneša vaikams pintinėje įvairių spalvotų siūlų kamuoliukų (vilnonių, lininių, šilkinų, sintetinių ir kt.). Vaikai siūlus liečia, žiūrinėja, paaiškina, kuo jie skiriasi ir kuo panašūs (storumu, švelnumu ir kt.).

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Su vaikais kalbamasi, kur ir kokių siūlų jie yra matę, ką su jais veikė, svarstoma, iš ko, kaip pagaminti jų drabužėliai.

Išklausomi vaikų pasakojimai, patirtys, pasiūlymai ir kartu sutariamas galimas projekto tikslas – sužinoti, kur „gyvena“ siūlai.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- projekto pavadinimas (pvz., „Siūlo galas“, „Siūlų detektyvai“, „Kur gyvena siūlai?“ ir t. t.), galimos veiklos;
- reikiamos priemonės: siūlai, virvelės, juostelės, kaspiniai, kreidelės, fotografavimo priemonės.

# KUR „GYVENA“ SIŪLAI?



4.

### Projektinė vaikų veikla

- Su vaikais pasikalbama, ar viskas, kuo jie apsirengę, yra pagaminta iš siūlų, bandoma įvardyti, kas dar aplink mus pagaminta iš siūlų (patalynė, kilimai ir kt.);
- vaikams pasiūloma išvyka į artimiausią dailės parduotuvę, kultūros centrą, muziejų, tekstilininko dirbtuvę – per išvyką grožimasi tautodailės dirbiniais, atkreipiamas vaikų dėmesys į rankšluosčius, juostas, lovatieses, staltieses, skaras, pirštines ir kt.; stebima, kaip yra audžiama, mezgama, neriama;
- po išvykos su vaikais pasikalbama apie jų įspūdžius, aptariamos matytos spalvos, raštai, simboliai;

- juostelėmis, kaspiniais, virvelėmis, siūlais pabandoma varstyti (pvz., tvoroje, rėmelyje), pinti (pvz., tarp medžių, žaidimo aikštelės įrenginių) ir kt.;

- vaikai pabando užsirišti juostelę, nupinti kasą, užtiesti staltiesę, sulankstyti megztinį, suvynioti siūlus; vaikams pasiūloma išardyti nebenaudojamą mezginį ir kt.;

- diskutuojama, kuo skiriasi naujas ir išardytas mezginio siūlas, ką iš jų galima ar negalima pagaminti;

- vaikams pasiūloma pastebėtus, įsimintus tradicinius raštus pabandyti nupiešti ant smėlio, asfalto, žiemą – ant sniego;

- raštai dėliojami ir iš gamtinių medžiagų naujais formų ir linijų deriniais;
- sukuriama savo, grupelės vaikų ar visos grupės simbolis, raštas;

- padedami pedagogo, vaikai ieško tradicinių tekstilės raštų albumuose, knygose, internete – intuityviai atskiria juos nuo kitų kraštų tekstilės meno pavyzdžių;

- žaidžiami judrieji žaidimai (pvz., „Siūlai, siūlai, susivykit“);

- vaikai fotografuoja savo kūrinius;
- dalijamasi įspūdžiais, aptariami kūriniai, nuotraukos;
- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas grupėje (pvz., išbandant mezgimą pirštais, darant iš siūlų bumbulus ir pan.).

### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- ieškos reikiamos informacijos apie tekstilę; gretins, grupuos, klasifikuos, apibendrina informaciją, darys išvadas;
- analizuos, pastebės detales;
- fotografuodamas stebės, analizuos, tyrinės aplinką;
- kurs lauke, žais judriuosius žaidimus – judės gryname ore;
- grožėdamasis tekstilės meno pavyzdžiais, dalysis pastebėjimais, įžvalgomis;
- bendradarbiaus, išbandydamas tekstilės kūrimo būdus;
- bandys išsikelti tolesnius uždavinius (pvz., išmokti megzti pirštais);
- improvizuos, kurs, ieškos ir ras norimai kompozicijai sukurti tinkamų raštų;
- spontaniškai dalysis įspūdžiais, rodys, ką pavyko atrasti, sužinoti, nuveikti (pvz., suverti, išpinti, numegzti, nufotografuoti);
- stiprės vaiko noras išbandyti naujas veiklas;
- gebės aplinkoje išskirti formų, linijų grožiu pasižyminčius tekstilės objektus;
- reikės nuomonę apie raštą informaciją, savo ir kitų vaikų kūrybą;
- gebės ieškoti ir pritaikyti raštą informaciją, naudotis fotografavimo priemonėmis;
- tyrinėjimo rezultatus pavaizduos piešiniu, nuotrauka, garsu, filmu, schema, pristatys kitiems;
- naudos skaitmenines technologijas, spalvindamas ir piešdamas piešinius, pagal kuriuos galėtų kurti tikrus siūlų ornamentus.

### Į pagalbą pedagogui

Pedagogas gali parinkti lietuvių tradicinių dainų apie audimą, verpimą, apie liną ir kt., pasidomėti virtualiomis muziejų kolekcijomis, baltų raštais, panašių projektų patirtimi, virtualiais turais, pvz., aukštaitiškos lovatiesės (paroda):

Pedagogui naudinga pasidomėti meninės kompetencijos ugdymo galimybėmis, vaikų, turinčių raidos sutrikimų, ugdymo galimybėmis per meną.



Tarptautinės mokslinės praktinės konferencijos medžiaga. Menas, dizainas ir meninis ugdymas.



### Pasiūlymai tėvams

Tėvams pasiūloma kartu su vaiku namuose paieškoti tekstilės meno pavyzdžių ir juos aptarti, taip pat aptarti savo etnografinio regiono tautodailės ypatumus; tekstilės meno pavyzdžius nufotografuoti ir nuotrauką atsiųsti auklėtojui, padėti vaikui pasirengti šios tekstilės meno pavyzdžius pristatyti draugams.

## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai mokosi atidžiai, tikslingai, kryptingai stebėti ir tyrinėti aplinką ir gamtą, jos spalvas, jų derinius, formas, linijas, smulkiausias detales, pamatyti pasaulį naujai, netikėtai;
- išbando įvairias fotografavimo priemones;
- susipažįsta su fotografavimo programomis ir išmoka jas taikyti;
- fotografuodami bando įgyvendinti originalias idėjas.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Pastebi grožį aplinkoje, gamtoje;
- įžvelgia aplinkos, gamtos formų, linijų, spalvų įvairovę;
- pastebi įdomias, netikėtas formas, linijas ir spalvas;
  - susikaupia, pastebi detales;
- supranta, kad kiekvienam gali būti gražūs skirtingi dalykai;
- išbando įvairias IT priemones, sužino, kaip saugiai jomis naudotis;
  - atvaizduoja įspūdžius piešiniiais ir kitomis dailės priemonėmis.

1.

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

Lauke vaikams pasiūloma patyrinėti augmenijos įvairovę, aptarti, kokias formas, spalvas, linijas galima pastebėti gamtoje, kaip keičiantis metų laikams, keičiasi jų spalvos ir kt.



2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Stebint gamtą ir grožintis ja, su vaikais kalbamasi apie metų laikus: kaip ir kodėl skirtingais metų laikais keičiasi augalų, medžių spalvos, formos; kokias permainas pastebime gamtoje žiemą, pavasarį, vasarą ir rudenį.

Diskutuojama apie tai, kad permainos vyksta visur: keičiasi miestai (atsiranda naujų statinių), keičiasi žmonės (auga, sensta) ir t. t. Vaikų klausiamas, kaip galima fiksuoti įvairias permainas, malonias akimirkas (fotografuoti, filmuoti).

Svarstoma, kaip galima būtų užfiksuoti ir grožėtis gamtos vaizdais. Kartu su vaikais sutariamas galimas **projekto tikslas – sukurti gamtos nuotraukų albumą.**

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- projekto pavadinimas (pvz., „Gamtos vaizdai“, „Stebuklingas gamtos grožis“, „Kaip sukurti gamtos nuotraukų albumą“ ir kt.);
  - kada ir kur vyks veikla (darželio teritorijoje, parke, miške);
  - kokios IT ir kitos priemonės bus naudojamos fotografavimui (telefonai, planšetiniai kompiuteriai, fotoaparatai, momentiniai fotoaparatai);
  - kaip bus rūšiuojamos nuotraukos (pagal objektus, spalvas ar pan.), kur jos bus skelbiamos.
- Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės albumui kurti: telefonų, planšetinių kompiuterių, fotoaparatus, momentinių fotoaparatus.

# KAIP SUKURTI GAMTOS NUOTRAUKŲ ALBUMĄ?

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Vaikai aptaria ir pasirenka konkrečias fotografavimo priemones;
- stebėdami ir grožėdamiesi gamta, vaikai įvairiomis priemonėmis fotografuoja jiems patinkančius objektus, esančius darželio kieme, miške, parke, miesto ar miestelio gatvėse, stengdamiesi atrasti įdomesnes spalvas, linijas, formas;
  - dalijasi įspūdžiais, aptaria nufotografuotus vaizdus;
- vaikai piešia, tapo ar kitaip pavaizduoja tai, kas jiems patiko, įsiminė, kas juos sužavėjo;
- labiausiai patikę vaizdai siunčiami tėvams ar kitiems adresatams;
  - vaikai, padedami suaugusiųjų, nuotraukas persiunčia į vieną įrenginį;

- padedant suaugusiems, organizuojama virtuali darbų paroda (<https://padlet.com>), ji aptariama, dalijamasi kūrybiniais įspūdžiais, išsakomos kylančios mintys, idėjos, asociacijos;

- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas grupėje (pvz., nufotografuoti vaizdai atspausdinami ir sukuriamas popierinis rudens nuotraukų albumo variantas, paruošiamas PowerPoint ar kitomis programėlėmis parengtas pristatymas, papildytas vaikų pasirinkta muzika, klausomasi ir aptariamas Antonio Vivaldi kūrinys „Metų laikai“, klausomasi gamtoje girdimų (paukščių, miesto, medžių ir kt.) garsų, jie lyginami).

- kartu su vaikais nuotraukos grupuojamos ir kompiuteryje sukuriamas bendras nuotraukų albumas;

- fotografuojama ir sukuriami medžių, jų lapų, žievės, šaknų, žolių, gėlių, samanų, kerpių, grybų, akmenų, vabzdžių ir t. t. nuotraukų albumai;

- nuotraukos atspausdinamos ir lauko pavėsinėje surengiama paroda;



### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- planuos ir atliks paprastus gamtos stebėjimus, papasakos, kaip, keičiantis metų laikams, keičiasi gamta;
- stebėdamas ir fotografuodamas tyrinės aplinką;
- ieškos reikiamos informacijos, priemonių;
- fotografuodamas gamtos vaizdus, daug laiko praleis gryname ore, grūdinsis;
- grožėdamasis gamta, išgyvens teigiamas emocijas;
- lauke bus fiziškai aktyvus;
- būdamas gamtoje, atrasdamas gražius gamtos vaizdus, spalvas, formas ir detales, dalyvis emocijomis, pojūčiais;
- bendradarbiaudamas su kitais, kurs nuotraukų albumą;
- fotografuodamas dalyvis patirtimi, įspūdžiais, sumanymais, jausmais;
- kurdamas albumą, išsakys savo ir išklauskys kitų vaikų nuomonę;
- prisiims atsakomybę už savo veiklą, bandys išsiskirti tolesnius uždavinius, ieškos įvairių meninės raiškos būdų tikslui pasiekti, aptars fotografavimo procesą ir jo rezultatus;
- spontaniškai dalyvis įspūdžiais, pasakos ir rodys, ką pavyko nufotografuoti;
- kurs bendrą darbą, mokysis spręsti problemas;
- stiprės vaiko imlumas naujovėms (fotografavimo veikla), vaikas išdrįs išbandyti naujus veikimo būdus;
- išsakys nuomonę apie kitų vaikų nuotraukas;
- aplinkoje, gamtoje pastebės spalvų, formų, linijų įvairovę (medžius, žoles, gėles, vabzdžius, akmenis), palygins, svarstys apie tai;
- tyrinėjimo rezultatus nufotografuos, pristatys kitiems;
- teiginius, įvykius dėlios į loginę seką (pvz., savo darytas nuotraukas sudėlios kaip logišką istoriją);
- suvoks, kad yra tam tikrų, vadinamųjų asmens duomenų (pvz., vardas, pavardė, namų adresas, nuotrauka ir kt.), kuriuos reikia saugoti;
- supras, kad ilgai, be pertraukos, naudojantis skaitmeniniais įrenginiais, galima pakenkti savo sveikatai.

### Į pagalbą pedagogui

Pedagogas skatina vaikus pamatyti pasaulį tokį, kokio iki šiol dar jie nematė: atidžiai įsisiūreti į smulkiausias, menkiausias daiktų, statinių, gyvosios ir negyvosios gamtos detales, suprasti, kad net mažiausias aplinkos, gamtos objektas, kiekviena smulkmena yra ypatingi.

Pedagogui verta pasidomėti fotografavimo programėlėmis (pvz., *The Photos Editing Apps for Kids*, *Photography Apps for Kids*). Vykstant už darželio teritorijos ribų (į mišką, parką, sodą ir t. t.) svarbu kartu su vaikais aptarti, kur bus vykstama, kas bus veikama. Pedagogui naudinga pasidomėti, kaip fotografija taikoma ugdant specialiųjų poreikių turinčius asmenis.



Fotografija specialiųjų poreikių turinčių asmenų ugdymo procese. Vaidotas Grigas.

### Pasiūlymai tėvams

Jei tarp namiškių yra fotografu, galima juos pakviesti ateiti į grupę ir papasakoti apie fotografavimo techniką ir šio meno ypatumus. Tėvams pasiūloma kartu su vaiku sukurti nuotraukų albumą pasirinkta tema ir pristatyti jį grupėje, suorganizuoti savaitgalio išvyką į gamtą, kartu su vaiku stebėti medžius, juos fotografuoti, pabandyti sukurti istoriją apie tai, kaip tie medžiai atsirado, kaip augo, parengti medžių istorijų pristatymą.

## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai laisvai, spontaniškai, pasitikėdami savimi kuria, eksperimentuoja;
- netradicinėmis dailės priemonėmis išreiškia savo sumanymus, nuotaiką;
- drąsiai eksperimentuoja, tyrinėja dailės technikas.

6.

### Idėjos, kurias galima tęsti

- Batikos technikos išbandymas;
- margučių marginimas.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai piešia ar tapo, naudodami neįprastas, netradicines medžiagas ir priemones;
- tyrinėja vaisius, daržoves, uogas; tyrinėja spalvas, atspalvius, jų derinius;
- tyrinėja saugiai; žino, kokios piešimo priemonės yra saugios;
- pasakoja, ką pavaizdavo, tyrinėjo, atrado;
- išvardija, apibūdina, nusako spalvas.

1.

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

Į lauko pavėsinę atsinešami įvairūs natūraliai dažantys vaisiai, daržovės ir uogos (pvz., granatas, burkėlis, šermukšnio, šaltalankio uogos ir pan.). Vaikai padrašinami pabandyti jais piešti ant popieriaus, aptarti, kokiomis spalvomis šie vaisiai ar daržovės nuspalvina popierių.



2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Tęsiant pokalbį su vaikais, aptariama, kaip reikia elgtis su nepažįstamais vaisiais, uogomis (ragauti, tik pasitarus su suaugusiaisiais), kokių būna dažų (statybinių, dailės, maisto ir kt.), kurie dažai yra mažiausiai pavojingi, kokios piešimo priemonės yra saugios, kaip galima būtų jas išbandyti ir atrasti naujas spalvas, atspalvius, derinius. Išklausomi vaikų pasakojimai, patirtys, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – ieškoti ir atrasti, kur slepiasi spalvos.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- projekto pavadinimas („Gamtos dažų paletė“, „Kur slepiasi spalvos?“ ir kt.);
  - kaip bus dirbama: individualiai (kiekvienas turi po popieriaus lapą, kurį galima pritvirtinti prie medžio, pavėsinės sienos, tvoros), dirbama grupėmis ar kuriama bendrai (gali būti naudojamas tapeto ritinėlis);
  - kokiomis priemonėmis bus tapoma (teptukai, plunksnos, mini voleliai, purškikliai), antspauduojama (kempinės gabaliukai) ir kt.;
  - aptariamas veiklos saugumas ir tvarka.
- Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: vaisių, daržovių, uogų, popieriaus lapų arba tapetų ritinėlio, teptukų, plunksnų, mažų volelių, purškiklių, kempinės gabaliukų.

# KUR SLEPIASI SPALVOS?

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Vaikai pasirenka tinkamą kūrybai vietą ir pritvirtina piešimo lapus;
- pasirenka konkrečias medžiagas (vaisių, daržovių gabalėlius, uogas) ir priemones (teptukus, plunksnas, mažus volelius, kempinės gabaliukus ir kt.);
- vaikai piešia, tapo, antspauduoja;
- vaikams pasiūloma eksperimentuoti – išbandyti galimus spalvų paieškos būdus, pavyzdžiui, sumaišyti kelių rūšių natūralius dažus, akvarelinius dažus arba guašą papildyti natūraliais dažais ir kt.;

- vaikai renka informaciją bibliotekėleje ar internete apie vaisius, daržoves, uogas, kartu ją aptaria, rengia individualius ar grupelių pristatymus;

- darbeliai eksponuojami grupėje. Tęsiant projektą grupėje, vaikai skatinami naudoti įvairiomis priešmokyklinio amžiaus vaikams sukurtomis skaitmeninėmis programėlėmis, skirtomis pažinti spalvas, dirbti su nuotraukomis (pvz., *Drawing Pad, Paint, TuxPaint, Drawing for children*); organizuojama virtuali skaitmeninių darbų paroda (<https://padlet.com>); kompiuterinėmis piešimo programomis piešiama skaitmeniniame ekrane, spalvoti piešiniai perkeltami į kompiuterį naudojant skenerį, išmanųjį telefoną, fotoaparata, skaitmeniniai piešiniai įtraukiami į virtualius pristatymus.

- vaikams pasiūloma išbandyti įvairius kūrybos būdus (leisti nuo lapo viršaus spalvotus dažų takelius; piešti plunksnomis, teptukais, pirštais; mažais voleliais kurti ornamentus, taškyti dažus, kempine daryti spalvotus antspaudus ir t. t.);

- natūralūs dažai antspauduojami, naudojant kukurūzo burbuolę, perpjautą obuolį, bulvę, porą nupjautais lapais ar pan.;

- vaikai pasakoja apie savo kūrybinius: kodėl naudojo būtent tokias spalvas, ar patiko taip kurti ir t. t.;

### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- lygins ir aptars daržovių, vaisių ir uogų spalvas;
- domėsiai vaisiais, daržovėmis ir uogomis, rinks apie juos informaciją;
- piešdamas lavins pirštų, plaštakos, riešo judesius;
- sužinos, kad natūralūs dažai yra sveikesni už cheminius; ugdytis higienos įgūdžius;
- susikaups, išlaikys dėmesį; bus dėmesingesnis kitam;
- bandys savarankiškai įveikti kliūtis, nepasisekus bandys dar kartą;
- pastebės, kam reikia pagalbos, padės kitam;
- eksperimentuodamas su spalvomis, reikės savo mintis, sumanymus, jausmus, nuotaikas, nuomonę;
- išbandys priemones, kurios labiausiai tinka jo nuotaikai, idėjai, sumanymui atvaizduoti;
- domėsiai kito idėjomis, išsakys savo ir gerbs kitų nuomonę;
- kurs paties pasirinkta ar pedagogo pasiūlyta dailės technika;
- veiks laisvai, išradingai;
- išbandys naujoves;
- sieks įprasminti savo žinias ir patirtį apie spalvas;
- gebės ieškoti meninei veiklai reikiamos informacijos ir ja pasinaudoti;
- samprotaus apie pastebėtas aplinkos objektų savybes, požymius (pvz., spalvotas – nespaltvotas);
- grupuos (klasifikuos) daiktus pagal nurodytą požymį (spalvą, dydį, formą); atpažins požymį, pagal kurį sugrupuoti daiktai;
- gamtos tyrinėjimo rezultatus pavaizduos piešiniu, nuotrauka.

### Į pagalbą pedagogui

Pedagogas padrašina vaikus išbandyti kuo įvairesnių piešimo, tapybos su natūraliais dažais technikų, drąsiai eksperimentuoti su spalvomis, tapant gamtos dažais, rasti netikėtų jų derinių ir t. t. Pedagogas pasidomi, kaip pagaminti natūralius dažus, kokias spalvas galima išgauti iš tam tikrų vaisių, daržovių, uogų, kokie panašūs projektai yra įgyvendinti, pvz.:

Daržovių paveikslai:



25 „augalinių“ veiklų idėjos vaikams  
(25 playful vegetable activities for kids):



Būtina atsižvelgti į tai, kad kai kuriems vaikams tam tikros priemonės (pvz., plunksnos, kempinės) ar veikimo būdas (pvz., piešimas pirštais) gali sukelti nemalonius pojūčius, baimę. Patartina iš anksto leisti vaikams pasirinkti jiems patrauklias netradicines dailės priemones projekto veiklai vykdyti. Įvairių meninės kompetencijos ugdymo metodinių veiklų pavyzdžių galima rasti ir čia:

Ugdymo sodas. Kompetencijų ugdymas.  
Ugdymo ir vertinimo pavyzdžiai:



### Pasiūlymai tėvams

Namiškiams pasiūloma kartu su vaiku išspausti sultis iš įvairių vaisių, daržovių, uogų, jas maišyti, siekiant atrasti naujų spalvų ir atspalvių.



## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai patiria spontaniškos kūrybos džiaugsmą;
- drąsiau naudojami įvairūs meninės raiškos būdai (dailė, muzika, šokis, vaidyba), jie siejami, taikomi prasmingai;
- lavėja kūrybinės vaikų galios, atsiskleidžia nauji gabumai.

1.

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

Pedagogas atsineša įvairiausių kaukių: ugniagesių, medikų, bitininkų, karnavalinių kaukių (pvz., domino), kalendorinių švenčių (pvz., Užgavėnių) kaukių, tolimų šalių (pvz., Afrikos) kaukių ir pan. (jei turima mažai kaukių, galima rodyti albumus, vaizdo medžiagą, nuotraukas ir kt.). Vaikai jas žiūrinėja, išbando, aptaria.

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Su vaikais pasikalbama apie tai, kuo kaukės panašios ir kuo skiriasi, ar jiems teko kada nors dalyvauti karnavale, ar yra matę persirengėlių (pvz., per Užgavėnes). Svarstoma, ar vaikai norėtų patys pasiruošti karnavalui ir jį surengti. Iš klausomi vaikų pasiūlymai ir kartu sutariamas galimas projekto tikslas – surengti karnavalą.

6.

### Idėjos, kurias galima tęsti

- „Madų šou“;
- „Cirko“ projektas;
- spalvos, ornamentai.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai sugalvoja, kuo persirengs;
- patys renkasi priemones, jei reikia – prašo pagalbos;
- pasitikėdami savimi, tyrinėja įvairias medžiagas;
- eksperimentuoja įvairiais meninės raiškos būdais – dailė, muzika, vaidyba, šokiu;
- bendradarbiauja, savo kūrybą pristato kitiems.

# KAIP SURENGTI KARNAVALĄ?

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariamas galimas projekto pavadinimas (pvz., „Manęs neatpažinsi“, „Kaip surengti karnavalą?“ ir t. t.); kokių priemonių gali prireikti: aprangos (drabužių, kepurėlių, batelių ir kt.), medžiagų ir priemonių kaukėms gaminti (spalvoto popieriaus, žirklių ir kt.), muzikos įrašų, muzikos instrumentų, knygų, fotografavimo priemonių.

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Vaikai tariai ir nusprendžia, kuo persirengs;
- padedant pedagogui (ir prisidedant namiškiams), surandama apranga, jos detalės (arba lauke kuriami aprangos pakaitalai, pvz., pelerinos, diržai, skrybėlės, vėduoklės, špagos, burtų lazdelės);
- iš įvairių medžiagų ir priemonių lauke gaminamos kaukės;
- per šventę leidžiami muzikos (tradicinės, klasikinės) įrašai;
- vaikams pasiūloma karnavalo šventei pasirinkti nesudėtingų (gali būti ir pačių pasigaminti) muzikos instrumentų (būgnelių, švilpynių, dūdelių, barškučių ir pan.), pamuzikuoti;
- vaikams pasiūloma papuošti lauke vyksiančio karnavalo vietą (pvz., ją atskirti spalvotomis juostomis ir pan.);

- gali būti žaidžiamas žaidimas „Atspėk, kas aš“;

- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas grupėje (pvz., grupėje bus surengiama Pasakų šventė ir pan.). Skaitmeniniu fotoaparatu ar išmaniuoju telefonu bus fotografuojama pačių vaikų kūryba (kaukės ir kt.), filmuojama, kuriama animacija.

### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- tyrinės visumą ir detales;
- pasirinks ir naudos netradicines priemones sumanymui įgyvendinti;
- tam tikrą laiką gebės sutelkti dėmesį į kūrybinę veiklą;
- tinkamai reikš savo emocijas, nuotaikas;
- tarsis, bendradarbiaus, patirtimi ir sumanymais dalsis su kitais vaikais;
- reikš mintis, jausmus, nuotaikas, nuomonę apie savo ir kitų vaikų kūrybą;
- prisiims atsakomybę už savo veiklą, ieškos įvairių meninės raiškos būdų;
- naudodamas įvairias menines priemones, fantazuos, kurs, ieškos savitų sumanymo atlikimo sprendimų;
- spontaniškai dalsis meniniais įspūdžiais, pasakos ir parodys, kaip ir ką pavyko padaryti;
- naudos tas priemones, kurias yra numatęs, taip pat ir improvizuos;
- išsakys nuomonę apie kitų vaikų karnavalinius drabužius ir kaukes;
- pritaikys surastą informaciją; fotografuos.

### Į pagalbą pedagogui

Pedagogas siekia atskleisti spontanišką vaikų kūrybą, palaikyti ir padėti jiems įgyvendinti sumanymus, tad jo režisūra turėtų būti minimali. Vykstant projektui, pedagogas taip pat galėtų kuo nors persirengti. Idėjų projektui galima rasti čia:

12 linksmų ir kūrybingų „pasidaryk pats“ kaukių kūrimas vaikams (12 Fun and creative DIY mask making for kids):



Būtina atsižvelgti į tai, kad kai kurie vaikai gali jausti kaukių baimę, todėl šiems vaikams reikėtų pasiūlyti alternatyvių veiklų (pvz., domėtis ne kaukėmis, bet apranga, jos detalėmis ar pan.).



### Pasiūlymai tėvams

Tėvams rekomenduojama kartu su vaiku knygose ar internete paieškoti informacijos apie galimą persirengti kostiumą (gyvūno, kokio nors veikėjo, pvz., muškietininko ir pan.); surasti tinkamų dainelių, eilėraščių, namuose išbandyti įvairius grimavimosi variantus. Namiškių paprašoma atsinešti namuose turimų kaukių, papasakoti istorijų apie tai, iš kur jos atsirado. Vaiko gimtadienio proga su namiškiais ir svečiais suvaidinamas spektaklis su kaukėmis, jis nufilmuojamas ir parodomas grupės vaikams ar pan.

## Kodėl projektas yra svarbus

- Stebėdami gamtą ir ja grožėdamiesi, vaikai tobulina gebėjimą kurti naujus spalvų, formų, linijų derinius, įvairias kompozicijas iš gamtinių medžiagų;
- eksperimentuodami su įvairiomis naujomis medžiagomis ir priemonėmis, atranda tai, kas labiausiai tinka sumanymui įgyvendinti, pajunta kūrybos džiaugsmą;
- kuriant atsiskleidžia ir lavėja vaikų kūrybinės galios, patenkinami įgimti psichologiniai jų saviraiškos ir pažinimo poreikiai.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai atranda naujų meninės raiškos būdų;
- tyrinėja ir panaudoja įvairias medžiagas ir įrankius, įgauna pasitikėjimo savimi;
- patys pasirenka priemones pagal savo sumanymą, nuotaiką;
- kuria paveikslus, su džiaugsmu įgyvendina savo sumanymus;
  - apibūdina savo įspūdžius;
- atpažįsta linijų, spalvų, formų, medžiagų struktūrų ypatumus, įvairovę;
  - stebi gamtinę aplinką, gamtos spalvas, sieja įvykių priežastis su padariniais (pvz., norint, kad džiūdamas augalas neprarastų spalvų, patartina džiovinant vengti tiesioginės saulės šviesos).

6.

### Idėjos, kurias galima tęsti

- Lapų linijos, raštai, formos;
- gyvūnų pėdų raštai;
  - sėklos;
- Lietuvos raudonoji knyga.

1.

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

Lauko aplinkoje sudedami įvairūs daiktai: molbertas, drobė, medžiagos gabalėliai, dažų paletės, gamtinės medžiagos, įvairūs augalai ir gėlių žiedai, akmenukai, tačiau nėra paveikslui nutapyti būtinų dažų.

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Su vaikais aptariama, kur galima pamatyti šiuos daiktus, kas bendra tarp šių daiktų, kam ir kada jie gali būti naudojami, kokios profesijos žmonės juos naudoja, kokios yra augalų ir žiedų spalvos, kaip be dailės priemonių galima nutapyti paveikslą. Išklausomi vaikų pasakojimai, patirtys, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas **projekto tikslas – be dažų sukurti paveikslą.**

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- projekto pavadinimas (pvz., „Gamtos spalvos“, „Kitokie piešiniai“, „Kaip be dažų sukurti paveikslą?“ ir pan.);
- pasikalbama apie tai, kokio dydžio bus paveikslai (vaikai patys individualiai pasirenka dydį pagal numatytą sumanymą);
- kokias netradicines meninės raiškos, IT ir kitas priemones vaikai norėtų naudoti;
- pasikalbama apie veiklos saugumą.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: balto audinio, drobės, augalų – gėlių (pvz., pienui, medetkų) žiedų, žolės, lapų, sudrėkintų ažuolo žievės gabalėlių, akmenėlių, vandens, fotoaparato.

# KAIP BE DAŽŲ SUKURTI PAVEIKSLĄ?

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Vaikai suranda numatytai veiklai reikalingų augalų (kiekvienas gali rinkti individualiai sau, taip pat galima surinkti augalus bendrai, o paskui pasidalyti; kai ką pedagogas jau būna parengęs iš anksto);
- vaikai eksperimentuoja, kokia spalva dažo tam tikras augalas arba žiedas; tai išbandoma ant popieriaus, audinio ar pan. (pvz., ant balto audinio sudėliojama gėlių kompozicija, ji neilgam prispaudžiama, augalai įvyniojami į drėgną audinį ir neilgam paliekami ir kt.);

- vaikai pasiskirsto į grupes arba dirba individualiai, pasirenka konkrečias priemones paveikslams kurti;

- vaikams pasiūloma sukurti vieną didelį paveikslą (pvz., audinys gali būti išstempiamas tarp medžių);

- vaikai savo paveikslams sugalvoja pavadinimus, kuria pasakojimus apie paveikslus, juos fotografuoja;

- paveikslai įrėminami; surengiama sukurtų paveikslų paroda;

- po vasaros švenčių (Joninių ar Žolinės) su vaikais bandoma išsaugoti surinktų žolynų spalvas ir kvapus – „užkonservuoti“ vasarą: džiovinami augalus ir be dažų kurti paveikslus, kurti herbariumus;

- vaikams pasiūloma išvyka į botanikos sodą, parką, draustinį, mišką ar pan.;

- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas grupėje (pvz., galima stebėti gėlių švenčių įrašus, vartyti albumus apie augalus, sugalvoti visiems apsirėngti kurios nors spalvos drabužiais ir kt.). Organizuojama virtuali skaitmeninių vaikų darbų paroda (<https://padlet.com>).



### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- tyrinėti augalus, eksperimentuoti, rinkti tinkamas priemones savo paveikslui;
- atpažinti, kuo ypatingas koks nors augalas, žinos jo pavadinimą;
- suprasti, kad, norint įgyvendinti sumanymą, reikia susikaupti; tam tikrą laiką gebės sutelkti dėmesį kurdamas;
- ieškodamas tinkamų priemonių savo sumanymui įgyvendinti, žais ir judės lauke;
- bendradarbiaus, tarsis; stengsis ilgiau išlaikyti dėmesį, susitelks veiklai; atlikdamas užduotį, ugdysis savikontrolės įgūdžius;
- gėrėsis, džiaugsis kito vaiko kūryba, jei reikia – padės;
- klausysis grupės draugų pasakojimų apie sukurtus paveikslus;
- pristatys savo darbą kitiems;
- apsilankęs botanikos sode, miške ar pan., reikės savo nuomonę, mintis, jausmus, nuotaikas, pasakos patirtus įspūdžius;
- pasirinks priemones, kurios labiausiai tinka jo nuotaikai, sumanymui atvaizduoti;
- tinkamai, pagal paskirtį naudos įvairias dailės priemones, išbandys netradicines medžiagas;
- veiks išradinčiai, eksperimentuos spalvomis, formomis, linijomis;
- pateiks netradicinių sumanymų, sukurs savitą paveikslą;
- stiprės vaiko imlumas naujovėms, noras išbandyti naujus dalykus;
- sieks atrasti augalus, iš kurių galima išgauti tam tikras spalvas;
- išsakys nuomonę, pastabas apie grupės draugų piešinius;
- ieškos informacijos apie augalus ir ja pasinaudos.

### Į pagalbą pedagogui

Pedagogas pasidomi gėlėmis, kitais augalais, augančiais darželio teritorijoje ar netoliese, pasigilina į panašių projektų vykdymo patirtį, įvairias piešimo technikas (pvz., 1 nuoroda), pasidomi kitais netradiciniais piešimo būdais, paieško dainelių apie spalvas (pvz., „Mėlyna spalva“, 2 nuoroda). Svarbu atsižvelgti į tai, kad grupėje gali būti augalams alergiškų vaikų (todėl galima padaryti popierinius augalų analogus) arba spalvų neskiriančių vaikų. Vaikams pasiūloma įvairių autorių knygų apie meną (pvz., 3 nuoroda).

15 pirštų atspaudų, amatai vaikams:



Daina „Tele Bim-Bam“, „Mėlyna spalva“:



MO parodos, pristatymai:



### Pasiūlymai tėvams

Tėvams pasiūloma pasivaikščioti su vaiku miške ir prisirinkti įvairių augalų, pabandyti juos sudžiovinti (arba sukurti teminių herbariumų).

## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai taiko įvairius meninės raiškos būdus, eksperimentuoja;
- tyrinėdami įvairias medžiagas ir priemones, vaikai patiria kūrybos džiaugsmą.

6.

### Idėjos, kurias galima tęsti

- Vanduo, ugnis;
- metų laikai;
- profesijos, sporto šakos (pvz., dailusis čiuožimas).

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai kuria ledo žvakides ir kitus dirbinius, eksperimentuoja įvairiomis dailės technikomis;
- tyrinėja ir panaudoja įvairias medžiagas ir įrankius, įgauna pasitikėjimo savimi;
- sieja įvykių priežastis su padariniais;
- supranta, kad kiekvieno pastangos ir rezultatas yra vertingi, kad kiekvienas gali kurti vis kitaip – savitai;
- nekopijuoja vieni kitų, netrukdo vieni kitiems.

1.

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

Lauke vaikai kartu su pedagogu iš sniego nulipdo figūrą ar daiktą (gyvūną, mašiną, baldą, žaislą ar pan.). Paskui su jais pasikalbama apie tai, ar buvo smagu, ar pavyko įgyvendinti tai, ką norėjo. Ką dar pratęstų, kaip dar norėtų patobulinti lipdinį.

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Su vaikais pasikalbama apie tai, kaip pasikeičia gamta, atėjus šalčiams, apie žiemos kritulius, apie tai, iš kur atsiranda ledas ir varvekliai; svarstoma, kaip būtų galima daugiau sužinoti apie žiemos kūrinius – ką tyrinėti, išbandyti, ką sukurti ir pan. Iš klausomų vaikų pasakojimai, patirtys, pasiūlymai ir kartu su vaikais aptariamas galimas projekto tikslas – patiemis atrasti ledo šalį.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- projekto pavadinimas („Šalčio menas“, „Ledo karalystė“, „Kaip atrasti ledo šalį?“ ir kt.);
- įvairios galimos veiklos.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės kūrybai ir tyrinėjimams: vandens, įvairių spalvų dažų, skirtingo dydžio ir formų indelių (pvz., indelių nuo jogurto, stiklinių, dubenėlių), gamtinės medžiagos (pvz., medžio šakelių, eglės spygliukų, šermukšnio uogų, apelsino žievelės), žvakių, knygelėlių, muzikos įrašų.

# KAIP ATRASTI LEDO ŠALĮ?

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Kuriamos ledo žvakidės: vaikai pasirenka reikiamų formų indelius, pila nuspalvintą vandenį, deda eglės spygliukus, apelsino žievelės, šermukšnio uogas ir kt., suaugusiajam padedant, įkomponuojama žvakė; vandeniui sušalus, kūrinys virsta ledine žvakide;
- tokiu pačiu būdu gaminami nedideli žaisliukai ar dekoracijos medžiams;
- gaminami kitokie ledo dirbiniai (pvz., indai, piramidės), skulptūros ir pan. (pvz., nuspalvintu vandeniu apliejami sniego lipdiniai; lauke išliejamas kalnelis ir pan.);

- sukurtos žvakidės ir kiti dirbiniai eksponuojami lauke (pavėsinėje ar kitur), jomis puošiamas kiemo takelis ir t. t.;
- vaikams pasiūloma piešti spalvotais ledo gabalėliais (užšaldytais šaldiklyje);
- padedami pedagogo, vaikai gali tyrinėti ledo, sniego struktūrą, snaigių raštus ir kt.;
- vaikams pasiūloma muzikinė improvizacija – šokis (pvz., snaigių šokis, pūga):



- klausomasi Antonio Vivaldi „Žiemos“:



- vaikams pasiūloma pasiklausyti skaitomos H. K. Anderseno „Sniego karalienės“:



- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas grupėje (pvz., ledo kūriniai perkuriami iš molio, modelino ir kt.; piešiamos, kerpamos snaigės ir kuriamos popierinių snaigių girliandos; skaitmeniniame ekrane kompiuterinėmis piešimo programomis (pvz., *Paint*, *TuxPaint*, *Drawing for Children*) piešiami matyti gamtos reiškiniai; naudojant skenerį, išmanųjį telefoną ar fotoaparata, piešiniai perkeliama į kompiuterį; skaitmeniniai piešiniai įtraukiami į virtualius pristatymus).

### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- tyrinėti gamtą (ledo, sniego struktūrą, snaigių raštus), aplinkoje ieškoti tinkamų priemonių savo sumanymui įgyvendinti;
- ieškoti ledo dirbinių kūrimo sprendimų;
- suprasti, kad, norint atsakingai ir kruopščiai atlikti savo darbą, reikia susikaupti;
- žaisdamas lauke, judėti ir grūdintis;
- suprasti, kaip svarbu apsaugoti nuo šalčio, dirbant su ledu lauke žiemą;
- kurdamas bendradarbiaus, dalyvius idėjomis, priemonėmis;
- projektinėse veiklose lavėti vaiko savikontrolės įgūdžiai;
- vaikas reikš savo nuomonę, mintis, jausmus, nuotaikas, pasakos patirtus įspūdžius;
- plėsti žodyną (*išalęs, inkliuzas, purus, šerkšnas, speigas* ir kt.);
- pasirinkti priemones, labiausiai tinkančias jo nuotakai, idėjai, sumanymui atvaizduoti;
- jausis atsakingas už savo kūrybinę veiklą, pasirinktas priemones;
- kurdamas sniego, ledo dirbinius, veiks išradingai, drąsiai;
- sieks įgyvendinti sumanymus;
- išsakys nuomonę apie kitų vaikų sukurtas snaiges, ledo kūrinius;
- analizuos, aptars savo ir kitų kūrybą, dirbinius;
- ieškoti informacijos (pvz., apie snaigių raštus) ir ją pritaikys;
- kurdamas gamtos reiškinų nuotraukų galeriją, atliks veiksmų seką: stebės, fiksuos, apdoros, panaudos informaciją pristatymams kurti;
- kurs paprastus algoritmus (taisykles), pavyzdžiui, norint pasigaminti ledų, reikia laikytis ledų gamybos instrukcijos;
- nepasiekęs norimo rezultato, ieškoti trukdžių ar klaidos ir bandys dar kartą.

### Į pagalbą pedagogui

Pedagogas kartu su vaikais diskutuoja ir aiškinasi, kas yra ledas, sniegas, kaip jis atsiranda ir kt., pasidomi panašiais projektais:



Idėjos, kaip pasigaminti spalvotus ledo kubelius tapybai (*Rainbow Ice Cube Painting*).

### Pasiūlymai tėvams

Namiškiams pasiūloma padėti vaikui nulipdyti sniego skulptūrą ir ją nufotografuoti arba paraginti vaiką nufotografuoti tai, ką jis yra matęs įdomaus iš sniego, ledo ar pan. (pvz., didžiulį varveklį, didžiulės sniego pusnis ir pan.), nuotraukas pristatyti grupės draugams, surengti parodą grupės socialiniame tinkle.

## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai suvoks, kad pačių sukurti laiškeliai gali teikti kitiems džiaugsmo;
- bandys įgyvendinti originalias idėjas;
- eksperimentuodami sieks įgyvendinti konkrečius sumanymus;
- patirs kūrybos džiaugsmą, naudodami netradicines priemones.

6.

### Idėjos, kurias galima tęsti

- Kitos informacijos perteikimo priemonės;
- laiškanėšio darbas;
  - kiti žmonių džiuginimo būdai.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Kurdami laiškelius, vaikai noriai, su džiaugsmu įgyvendina savo meninius sumanymus;
- kuria savitus, skirtingus laiškelius;
- pajunta, kaip gera pradžiuginti kitus ar gauti laišką;
- žino, kaip rašomas laiškelis, kas yra adresas, pašto ženklas ir kt.

1.

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

Vaikams žaidžiant lauke, pedagogas „gauna laišką“ apie, pavyzdžiui, kokį nors malonų praėjusios dienos įvykį, padėką vaikams ar pan. Laiškas aptariamas, tada vaikai žiūrinėja pedagogo atneštus atvirukus, vokus, pašto ženklus.



2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Su vaikais pasikalbama apie tai, kam gali būti reikalingi šie daiktai; kam ir kada mes rašome laiškelius; ar malonu gauti laiškelius; kaip būtų galima parašyti laiškelius be popieriaus lapų; kokių dar būna lapų (augalų, medžių lapai).

Išklausomi vaikų pasakojimai, patirtys, pasiūlymai ir kartu sutariamas galimas projekto tikslas – parašyti laiškelius ant medžių lapų.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- projekto pavadinimas (pvz., „Gamtos laiškeliai“, „Kaip ant medžių lapų parašyti laiškelius?“ ir t. t.);
- kam jie norėtų parašyti laiškelius ir kodėl.

Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės (nenuoplunamų flomasterių, tikrų arba pačių pasigamintų vokų, atvirukų, pašto ženklų, lipalo).

# KAIP ANT MEDŽIŲ LAPŲ PARAŠYTI LAIŠKUS?

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Darželio teritorijoje arba vaikštinėdami parke ar per išvyką vaikai susiranda jiems patinkančių medžių lapų, pasikalbama apie medžių pavadinimus;
- vaikai apžiūrinėja lapų formas, spalvas, linijas, raštus; bando ant popieriaus lapo apvedžioti lapų kontūrus; naudojami skaitmeniniu fotoaparatu ar išmaniuoju telefonu, atpažindami gamtoje rastus lapus;
- kuria laiškelius ant medžių lapų – parašo vieną kitą žodį, savo vardą ar ką nors nupiešia;
- kartu su vaikais aptariama, kaip rašomas laiškelis – kuo jis pradedamas, kuo baigiamas, kaip gali būti kreipiamas į žmogų (ar skirsis laiškeliai mamai, draugui, Kalėdų seneliui ir kt.);

### • tęsiant

projektą, su vaikais pasikalbama, kas yra data, kas joje fiksuojama, kokia šiandien data, ar žino, kada yra jų gimtadieniai, ir kt.;

• vaikų dėmesys atkreipiamas į pašto ženklų serijas, pavaizduotus objektus, simbolius, spalvas, dydį;

• vaikams pasiūloma pagaminti grupės laiškelių dėžutę ir aptarti, kaip ji bus naudojama;

### • vaikai tariasi, dalijasi įspūdžiais;

• vaikai paskatinami sukurti bendrą laiškelį (ant didelio popieriaus lapo suklijuoti savo laiškelius), jį įdėti į didelį voką, voką papuošti ir nusiųsti pasirinktam adresatui (pvz., kito darželio vaikams);

• kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas grupėje (pvz., bus sukuriamas laiškelis, jis nufotografuojamas, padedant pedagogui el. paštu nusiunčiamas pasirinktam adresatui ir pan.).

• „laiškelius“ įdeda į vokus ir užklijuoja;

• „pašto ženklai“ gaminami ir iš kitokių lapelių, žiedelių ir pan.;

• vokus papuošiami ant jų piešiant flomasteriais arba dekoruojami aplinkoje rastomis gamtinėmis medžiagomis;

• vaikams pasiūloma pasikalbėti apie adresus – ar jie žino savo adresą, ar žino adresato gyvenamąją vietą;

• naudojantis *Google Maps* programa, pasidairoama po apylinkes, surandamas savo darželis, vaikų namai ir kt.;

### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- ieškos tinkamų laiškeliai kurti medžių lapų, susipažins su medžių pavadinimais;
- tyrinės adresus, miestų, vietovių pavadinimus, skaitmenis, raides;
- būdamas gamtoje, daug laiko praleis gryname ore;
- gerbs kitą, išreikš jam savo palankumą, simpatiją;
- pasidžiaugs, gavęs jam adresuotą laiškelį;
- bandys rašyti ir skaityti linkėjimus;
- reikš nuomonę, mintis, jausmus, nuotaikas, pasakos patirtus įspūdžius;
- paaiškina savo laiškelio rašymo ant lapo sumanymą ar būdą;
- pratinsis prisiimti atsakomybę už savo veiklą;
- domės kitų vaikų kūryba, išsakys savo ir gerbs kitų nuomonę;
- puoš vokus, kurs pašto ženklus ir kt.;
- kuriant laiškelius, stiprės vaiko gebėjimas sumanymus paversti veiksmais, imlumus naujovėms;
- kurdamas laiškelius, vaikas supras, kad galima naudoti ne tik popierių, bet ir netradicines priemones;
- atpažindamas gamtoje rastus lapus, naudosis skaitmeniniu fotoaparatu ar išmaniuoju telefonu;
- fotografuos, padedamas suaugusiojo, naudosis el. paštu, *Google Maps* programa;
- laiškelio kūrimo rezultatus užfiksuos skaitmeniniu įrenginiu, pristatys kitiems.

### Į pagalbą pedagogui

Pedagogas atkreipia vaikų dėmesį į tai, kad žali medžių lapai neskinami, pakanka nukritusių (arba projektas vykdomas rudenį). Atsižvelgiama į tai, kad grupėje gali būti augalams alergiškų vaikų, todėl vokus laiškeliams jie gali puošti kitokiomis priemonėmis (pvz., spalvotu popieriumi, lipdukais ir t. t.).

### Pasiūlymai tėvams

Tėvai paskatinami kartu su vaiku namuose peržiūrėti atvirukus, laiškelius, pasikalbėti, kokių šeima gauna laiškelius (popierinių, elektroninių), kuo jie ypatingi (galbūt yra išsaugotų iš senų laikų), kodėl saugomi ir pan.

## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai supranta, kad judesiu galima išreikšti emocijas, mintis, pavaizduoti įvairius personažus;
- lauko erdvėje vaikai linksmi tyrinėja ir imituoja gyvūnų judesius; juos išbando, improvizuoja;
- judėdami pagal muziką, pajunta ritmą, lavina kūno koordinaciją, judesius;
- šokdami poromis ar grupėmis, lavina bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžius, pagarbą kitam.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai supranta, kad daug ką galima išreikšti, pavaizduoti judesiu ir šokiu;
- judesiais išreiškia nuotaikas, jausmus, pasirinkto gyvūno būdą;
- kurdami šokį, išbando judėjimą erdvėje, įvairiomis kryptimis;
- klausosi ir parenka gyvūno judesiams iliustruoti tinkamą muziką;
  - drąsiai improvizuoja, kuria judesius, šokio derinius.

### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- atpažins, apibūdins įspūdžius, kuriuos patyrė žiūrėdamas vaizdo medžiagą, per išvykas ar pan.;
- ieškos reikiamos muzikos, derančios pasirinktam gyvūnui atvaizduoti;
- patirs judėjimo džiaugsmą, atlikdamas spontaniškus judesius: šokdamas, improvizuodamas, imituodamas gyvūnus, paukščius;
- lavės jo stambioji motorika, formuosis naujų judesių bagažas;
- vaikas patenkins prigimtinį judėjimo poreikį;
- judėdamas stengsis būti atsargus;
- laikysis taisyklių, susitarimų, judės kultūringai ir pagarbiai;
- pakvies vieną ar kelis vaikus kartu šokti, kurti, improvizuoti;
- atidžiai klausysis grupės draugų, dalyvaus pokalbiuose;
- ieškodamas muzikos kūrinių, bandys rašyti ar skaityti jų pavadinimus;
- pratins išsikelti tolesnius uždavinius, ieškos įvairių meninės raiškos būdų tikslui pasiekti, kliūtims įveikti;
- lavės vaiko vaizduotė, intencija, plėsis interesai;
- vaikas improvizuos, kurs, ieškos ir ras norimai kompozicijai sukurti tinkamų judesių;
- reikšis vaikų noras kurti, įgyvendinti šokio ir muzikos idėjas;
- interpretuos tai, ką matė vaizdo medžiagoje, per išvykas ar pan.;
- gyvūnų judesių tyrinėjimo rezultatus pavaizduos piešiniu, nuotrauka ir kt.;
- pristatys informaciją, ja keisis, komunikuos.

1.

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

Pokalbis pradedamas nuo intriguojančio pedagogo pasakojimo apie tai, kad eidamas į darbą jis pamatė įdomiai judantį gyvūną (pvz., „šokantį“ paukštelį). Pokalbis tęsiamas peržiūrėjus medžiagą apie šokančius gyvūnus:



2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Su vaikais prisimenama, kokių šokančių „gyvūnų“ jie yra kada nors matę (pvz., per Užgavėnes ar Kalėdų šventes); koks gyvūnas jiems patinka labiausiai, kodėl; pasikalbama ir apie tai, kaip tas gyvūnas atrodo, kuo minta, kur miega, kokius garsus skleidžia ir panašiai. Vaikai skatinami parodyti, kaip juda jiems labiausiai patinkantis gyvūnas. Kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – patyrinti, kaip gyvūnai „šoka“.

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- projekto pavadinimas (pvz., „Gyvūnų baletas“, „Gyvūnų gimnastika“, „Kaip šoka gyvūnai?“ ir pan.);
  - ar bus kuriamas bendras siužetinis šokis, ar atskiri trumpi fragmentai;
  - ar bus šokama pavieniui, poromis, grupėmis, ar šoks visi kartu;
    - kur ir kaip bus ieškoma muzikos;
    - ar bus taikomi bendri šokio etapai (pvz., prisistatymas, šokis, atsiveikimas ir pan.).
- Su vaikais aptariama, kokių priemonių reikės: skarelį, spalvotų juostų, vaikiško grimo, muzikos grotuvo, kompiuterio.

# KAIP ŠOKA GYVŪNAI?

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Vaikai pasirenka gyvūnus, kurių judesius norės imituoti, pavyzdžiui, kartu su vaikais nutariama, ar jie šoks naminius, ar laukinius gyvūnus; kokių kraštų gyvūnais bus domimasi (Šiaurės, Pietų ar kt.), kas jiems įdomiau – plėšrūnai, jūrų gyvūnai ir kt.;
- vaikai pasiskirsto į grupes pagal pasirinktus personažus (gali būti, kad keli vaikai norės improvizuoti to paties gyvūno judesius);
  - aptariami gyvūnai, jų išvaizda; pagal tai pedagogas, pasitaręs su vaikais, suranda skirtingų muzikos kūrinių ar jų ištraukų;
- kartu su vaikais numatomas siužetas: juo gali tapti bet kokia vaikams žinoma pasaka, eilėraštis, filmukas apie gyvūnus; gali būti kuriami atskirų gyvūnų (pvz., meškų), paukščių (pvz., gandrų ir kt.) šokiai;
  - vaikai pamokomi lietuvių liaudies šokių apie gyvūnus, paukščius ir kt.;
  - veikla praturtinama muzikos (muzikos instrumentai) arba dailės (dekoracijos, kostiumai) elementais;
  - vaikams pasiūloma nusigrimuoti vaikišku grimu;
    - vaikams pasiūloma pasižiūrėti vaizdo medžiagos apie pantomimą, mimus ir kt., kai ką išbandyti patiems;

- po vaikų improvizacijų žaidžiamas žaidimas „Atspėkime gyvūną“;

- vaikai mena mįsles apie gyvūnus; veikla nufilmuojama ir paskelbiama grupės arba darželio interneto svetainėje;

- improvizacijos pratėsiamos – pavyzdžiui, pristatomos per Tarptautinę šokio dieną (balandžio 29 d.);

- po šokių – improvizacijų veikla aptariama su vaikais, pasidalijama nuomonėmis;

- vaikams pasiūloma išvyka į zoologijos sodą, cirką;
  - susitarus dėl taisyklių, vaikai susipažįsta su vieni kitų augintiniais;

- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas grupėje (pvz., piešiami įvairūs gyvūnai, klausomasi klasikinės muzikos kūrinių apie gyvūnus (pvz., K. Sen-Sanso „Žvėrių karnavalo“), kuriami kryžiažodžiai, komiksai apie gyvūnus ir pan.; siekiant pažinti ir pamėgdžioti gyvūnų judesius – „šokius“, naudojamos įvairiomis priešmokyklinio amžiaus vaikams skirtomis skaitmeninėmis programėlėmis (pvz., *Paint*, *TuxPaint*, *Drawing for Children*).



### Į pagalbą pedagogui

Pedagogas lanksčiai derina siužeto sumanymus su vaikų improvizacijomis; stebi, ar visi vaikai gerai jaučiasi (kai kurie vaikai gali turėti klounų baimę (kaulrofobiją). Projekto veiklų parinkimas vaikams, turintiems didelius specialiuosius ugdymosi poreikius, priklauso nuo individualių konkretaus vaiko galių ir gebėjimų. Jeigu kai kurie vaikai yra nedrąsūs ir bijo pristatyti improvizaciją kitiems, galima paprašyti darželio psichologo pagalbos, kad padėtų šiems vaikams įveikti scenos baimę.

Pedagogui vertėtų paieškoti žaidimų-ratelių apie gyvūnus, peržiūrėti vaizdo medžiagą apie gyvūnų „šokius“, mimus, pasidomėti panašiais projektais:

Filmukas apie lokius (*Bears Dancing To „Jungle Boogie“*):



Filmukas apie flamingus (*These Flamingos Have Sweet Dance Moves*):



Filmukas apie paukščius (*Weird & Wonderful Dancing Birds Compilation*):



Šypsomės – teatro spektaklis „Mimai ateina!“:



Gyvūnų gimnastika – ir vaiko kūnui, ir sielai (straipsnis):



### Pasiūlymai tėvams

Namiškiai, lankantys šokių pamokas, pakviečiami papasakoti apie savo patirtį vaikams, parodyti šokio elementų, organizuoti apsilankymą šokių studijoje, padėti organizuoti išvyką į baletų spektaklį ar pan. Tėvai pakviečiami per pasivaikščiojimus parke ar miške atkreipti vaiko dėmesį į paukščių, gyvūnų elgseną, judesius, pabandyti drauge su vaikais juos pamėgdžioti.

## Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai įgauna vaidinimo, improvizavimo patirties;
- pasitiki savimi, vaidindami elgiasi laisvai;
- supranta, kad galima vaidinti ir vaizduoti ne tik tikrus, bet ir įsivaizduojamus dalykus;
- supranta, kad kuriant vaidinimą būtina tartis, bendradarbiauti;
- bando įgyvendinti konkretų sumanymą.

5.

### Vaikų pasiekimai – atradimai

- Vaikai ruošiasi vaidinimui – kuria plakata, dekoracijas, kostiumus; ruošia erdvę;
  - parengia planą;
- dalyvaudami vaidinime, išgyvena sėkmę ir kūrybinį džiaugsmą;
  - vaidindami improvizuoja;
- kuria personažą (atskleidžia jo išvaizdą, kalbėjimo stilių, būdingą elgseną);
- paaiškina, ką, kodėl ir kaip labiausiai patinka vaidinti;
  - drąsiai kalba viešai;
- mokosi dialogo – pratina išgirsti kitą, kalbėti iš eilės;
  - pasibaigus vaidinimui, padeda sutvarkyti lauko erdvę;
  - veikia kartu, bendrauja ir bendradarbiauja.

1.

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

Po išvykos į spektaklį (ar spektaklio įrašo peržiūros) su vaikais pasikalbama, kas ir kodėl jiems patiko ar nepatiko – veikėjai, jų poelgiai, apranga, muzika ir kt., kas labiausiai įsiminė, paliko įspūdį.

2.

### Dalijimasis patirtimis; vaikų idėjos ir sutartas projekto tikslas

Vaikams pasiūloma prisiminti, kokių dar vaidinimų jie yra matę, paklausiama, ar norėtų patys pabandyti ką nors suvaidinti, svarstoma, ar būtų galima vaidinti ne salėje, o lauke.

Išklausomi vaikų pasakojimai, patirtys, pasiūlymai ir kartu su vaikais sutariamas galimas projekto tikslas – tapti „aktorais“.

6.

### Idėjos, kurias galima tęsti

Galima pabandyti vaidinti kitomis formomis, pavyzdžiui, sukurti pirštų, šešėlių, lėlių spektaklį ir pan.



# KAIP TAPTI „AKTORIAIS“?

3.

### Projekto planas ir reikiamos priemonės

Kartu su vaikais aptariama:

- koks bus galimas projekto pavadinimas („Mūsų spektaklis“, „Spektaklis lauke“, „Kaip tapti aktorais?“ ir pan.);
- kokių priemonių reikės: aprangos veikėjams (drabužių, kepurų, diržų ir pan.), medžiagos dekoracijoms kurti (plėvelės, popieriaus, audinio ir pan.), priemonių plakatui, bilietams, pakvietimams gaminti, programėlėms kurti (rašiklių, dailės priemonių, žirklių ir pan.), fotografavimo priemonių.

### Dalyvaudamas projekte, vaikas:

- planuos, spręs, kokia eiga vyks vaidinimo kūrimas;
- aprėps visumą ir išskirs tai, kas svarbu ir reikalinga;
- kurdamas vaidmenį, tam tikrą laiką gebės sutelkti dėmesį;
- spontaniškai judės, improvizuos, išgyvens teigiamas emocijas;
- tarsis dėl vaidinimo, bendradarbiaus;
- teigiamai vertins kitų vaikų kūrybinius bandymus;
- klausysis grupės draugų pasakojimų apie sukurtą vaidmenį;
- pristatys savo personažą kitiems, apibūdins jo charakterį;
- drąsiai kalbės viešai, pasakos grupės draugams;
- mokysis dialogo – pratins išgirsti kitą, kalbėti iš eilės;
- dėlios spektaklio scenarijų (eigą);
- supras improvizacijos vertę, pajus, kaip smagu improvizuoti;
- vykstant vaidybos projektui, vaikas pratins prisiiinti atsakomybę už savo veiklą, aptars, kaip jam sekėsi;
- išsakys savo ir gerbs kitų nuomonę;
- fantazuos, kurs, ieškos savitų sprendimų;
- lavės vaiko vaizduotė, reikšis nestandartinis mąstymas;
- vaikas spontaniškai dalyvis meniniais įspūdžiais;
- stiprės vaiko gebėjimas savo sumanymus paversti veiksmis;
- apibūdins, ką jautė vaidindamas ar suvaidinęs;
- argumentuos savo sprendimus, veiksmus;
- po vaidinimo interpretuos savo įspūdžius ir patirtį;
- įvairiuose informacijos šaltiniuose ieškos informacijos apie vaidinimus, aktorius (knygose, žinyuose, enciklopedijose, žodynuose, pažintiniuose žurnaluose, internete; paklaus namiškių, draugų);
- vaidindamas taikys tai, ką žino, keisis informacija.

4.

### Projektinė vaikų veikla

- Kartu su vaikais numatomas vaidinimo siužetas; juo gali tapti bet kuri vaikams žinoma istorija, kūrinys ar jo epizodas, kuriame yra daug veikėjų, daug veiksmo, judėjimo, kuriam reikia daug erdvės (pvz., Pepės Ilgakojinės, Karlsono, Pinokio nuotyčiai);
- ruošiantis vaidinimui, prisimenamas pasirinktas kūrinys – jis vaikams perskaitomas, apie jį pasikalbama;
  - vaikai pasakoja apie veikėjus, jų išvaizdą, prigalvoja naujų, sugalvoja jiems vardus; renkasi, ką norėtų vaidinti;
  - sutariama, kiek ir kokių reikės veikėjų;

- kuriamos dekoracijos (pvz., iš didelių kartoninių dėžių „statomas“ namelis, jis papuošiamas; plėvele ar audiniu atitveriama reikiama erdvė ir pan.);

- kuriami kostiumai (pvz., vaikai matuojasi, pasirenka reikiamus drabužius, galvos apdangalus, rankines, kaukes, atributiką ir pan.; juos galima nugrimuoti vaikišku grimu);

- vaikams pasiūloma suvaidinti namiškiams arba kitų grupių vaikams;
- kartu su vaikais numatoma, kaip projektas bus tęsiamas grupėje (pvz., sukuriant nuotraukų albumą).

- sudaromas ir lentoje užrašomas vaidinimo planas: pavadinimas, veiksmo vieta, laikas, trumpas vaidinimo siužetas, veikėjai, eiliškumas;
- iš anksto nupiešiamas plakatą, pagaminami bilietai vaidinimui, sukuriama pakvietimai į spektaklį, programėlė;

### Į pagalbą pedagogui

Pedagogas siekia, kad visi vaikai vaidintų ar prisidėtų kuriant vaidinimą. Stengiamasi, kad ir drovesni vaikai būtų įtraukti į veiklą. Vaikams sukuriama sąlyga kalbėti laisvai, improvizuojant, nesistengiama teksto išmokyti. Pedagogas pasidomi įvairiomis teatro rūšimis, pavyzdžiui, šešėlių teatru.



Šešėlių teatras vaikams – pasidaryk pats.

### Pasiūlymai tėvams

Namiškiams pasiūloma namuose imituoti, suvaidinti įvairias namų gyvenimo sceneles (problemiškas ar juokingas), kartu su vaiku sukurti spektaklį (improvizuoti žinomų pasakų siužetais, kurti naujus), padėti vaikui sukurti vaidinimo dekoracijas ar kostiumus. Jeigu yra galimybė, pravartu drauge su vaiku apsilankyti teatre, pasižiūrėti spektaklį, apie jį pasikalbėti, išsiaiškinti, kas ir kodėl vaikui patiko, išanalizuoti veikėjų poelgius ir motyvus.