

MOKYMOSI VEIDRODIS

3–6 m.







2014–2020 metų
Europos Sąjungos
fondų investicijų
veiksmų programa



ŠVIETIMO,
MOKSLO
IR SPORTO
MINISTERIJA



NACIONALINĖ
ŠVIETIMO
AGENTŪRA

Žaismė ir atradimai. Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo pedagogui, parengtos ir išleistos įgyvendinant Europos socialinio fondo lėšomis finansuojamą projektą „Inovacijos vaikų darželyje“. Projektą inicijavo Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministerija, vykdė Nacionalinė švietimo agentūra.

ŽAISMĖ IR ATRADIMAI. Rekomendacijas ikimokyklinio ugdymo pedagogui rengė autorių grupė: Ona Monkevičienė (grupės vadovė), Rita Gruodytė-Račienė, Tatjana Jevsikova, Leonas Kleniauskas, Eglė Krivickaitė-Leišienė, Asta Lapėnienė, Sonata Latvėnaitė-Kričėnienė, Rita Makarskaitė-Petkevičienė, Ligita Neverauskienė, Viktorija Sičiūnienė, Vaida Stupurienė.

Konsultavo: Vitalija Bujanauskienė, Laimutė Jankauskienė, Edita Maščinskaitė

Leidinį recenzavo Stefanija Ališauskienė

Kalbos redaktorė Anželika Tekutienė
Fotografai: Juozas Lukoševičius, Lina Mickevičė
Dailininkė Živilė Šimėnienė
Dizainerė Silva Jankauskaitė

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

ISBN 978-609-454-581-8

Išleido ir spausdino UAB „Vitaė Litera“

© Nacionalinė švietimo agentūra, 2021

Ona Monkevičienė,
Vaida Stupurienė,
Viktorija Sičiūnienė

MOKYMOSI VEIDRODIS

ŽAISMĖ IR ATRADIMAI
REKOMENDACIJOS IKIMOKYKLINIO
UGDYMO PEDAGOGUI
II RINKINYS

Vilnius, 2021

ĮKŪNYTASIS MOKYMASIS / 8 p.

- 14. Iniciatyvumas ir atkaklumas
- 16. Problemų sprendimas

ŽINGSNIS PO ŽINGSNIO Į SĖKMĘ / 17 p.

- 7. Santykiai su bendraamžiais
- 11. Skaiciavimas ir matavimas

MIESTAS IŠ SKIRTINGŲ PUSIŲ. REFLEKTYVŪS KLAUSIMAI / 22 p.

- 10. Aplinkos pažinimas
- 16. Problemų sprendimas
- 17. Kūrybiškumas

VEIDRODINIAI ATSPINDŽIAI / 39 p.

- 11. Skaiciavimas ir matavimas

18. Mokėjimas mokyti

SKĖČIO ISTORIJOS / 35 p.

- 11. Skaiciavimas ir matavimas

KAIP MAN LENGVIAU SUPRASTI IR KURTI? / 28 p.

- 3. Emocijų suvokimas ir raiška
- 6. Santykiai su suaugusiaisiais
- 9. Rašytinė kalba

KNYGELĖS AKCENTAI

Knygelėje *Mokymosi veidrodis* dalijamasi idėjomis apie vaiko gebėjimo mokytis puoselėjimą. Pasiūloma idėjų, kaip padėti vaikams suprasti mokymosi vertę, paskatinti norą sužinoti, išmokti vis daugiau naujų dalykų. Patariama, kaip laikytis paties susidaryto mokymosi plano, įveikti polinkį atidėlioti (ugdoma savidrausmė). Atkreipiamas dėmesys į tai, kaip svarbu įtraukti vaiką į aktyvų mokymąsi ir kodėl svarbu, kad vaikas ne tik patirtų daug įvairių mokymosi patirčių, bet ir mokytųsi jas apmąstyti.

GALIMYBĖS

Knygelėje pateikiamos 6 temos. Temoje „Iškūnytasis mokymasis“ vaikas kviečiamas į kūrybines dirbtuves, kuriose visu kūnu mokosi pajusti ir suprasti tai, ko mokosi. Temoje „Veiklos planavimas“ vaikas mokosi planuoti savo veiklą žingsnis po žingsnio. „Reflektyvūs klausimai“ suteikia galimybę mokytis kelti klausimus iš skirtingų perspektyvų, dalytis idėjomis ir patirtimi. Išbandyti įvairius veiklos būdus ir strategijas vaiką kviečia tema „Kaip man lengviau suprasti ir kurti“, o išmokti įveikti kliūtis, kelti sau savirefleksijos klausimus – tema „Skėčio istorijos“. Paskutinė tema „Veidrodiniai atspindžiai“ kviečia vaiką į kūrybines dirbtuves – veidrodžių erdvę, kurioje eksperimentuodamas vienas ar su grupės draugais vaikas gali ugdytis visą spektrą mokėjimo mokytis gebėjimų. Tai idėjos, kaip galima kurti tęstines situacijas, kuriose vaikas gali praktiškai išbandyti naujai įgytus gebėjimus, o kartu pamatyti tam tikro elgesio kaitos naudą savo gyvenime.

RODYKLĖS PEDAGOGUI

Padedant ugdytis mokėjimo mokytis kompetenciją, naudinga išsaugoti vaiko darbelys, kad vėliau kartu su vaiku būtų galima aptarti juose matomus pokyčius. Taip pat prasminga su vaikais kartkartėmis aptarti ir sėkmingų žmonių pavyzdžius, numatant, kokie tų žmonių gebėjimai jiems leido kažką konkrečiau pasiekti. Reikėtų skirti dėmesio ir vaikų elgesiui kilus sudėtingoms aplinkybėms aptarti, paaiškinant, kokių žinių ir įgūdžių įgijęs vaikas galėtų sėkmingiau suvaldyti kritinę situaciją.

Ugdant vaiko mokėjimą mokytis pedagogo vaidmuo ypatingas. Reikia atidžiai stebėti, dėl kokių priežasčių stringa vaiko veikla, ir laiku pasiūlyti būdų ir priemonių kliūtims įveikti. Būtinai pasidžiaukime kartu su vaiku, kai jam pavyksta laikytis nusistatyto plano, o jei kažkas nesiseka, pasiūlykime išbandyti kuo įvairesnius mokymosi būdus, technikas, metodus. Būtina pasistengti, kad mokymosi procesą vaikas suvoktų kaip įdomią, įtraukiančią veiklą. Teikiamas grįžtamasis ryšys turėtų padėti vaikui suprasti, nuo kurio taško jis pradeda mokytis ir kokį tašką norėtų pasiekti. Vaikas turi matyti, kaip prasiplės jo galimybės, pagerės gyvenimo kokybė, kai jis įgis naujų žinių ir įgūdžių. Pedagogas galėtų pasirengti sąrašą prasmingų klausimų, į kuriuos kartą per savaitę prašytų vaikus atsakyti. Klausimų pavyzdžiai: „Ką aš galiu ir ko ne?“, „Kaip galiu išmokti tai, ko dar nepavyksta padaryti?“, „Kas galėtų man padėti tai išmokti?“, „Ką galėčiau nuveikti tai mokėdamas?“.

Pasirūpinkite, kad vaiką suptų jo mokymąsi ir nuolatinį tobulėjimą pastebinčių žmonių tinklas. Vaikas turi pajusti, kad jį supantys asmenys yra taip pat svarbus mokymosi išteklius – šie žmonės jį palaiko, skiria jam laiko ir dėmesio, padeda užtikrinti gerą savijautą.

1

ĮKŪNYTASIS MOKYMASIS

14. INICIATYVUMAS IR ATKAKLUMAS. 5 žingsnis: suaugusiojo pasiūlytą veiklą atlieka susitelkęs, išradingai, savaip, savarankiškai. 6 žingsnis: susidomėjęs ilgesniam laikui įsitraukia į suaugusiojo jam, vaikų grupei ar visai grupei pasiūlytą veiklą.

16. PROBLEMŲ SPRENDIMAS. 5 žingsnis: ieško tinkamų sprendimų, tariasi su kitais, mokosi iš nepavykusių veiksmų. 6 žingsnis: tariasi su kitais ir atsižvelgia į jų nuomonę, siūlo ir priima pagalbą, mokosi iš savo ir kitų žmonių klaidų.

18. MOKĖJIMAS MOKYTIS. 5 žingsnis: drąsiai spėja, bando, klysta ir taiso klaidas, klausosi, ką sako kiti, pasitikslina. 6 žingsnis: kalba apie tai, ką norėtų išmokti, ką darys, kad išmoktų, numato, ką veiks toliau, kai išmoks; siūlo ir jungia idėjas bei strategijas joms įgyvendinti; pasako, ką jau išmoko, ko dar mokosi, paaiškina, kaip mokėsi.

PASIEKIMAI

VIETA:
vidaus ir
lauko erdvė

FORMA:
kūrybinės
dirbtuvės



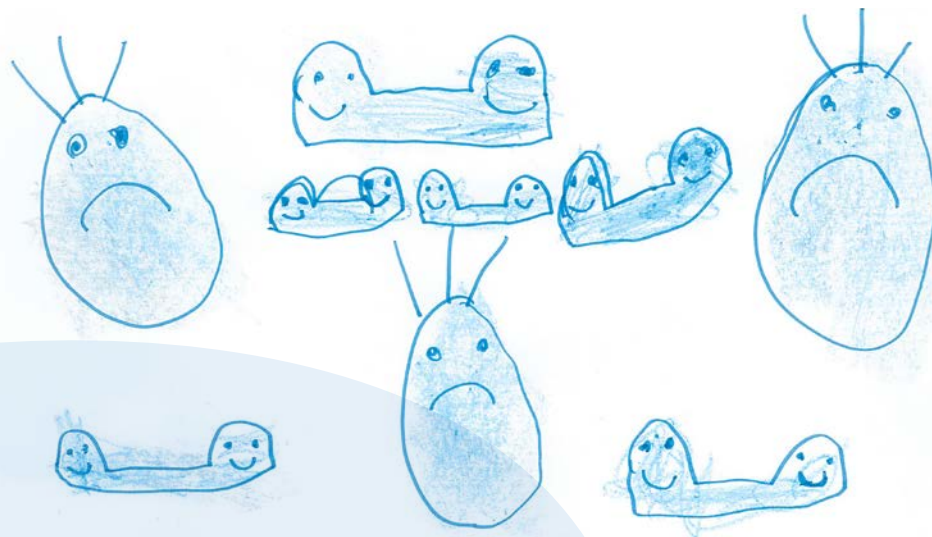
Įkūnytasis mokymasis, rotavirusas, liga, baltieji kraujo kūneliai, imuninė sistema, jutimai, vaizduotė, kalba, mąstymas, smegenys, kūno kalba.



Knygelės priedai: 1 lapas, internetinės rotaviruso nuotraukos, vaizdo įrašai, dailės priemonės, popierius, sensoriniai rutuliai.



- Kas padeda mums mokytis?
- Ką sužinome, ko išmokstame liesdami, klausydamiesi, uosdami, žiūrėdami?
- Kaip kūnas mums padeda išreikšti tai, ką pajautėme ir supratome?





ĮKVEPIANTIS IŠŠŪKIS

PALIESK, PASIKLAUSYK, UŽUOSK, PAMATYK

Pasiūlome vaikams patyrinti, ką mes galime sužinoti tik liedsdami, tik klausydamiesi, tik uosdami, tik matydami daiktą ir kiek daug apie jį galime sužinoti ir liedsdami, ir klausydamiesi, ir uosdami, ir matydami vienu metu.

Paprašome vaikų susiskirstyti į šešias grupes po 2–4 vaikus.

Pakviečiame pirmos grupelės vaikus už širmos, kad jie, tik liedsdami, patyrintų tris rutulius: vieną – gruoblėtu paviršiumi, vieną – lygiu paviršiumi, tačiau viduje prikrautą plastikinių detalių, skleidžiančių garsą, trečią – tinkleliu dengtą rutulį, kuris dar ir švyti bei skamba. Vaikai užsiriša ant akių raištį arba skarelę. Nematydami apčiuopinėja 3 sensorinius rutulius (vaikams nesakome, kokius daiktus jie čiuopinėja). Negalima rutulių barškinti. Rutulio skambėjimo ir švytėjimo funkcija yra išjungta.

Pasakome, kad vaikai visai grupei turės papasakoti, ką jautė ir kaip atrodo daiktai, kuriuos jie ką tik čiuopinėjo.



Pakviečiame antrą grupelę vaikų, kurie rutulius taip pat tyrinės lytėjimu. Kiekvienam iš jų ant nugaros „pavažinėjame“ su trimis skirtingais rutuliais, kurių vaikai nemato. Jie taip pat turės papasakoti grupės draugams, ką jautė ir kaip atrodo daiktai, kurie judėjo jų nugarą.





Trečios grupelės vaikams leidžiame užrištomis akimis pasiklausyti, kaip (ne)skamba 3 skirtingi rutuliai. Vaikai turės papasakoti grupės draugams, ką girdėjo ir kaip atrodo šie daiktai.

Kiekvienam ketvirtos grupelės vaikui pasiūlome užrištomis akimis pauostyti tris sensorinius rutulius, vieną iš kurių apšlakstėme kvėpalais, kitą – citrinos sultimis, o trečią – žolelių arbata. Vaikai turės papasakoti grupės draugams, ką užuodė ir kaip atrodo daiktai.

Penktai grupei parodome visus tris rutulius, bet neleidžiame jų liesti, barškinti, uostyti. Įjungiamo vieno rutulio šviesos efektus. Vaikai papasakos grupės draugams, ką matė ir kokiomis savybėmis pasižymi daiktai.



ATKREIPKIME DĖMESĮ: jei mums padės pedagogo padėjėjas ar tėvai savanoriai, tyrinėjimas vienu metu galės vykti skirtingose erdvėse. Į veiklą bus įsitraukę visi vaikai.



Šeštai grupei leidžiame rutulius tyrinėti visais pojūčiais: liesti, uostyti, jais barškinti, įjungiamo garsą ir šviesos efektą, „pavažinėjame“ jais ant vaikų nugarų. Vaikai turės papasakoti grupės draugams, ką jautė, kaip atrodo daiktai ir kaip jie vadinasi.

Susirinkusios į bendrą ratą, vaikų grupelės pasakoja vienos kitoms, ką jautė, ką sužinojo apie tyrinėtus daiktus, ir išsako savo prielaidas apie tai, koks tai daiktas.

Keliame vaikams tyrinėjimo rezultatus apmąstyti padedančius klausimus:

- Pirmai grupei. „Ką jautė jūsų rankos?“ (Daiktas yra guoblėtas, lygus, minkštas, kietas ir kt.) „Ar galite pasakyti, kaip jis kvepia?“ (Negali, nes neuostė.) „Ar galite pasakyti, kokios jis spalvos?“ (Negali, nes nematė.) „Ar galite atspėti, koks tai daiktas?“ Atkreipiame vaikų dėmesį, kad tik lytėdami ne visada galime suprasti, kokį daiktą lytėjome. Kai daiktą liečiame, mūsų smegenys kartais gali suprasti ir atpažinti, koks tai daiktas, jeigu jau esame jį anksčiau lietę, matę ar kitaip tyrinėję.
- Antrai grupei. „Ką jautė jūsų nugarą?“ (Daiktas yra guoblėtas, lygus, kietas, duria ir kt.) „Ar galite pasakyti, kaip jis kvepia?“ (Negali, nes neuostė.) „Ar galite pasakyti, kokios jis spalvos?“ (Negali, nes nematė.) „Ar galite atspėti, koks tai daiktas?“
- Trečiai grupei. „Ką girdėjo jūsų ausys?“ (Daiktas barška, neskamba, garsiai girgžda, spiegia ir kt.) „Ar galite pasakyti, kokios jis spalvos?“ (Negali, nes nematė.)

„Ar galite pasakyti, ar jis kietas ar minkštas?“ (Negali, nes nečiupinėjo.)
„Ar galite pasakyti, kaip jis kvepia?“
(Negali, nes neuostė.) „Ar galite atspėti, koks tai daiktas?“ Jei vaikai atspėja kai kurias rutulių savybes, paaiškiname, kad smegenys iš patirties kartais padaro teisingas išvadas apie daiktą vien iš jo skleidžiamų garsų.

- Ketvirtai grupei. „Ką užuodė jūsų nosys?“ (Citrinų, žolelių kvapus, pedagogės kvepalus ir kt.) „Ar galite pasakyti, kokios šis daiktas spalvos?“ (Negali, nes nematė.) „Ar galite pasakyti, ar jis kietas ar minkštas?“ (Negali, nes nečiupinėjo.) „Ar galite atspėti, koks tai daiktas?“ Jei vaikai spėlioja, jog tai citrina, paaiškiname, kad iš kvapo mūsų smegenys ne visada teisingai atspėja, koks tai daiktas, jei jo nematome ir kvapas daiktui nejprastas.
- Penktai grupei. „Ką matė jūsų akys?“ (Rutuliai, mėlyna, raudona spalva,

apvalūs ir kt.) „Ar galite pasakyti, kaip jie kvepia?“ (Negali, nes neuostė.) „Ar galite pasakyti, ar jie yra kieti ar minkšti?“ (Negali, nes nečiupinėjo, bet iš išvaizdos gali atspėti.) „Ar galite atspėti, kokie tai daiktai?“ Paaiškiname, kad matant daiktą mūsų smegenys dažniausiai padeda teisingai suprasti, koks tai daiktas, kam jis skirtas ir kaip atrodo. Tačiau smegenys negali padėti suprasti, kaip jis kvepia, kokį garsą skleidžia ir ką pajusime prie jo prisilietę, jei mes nepauostome, neturime galimybės girdėti ar paliesti daikto.

- Šeštai grupei. „Ką jautėte ir išsiaiškinote apie daiktus? Ar galite pasakyti, ar jie kieti ar minkšti? Ar galite pasakyti, kaip jie atrodo? Kokį garsą jie skleidžia? Kaip kvepia?“ Paaiškiname, kad tuomet, kai daiktą tyrinėjame visais pojūčiais, apie jį sužinome daugiausia informacijos.

Su vaikais prieiname prie išvados, kad mūsų rankos ir visa kūno oda, akys, ausys, nosis siunčia smegenims žinias apie aplinkos daiktus. Smegenys mums padeda mąstyti, suprasti žinias apie daiktus ir daiktus atpažinti. Jeigu mūsų kūnas smegenims nesiųstų žinių apie daiktus, smegenys apie juos nieko nežinotų ir mes negalėtume apie juos mąstyti. Mūsų kūnas mums padeda mokytis.





NEREGĖTA KOVA

Pasiūlome vaikams išsiaiškinti, kaip mūsų kūnas mums padeda suprasti pasaulį ir parodyti kitiems žmonėms tai, ką žinome.

Prisimename, kada mūsų grupės vaikas ar vaikai sirgo rotavirusine liga. Paskaitome vaikams istoriją „Baltųjų kraujo kūnelių kova su rotavirusais“ ir parodome iliustracijas (žr. knygelės priedų 1 lapą).

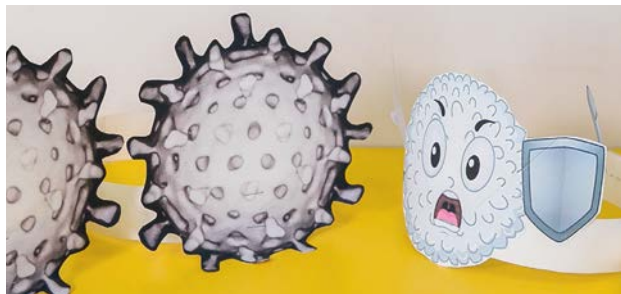
Kartu su vaikais apžiūrime galingu mikroskopu darytas internetines rotaviruso nuotraukas.

Peržiūrime vaizdo įrašą apie rotaviruso infekciją anglų kalba (*What is Rotavirus?*):



Pasikalbame su vaikais, ką jie suprato apie rotaviruso ligą, kaip ja susergame, suvaidiname viruso patekimą nuo neplautų rankų ant maisto, o su maistu – į žarnyną, pasvarstome, kaip vaikas jaučiasi sirgdamas, kas padeda ligą nugalėti. Samprotaujame, kokios kūno dalys padėjo vaikų smegenims tai suprasti (ausys, nes klausėsi istorijos, akys, nes apžiūrinėjo nuotraukas, žiūrėjo vaizdo įrašą).





Susitariame, kad vaikai savo kūnais pavaizduos tai, kas vyko istorijoje. Susiskirstys į dvi grupes. Kiekviena grupė sugalvos savo idėjas, kaip sukurti vaidinimą pagal girdėtą istoriją. Vaikai vaidinimą kurs kūno pozomis, judesiais,



veiksmais, veido mimika, garsais, panaudos daiktus, dailės priemones ir kt., t. y. visa, ko reikia. Kurdami vaidinimą vaikai tariasi, patys numato, kas kuo bus, kaip jie atrodys, kas vyks, ką jie kalbės, vaizduos, kaip vaidinimas prasidės ir kaip baigsis. Jei reikia, padedame vaikams užduodami tinkamus klausimus.

Skiriame pakankamai laiko, neskubiname vaikų, domimės jų sumanymais, juos palaikome, padedame išspręsti kilusius sunkumus.

Paprašome vienos grupės vaikų pristatyti savo vaidinimą. Vaidinimą stebintiems



vaikams užduodame klausimus, atsižvelgdami į vaidinimo siužetą, vaikų veiksmus ir panaudotas išraiškos priemones:

- Apie ką buvo vaidinimas?
- Kas padėjo jums suprasti vaidinimą?
- Kaip vaikai savo kūnu ir naudojamais daiktais vaizdavo istoriją?
- Kas padėjo suprasti, kurie vaikai buvo rotavirusai, o kurie – baltieji kraujo kūneliai?
- Kaip vyko kova tarp rotavirusų ir baltųjų kraujo kūnelių?
- Ką darė baltieji kraujo kūneliai, kad nugalėtų rotavirusus?
- Kaip buvo išsidėstę ir kaip judėjo baltieji kraujo kūneliai ir rotavirusai?

Toliau savo vaidinimą pristato antroji vaikų grupė. Stebėjusiesiems vaidinimą užduodame tuos pačius klausimus.

Vaikų vaidinimus nufilmuojame, nufotografuojame.

Pasikalbame su vaikais, kaip jų kūnas padėjo jiems išreikšti sugalvotas vaidinimo idėjas.



ĮKŪNYTOJO MOKYMO SI REFLEKSIJA

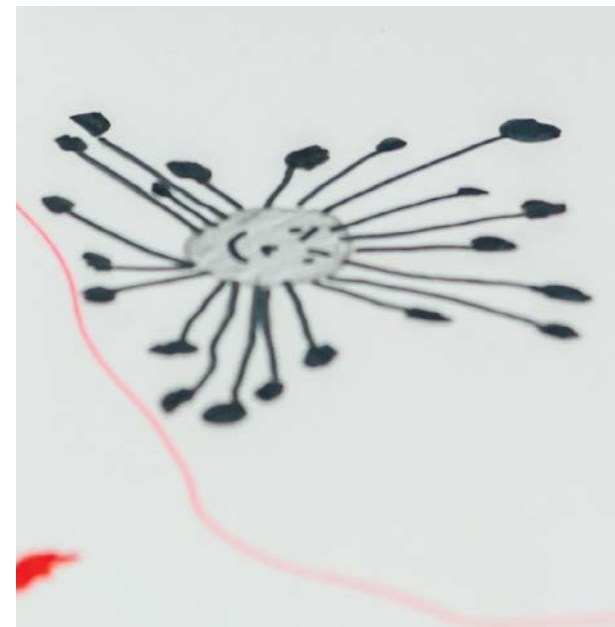
Pasiūlome vaikams piešiniu ir žodžiu reflektuoti, ką sužinojo, ką išmoko.

Paprašome nupiešti baltųjų kraujo kūnelių ir rotavirusų kovą.

Kai vaikas nupiešia, paskatiname jį papasakoti, kas vyksta jo piešinyje, vartojant naujai sužinotas sąvokas.

Piešinius nufotografuojame, vaikų kalbą įrašome į diktofoną (telefoną).

Pabaigoje su visais vaikais pasikalbame, ką jie išmoko, kaip išmoko ir kaip jiems jų kūnas padėjo mokytis.



VEIKLOS PLĖTOJIMAS

- Kiekvieną vakarą pasikalbėti su tėvais, ką per dieną nuveikė, ko ir kaip išmoko.
- Pamokyti jaunesnius broliukus ir sesutes arba kitus šeimos narius, kaip reikia plauti rankas, ir paaiškinti jiems, kodėl reikia plauti rankas.



Įkūnytasis mokymasis – tai žinių, sąvokų ir reiškinių pajautimas ir (ar) perteikimas visu kūnu.

Vadovaujamesi įkūnijimo teorija, kuri teigia, kad smegenys nėra atskirtos nuo viso kito kūno ir nėra vienintelės, kurios gali pažinti, mąstyti. Smegenys yra organas, kuris integruoja viso kūno jutimus, ir taip vyksta sensorinė integracija, leidžianti pažinti.

Jeigu kūnas nesiųstų impulsų smegenims, mūsų smegenys turėtų labai ribotas galimybes gauti informacijos apie mus supantį pasaulį.

Įkūnytasis mokymasis ypač tinka ikimokyklinio amžiaus vaikams, nes jiems svarbu pajauti, patirti visu kūnu, visais pojūčiais.

Su vaikais apmąstome, kokius mes turime pažinimo ir raiškos „įrankius“: jutimus, mąstymą, vaizduotę, kalbą, veido išraišką, gestus, pozas, judėjimo trajektorijas, lygius erdvėje (pvz., žemai, prie grindų, labai aukštai, virš galvų ar kt.), vietas ir aplinkos objektus. Apmąstome, kaip šie įrankiai gali padėti suprasti ir perteikti pagrindinę idėją.

Ilgą laiką įkūnytasis mokymasis buvo siejamas su menais: drama, šokiu, judėjimu. Dabartiniu laikotarpiu Švedijoje ir Suomijoje plėtojama didaktika, pagal kurią įkūnytasis mokymasis taikomas ir gamtamoksliniam ugdymuisi.

KAJ STEBĖTI IR VERTINTI?

- Kiek idėjų apie tai, kaip kūnas padeda mokytis, vaikas pasako ar kitaip parodo? (18)
- Ar vaikas aktyviai tyrinėja ir aiškina kitiems vaikams, ką ir kaip sužinojo apie sensorinius rutulius? (14, 18)
- Ar vaikas pasiūlo nors vieną idėją, kaip pavaizduoti istoriją mimika ir kūno kalba? (16, 18)
- Ar vaikas bando savarankiškai įveikti vaidinant kilusius sunkumus? (16)
- Ar vaikas pasako bent vieną dalyką, ko jis išmoko? (18)
- Ar vaikas nurodo bent vieną būdą, kaip jis išmoko? (18)

KAIP PRITAIKYTI VEIKLĄ VAIKŲ ĮVAIROVEI?

Ką numatome vaikui, kuriam sunku suprasti informaciją tik klausantis, tik matant ar tik apčiuopiant arba ją įvardyti žodžiais?

- Pasiūlome šiam vaikui dalyvauti šeštosios grupelės veikloje, kurioje jis sensorinius rutulius tyrinės visais jutimais.
- Jei vaikui sunku informaciją suprasti tik klausantis, pasirūpiname, kad garsas būtų stipresnis.
- Jei sunku informaciją suprasti matant, pasiūlome tyrinėti didelius, ryškių kontrastingų spalvų rutulius, pasirūpiname, kad vieta būtų gerai apšviesta.
- Jei sunku informaciją suprasti apčiuopiant, pasiūlome didelius rutulius, kurių paviršiaus detalės stambios.
- Jei tai, ką pajautė ir suprato, vaikui sunku įvardyti žodžiais, jis galėtų tai parodyti (pvz., parodyti rutulį, kurį girdėjo skambant, kurio kvapą užuodė, kurį lietė jo rankos ar nugara); pajautus požymius jis galėtų nupiešti.

NAUDINGOS NUORODOS



Vaizdo įrašas apie virusus anglų kalba (*Viruses Movie for Kids Simplified IntroductionKs3Ks4*).



Vaizdo įrašas apie baltųjų kūnelių kovą anglų kalba (*What Is A Virus?*).

Knygos vaikams:

Kvepianti knyga: patrink, uostyk, atspėk. Alma littera, 2020.

Jurga Sakalauskaitė. *Smagiosios Pelytės Smailytės istorijos*. Realverus, 2010.

2

ŽINGSNIS PO ŽINGSNIO Į SĖKMĘ

7. SANTYKIAI SU BENDRAAMŽIAIS. 5 žingsnis: geba pasiūlyti savo sumanymą ar priimti kito vaiko sumanymą, veikdamas kartu su kitais.

11. SKAIČIAVIMAS IR MATAVIMAS. 5 žingsnis: mokosi matuoti laiką.

18. MOKĖJIMAS MOKYTIS. 5 žingsnis: geba planuoti, ką darys toliau.

VIETA:
vidaus
erdvė

FORMA:
kūrybinės
dirbtuvės

TRUKMĖ:
viena
diena



Planas, planuoti, numatyti,
priemonė, veiksmas, veiksmų seka,
nuoseklus, trukmė, laikas.



Realius veiksmus
vaizduojančios kortelės;
simbolinės veiksmų kortelės.



- Kokias priemones ir nuoseklius veiksmus reikia numatyti, kad įgyvendintum sumanymą?
- Kaip galima sukurti planą: iš paveikslėlių, piešinių, realių daiktų nuotraukų ar kitaip?
- Kaip pamatuoti, kiek laiko reikia kiekvienam plano žingsniui įgyvendinti?



ĮKVEPIANTIS IŠŠŪKIS

Paklausiame, ką vaikai norėtų sukurti, išbandyti, ištyrinėti?

Ar jie norėtų tai daryti po vieną, ar grupelė?

Norintieji veikti kartu susiburia į grupes, susitaria dėl vienos bendros idėjos.

Pasiūlome idėją įsiminti: nupiešti, užrašyti arba nukopijuoti (užrašome vaiko sumanymą, vaikas jį nusikopijuoja).





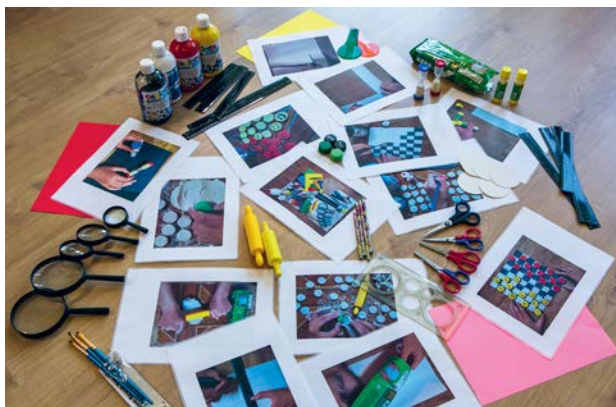
ĮTRAUKIANTIS KONTEKSTAS

Pasiūlome sudaryti idėjos įgyvendinimo planą. Plane numatyti vietą, reikalingas priemonės, veiksmus su priemonėmis ar be jų, veiksmų seką.

Paskatiname pasidairyti po grupę, patyrinėti ir patiems atrasti, iš ko sudėlioti planą (iš paveikslėlių, realių daiktų, čia pat padarytų grupės daiktų nuotraukų, piešinių ar kt.).

Įvairiose grupės vietose išdėliojame priemones veiklos planui sukurti.

Vaikai dairosi, tyrinėja, galvoja, iš kokių priemonių ir kaip kurs idėjos įgyvendinimo planą. Pasiūlome neskubėti, tartis, diskutuoti. Jei reikia, parūpiname trūkstamų priemonių. Planą vaikai gali dėti ir kompiuterio ekrane.



Vaikams užduodame tikslingus klausimus, kad jie numatytų visus veiklos atlikimo etapus:

- Nuo ko galvojate pradėti? (Pirmieji plano žingsniai)
- Kas nutiks, jeigu šį veiksmą atliksime anksčiau, negu aną? (Nuoseklumas)
- Koks buvo sumanymas? Pagalvokite, jei atliksite tai, tai ir tai, ar pavyks sumanymą įgyvendinti? (Praleidimai)
- Ar galima visa tai padaryti kitaip? (Veiklos alternatyvos)

Paprašome vaikų savo idėją ir jos įgyvendinimo planą pristatyti visiems vaikams. Tegul vaikai patys sugalvoja, kaip tai padarys.





REZULTATO IŠBANDYMAS

Pasiūlome vaikams įgyvendinti planą, tačiau neįprastu būdu: tegul sumanymą pagal planą įgyvendina ne jo autoriai, o kiti vaikai. Padedame vaikams apsieikti planais, kad visi būtų įsitraukę į veiklą.

Tegul vaikai atlieka veiklas pagal grupės draugų planą ir:

- įvertina, ar jiems aišku, ką reikia daryti; jei neaišku, tikslinasi su plano autoriais;
- jei reikia, papildo planą trūkstamais veiklos žingsniais;
- kiekvieną atliekamą veiksmą nufotografuoja ir nupiešia (fotografuoti gali pedagogas, jo padėjėjas, tėvai);
- matuoja kiekvieno žingsnio atlikimo laiką smėlio laikrodžiu, nupiešia, kiek smėlio išbyrėjo;
- sudėlioja veiksmų nuotraukas, piešinius, smėlio laikrodžio piešinius ir sunumeruoja veiklos žingsnius.



Kartu pasvarstome, ar planas padėjo įgyvendinti sumanymą, net jeigu sumanymas buvo ne tavo? Koks rezultatas, įgyvendinus planą, pasiektas?



Planavimas turi vidinę logiką, kurią nusako šie etapai: tikslo numatymas, tikslo įgyvendinimo variantų kūrimas, veiksmų numatymas, veiksmų eiliškumo nustatymas, priemonių parinkimas, plano peržiūra, veiksmų trukmės ir laiko grafiko sudarymas, stebėsena ir kontrolė.

KAJ STEBĖTI IR VERTINTI?

- Ar vaikas numato, kokių priemonių reikės, vardija atskirus veiksmus ir paveikslėlius dėlioja reikiamu nuoseklumu? (18)
- Ar priemonės ir veiksmus įvardija žodžiais, ženklina nuotraukomis, simboliais, piešiniais? (7, 18)
- Ar pasako, ar pavyko pasiekti rezultatą? (18)
- Ar taiko laiko matavimo priemones (smėlio laikrodį)? (11)
- Ar pasiūlo kitiems savo sumanymą? Ar priima kito vaiko sumanymą? (7)

KAIP PRITAIKYTI VEIKLĄ VAIKŲ ĮVAIROVEI?

Ką pasiūlome vaikui, kuriam sunku numatyti nuoseklią veiksmų seką ir jos laikytis išbandant planą?

Pasirūpiname, kad vaikas patektų į grupelę, kurioje yra nuosekliai, planingai veikiančių vaikų. Jis turės galimybę idėjos įgyvendinimo planą sudaryti su tais vaikais, kurių veiklos planavimo ir savireguliacijos gebėjimai stipresni. Prireikus vaikui dažniau teikiame žodinę paramą – trumpus, tikslus ir nuoseklumą žyminčius nurodymus, arba vizualinę pagalbą – iliustruotus veiksmų pavyzdžius, sudėtus į nuoseklią eilę.

VEIKLOS PLĖTOJIMAS

- Kartu su tėvais suplanuoti, kokią sriubą virs, kokių priemonių reikės, kokius produktus ir koku nuoseklumu dės į puodą.
- Suplanuoti, ką, su kuriais draugais veiks lauke, ir kokias priemones reikia pasiimti iš grupės.

3

MIESTAS IŠ SKIRTINGŲ PUSIŲ. REFLEKTYVŲS KLAUSIMAI

10. APLINKOS PAŽINIMAS. 5 žingsnis: moka papasakoti apie savo gimtąjį miestą ar gyvenvietę.

16. PROBLEMŲ SPRENDIMAS. 6 žingsnis: atpažįsta, su koku sunkumu ar problema susidūrė.

17. KŪRYBIŠKUMAS. 5 žingsnis: klausinėja, aiškindamasis jam naujus, nežinomus dalykus. 6 žingsnis: kelia probleminius klausimus, diskutuoja, svarsto, įsivaizduoja, fantazuoja.

18. MOKĖJIMAS MOKYTIS. 5 žingsnis: norėdamas ką nors išmolti, pasako, ko nežino ar dėl ko abejoja, planuoja, ką darys toliau, spėlioja, kas atsitiks, jeigu... 6 žingsnis: kalba apie tai, ką darys, kad išmoktų. Paaškina, kaip mokėsi, kaip mokysis toliau.

PASIEKIMAI

VIETA:
vidaus ir
lauko erdvė

FORMA:
kūrybinės
dirbtuvės



Reflektyvūs klausimai, miestas, rajono centras, skirtingas požiūris, skirtinga perspektyva, projektuotojas, meras, tyrėjas, ekspertas, planuoti, projektuoti, vystyti.



Knygelės priedai: 2 lapas, pasigamintos karūnos, kubeliai, lego ir kiti konstruktoriai, žaislinės transporto priemonės ir bėgiai, pagaliukai, pakavimo dėžės, įvairių rūšių popierius, spalvoti pieštukai, flomasteriai, žirklys, liniuotės ir kt.



- Ką žinome apie miestą?
- Kas domina skirtingus miesto gyventojus?
- Apie ką klausime tapę skirtingais veikėjais?
- Ar klausimai padeda dalytis patirtimi, tyrinėti, vystyti savo sukurtą miestą?
- Kurie klausimai yra apie faktus, detales, problemas, emocijas, realius ir įsivaizduojamus dalykus?





ĮKVEPIANTIS IŠŠŪKIS Ką žinome apie savo miestą?

Susitariame su vaikais, kad visoje grupės erdvėje kursime savo miestą, kuriame gyvename. Jei gyvename kaime, kursime artimiausią miestą, kuriame lankomės dažniausiai.

Pasakome, kad juos klausinėsime įvairių dalykų apie mūsų miestą. (Pedagogas, užsidedamas karūną su veikėjo simboliniu ženklu ir tapdamas vis kitu veikėju, užduoda klausimus iš to veikėjo pozicijos, t. y. vis iš kitos perspektyvos, kitos pusės.)

Užsidedame karūną su projektuotojo ženklu (žr. knygelės priedų 2 lapą) ir užduodame klausimus apie miesto objektus, detales, faktus:

- Kokių pastatų yra mūsų mieste?
(Bažnyčia, parduotuvė, darželis ir kt.)
- Kelių aukštų namų yra mūsų mieste?
- Kokiomis transporto priemonėmis galime keliauti mūsų mieste?

Užsidedame karūną su miesto mero ženklu ir užduodame klausimus apie miestui būdingus pozityvius dalykus:

- Kur miestiečiai švenčia bendras šventes (Vasario 16-ąją, Kovo 11-ąją, Kaziuko mugę, Kalėdas, Miesto dieną ir kt.)?



Projektuotojas:
orientuojasi į detales,
tikslumą, faktus.



- Kokios yra įdomiausios lankytinos miesto vietos?
- Kuo galima nuvažiuoti nuo namų iki darželio, iki parko ir kt.?

Užsidedame karūną su tyrėjo ženklu, užduodame klausimus apie miesto problemas ir jų sprendimą:

- Ar visos miesto gatvės yra gerai apšviestos?
- Ar visur įrengti dviračių takai?
- Ar yra apleistų, nesutvarkytų namų ar jų kiemų?
- Ar prie namų įrengtos vaikų žaidimų aikštelės?



Miesto meras:
pastebi miestui
būdingus pozityvius,
gerus dalykus.



Užsidedame karūną su miesto gyventojų ženklų ir užduodame klausimus apie tai, ar smagu, ar patogu gyventi mūsų mieste:

- Ar pastatai yra spalvoti, įdomios formos, apšviesti saulės?
- Ar visose gatvėse patogiai išdėstyti perėjų ženklai?
- Ką įdomaus galima nuveikti miesto parkuose, žaidimų aikštelėse?

Užsidedame karūną su svajotojų ženklų ir užduodame netikėtus, „kvailus“, provokuojančius klausimus apie miestą:

- Kas būtų, jeigu mieste pradėtų skraidyti automobiliai?



Svajotojas: fantazuoja, įsivaizduoja, kokių netikėtų dalykų galėtų atsirasti mieste.

- Kas būtų, jeigu mūsų miesto pastatai būtų šimto aukštų?
- Kas būtų, jeigu mūsų mieste atsirastų Legolendas?
- Kas būtų, jeigu mieste nevažinėtų mašinos?

Užsidedame karūną su eksperto ženklų ir užduodame klausimus, skatinančius apmąstyti ir įvertinti, ar mieste viskas tinkamai sutvarkyta:

- Ką būtų galima patobulinti mūsų mieste?
- Ką reikėtų pakeisti, kad miestas būtų gražesnis?
- Ką pakeistum mūsų mieste, jeigu būtum jo kūrėjas?

Užduodame šiuos ar kitus klausimus, atsižvelgdami į savo miesto specifiką.

Pasikalbame su vaikais, kokio pobūdžio klausimus uždavėme užsidedami karūnas ir tapdami vis kitu veikėju, kad vaikams būtų aišku – kiekviena karūna reiškia, jog klausimai keliami vis kitu požiūriu (apie objektus, faktus, detales; apie pozityvius dalykus; apie problemas ir jų sprendimą; apie tai, koks jausmas gyventi mieste; apie tik įsivaizduojamus dalykus mieste; apie miesto vertinimą).

Prieiname prie išvados, kad vis kitu požiūriu (vis iš kito veikėjo pozicijos) keliami klausimai mums padeda tyrinėti aplinką ir mokytis.



Tyrėjas: išsiaiškina problemas ir kaip jas spręsti.



ĮTRAUKIANTIS KONTEKSTAS Projektuojame, statome, kuriame, gražiname

Pradedame savo miesto arba savo rajono centro kūrimą.

Pasiūlome vaikams susiskirstyti į dvi grupes: viena grupė statys miestą, o kita – padės jį tobulinti; vaikai taps įvairiais veikėjais ir užduos juos dominančius klausimus.

Viena grupė stato miestą iš kubelių, lego ir kitų konstruktorių, įvairių rūšių popieriaus, pagaliukų, naudoja žaislinius traukinių bėgius, transporto priemones ir kt.

Su kita vaikų grupe kalbamės apie tai, kokius klausimus užduosime statytojams. Paprašome vaikų pasirinkti, kokiais veikėjais jie norės būti, t. y. kurią karūną užsidės – projektuotojo, miesto mero, tyrėjo, miesto gyventojų, svajotojų, eksperto.

Su „projektuotoju“ aptariame, kad jis, apžiūrėjęs pastatytą miestą, klausinės apie jo pastatus, kelius, tiltus (ar jie atitinka realius miesto objektus ir jų išdėstymą).

Su „miesto meru“ – kad klausinės apie tai, kas, jo nuomone, sukurta gerai, patogiai, praktiškai.



Ekspertas: vertina, apmąsto, ar mieste viskas tinkamai sutvarkyta.



Su „tyrėju“ – kad jis bandys išvelgti statomo miesto problemas ir apie jas klausinės.

Su „miesto gyventoju“ – kad jis bandys įsivaizduoti, ar jam būtų patogiu, linksma, įdomu gyventi pastatytame mieste, ir apie tai klausinės.

Su „svajotoju“ – kad jis fantazuos, įsivaizduos, kokių netikėtų dalykų galėtų būti mieste, ir klausinės, ar galima būtų juos sukurti.

Su „ekspertu“ – kad jis, apžiūrėjęs pastatytą miestą, įvertins, ar jame yra svarbiausių miesto, kurį statome, objektai, ir apie tai klausinės.



Miesto gyventojas (pats vaikas): kalba apie tai, kaip jis jaučiasi gyvendamas mieste. Ko reikėtų, kad jaustųsi laimingas.

Kai miestas pastatytas, „projektuotojas“, „miesto meras“, „tyrėjas“, „miesto gyventojas“, „svajotojas“ ir „ekspertas“ apžiūri miestą ir užduoda jo statytojams klausimus iš savo vaidmens pozicijos. Miesto statytojai atsakinėja į klausimus.

Visi kartu vaikai aptaria, kaip patobulinti kuriamą miestą. Statybos tobulinant miestą vyksta toliau, kol visi sutaria, kad miestas pastatytas tinkamai.

Miesto statytojų paklausiamo, kaip skirtingų veikėjų užduodami klausimai padėjo jiems tobulinti miestą.

Prieiname prie išvados, kad reflekyvūs klausimai yra labai naudingi ką nors kuriant.





KAJ STEBĖTI IR VERTINTI?

- Kiek skirtingų dalykų vaikas pasako apie savo miestą (rajono centrą)? (10)
- Ar sugalvoja bent vieną–du klausimus miestą statantiems vaikams? (17)
- Ar klausimus užduoda iš veikėjo, kuriuo tapo, perspektyvos? (17)
- Ar įžvelgia nors vieną statomo miesto problemą ar privalumą? (16)
- Ar pats sugalvoja ir pastato nors vieną miesto statinį? (16)
- Ar pasako, kuo naudingi klausimai? (18)

KAIP PRITAIKYTI VEIKLĄ VAIKŲ ĮVAIROVEI?

Ką pasiūlome vaikui, kuriam sunku pažvelgti į situaciją „kito akimis“ (iš kito žmogaus perspektyvos), įžvelgti probleminius aspektus ir kelti klausimus?

- Paskatiname vaiką sugalvoti klausimus pasitariant dviese, trise. Jei reikia, duodame jam korteles-užuominas, pavyzdžiui, jei vaikas užsideda miesto gyventojų karūną, duodame jam korteles su vaikų žaidimų aikštelės, riedučių parko, ledainės vaizdais ir dideliu klausuku. Taip vaikui bus lengviau užduoti klausimą, ar statomame mieste yra šie objektai.
- Pasirūpiname, kad į bendras grupėles susiburtų ir daugiau idėjų turintys, lyderiaujantys, ir tylėsniai, ramesni vaikai.

VEIKLOS PLĖTOJIMAS

- Kai vaikas nupiešia piešinį, susiduria su problemomis žaisdamas ar atlikdamas kitą veiklą, pasiūlome jam pačiam keisti karūnas – iš pradžių užsidedi vieną karūną ir užduoti klausimus iš to veikėjo pozicijos; vėliau – karūną pakeisti ir kelti klausimus iš kitos pozicijos (pvz., tapti tyrėju, svajotoju, ekspertu).
- Taip mokomasi pažvelgti į savo veiklą iš skirtingų perspektyvų, užduoti nuodugnai mokyti padedančius klausimus.

Vaikų mokymasis kelti reflekyvius klausimus grindžiamas „Šešių mąstymo skrybėlių“ metodu. Šis metodas skatina spręsti problemas ir ugdo kūrybiškumą. Šioje temoje metodas pritaikytas vaikų veiklai – miesto statybai, o šešios skrybėlės, t. y. šešios skirtingos perspektyvos, išreiškiamos per skirtingus veikėjus.

Balta skrybėlė – mąstoma, nustatant faktus, detales, atlikimo tikslumą (veikėjas – Projektuotojas).

Geltona skrybėlė – apmąstomi pozityvūs temos, problemos sprendimo aspektai (veikėjas – Miesto meras).

Juoda skrybėlė – nustatomos su tema, veikla susijusios problemos (veikėjas – Tyrėjas).

Raudona skrybėlė – į temą, veiklą, problemą žvelgiama iš emocinės, jausmų perspektyvos (veikėjas – Miesto gyventojas).

Žalia skrybėlė – į temą žvelgiama naujoviškai, fantazuojant, įsivaizduojant (veikėjas – Svajotojas).

Mėlyna skrybėlė – reflekyvus, metakognityvinis mąstymas (veikėjas – Ekspertas).

4

KAIP MAN LENGVIAU SUPRASTI IR KURTI?

3. EMOCIJŲ SUVOKIMAS IR RAIŠKA. 5 žingsnis: atpažįsta ir pavadina savo ir kitų žmonių jausmus ir įvardija situacijas, kuriose jie kilo. 6 žingsnis: apibūdina savo jausmus, paaiškina juos sukėlusias situacijas ir priežastis.

6. SANTYKIAI SU SUAUGUSIAISIAIS. 5 žingsnis: rodo, prašo, siūlo, aiškina, įtraukdamas suaugusįjį į savo žaidimus, bendrą veiklą. 6 žingsnis: žino, kad į pedagogą galima kreiptis pagalbos, kai užduočiai atlikti reikia sudėtingų gebėjimų.

9. RAŠY TINĖ KALBA. 5 žingsnis: kuria rankų darbo knygeles su paprasčiausiais nukopijuotais sakiniais, žodžiais, raidėmis. 6 žingsnis: įvairiais simboliais bando perteikti informaciją. Planšetiniu kompiuteriu rašo raides, žodžius.

18. MOKĖJIMAS MOKYTIS: esminis gebėjimas – klausinédamas, ieškodamas informacijos, išbandydamas, kurdamas, įsisąmonina kai kuriuos mokymosi būdus, pradeda suprasti mokymosi procesą.

PASIEKIMAI

VIETA:
vidaus, lauko
ir virtuali
erdvė

FORMA:
istorijų
kūrimo
stotelės

TRUKMĖ:
1–2
savaitės



Istorija, vaizdo įrašas, garso įrašas, iliustracija, tekstas, pasakojimas piešiniais, žodinis pasakojimas, pasakojimas kūno kalba, lipdinių pasakojimas, pasakojimas ant interaktyviosios lentos, reljefinis pasakojimas, nebylus vaizdo pasakojimas, suprasti, būdas.



Knygelės priedai: 3, 4 lapai, knygos „Stebuklingos skraidančios Moriso Lesmuro knygos“ ir „Užsimerk“, interaktyvioji lenta, kompiuteris, vaizdo kamera, diktofonas, žaislai su garso įrašymo funkcija, garsą įrašantis lagaminas, vaidybos atributika, dailės priemonės, žurnalai ir kt.



- Kas padeda mums suprasti informaciją, tai, kas vyksta istorijoje?
- Kokiais būdais galima kurti istoriją?
- Kaip man lengviausia kurti istoriją?
- Kokios emocijos kyla suprantant ir kuriant istorijas?
- Kada galima prašyti suaugusiojo pagalbos?





ĮKVEPIANTIS IŠŠŪKIS

Kartu su vaikais vartome Williamo Joyce'o knygą „Stebuklingos skraidančios Moriso Lesmuro knygos“ („Niekio rimto“, 2014), žiūrinėjame paveikslėlius ir tekstą.

Paskaitome vaikams, kas parašyta knygoje.

Dar kartą skaitome knygą vaikams, rodydami begarsį ekranizuotą skaitomos knygos istorijos vaizdo įrašą. Vaikai ekrane stebi atgijusias iliustracijas ir vykstančius nuotykius.

Paklausiamo kiekvieno vaiko:

- Kaip tau buvo lengviausia suprasti istoriją? Kai vartėme knygelę, kai aš skaičiau ar kai skaičiau ir žiūrėjome istorijos filmuką?
- Kiek skirtingų istorijos kūrimo būdų pritaikė autorius? (Pasakojimas piešiniais, pasakojimas užrašytu tekstu, pasakojimas skaitant tekstą, nebylus vaizdo pasakojimas, kelių būdų taikymas vienu metu.)

Paprašome vaikų užpildyti asmeninį lapą „Man labiausiai istoriją suprasti padedantys būdai“ (žr. knygelės priedų 3 lapą).

Vaikai pristato, kaip jie užpildė lapą. Išsiaiškiname, kad vieniems labiau padėjo vieni būdai, kitiems kiti, nes visi mes esame skirtingi.





ĮTRAUKIANTIS KONTEKSTAS KAIP MAN LENGVAUSIA KURTI ISTORIJĄ?

Su vaikais susitariame, kad jie patys sukurs kokią nors įdomią istoriją: sugalvos veikėjus, kas jie yra, kaip jie atrodo, ką veikia, kaip jaučiasi, jų nuotykius, istorijos pradžią ir pabaigą, sugalvos istorijos pavadinimą.

Istoriją galės kurti skirtingais būdais. Visi kartu apžiūrime ir išsiaiškiname, kokios yra istorijų kūrimo stotelės ir kaip jose galima kurti istorijas.

Pasiūlome kiekvienam vaikui pasirinkti, ar istoriją kurs vienas, ar su keliais draugais.

Pasakome, kad vaikai išbandys du istorijos kūrimo būdus, t. y. apsilankys dviejose istorijos kūrimo stotelėse ir skirtingais būdais sukurs dvi istorijas.

Padedame vaikams susiskirstyti, kad istorijas kuriančiųjų būtų visose stotelėse.

Bendraujame su vaikais, kai jie kuria istorijas, parūpiname trūkstamų priemonių, padedame istorijas įrašyti į kompiuterį, nufilmuoti.



ŽODŽIU PASAKOJAMA ISTORIJA

Istorijos kūrimo stotelėje vaikai mato stacionarų kompiuterį su mikrofonu ir vaizdo kamera arba planšetinį kompiuterį. (Sukurtą istoriją pasakojantį vaiką arba vaikus nufilmuosime arba sukursime *PowerPoint* pristatymą su garso įrašymu (žr. lange „Naudinga informacija pedagogui“ pateiktą instrukciją, kaip tai padaryti.)

Vaikams paaiškiname, kad istoriją bus galima tiesiog sugalvoti vienam ar keliese ir ją papasakoti. Jų pasakojamą istoriją įrašysime kompiuteriu.

Istorijos kūrimo stotelėje gali būti padėti diktofonai pasakojimams įrašyti. Taip pat galima naudoti išmaniuosius žaislus su vaiko kalbos įrašymo funkcija.





PIEŠINIAIS PASAKOJAMA ISTORIJA

Istorijos kūrimo stotelėje vaikai randa skirtingo formato, spalvos, faktūros, storio popieriaus, įvairių rašiklių, spalvotų pieštukų, flomasterių, dažų, žirklių, teptukų, lapų segiklį ir kt.

Vaikai gali rasti įvairaus formato knygelį, kurių puslapiai yra tušti ir juose galima piešti.

Paaškiname, kad šioje stotelėje istorija turės būti kuriama piešiant, rašant raides, kuriant simbolius.



PIEŠINĖLIAIS IR ŽODŽIU PASAKOJAMA ISTORIJA

Istorijos kūrimo stotelėje vaikai mato garšą įrašantį lagaminėlį, popieriaus, spalvotų pieštukų, dažų, teptukų.

Pasakome vaikams, kad galima nupiešti piešinėlius su sugalvotos istorijos

veikėjais, jų veiksmams, nuotykiams ir sudėti juos į lagaminėlio skyrelius. Piešinėlius būtina sudėti eilės tvarka pagal sugalvotos istorijos siužetą.

Tada reikia paspausti raudoną mygtuką ir žodžiu papasakoti istoriją. Lagaminėlis istoriją įrašys.





KŪNO KALBA PASAKOJAMA ISTORIJA

Istorijos kūrimo stotelėje vaikai randa skarelį, juostelių, kepurį, karūną, skraisčių, pirštinių, kaukių, įvairių daiktų garsams išgauti (būgneliu, barškučiu, lietvamzdžiu, švilpukų ir kt.), skirtingo formato, spalvos, faktūros, storio popieriaus, įvairių rašiklių, spalvotų pieštukų, flomasterių, dažų, žirklių, teptukų, kėdžių, suoliukų, dėžių ir kt.

Pasakome vaikams, kad istoriją kurti reikės keliese. Istorija turės būti kuriama veido mimika, kūno pozomis, judesiais, garsais ar naudojant įvairią atributiką, tačiau be žodžių.

Istoriją reikės sugalvoti ir suvaidinti, o pedagogas ar kuris nors vaikas padarys vaizdo įrašą planšetiniu kompiuteriu arba telefonu.



LIPDINIAIS PASAKOJAMA ISTORIJA

Istorijos kūrimo stotelėje vaikai randa plastilino, modelino, molio, storesnio kartono juostelių ar stačiakampio formato gabalų, įrankių moliui formuoti, pagaliukų, sėklų, mažų daiktelių ir kt.

Pasakome vaikams, kad čia istoriją reikės nulipdyti: nulipdyti veikėjus, ką jie veikia ir kokių nuotykių patiria. Galima bus naudoti lipdymo priemones ir įvairius smulkius daiktelius.





ANT INTERAKTYVIOSIOS LENTOS KURIAMA ISTORIJA

Sukuriame vaikų veiklos ant interaktyviosios lentos lauką: įkeliame daug skirtingų veikėjų (žmonių, gyvūnėlių ir kt.). Tie patys veikėjai turėtų turėti skirtingą emocinę išraišką, skirtingas pozas, lyg veiktų skirtingus dalykus. Taip pat įkeliame įvairių daiktų paveikslėlių. Įkeliame garsažodžių (*au au, miau miau*), jaustukų (*ai, oho*), išiktukų (*pliumpt, bum*).

Su vaikais apžiūrime įvairius objektus ir pasakome, kad iš veikėjų figūrų, daiktų ir žodelių reikės sukurti istoriją, juos sudėliojant tam tikra nuoseklia tvarka.

Jeigu grupėje nėra interaktyviosios lentos, galime parūpinti žurnalų, paveikslėlių knygelę, lipdukų, iš kurių pats vaikas ar vaikų grupelė išsikirs veikėjus, daiktus, žodžius ir kurs istoriją.



SUKURTŲ ISTORIJŲ PRISTATYMAS

Vaikas asmeniškai ir vaikų grupelės pristato abi skirtingais būdais sukurtas istorijas.

Vaikai parodo sukurtas knygeles, lipdinius, išklauso garso įrašus, peržiūriame vaizdo įrašus. Kalbamės apie veikėjus, jų nuotykius, jausmus įvairiose situacijose.

Kai vaikai pristato abi istorijas, paklausiamo, kaip kiekvienam iš jų istoriją kurti buvo lengviau. Paprašome vaikų užpildyti asmeninį lapą „Man lengvas ir

sunkus istorijos kūrimo būdas“ (žr. knygelės priedų 4 lapą).

Su vaikais pasikalbame, kad kiekvienas iš mūsų turime savo stiprybių, todėl kai kuriais būdais istorijas suprasti ir kurti mums yra lengva, o kai kuriais – sunku.

Vieniems vaikams lengva suprasti ir kurti istorijas vienais būdais, o kitiems – kitais. Mums svarbu žinoti, kokiais būdais mums mokytis lengviausia, ir, kai tik turime galimybę, galime juos rinktis savo veiklai.



Norėdami sukurti *PowerPoint* pristatymą su garso įrašymu, atsidarome *PowerPoint* programą. Pirmoje skaidrėje užrašome vaiko vardą ir sukurtos istorijos pavadinimą. Paspaudžiame funkcijos „Įkelti /Insert“ ženklą. Paspaudžiame „Audio“ ženklą, pasirinkame „Record audio“. Kai vaikas pasiruošia pradėti pasakoti istoriją, paspaudžiame „raudoną skrituliuką“. Vaikas pasakoja istoriją. Kai ją baigia pasakoti, paspaudžiame ženklą „Gerai/OK“. Kai norime dar kartą išklausyti pasakojimą – paspaudžiame ant *PowerPoint* skaidrės esančio garsiakalbio. Atsiranda juostelė su ženklais. Paspaudžiame „trikampėlį“ ir klausomės pasakojimo.

PowerPoint programa turi ir vaizdo įrašo įkėlimo ant skaidrės funkciją. Planšetiniu kompiuteriu nufilmuotą vaiko pasakojimą galime įkelti ant skaidrės su vaiko vardu ir istorijos pavadinimu ir po kurio laiko peržiūrėti.

KAŲ STEBĖTI IR VERTINTI?

- Ar vaikas pasako, kas padėjo jam geriau suprasti tai, kas vyksta istorijoje? (18)
- Ar kurdamas istorijas vaikas kopijuoja, rašo raides, žodžius, sakinius, kitus simbolius? (9)
- Ar kurdamas istorijas paaiškina, pavaizduoja veikėjų emocijas, jausmus? (3)
- Ar vaikas pasako, kuriuo būdu istorijas kurti jam buvo lengviau, o kuriuo – sunkiau? (18)
- Ar vaikas prašo suaugusiojo pagalbos ir ją priima, kai reikia įrašyti pasakojimą arba nufilmuoti kuriamą begarsį vaidinimą? (6)

KAIP PRITAIKYTI VEIKLĄ VAIKŲ ĮVAIROVEI?

Ką numatome vaikui, kuris nemato?

Šiam vaikui, taip pat ir jo grupės draugams, galime pasiūlyti pavartyti ir paskaityti knygele „Užsimerk“. Vaikas atras būdą, kuriuo jam lengva suprasti ir kurti savo istoriją – reljefinius vaizdus ir ženklus. Vaikas istoriją gali kurti Brailio rašto principu, t. y. kurti veikėjų ir daiktų kontūrus, badydamas skylutes. Taip jis sukurs reljefinius vaizdus ir ženklus. Reljefiniai vaizdai ir ženklai padeda vaikui lytėjimu suprasti, ką jis pavaizdavo, ir papasakoti istoriją. Reljefinius kontūrus vaikas taip pat gali kurti iš modelino juostelių.

NAUDINGOS NUORODOS

Knyga vaikams:

Užsimerk. Verslas ar menas, 2018.

5

SKĖČIO ISTORIJS

11. SKAIČIAVIMAS IR MATAVIMAS. 6 žingsnis: apibūdina daiktų vietą ir padėtį vienas kito atžvilgiu. Skiria plokštumos ir erdvės figūras.

18. MOKĖJIMAS MOKYTIS. 5 žingsnis: drąsiai spėja, bando, klysta ir taiso klaidas, klausosi, ką sako kiti, pasitikslina; aptaria padarytus darbus.
6 žingsnis: pasako, ką jau išmoko, kaip mokėsi, kaip mokysis toliau.

VIETA:
vidaus
ir lauko
erdvė

FORMA: istorijų
kūrimo stotelės,
problemų sprendimo
stotelės



Skritulys, pusė skritulio, plotas,
toks pat, į kairę, į dešinę,
aukščiau, žemiau, virš, po, šalia,
greta, už, tarp, prie, paskui,
viduje, išorėje ir pan.



2 balto popieriaus lapai, spalvotas
popierius (vienos spalvos – skėčiui,
kitos – kotui), klėjai, lipni juostelė,
burbulinė plėvelė (balto popieriaus lapo
dydžio), mėlyni dažai ir platus teptukas
ar kempinė.



- Kaip gerai supranta instrukciją?
- Kokias strategijas taiko, kaip elgiasi, susidūręs su kliūtimi?
- Kokius savirefleksijos klausimus sau kelia ir kaip į juos atsako?
- Ar supranta, ar teisingai vartoja objekto vietą ir padėtį apibūdinančius žodžius?
- Ar teisingai vadina skritulį?



ĮTRAUKIANTIS KONTEKSTAS

Vaikai iš namų atsineša skėčius. Jiems pasiūlome
lauke sukurti ir suvaidinti skėčio istoriją.

Grįžus į grupę pasiklausoma ir peržiūrima
animuota vabaliukų dainelė apie lietu:



Ar vaikai pastebėjo, kas slėpėsi nuo
lietaus po skėčiu?





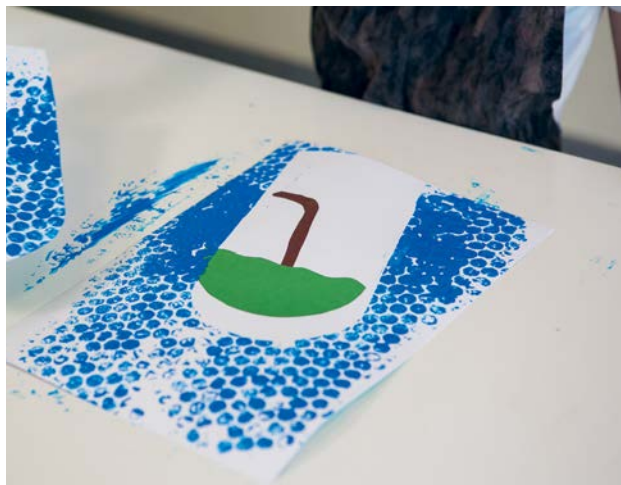
Pasiūlome užduotį vaikams – pavaizduoti nuo lietaus po skėčiu pasislėpusį vorą.

Vaikams išdalijamos instrukcijos, kaip pasidaryti skėtį (žr. knygelės priedų 5 lapą). Nesukubdami rodome ir aiškiname instrukcijoje pavaizduotus žingsnius, palikdami teisę kiekvienam vaikui dirbti savo tempu, tačiau atliekant veiklą pasirūpiname jų matematinio žodyno plėtojimu.

Darbo eiga

- Skėtis. Ant popieriaus lapo padedame puodelį, jį apvedame, iškerpame skritulį, nupiešiame banguotą liniją ir perkirpdami padalijame skritulį į dvi dalis (gauname du skėčius).
- Skėčio kotą iškerpame iš kitos spalvos popieriaus.
- Numatome vietą, kurioje nelis. Skėtis turi saugoti nuo lietaus, tačiau kaip tai perteikti? Pirmą skėtį užklijuojame ant balto popieriaus lapo, nubrėžiame dvi linijas žemyn, atskirdami vietą, kurioje nebus lietaus; gavome vietas, kurioje nelis, ruošinį (jį iškerpame).
- Šį veiksmažaidimą vaikams reikėtų ne tik paaiškinti, bet ir parodyti, kaip atlikti.





Jei vaikui nepavyks iškirpti sudėtingesnės formos, kaip scenarijuje, tegu pasiūlo savitą variantą.

- Lietus. Ant kito balto popieriaus lapo priklijuojame antrą skėtį su kotu ir jį pridengiame mūsų paruoštu ruošiniu. Dabar imame burbulinę plėvelę, nudažome ją mėlyna spalva, dažyta puse uždedame ant antrojo lapo su ruošiniu ir gerai prispaudžiame. Gavome lietu.

- Nuimame burbulinę plėvelę ir ruošinį; skėtis saugo nuo lietaus. Galima pasiūlyti nupiešti po skėčiu pasislėpusį vorą.

Po veiklos aptarkime su vaiku, ką jis mano apie savo darbą, kokios kliūtys pasitaikė jo kelyje, kaip pavyko jas įveikti, ko išmoko, ko dar norėtų išmokti ir kodėl. Savirefleksijos klausimų vaikui pavyzdžiai: „Ką aš galiu ir ko – ne?“, „Kaip galiu išmokti tai, ko dar nepavyksta padaryti?“, „Kas galėtų man padėti išmokti?“, „Ką galėčiau nuveikti tai mokėdamas?“.

VEIKLOS PLĖTOJIMAS

- Paklauskime vaikų, kaip laikome skėtį, kai pučia vėjas (palenkę). Kieno darbeliuose pučia vėjas ir iš kurios pusės? (Iš kairės, iš dešinės.)
- Vaikams būtų galima pasiūlyti pasidaryti ir erdvinį skėtį. Stebėdami šiuos paveikslėlius, jie suplanuotų veiklą, ją atliktų, o paskui reflektuotų, kaip jiems sekėsi.
- Kartu su vaikais pažiūrėkime filmuką „Grybukas-stogiukas“, kuriame grybukas vis paauga, o po jo kepurėle (kuri atstoja skėtį) gali palįsti vis daugiau įvairaus dydžio gyvūnelių. Aptardami filmą su vaikais, ne tik plėtokime jų matematinį žodyną, bet ir atkreipkime dėmesį į gero socialinio elgesio ypatumus.





Skritulio vaizdiniai: apskrita, pilnavidurė, plokščia figūra; kaip moneta, kaip kamuolio šešėlis ant sienos.

KAŽ STEBĖTI IR VERTINTI?

- Kaip vaikai geba veikti pagal instrukciją? (18)
- Kaip elgiasi, kai kas nors nesiseka? (18)
- Kaip aptaria savo veiklą ir jos rezultata? (18)
- Kurias matematinės sąvokas vartoja teisingai, klaidingai, o kurių dar nežino? (11)

KAIP PRITAIKYTI VEIKLĄ VAIKŲ ĮVAIROVEI?

- Jei vaikas nepasitiki savimi, bijo, kad jam nepavyks kažką nupiešti ar iškirpti dailiai, nepulkime jam padėti. Paraginkime labiau pasitikėti savimi, bandyti dirbti savarankiškai, paklausti, kas neaišku. Pabrėžkime, kad visi mokymdamiesi klysta ir niekada negalima juoktis iš kito žmogaus nesėkmės. Reikia padėti vienas kitam. Tik bandydami vėl ir vėl, išsiaiškindami, kaip galima kažką padaryti kitaip, išmokstame dirbti geriau.
- Darbas vyks sėkmingiau, jei visi vaikai gerai supras instrukciją. Tad skirkime laiko jai paaiškinti, rodykime atitinkamus vaizdus kortelėse, iliustruokime juos gyvai ir aiškindami. Jei kuriam nors vaikui sektųsi sunkiau, užduočiai atlikti skirkime daugiau laiko, dirbkime su juo individualiai. Jei vaikas anksčiau yra išbandęs kokių nors sėkmingų veikimo būdų, priminkime juos vaikui, pasiūlykime juos išbandyti ir šioje situacijoje.
- Pasidžiaukime kiekvienu vaiko darbeliu, kartu pasvarstykime, kuo jis įdomesnis, nei ankstesni to paties vaiko darbai. Atkreipkime vaiko dėmesį į tai, ką, atlikdamas šį darbelį, jis darė geriau. Venkime lyginti vaikų darbelius tarpusavyje, tačiau leiskime vaikui stebėti diskusiją su grupės draugu apie jo darbelius – tegu semiasi patirties ateičiai.
- Po kiekvieno darbelio etapo, kuriame vaikas strigo, aptarkime su juo, kokia kliūtis kilo, kaip ją įveikėme, ką buvo galima dar išbandyti, kokia vaiko nuomonė apie atliktą darbelį, ko dar norėtų išmokti ir kodėl.

NAUDINGOS NUORODOS

Animacija pedagogui, kaip pasigaminti aprašomą skėtį:



Animuotas filmukas „Grybukas-stogiukas“:



6

VEIDRODINIAI ATSPINDŽIAI

11. SKAIČIAVIMAS IR MATAVIMAS. 6 žingsnis: apibūdina daiktų vietą ir padėtį vienas kito atžvilgiu. Skiria plokštumos ir erdvės figūras.

18. MOKĖJIMAS MOKYTIS. 5 žingsnis: drąsiai spėja, bando, klysta ir taiso klaidas, klausosi, ką sako kiti, pasitikslina; aptaria padarytus darbus.
6 žingsnis: pasako, ką jau išmoko, kaip mokėsi, kaip mokysis toliau.

VIETA:
vidaus
erdvė

FORMA: kūrybinės
dirbtuvės, problemų
sprendimo stotelės



Simetriški vaizdai, veidrodinis
atspindys, suderinti, iš abiejų
pusių, į abi puses.



Veidrodžiai (pvz., vieną, dvi ar tris
veidrodines sienas turinti dėžė ar
darželio erdvė, kurioje veidrodžiai
pritvirtinti tokiu būdu).



- Kaip vaikui sekasi išmokti su simetrija, atspindžiais susijusius žodžius?
- Kaip vaikui sekasi eksperimentuoti, ieškoti naujų idėjų?
- Ar rodo iniciatyvą iškeldamas ir spręsdamas problemas?
- Ar pasako, ko išmoko, ko ir kaip dar norėtų išmokti?



ĮTRAUKIANTIS KONTEKSTAS

Stebėdami vandens paviršiuje atsispindinčius daiktus ar jų nuotraukas, vaikai paeiliui dalijasi idėjomis, ką jose mato. Pedagogas padeda vaikams pasiūlydamas jų įspūdžiams, pastebėjimams išreikšti trūkstamus žodžius.

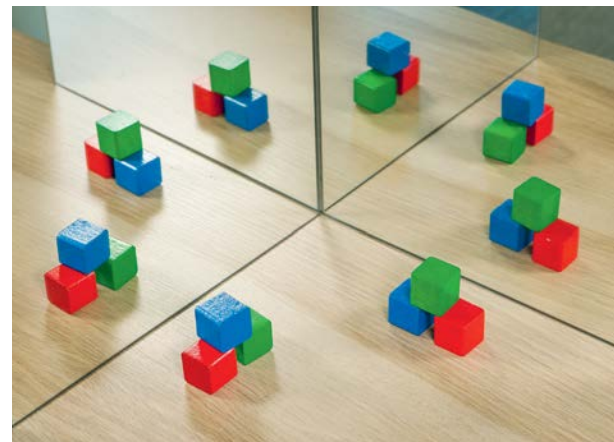


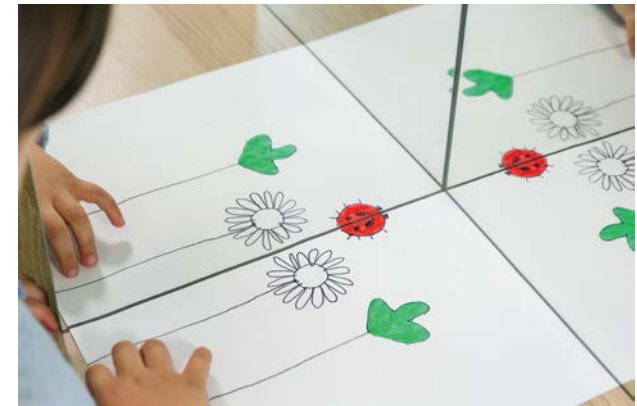
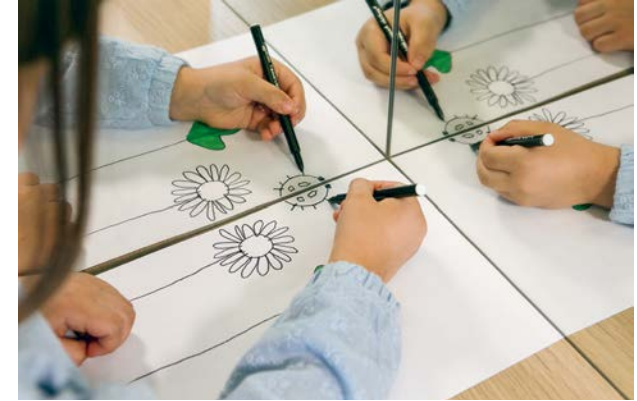
Valentre tiltas, Kahoras, Prancūzija. Joseph Edward Southall. Birmingamo muziejus, 1936 m.



Pereiname prie veidrodžių erdvės ir pasiteiraujame, kas bendro tarp vandens paviršiaus ir veidrodžio? (Turi savybę simetriškai atspindėti daiktus.)

Vaikams pasiūloma užduotis – spontaniškai tyrinėti atspindžio teikiamas galimybes, ką įdomaus, naudingo galima išgauti, pastebėti, pasitelkus vieną ar kelis veidrodžius.





Vaiko veikla skatinama veidrodžių erdvėje kaskart padedant vis kitokias priemones, pasidžiaugiant kitų vaikų atrastais pastebėjimais, padedant apibūdinti atradimus ir juos įamžinant – nufotografuojant.

Vaiko darbėlių nuotraukos išsaugomos, kad vėliau jas peržiūrėdamas vaikas mokytųsi paaiškinti, ko išmoko juos darydamas ir ką dar norėtų išbandyti, išmokti padaryti.



Tiesė ar plokštuma, kurios atžvilgiu atspindima, vadinama simetrijos tiesė ar simetrijos plokštuma.

KAŠ STEBĖTI IR VERTINTI?

- Kokius simetrijos, sekos, ornamento elementus pastebi vaikas? (11)
- Kaip atradęs simetrišką daiktą ar jo vaizdą, paaiškina, kodėl jis simetriškas? (11)
- Kiek ir kokių naujų idėjų įgyvendina? (11)
- Koks pastebimas vaiko veiksmų ir kalbos pokytis? (11)
- Kaip reflektuoja savo veiklą? (18)
- Kokius mokymosi uždavinius sau kelia? (18)

KAIP PRITAIKYTI VEIKLĄ VAIKŲ ĮVAIROVEI?

- Prieš organizuodamas šią kūrybinę matematinę vaikų veiklą, pedagogas turėtų gerai apgalvoti, kaip patogiai ir saugiai išdėlioti priemones, pasirūpinti pakankamu jų kiekiu, kad jam liktų laiko reaguoti į vaikams kylančius klausimus ir jų patiriamas emocijas.
- Gali atsitikti taip, kad mažiau eksperimentavimo patirties turintys, uždaresni, drovesni vaikai nesupras, ko iš jų tikimasi. Tokiems

vaikams galima pasiūlyti konkretesnių užduočių. Pavyzdžiui, prie paveikslėlio su puse veidėlio pridėti veidrodėlį, kad pamatytume visą paveikslėlį, mokytis nupiešti save, pusę paveikslėlio pridėdant prie savo atvaizdo veidrodyje pusės. Galima pasiūlyti trijų veidrodėlių kampe iš krapštukų sukurti trimatę snaigę. Atliekant veiklą pedagogas turi būti pasirėngęs užduotį palengvinti ar paskunkinti, kad kiekvienas vaikas liktų susidomėjęs ir įsitraukęs.

VEIKLOS PLĖTOJIMAS

Galima patyrinti, kaip veidrodyje atsispindi rašomos raidės, skaitmenys.

NAUDINGOS NUORODOS

Veidrodiniai atspindžiai vandenyje:



Veidrodinė simetrija. Vaikų darbai:



ŽAISMĖ IR ATRADIMAI

Rekomendacijas ikimokyklinio ugdymo pedagogui sudaro:

- Vadovas pedagogui
- *Pakylėta kasdienybė* (iki 6 m.)

I RINKINYS (iki 3 m.)

- *Judantys laiptai*
- „Aš“ pasaulis
- *Smėlio dėžė*
- *Kalbos spintelė*
- *Atradimų takelis*
- *Korys*
- *Puodų orkestras*
- *Medžiagų dialogai*

II RINKINYS (3–6 m.)

- *Judantis pasaulis*
 - „Aš“ – matomas ir nematomas
 - *Kalbos ir knygos gelmė*
 - *Žalioji pieštukas*
 - *Energijos upė*
 - *Dėlionių kilimas*
 - *Pasaulis be sienų*
 - *Kūrybiniai dialogai*
 - ***Mokymosi veidrodis***
 - *Realybių žaismė*
- Priedai knygelėms: *Judantys laiptai*, „Aš“ pasaulis, *Korys*, *Judantis pasaulis*, „Aš“ – matomas ir nematomas, *Žalioji pieštukas*, *Energijos upė*, *Dėlionių kilimas*, *Mokymosi veidrodis*, *Realybių žaismė*.



Kiekvienas vaikas ne tik mokosi mokyti, bet ir gali suprasti mokymąsi kaip gyvenimo vertybę, pats atraddamas vis daugiau mokymosi galimybių, džiaugdamosis mokymusi ir pajusdamas malonumą dalytis bei mokyti drauge su kitais (Reggio Emilia, 2019).

ROTAVIRUSAS



BALTŲJŲ KRAUJO KŪNELIŲ KOVA SU ROTAVIRUSAIS

Vaikai dažnai serga rotavirusine liga. Ją sukelia rutulio formos virusai – rotavirusai. Virusai į mūsų organizmą patenka per neplautas rankas, pažaidus su kitu sergančiu vaiku. Todėl prieš valgį, grįžus iš lauko, pasinaudojus tualetu būtina su muilu nusiplauti rankas. Mažyčių rotavirusų mes nematome, tačiau jie gali patekti ant mūsų rankų ir mus susargdinti.

Kai virusai patenka į mūsų organizmą, jie pradeda daugintis. Mes susergame. Sergantį vaiką pykina, jis vemia, jam skauda gerklę, varva nosis, jis kosi, turi temperatūros, viduriuoja.

Tuomet mūsų organizme į kovą prieš virusus stoja baltieji kraujo kūneliai. Per 1–2 dienas jie išmoksta atpažinti mūsų priešus – virusus ir pradeda ruoštis kovai su jais.

Baltieji kraujo kūneliai greitai dauginasi, kad suformuotų visą armiją kovai su užpuolikais. Vieni baltieji kraujo kūneliai pažymi virusus, kad kiti juos atpažintų ir galėtų sunaikinti. Kiti baltieji kraujo kūneliai suranda pažymėtus virusus, nusitaiko į juos ir išskiria juos naikinančias medžiagas. Virusai suyra.

Kova gali vykti net keletą dienų. Kol kova vyksta, vaikas jaučiasi blogai. Kai baltieji kraujo kūneliai nugalė virusus, vaikas pasveiksta.

Baltieji kraujo kūneliai įsidėmi mūsų priešus ir daugiau jų nepamiršta. Tai vadinama imunitetu. Kai tik nors vienas pažįstamas virusas patenka į mūsų organizmą, baltieji kraujo kūneliai jį sunaikina ir mes nesusergame.

ŽENKLIUKAI KARŪNOMS



PROJEKTUOTOJAS



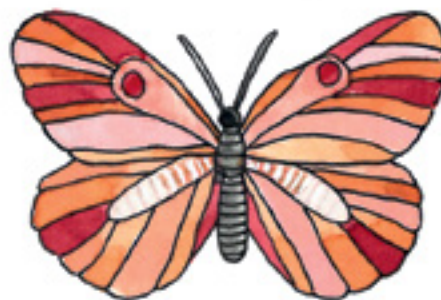
MIESTO MERAS



TYRĖJAS



MIESTO GYVENTOJAS



SVAJOTOJAS



EKSPERTAS

MAN LABIAUSIAI PADEDANTYS SUPRASTI ISTORIJĄ BŪDAI

VARNELE **V** PAŽYMĖK BŪDĄ, KURIS TAU
LABIAUSIAI PADĖJO SUPRASTI ISTORIJĄ.

PAVEIKSLĖLIAI.
UŽRAŠYTI ŽODŽIAI



GARSUS
SKAITYMAS



FILMUKO ŽIŪRĖJIMAS KLAUSANTIS
SKAITOMO TEKSTO



MAN LENGVAS IR SUNKUS ISTORIJS KŪRIMO BŪDAS

ŠIRDELEŲ NUSPALVINK PRIE TO BŪDO, KURIUO TAU BUVO LENGVA KURTI ISTORIJA,
RANKĄ NUSPALVINK PRIE TO BŪDO, KURIUO TAU BUVO SUNKU KURTI ISTORIJA.

PIEŠINIAIS PASAKOJAMA
ISTORIJA



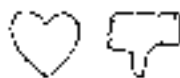
KŪNO KALBA PASAKOJAMA
ISTORIJA



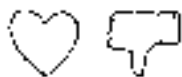
ŽODŽIU PASAKOJAMA
ISTORIJA



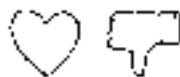
ANT INTERAKTYVIOSIOS
LENTOS KURIAMA
ISTORIJA



LIPDINIAIS PASAKOJAMA
ISTORIJA



ŽODŽIU IR VAIZDU PASAKOJAMA
ISTORIJA



RELJEFINIAIS VAIZDAIS KURIAMA
ISTORIJA



GESTAIS PASAKOJAMA
ISTORIJA



PASAKOJIMO
KŪRIMAS VIENAM



PASAKOJIMO
KŪRIMAS KELIESE



KAIP PASIDARYTI SKĖTĮ

