



**APIE ŽAIDIMĄ IR XXI a. ĮGŪDŽIUS**

# ŽAIDIMAS...



...tai stebuklų ir vaizduotės vieta, kur vaikas gali būti savimi!

Žaidimas yra daugiau, nei tik linksmybės. Tai vaikų kognityvinio, fizinio, socialinio ir emocinio vystymosi pagrindas - **sveikos asmenybės varomoji jėga.**



## Žaisdami Mūsų vaikai:

1. Yra **laimingi ir sveiki**, nes žaisti yra nepaprastai malonu!
2. Mokosi naujų įgūdžių, nes žaidimas **formuoja mūsų smegenis.**
3. Tampa **draugiški ir artimi**, nes patenkina savo neįsivaizduojamai didelį prisirišimo, meilės ir artumo poreikį.
4. Pailsi, nes žaidimas yra geriausias **vaistas nuo emocinio nuovargio ir streso.**
5. Stiprina **ryšį su mumis-tėvais.** 😊

Deja, laisvas, paties vaiko organizuotas žaidimas nyksta! – skelbia mokslininkai ir vaiko raidos specialistai. Kodėl?

- Spartėjant gyvenimo tempui, suaugusieji stengiasi viską suplanuoti už vaiką.
- Vis daugiau dėmesio skiriama akademiniam vaiko pasiekimams.
- Užklausinės veiklos užima žaidimui skirtą laiką.



ŽAIDIMAS...



...YRA GERIAUSIA PRIEMONĖ NUO  
EMOCINIO NUOVARGIO





## Kodėl XXI a. reikia kitokių įgūdžių?

- **Informacijos kiekis ir prieinamumas.** Pasauliui nuolat ir greitai žengiant į priekį, kai informacijos kiekis auga tiesiog eksponentiniu greičiu, naujos technologijos pastoviai keičiamos dar naujesnėmis ar turime spręsti tokias globalines problemas kaip pasaulinis atšilimas, neišvengiamai turi keistis ir mokymosi principai bei persiorientuojama į naujus jauno žmogaus įgūdžius.
- **Faktinės žinios yra nepakankamos.** Gana ilgai buvo laikomasi linijinio ugdymo požiūrio – kiek į vaiką įdėsi, tiek ir turėsi. Formalusis ugdymas yra geras pavyzdys. Manoma, kad kuo daugiau vaikas spalvins ar atkartos šabloninių darbelių, tuo bus kūrybingesnis, kuo geriau prisimins raides, tuo geriau mokės suprasti informaciją. Tokio ugdymo akcentas - konkretūs, su žinojimu susiję, įgūdžiai (angl. hard skills). Bet tai tik techniniai gebėjimai (rašymas, skaitymas, skaičiavimas) ir faktinės žinios (datos, pavardės, įvykiai), kurie nebėra pakankami XXI-ajame amžiuje.
- **Pokyčiai.** XXI-ajame amžiuje darbo pobūdis ir mokymasis reikalauja, kad mes visi gebėtume analizuoti, pagrįsti, įvertinti, bendradarbiauti, kūrybiškai ir atkakliai spręsti problemas, efektyviai komunikuoti ir būti emociškai intelektualūs. Ir nors tai gali skambėti kaip tolimas ir sunkiai pasiekiamas tikslas, pradėję žengti pirmuosius žingsnius ir suteikdami vaikams galimybę mokytis šių naujų įgūdžių, neužilgo mes pamatysime kaip užaugs tikrieji Ateities Herojai.



## Kokie įgūdžiai svarbūs XXI amžiuje?

Mokslo ir visuomenės lyderiai sutaria dėl tokių esminių XXI a. įgūdžių, kurie neabejotinai bus reikalingi mūsų Ateities Herojams:



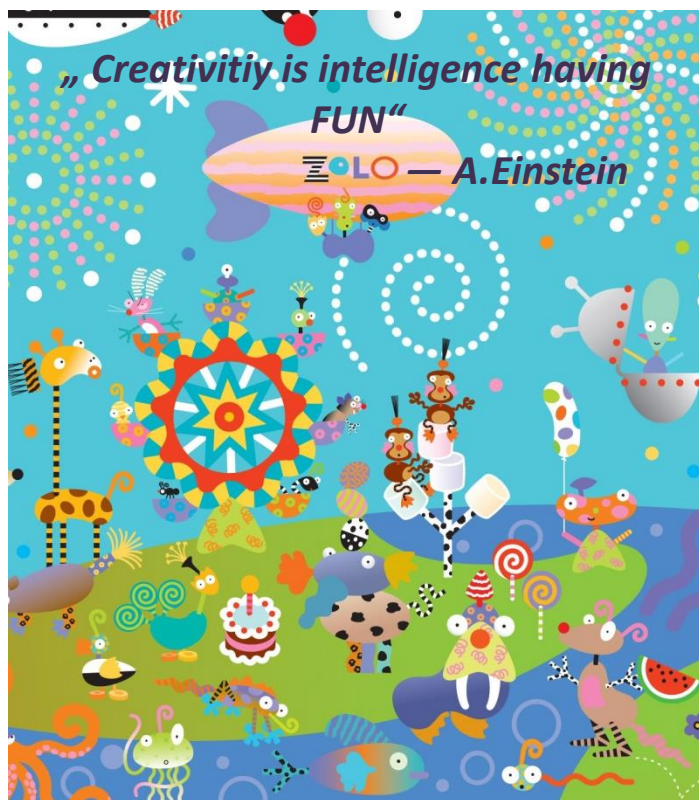
Šiems gebėjimams įvaldyti reikia laiko, todėl juos lavinti patartina pradėti jau ankstyvoje vaikystėje vaikui maloniausiu būdu - žaidimu, kuomet vaikas yra motyvuotas žaisti ir atrasti pasaulį savo noru.



# KŪRYBINGUMAS

## Svarbu nes:

- Kūrybingumas yra mūsų **varomoji jėga pirmyn**, tik jo dėka žmonija pasiekė tokį progresą. Kūrybinio potencialo išnaudojimas ir tolia lieka pagrindas ekonominiam ir socialiniam augimui.
- Kūrybingumas tai **lyderio savybė: 60 %** pasaulio įtakingiausių verslo lyderių kūrybingumą įvardino pačiu **svarbiausiu lyderio įgūdžiu**.
- **XXI amžiuje** "proto industrijos" atlieka **pagrindinį vaidmenį** tiek nacionalinėje, tiek ir pasaulinėje ekonomikoje, o idėjos yra ir **bus vertingiausias išteklius rinkoje**.
- **Kūrybingumo krizė** jau prasidėjo: Mokslininkai pastebėjo, kad šiuolaikiniai vaikai, jau darželyje, yra mažiau kūrybingi nei to paties amžiaus vaikai prieš 20 metų!



## Apibūdinimas:

Kūrybingumas – tai inovatyvus **problemų sprendimas**, gebėjimas generuoti originalias idėjas ir sukurti kažką naujo bei vertingo - tai, ko dar nebuvo.





# KŪRYBINGUMAS

## Kaip jūs galite paskatinti Jūsų Ateities Herojaus kūrybingumą ?

- **skatinkime žaisti ir žaiskime kartu** – kūrybingumui lavinti labiausiai tinka bet kokie laisvi, be taisyklių, žaidimai; vaidmenų žaidimai; kūrybiniai / meniniai žaidimai; laisvas, be instrukcijų konstravimas;
- **skatinkime smalsumą ir atsakymų paiešką** - geriausias atsakymas į vaiko klausimą yra „Koks įdomus klausimas! Kur mes galėtume surasti atsakymą“;
- **skatinkime tyrinėjimą** – sakykite konkrečius, motyvuojančius komentarus, pvz. „Kaip įdomu, tu sukūrei slaptą praėjimą iš savo kaladėlių“;
- **venkime perfekcionizmo** – neperimkite vaiko veiklos, nes jūs galite padaryti geriau ir greičiau (akivaizdu, kad taip!). Atsisipirkite pagundai patobulinti vaiko darbėlį vardan tobulumo. Atminkim, kad mokymasis vyksta, kai atliekamas darbas. Procesas yra svarbesnis už rezultatą. Kuo daugiau praktikos, tuo geresnis bus rezultatas;
- **venkime atbaidančių ir negatyvių frazių**, nes jos griauna norą eksperimentuoti. Nesakykite pvz. „Ne, ne taip reikia daryti! Duok man, aš tau parodysiu!“;
- **skatinkime vaizduotę ir laisvą mintį** užduodami klausimus, pvz. „O kaip tu darytum?“;
- **demonstruokime pagarbą kūrybinėms pastangoms** – padėkime ar pakabinkime vaikų darbelius matomoje vietoje. Vaikams taip pat patinka matyti savo darbelius tėvų darbo vietoje;
- **skatinkime žaidimą, bet nereguliuokime jo**. Vaikams ypač patinka, kai tėvai prisijungia prie jų žaidimo. Leiskite vaikams vadovauti žaidimui;
- **kurkime šeimynines istorijas**: vienas pradeda, tada kitas prideda, toliau vėl kitas. Kuo netikėčiau, tuo linksmiau;).



## Kūrybingumą lavinantis žaidimas –

### „PASLAPTIS MAIŠE“



Žaidimui reikės nepermatomo maišelio, įvairių nesusijusių daiktų (pvz. šaukštas, medinė kaladėlė, siūlų kamuoliukas, popierinė kortelė ir t.t.), lapo popieriaus ir pieštuko. Sudėkite į maišelį daiktus tuomet, kai vaikai nemato.

Pasikvieskite žaidėjus ir pristatykite žaidimą: „Aš turiu „Paslaptį maiše“. Šiai paslapčiai nutiko nelaimė - išsimėtė paslapties dalys. Aš jai padėjau ir surinkau visas jos dalis į maišelį. Ar galėtumėt padėti, ir po vieną dalį atsargiai traukiant, vėl surinkti tą paslaptį?“

**Žaidimo esmė** yra drauge lipdyti kūrinį, pritaikant vis naują daiktą prie esamo kūrinio. Ištraukus visus daiktus ir sudėjus į vieną kūrinį, nupieškite šią paslaptį, kad jos nepamirštumėte. Vėliau galite atidaryti paslaptių galeriją;)

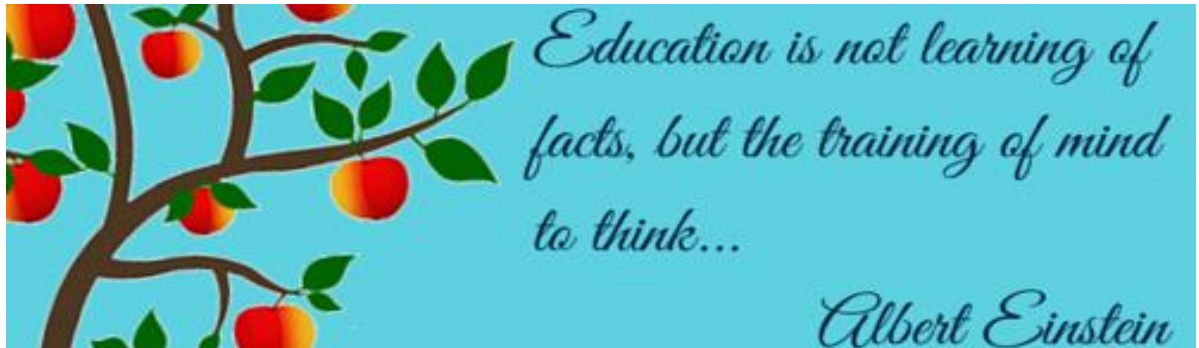




# KRITINIS MĄSTYMAS

## Svarbu nes:

- Net **4 iš 5 darbdavių** mano, kad **kritinis mąstymas yra ypatingai svarbus XXI amžiuje**. Verslo pasaulyje vyksta dramatiški pokyčiai, konkrečios profesijos įgūdžiai tampa vis mažiau svarbūs.
- **Abiturientai stokoja kritinio mąstymo**. Net **70 proc.** darbdavių sako, susiduriantys su šio įgūdžio trūkumu priimant jaunosios kartos darbuotojus.
- Tėvai vaiką turi **vertinti** kaip **galintį spręsti** problemas. Dvejų - ketverių metų vaikai jau gali mokytis problemų sprendimo, - sako R. Swartz, 40 metų tiriantis kritinio mąstymo įgūdžius.
- Dažna **klaida**, kurią daro suaugusieji, tai **išsprendžia problemas už vaikus**. Vaikai bus kritiškai mąstantys tik tuomet, kai nustosime jiems sakti, ką jie turi galvoti.



## Apibūdinimas:

Kritinis mąstymas turi padėti žmogui spręsti problemas, mąstyti atvirai ir smalsiai, atidžiai peržiūrėti visus galimus sprendimo variantus ir priimti sprendimus remiantis pagrįstais faktais. Kritiškai mąstantis asmuo yra eksperimentuojantis įvairiais metodais bei atpažįstantis skirtingas kategorijas ir kriterijus. Mąstyti kritiškai tai nėra tas pats, kaip “nusiteikti kritiškai” arba viską neigti. Tai yra pastovi smalsumo būseną.



# KRITINIS MĄSTYMAS

## Kaip jūs galite paskatinti Jūsų Ateities Herojaus kritinį mąstymą?

- **skatinkime žaisti ir žaiskime kartu.** Žaidimas - tai laboratorija kritiniam mąstymui. Tinkamiausi kritiniam mąstymui lavinti yra galvosūkliai, problemų sprendimų / užduočių žaidimai, tam tikri lauko, stalo ar vaidmenų, komandiniai žaidimai. Juose vaikai patiria daug naujo, nes čia vyrauja daug interpretacijos ir atsiranda kiekvieno dalyvio individualios patirtys. Tai padeda pamatyti skirtingas reakcijas ir motyvuoja atrasti naujus sprendimus. Šis neformalus išbandymų procesas yra esminis kritinio mąstymo ugdymui;
- **leiskime vaikams pasijusti problemų sprendėjais ir mąstytojais užduodami jiems atvirus klausimus** - vietoj atsakymo į vaiko klausimą, leiskite jam kritiškai susimąstyti išskeldami jam kitus klausimus: „Kokios tavo idėjos? Kas, tavo nuomone, dabar bus?“;
- **padrąsinkime vaikus užduoti klausimus** – jei vaikui paaiškinimas yra nepakankamas, jis turi drąsiai išsakyti savo nuomonę ar prašymą patikslinti;
- **nepulkime iš karto spręsti problemų už vaikus** – užduodami klausimus padėkime jiems patiems imtis iniciatyvos ieškoti sprendimų, suteikime jiems tik tą informaciją, kuri sumažintų vaiko nerimą, bet neišspręstų problemos už juos;
- **padėkime vaikams kurti hipotezes** – „Jei mes padarysime taip, kas tada atsitiks? Ar tai bus visiems tinkamiausias būdas?“;
- **paskatinkime vaiką įvertinti alternatyvas** – papildomos informacijos paieška, nepasikliaunant pirmu rastu atsakymu, taip pat lavina kritinio mąstymo įgūdžius „Gal mes galime rasti daugiau informacijos internete?“.
- **Skatinkime įvairių alternatyvų paiešką** – sekdami pasakas ar skaitydami knygas; kelkime klausimus, kurie reikalauja įvertinti skirtingas alternatyvas (pvz. kaip tu manai, ką šiam veikėjui reikėtų daryti?).



## Kritinį mąstymą lavinantis žaidimas –

### „ŽEMĖLAPIO ŽYGIS“



Jums reikia bent dviejų popieriaus lapų, rašymo priemonių, kritinio mąstymo, kūrybingumo, ir nuotykių troškimo! Žemėlapis prasidės ilgu žodžių sąrašu – esminių terminų ar su nuotykiiais susijusių dalykų, (pvz. takas, šulinys, kastuvas, akmenų krūva, plėšikas, kiškis, užuomina ir t.t.). Tuomet su vaikais ant kito lapo galima pradėti planuoti jūsų žygio žemėlapij. Būtina panaudoti visus terminus iš žodžių sąrašo ir sugalvoti kuo daugiau kliūčių, kad būtų sunkiau surasti lobį. Jei turite galimybę, žemėlapij galite kurti ir gyvai – lauke.

Pasirinkite žygio vietą ir kai sustosite pailsėti, pieškite savo kelią, ką praėjote, ką įdomaus suradote. Planuokite pagal žodžių sąrašą, ką dar sutiksite savo kelyje. Gal bekeliaudami pradėsite rinkti ir lobį (kankorėžius, akmenukus), kurį pabaigoje žygio saugiai paslėpsite užkasdami.

**Žaidimo esmė** – sugalvoti kuo daugiau kliūčių, problemų ir ieškoti jų sprendimo.





# BENDRADARBIAVIMAS

## Svarbu nes:

- pastebėta, kad vienas asmuo turi 59 proc. tikimybę sėkmingai atlikti užduotį, tačiau dirbant trijų žmonių **komandoje, ši tikimybė išauga iki 99,9 proc.**
- prieš metus JAV atliktoje apklausoje dalyvavo 258 verslo lyderiai. Beveik 3 iš 4 apklaustųjų teigė, jog jų organizacijos veiktų pelningiau, jei **darbuotojai daugiau bendradarbiautų.**
- **bendradarbiavimas eina koją kojon su darbuotojų laimingumu.** 88 proc. apklausoje dalyvavusiųjų verslo atstovų buvo įsitikinę, kad bendradarbiaujantys darbuotojai turi aukštesnę moralę ir labiau mėgsta savo darbą.
- suaugusiųjų apklausa apie darbą komandoje atskleidė, jog 70 proc. apklaustųjų tapo **sveikesni, kai pradėjo dirbti bendradarbiaujančioje aplinkoje.** Taip pat pastebėta, kad žmonės dirbantys komandoje yra kūrybingesni, produktyvesni ir labiau pasitikintys.



## Apibūdinimas:

Bendradarbiavimas yra aktyvaus gyvo mokymosi rezultatas. Šis gebėjimas gali būti lavinamas tik būnant su kitais žmonėmis, su komanda. Mokantis grupėse pasiekiamas ne tik aukštesnis mąstymo lygis, bet ir ilgesnis informacijos išlaikymas, lyginant su individualiu darbu. Grupėje dažniausiai mokomasi per diskusijas, idėjų išsiaiškinimą bei jų įvertinimą.



# BENDRADARBIAVIMAS

## Kaip jūs galite paskatinti Jūsų Ateities Herojaus bendradarbiavimą?

- **skatinkime žaisti ir žaiskime kartu** – žaidimai skirti ne varžytis, o vienytis. Vaikų žaidimuose jau ankstyvame amžiuje atpažįstamas bendradarbiavimas. Bendradarbiavimo aspektus galime rasti įvairiuose žaidimų tipuose:
  - **imitacija arba veiksmų atkartojimas** – žaidimas, kuomet vaikai imituodami savo bendraamžių veiklą bando suprasti kitus žmones.
  - **grupiniai kūrybiniai / vaidmenų žaidimai** visada kupini susitartų taisyklių, diskusijų ir derinimosi. Pirmiausia, sukuriamas planas, tuomet tariamasi dėl taisyklių, vėliau diskutuojama dėl konkrečių veiksmų ir vaidmenų.
  - **į bendrą tikslą orientuoti žaidimai** – tai gali būti ir konstravimo ar statymo blokeliai, ir dėlionės dalys, ir šiaip įvairios formos, su kuriomis kuriamas bendras statinys, skulptūra ar paveikslas.
  - **lauko žaidimai** – vaikai kartu lauke gali atlikti begalę veiklų: rudenį tai gali būti lapų rinkimas į vieną krūvą, bendros sniego senio statybos žiemą, pavasarį bendras augalų sodinimas ar pilies statybas vasarą.
  - **užduoties žaidimai** – tam tikrų paslėptų daiktų paieška ar bet kokia kita užduotis, kuriai atlikti yra numatytas tam tikras laiko limitas, yra puiki terpė bendradarbiavimo, o ne konkuravimo, ugdymui.



## Bendradarbiavimą lavinantis žaidimas -

### “Balionai blaškosi”



Visa **žaidimo esmė** – neleisti balionams nukristi ant žemės. Pirmiausia, pamėginkite žaisti dviese su vienu balionu. Reikia mušinėti paeiliui. Galima užsistatyti laikrodį, kuris suskamba po 1 minutės ir taip vis ilginti atkarpą. Galima sunkinti žaidimą ir kitaip. Žaiskite keliese arba su daugiau balionų. Svarbiausia stebėti ne tik balionus, bet ir partnerius, todėl būtinai tarkitės, kurį balioną, kas pamuš į viršų.





## Svarbu nes:

- **komunikabilumo jgūdis** - reikšmingas žmogaus karjeros rodiklis XXI a.. **Net 85 proc. mūsų karjeros sėkmės** tiesiogiai siejasi su mūsų asmenybe ir bendravimo jgūdžiais.
- komunikacija atlieka reprezentacinę funkciją. 4 iš 5 JAV organizacijų vadovų sako, kad **komunikacija jų darbo kultūroje yra pati svarbiausia**. Jei prastai komunikuojama organizacijos viduje, tai anksčiau ar vėliau pamato ir išorė.
- tyrimai atskleidė, kad vaikai, kurie **netinkamai interpretuoja bendravimo žinutes, jaučiasi atstumti ir sumišę**, o ilgoje perspektyvoje neužtikrinama jų emocinė gerovė.
- vaikams, kurių **kalbos raida atsilieka**, gali kilti ne tik skaitymo ir rašymo problemų. Šie vaikai **patenka į rizikos grupes**, kuriose vystosi antisocialus elgesys. Tyrimų duomenimis, nepilnamečiams nusikaltėliams ypač būdinga aukšto lygio komunikacijos sunkumai.

**Relationships  
can not grow  
without proper  
amount of  
communication**



## Apibūdinimas:

Komunikabilumas - tai gebėjimas efektyviai bendrauti. Komunikacija - procesas, kai naudojames savo jgūdžiais siekdami surinkti ir pristatyti informaciją, įtikinti ir derėtis, išsakyti ir priimti kritiką, klausyti ir pritaikyti savo kūno kalbą.



## Kaip jūs galite paskatinti Jūsų Ateities Herojaus komunikabilumą?

- **skatinkime žaisti ir žaiskime kartu** – kurkite istorijas su istorijų kauliukais ar be jų, žaiskite komunikabilumui lavinti skirtus stalo žaidimus, vaidmenų žaidimus.
- **kalbėkitės ir klausykitės savo vaiko** – kai kalbatės su vaiku, visada palikite pakankamai laiko atsakyti. Palaikykite akių kontaktą, kad pademonstruoti jūsų norą kalbėtis. Užduokite atvirus klausimus, „Ką tu manai apie lietingą orą? Kaip lietus padeda gėlėms augti?“
- **pasakokite garsiai apie atliekamas kasdienes veiklas**– tai padeda vaikams susieti žodžius su daiktais. Paklauskite vaiko apie jos dieną, o taip pat paskatinkite užduoti panašius klausimus.
- **žaiskite vaidmenų žaidimus**–vaikai laisviau save išreiškia, kai jie įsijaučia į vaidmenį. Visada lengviau papasakoti, kad Mikė Pūkuotukas bijo tamsos, o ne....;
- **daug skaitykite** – leiskite vaikui išsirinkti knygą, nes kuo labiau jis bus susidomėjęs knyga, tuo dėmesingesnis jis bus. Skaitydami ar perskaitę knygą, ją aptarkite. Taip vaikas supras, kad jūs vertinate jo pasirinkimą, mylite jį ir džiaugiatės būdami kartu.
- **Mokykite vaiką neverbalinės komunikacijos**– „Kristupai, tu labai stipriai meti kamuolį, ar pastebėjai kaip Kotryna užsidengusi rankomis veidą? Jeigu mestum švelniau, ji mielai toliau su tavim žaistų“
- **žaidimas padeda prisitaikyti ir užmegzti ryšį su nauja aplinka** - vykdami į svečius ar nepažįstamą vietą, pasiimkite kelis žaislus iš namų, kurie padės vaikui nurimti, susikaupti mėgstamai veiklai, bei pritrauks kitus žaidėjus – tam ypač tinka konstruktoriai.
- **būkite pats geriausias pavyzdys** – vaikas jus atidžiai stebi. Jei jūs su kitais bendraujate maloniai ir pagarbiai, tai labai didelė galimybė, kad taip bendraus ir jūsų vaikas;)



## Komunikabilumą lavinantis žaidimas –

### “ĖJAU ĖJAU IR PAMAČIAU...”



**Priemonės:** žaidimui didelės kuprinės krautis nereikės, gal tik vandens, balsui atgaivinti.

**Žaidimo eiga:** pasirinkite mėgstamą pasivaikščiojimo kelią ir su vaikais pradėkite žaidimą. Pvz., ėjau ėjau ir pamačiau žalią... Jūsų pakeleiviai spėlioja, kas gi tas žalias, ką matote. Kai atspėja, perduodate eilę laimėtoju.

**Žaidimo esmė:** sakyti ir bandyti atspėti ar sugalvoti, kuo daugiau žodžių.

Su vyresniais vaikais galima įtraukti skaičius – ėjau ėjau ir pamačiau tris... (debesis ar pan.). Galima apsukti žaidimą ir galvoti kuo daugiau su pasirinkta spalva ar pirma žodžio raide matomų arba nematomų dalykų, pvz. ėjau ėjau ir pamačiau P. Tuomet reikia sugalvoti, kuo daugiau žodžių iš P raidės. Jei norisi dar sudėtingiau, imate dvi raides, kad jos abi būtų viename žodyje.





# EMOCINIS INTELEKTAS

## Svarbu nes:

- emocinis intelektas lemia net **54 proc. vaiko sėkmės**, t.y. jo santykių, problemų sprendimų, sveikatos ir gyvenimo kokybės.
- ilgalaikės perspektyvos tyrimais įrodyta, jog vaikai, kurie lavina emocinį intelektą, **labiau mėgaujasi mokykla, gauna daugiau paramos** klasėje, lengviau supranta instrukcijas, pasiekia geresnių akademinų rezultatų bei turi mažiau elgesio problemų.
- jaunuoliai su aukštesniais emocinio intelekto įverčiais **gauna gerus pažymius**, neatsilieka arba neiškrenta iš mokyklos ritmo ir padaro tinkamus pasirinkimus .
- suaugusiųjų karjeros tyrimuose pastebima, jog „aukščiausiose“ pareigose dirbantys asmenys **pasirūpina 8 kartus geresniu emociniu intelektu nei įprasti darbuotojai**. O priimant asmenis į darbą, emocinis intelektas yra **du kartus svarbesnis nei žinių bagažas**.

## Apibūdinimas:

Emocinis intelektas tai gebėjimas pažinti savo ir kitų emocijas, jas valdyti ir pasirinkti tinkamą elgesį sudėtingose situacijose.





# EMOCINIS INTELEKTAS

## Kaip jūs galite paskatinti Jūsų Ateities Herojaus emocinį intelektą?

- **skatinkime žaisti ir žaiskime kartu** – vaidmenų žaidimai apie jausmus, padeda vaikui lengviau išreikšti jausmus per kitą asmenį. Žaidimo situacijose galima improvizuoti ir pasinaudoti įvairiais jausmais - parodyti kaip žaislai susiduria su sunkiomis emocijomis ir kaip jie (ne)susivaldo. Matydami emocines situacijas iš šono, t.y. žaidimo situacijose, vaikai lengviau jas supranta, atpažįsta ir pamažu pradeda taikyti emocinio reguliavimo technikas ir savo gyvenime.
- **pastebėkite ir priimkite vaikų jausmus ir jų reakcijas** – „Nuostabu, aš matau kokia laiminga tu esi! Tai turėjo būti labai nemalonu.“
- **padėkite jiems įvardinti jų jausmus** – „Tu skambi liūdnei. Tau turėtų būti skaudu. Koks laimingas tu šiandien!“
- **padrąsinkite vaiką kalbėtis apie jausmus** – „Hmm, atrodo, kad tai jau tikrai pabodo. Ar norėtum apie tai pakalbėti daugiau? Kaip tu pasijautei tuo metu?“
- **padėkite vaikui nusiraminti** – „Ar padėtų, jei kelis kartus giliai įkvėptum? Kai kitą kartą taip atsitiks ar galėtum sau pasakyti: aš galiu išlikti ramus? Visi daro klaidas. Tai buvo atsitiktinumas“.
- **mokykite vaiką pozityvaus nusiteikimo** – „man kiekvieną dieną sekasi vis geriau. Aš galiu tai padaryti. Man patinka iššūkiai. Ta užduotis pareikalaus mano didžiausių pastangų!“
- **kalbėkitės su vaiku ir apie savo jausmus** – kai jaučiatės laimingi, pavargę, nuliūdę ar pikti. Jūsų jausmų įvardinimas padės vaikui ateityje suprasti ir savo jausmus.
- **būkite pats geriausias pavyzdys** – vaikai mokosi suprasti ir valdyti jausmus žiūrėdami į savo artimiausią aplinką ir žmones. Suaugusieji, kurie savo jausmus išreiškia atvirai ir konstruktyviai, puoselėja vaikų emocinį vystymąsi: „Man buvo sunki diena, ar galime apie tai pakalbėti, kai aš nusiraminsiu?“



## Emocinį intelektą lavinantis žaidimas -

### “KURMIO KEPURĖ”



Tai tęstinis šeimos žaidimas, kuris padeda atskleisti pasislėpusius jausmus. Kurmiai dažniausiai rausiasi ir ieško, kol suranda. Tad šis žaidimas padeda surasti pasislėpusius jausmus, apie kuriuos dažnai sunku kalbėti.

**Priemonės:** Kepurė. (Gali būti senoviška, juokinga ar keistos spalvos. Jei jums kepurė nepatinka, galima rinktis šaliką ar kitą daiktą – kurį lengva užsidėti ir nešioti.

Daiktas turi tikti visai šeimai.)

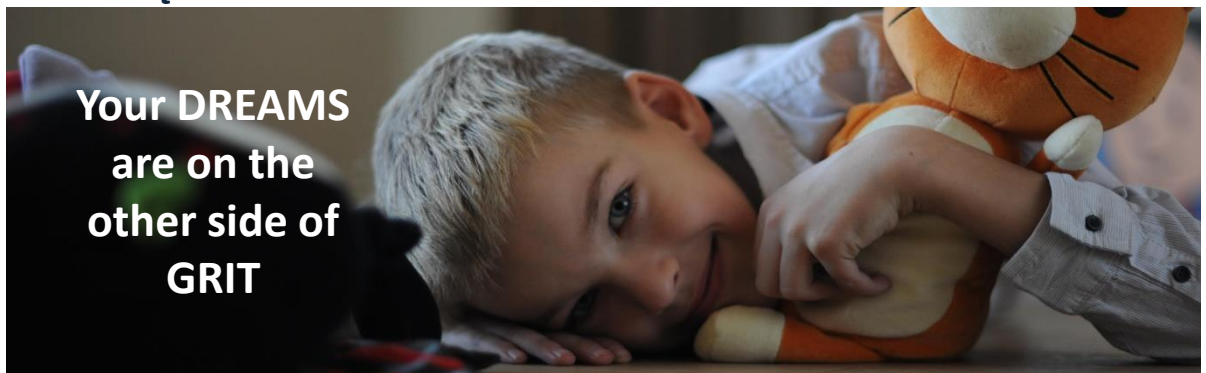
**Žaidimo eiga:** Susitarkite su šeimos nariais, kad kai bus jums ar kam nors kitam „keista“ nuotaika, užsidėsite Kurmio kepurę. O tuomet galima aiškintis, kokie tai jausmai, kas juos sukėlė.

**Žaidimo esmė:** pranešti kitiems, kad jūsų namuose galima jausti įvairius jausmus, bet labai svarbu juos atpažinti ir įvardinti (nuo pykčio iki susierzinimo, nuo nevaldomo kvailiojimo ir liūdesio).



## Svarbu nes:

- A. Duckworth nustatė, jog **valios gebėjimai daugiau** nei intelektas ar talentas lemia **žmogaus sėkmę ateityje**. Todėl atkaklumas tampa gyvybiškai svarbus norintiems daug pasiekti XXI a. jaunuoliams.
- atkaklumas nėra įgimtas talentas, **jį galima iš(si)ugdyti**.
- psichologai mano, kad **atkaklumas padeda žmogui jaustis laimingu** ir sėkmingu.
- Lietuva yra pirma Europoje ir penkta pasaulyje pagal savižudybių rodiklius. Tai atkaklumo priešingybė - **pesimizmo ir bejėgiškumo įrodymas**.
- jaunoji karta nėra atkakli, nes visą laiką **juos saugome nuo klaidų**.



## Apibūdinimas:

Atkaklumas (valia) - tai aistros, nusiteikimo ir dėmesio sukoncentravimo derinys, leidžiantis išlaikyti optimizmą ir discipliną, siekiant savo tikslų, nepasaint sunkumų, nesėkmių ar metus ar dar daugiau aiškiai nematomo progreso. Vaikams reikalingi trys psichologiniai resursai, kurie paskatina atkaklumą ir valią:

- a) akademinė augimo mąstysena (growth mindset),
- b) sąmoninga savikontrolė,
- c) strategija ir taktika.





## Kaip jūs galite paskatinti Jūsų Ateities Herojaus atkaklumą (valią)?

- **skatinkime žaisti ir žaiskime kartu** – dėlionės, sudėtingi galvosūkliai, sudėtingi konstruktoriai ir visi kiti žaidimai, kurie patinka jūsų vaikui (tai svarbu, nes kitaip bus sudėtinga su atkaklumo lavinimu).
- **padėkite vaikui atrasti savo aistrą ar bent jau įtraukiančią veiklą** – viena iš „atkaklių“ žmonių savybių yra tai, kad jų laimės jausmas ateina per didelį įsitraukimą ir aiškų tikslą ar prasmės jausmą. Todėl pagalba vaikams atrasti savo aistrą yra daugiau nei prasminga užduotis jų tolimesniam gyvenimui.
- **Jūsų vaiko kelyje bus visko, ir nusivylimo, ir sumišimo, ir daug praktikavimosi**– žmonės, turintys augimo mąstyseną, yra atsparesni ir gebantys įveikti sudėtingas situacijas, nes jie tiki, kad sunkus darbas yra proceso dalis, ir kad nesėkmės nėra pastovios. Jūsų vaikai daug pasieks, kai tai supras.
- **rizikuokite, klyskite ir papasakokite vaikams apie tai** – dauguma tėvų nekalba apie jų nesėkmes su savo vaikais, tokiu būdu atimdami iš vaikų galimybę pamatyti, kaip jie sugeba atsistatyti po nesėkmių.
- **išmokykite, kad nesėkmė nėra pasaulio pabaiga** – atkaklūs žmonės sugeba išlaikyti viltį ir savo viziją net pačiomis sudėtingiausiomis aplinkybėmis. Aptarkite su vaikais realius pavyzdžius, kaip nesėkmės nesustabdė ir žmonės pasiekė didžiųjų rezultatų.
- **gyvenkite atkakliai ir valingai** – tikras gyvenimas yra geriausia mokykla. Jūsų atkaklumo ir valios pavyzdžiai bus geriausi jūsų vaiko mokytojai.



## Atkaklumą lavinantis žaidimas -

### “ATKAKLUMO ATAKA”



Tai puiki išeitis iš sunkios situacijos. Ji įkvepia užbaigti pradėtus darbus.

**Priemonės** - keblios situacijos, pvz., kai jūsų vaikas nebenori lipti į kalną, o liko visai mažai; kai pradeda tvarkytis, bet vėl ima žaisti. Gera nuotaika ir entuziazmas.

**Žaidimo eiga.** Kai pamatote keblią situaciją, garsiai su entuziazmu pranešate, kad artėja „Atkaklumo ataka“! Staigiai imate kutenti ir primenate, ko neužbaigėte. „Pabaikime, ką pradėjome“. Paleidžiate ir žiūrite ar suveikė. Pasidžiaugiate, kad greitai užbaigė darbą.

**Žaidimo esmė** pakeisti nuotaiką ir priminti, koks darbas dar neužbaigtas. Veikla siejama su geromis emocijomis. Kitą kartą, kai vaikas užbaigia darbą, galite padrąsinti, kad jis atkaklus. Vėliau ir vaikai ims pastebėti, kam reikia „atkaklumo atakos“.



# ATMINTIS

## Svarbu nes:

- atmintis veikia **visas mokymosi sferas**. Mokslininkų nuomone, ji žmones lydi į sėkmę kalbos, matematikos, gamtos ir kituose moksluose nuo pat darželio iki universiteto.
- svarbios tampa kitokios atminties formos. Šiuolaikinės darbovietės aprūpina darbuotojus įvairiomis technologijomis su begaline informacijos talpykla, todėl nebereikia daug atsiminti. Tačiau **dideli reikalavimai** keliami mūsų **veikliajai atminčiai** – būtina gebėti sieti informaciją įvairiais ryšiais, persijungti nuo vienos užduoties prie kitos, valdyti daug ir skirtingų informacijos šaltinių.
- **1 iš 10 mokinių turi veikliosios atminties sunkumų**, kurie mokykloje sukelia mokymosi problemų. Deja, dažnai minėti sunkumai įvertinami kaip vaiko gebėjimo sukaupti dėmesį trūkumas arba žemesnis intelekto lygmuo ir nepritaikomos veiksmingos pagalbos strategijos.
- **veikliosios atminties gebėjimai prognozuoja mokinių pažymius**. Šie gebėjimai nurodo ne ką, o kiek vaikas gali išmokti.

## Apibūdinimas:

Atmintis padeda žmogui išgyventi ir prisitaikyti prie kintančios aplinkos. Kiekvieną dieną vaikai turi atlikti įvairias atminties užduotis: laikytis rutinos, prisiminti, ką jiems sako tėvai, draugai ar mokytoja, įsiminti raides, skaičius, žodžius, sakinius ir net ilgus tekstus; sieti sudėtingus dėsnius su realybe ir t.t. Veiklioji atmintis, tai dalis, kurią mokslininkai sieja su intelektu. XXI a. Ateities Herojai nebegali apsieiti be veikliosios atminties lavinimo - gebėjimo kuo geriau savo galvoje išlaikyti ir įvairiai manipuluoti informacija.



## ATMINTIS

### Kaip jūs galite paskatinti Jūsų Ateities Herojaus atmintį?

- **skatinkime žaisti ir žaiskime kartu** – įvairūs atminties ar vaidmenų žaidimai. Žaidime vaikas planuoja, todėl mokosi atsiminti. Vaidmeniniai žaidimai ankstyvoje vaikystėje lavina planavimo įgūdžius. Mokslininkų nuomone, kuo daugiau prisimename, tuo geriau planuojame ateitį.
- **susikurkite savo rutinas**– vaikai labai gerai jaučiasi turėdami aiškias rutinas, o tuo pačiu tai yra puikus būdas lavinti jūsų vaiko atmintį.
- **žaiskite atminties žaidimus**– užduokite klausimus, kai esate lauke, pvz. praeidami draugų namą, paklauskite „Kas čia gyvena?“. Tokiu būdu paskatiname vaiką atsiminti informaciją.
- **pademonstruokite kaip atlikti užduotis**– vaikai atkartoja tėvų veiksmus. Jeigu norite, kad vaikas išmokytų daryti kažką naujo, parodykite jam savo pavyzdžiu, o tada leiskite jam tai atlikti. Darymas, o ne tiesiog stebėjimas, leidžia geriau įsiminti patirtį.
- **kalbėkitės su vaiku apie patirtis**– pasikalbėkite apie įvykius ar keliones, kurie paliko vaikui didžiulį įspūdį. Vaikui augant, tos patirtys ilgiau išliks atmintyje ir formuos margaspalvį vaikystės paveikslą.
- **būkite fiziškai aktyvūs** – ir jūs, ir vaikas. Fizinis aktyvumas gerina atmintį.





## Atmintį lavinantis žaidimas –

### “KO TRŪKSTA?”



**Priemonės:** 5-7 skirtingi daiktai.  
Gali būti tai, kas pasitaiko po ranka.

**Žaidimo eiga:**

- a) Sudedate penkis daiktus į vieną eilę.
- b) Kitas žaidėjas pažiūri ir nususuka.
- c) Jūs paimate vieną daiktą, o kitus sumaišote.
- d) Kitas žaidėjas atsisuka ir turi pasakyti – ko trūksta.

**Žaidimo esmė** yra pastebėti ir pasakyti, kas dingo. Jei pasidaro per lengva, pasunkinimas gali būti daugiau daiktų – 9, 12. Stenkitės vis keisti daiktus, kad jie nesikartotų. Šiame žaidime taip pat lavinami dėmesio koncentravimas ir vizualinis erdvės suvokimas.



# DĖMESIO KONCENTRAVIMAS

## Svarbu nes:

- žmogus dėmesį koncentruoja 8 sekundėmis trumpiau nei auksinė žuvelė, - rodo 2015 m. Microsoft tyrimas. **Dėmesio koncentracija sutrumpėjo** dėl technologijų ir nuolatinio naujos informacijos ieškojimo.
- vaikams, kurie turi sunkumų koncentruoti dėmesį, mokslininkai **prognozuoja nerimą keliančią ateitį**. Nustatyta, jog vaikai, kuriems sunku susikaupti, nėra linkę išlaikyti ilgalaikių santykių su kitais.
- pastebėta tendencija – dėmesio koncentracijos lavinimas yra **puiki priemonė reguliuoti emocijas**. Kuo vaikai geriau susitelkia, tuo lengviau išgyvena jausmų antplūdžius, atpažįsta savo jausmus ir pozityviau sprendžia sunkumus.



**FOCUS** is nothing more than getting your thoughts to fly in formation.

## Apibūdinimas:

Dėmesys - tai sąmoninga arba nesąmoninga protinė veikla skirta apdoroti vidinius ar išorinius stimulus. Gebėjimas išlaikyti dėmesį tam tikru savęs supratimo ir savikontrolės lygiu, veda į koncentraciją. Koncentruodami dėmesį į vidų, geriau suprantame savo jausmus ir geriau save valdome; į kitus – suvokiame, kaip jie jaučiasi ar kuo galime padėti; į aplinką – perprantame, kaip veikia gamtos, ekonomikos, technologijų ir kiti dėsniai.



## Kaip jūs galite paskatinti Jūsų Ateities Herojaus dėmesio koncentravimą?

- **skatinkime žaisti ir žaiskime kartu** – žaisdamas vaikas susitelkia ir nesimėto, todėl lavina nuoseklų dėmesio koncentravimą. Esminė klaida daroma galvojant, kad dėmesys yra koncentruojamas intensyvioje „sunkaus darbo“ veikloje. Susitelkti - tai "būti šiame momente“, pastebėti savo kūną, mintis ir jausmus, tai siekimas sugrąžinti savo dėmesį į vieną sritį. Žaidimas tai veikla, kuri vyksta "čia ir dabar".
- **leiskite vaikams rinktis savo žaidimo objektus**– geriausia, kai vaikai susitelkia žaisti vedami savo vidinės motyvacijos ir veikia atsipalaidavę. Tuomet veikia jų dėmesio valdymo sistema. Žaisdamas vaikas susikoncentruoja ir nesimėto, todėl žaidimai lavina nuoseklų dėmesio koncentravimą. Net ir dvimečiai gali natūraliai susikaupti ir koncentruoti savo dėmesį. Bet problema dažniausiai kita - vaikams sunku susitelkti per prievartą, pvz. į tai, ką liepia suaugusieji.
- **stebėkite į ką natūraliai krypsta vaiko dėmesys**– kas jam yra prasminga veikla. Vėliau tu galite pasinaudosite norėdami atkreipti vaiko dėmesį. Pvz. jūsų Herojui patinka žaisti su kamuoliu. Pasiimkite kamuoliuką vykdami į išvyką, kad prireikus atkreiptumėte jo dėmesį į save.
- **būkite fiziškai aktyvūs** – ir jūs, ir vaikas. Fizinis aktyvumas gerina dėmesingumą.



## Dėmesio koncentravimą lavinantis žaidimas –

### “FANTASTINĖS INSTRUKCIJOS”



Tyrimas: 4-5 m. vaikų prašoma pastovėti prie sienos. Dalis vaikų gauna papildomą instrukciją – „Tu esi sargybinis“. Kaip manote, kurie vaikai susikaupė ir išstovėjo prie sienos ilgiau?

Vaizduotė tiesiogiai veikia nervų sistemą – tą nervų sistemos dalį, kuri kontroliuoja mūsų širdies ritmą, kvėpavimą, miego ritmą, kūno temperatūrą ir virškinimo procesus.

Mokslininkų nuomone, galime įkinkyti vaizduotę koncentracijos lavinimui. Padėkite vaikams įsivaizduoti vaidmenis, objektus, raminančius garsus ar kvapus, kurie išlaisvina juos nuo nepaliaujamai plepančio proto.





## Svarbu nes:

- vaizdo suvokimas padeda vystyti žmogaus gebėjimus, todėl nuo to **priklauso ir jo elgesys**.
- regos gebėjimai turi vystytis itin efektyviai, nes nuo to priklausys **jo rašymo ir skaitymo pasiekimai**. Pastebėta, kad dėl vaizdo suvokimo sunkumų žmonės lėčiau rašo, jiems kyla įvairūs skaitymo sunkumai, randama sąsajų su kalbos sutrikimais.
- teigiama, jog dėmesingumas vaizdui ir erdvei yra kelrodis įvairiose **atpažinimo, atminties ir palyginimo užduotyse**.

## Apibūdinimas:

Kai maži vaikai savo rankose turi žaislą ir su juo žaidžia, jie kartu vysto ir savo vizualinio erdvės suvokimo gebėjimus - mokosi atskirti spalvą, formą, kaip vieni objektai siejasi su kitais erdvėje. Vizualinis erdvės suvokimo įgūdis glaudžiai susijęs su problemų sprendimu ir abstrakcijų suvokimu, reikalingu aukštesniame gamtos mokslų ir matematikos lygyje.

Vos gimęs kūdikis iš visų savo turimų juslių prasčiausiai mato. Norint, kad mažylio smegenyse greičiau vystytųsi regos centrai, jam reikia būti apsuptam kontrastinių spalvų. Kodėl? Nes skirtingai nei suaugusiųjų, kūdikių akies tinklainė gali pagauti tik labai kontrastuojančius atspalvius. Tyrimais patvirtinta, jog baltos ir juodos spalvos kontrastai kūdikio tinklainėje fiksuojami greičiausiai ir siunčia stipriausius signalus jo smegenims. Todėl kūdikio žaislai turėtų būti kuo ryškesni ir kontrastuojantys.

Taip pat mažyliai gana anksti, maždaug nuo 7-9 mėnesio susidomi šviesos judėjimu ir šešėliais. Jei pastebite, kad vaikas susidomi šešėliu, vadinasi jo akys gali įvertinti ne tik kontrastinius vaizdus, bet jau ir juos akylai sekti. O žaidimas su savo šešėliu parodo nepaprastai sudėtingą mažylio priešasties-pasekmės supratimą.



## Kaip jūs galite paskatinti Jūsų Ateities Herojaus vizualinės erdvės suvokimą?

### ○ skatinkime žaisti ir žaiskime kartu

- Nupieškite ir leiskite vaikui įvardinti formas. Ieškokite panašių daiktų jūsų aplinkoje.
- Žaisdami su konstravimo blokeliais, sudėkite juos tam tikra spalvų seka ir paprašykite vaiko atkartoti.
- Kai skaitote knygą kartu ir pamatote paveikslėlį, pasakykite „matau kažką, kas yra mėlynas, rudas ir raudonas“. Paprašykite vaiko surasti į ką jūs žiūrite.
- Ne iki galo nupieškite kokią nors formą ar daiktą ir paprašykite vaiko jį pabaigti. Atsižvelkite į vaiko piešimo gebėjimus.
- Panaudokite paveikslėlių knygą su labai daug detalių turinčiu paveikslėliu. Paprašykite vaiko kurį laiką pažiūrėti į paveikslėlį, tuomet užverskite knygą ir paprašykite vaiko atpasakoti paveikslėlį (tinka ir atminties lavinimui).
- Aptarkite su vaiku spalvų panaudojimą viešoje erdvėje – raudoni gaisriniai automobiliai, įspėjamieji ir pavojaus ženklai, šviesoforo signalai ir visa kita, ką tik atrasite ar bus įdomu.
- Karts nuo karto pažaiskite taškų sujungimo žaidimus.
- Leiskite vaikui atrinkti vienodas kojines, kai tvarkote skalbinius.
- Padėkite du mažus daiktus priešais vaiką. Paprašykite nususukti ir sukeiskite daiktus su trečiu. Paprašykite pasakyti, kuris daiktas buvo pakeistas (tinka ir atminties lavinimui).



## Vizualinį erdvės suvokimą lavinantis žaidimas – “PASAKYK KUR PASISLĖPĖ”



Šiam žaidimui tiks įvairios vietos – nuo didelio sodybos kiemo iki mažo kambarėlio palėpėje. Taigi, 1) išsirinkite kelis daiktus ir 2) kol vienas užsimerkęs skaičiuoja, paslėpkite juos sutartoje erdvėje. Tuomet klauskite, kur pasislėpė pvz. beždžionėlė. Ir taip, kol visi daiktai bus surasti.

Nebūtina daiktų giliai slėpti, jie gali būti gana matomi arba kažkuri dalis išlindusi. Jei vaikai maži, daiktai turėtų būti dideli, kad jų regos laukui būtų lengviau pagauti, bet jei vyresni – slėpkite smulkesnius žaisliukus.

Šio žaidimo dėka Ateities Herojai taps dėmesingesni vaizdui ir mokysis detales akimis aptikti erdvėje.



# FIZINIS AKTYVUMAS

## Svarbu nes:

- mes vis labiau pamirštame koks **svarbus vaikui** (ir net tik) yra fizinis aktyvumas. Pasaulio sveikatos organizacija (PSO) 2013 m. paskelbė, jog visame pasaulyje yra **42 milijonai nutukusių** vaikų iki penkių metų. Net 31 mln. iš jų gyvena besivystančiose šalyse.
- fizinis aktyvumas **pagerina vaiko gebėjimą mokytis**. Vokiečių mokslininkai mano, jog žmonės, kurie sportuoja, gali **20 proc. greičiau išmokti žodžius**, nei prieš sportavimą.
- fizinis aktyvumas **stiprina kūrybingumą**. Nustatyta, kad 35 minutes bėgant bėgimo takeliu ir padidinant širdies krūvį nuo 60 iki 70 proc. lavinamas proto lankstumas, todėl galime lengviau pakeisti mąstymą ir sukurti daugiau kūrybingų ir originalių idėjų.
- sporto rutina turi panašų poveikį kaip ir **antidepressantai**. Stresas kenkia vaikų smegenims, todėl reguliarius fizinis aktyvumas **padeda sumažinti įtampos riziką**. Pastovus judėjimas atkuria smegenų pusiausvyrą ir padeda palaikyti aukštus imuniteto rodiklius.
- fizinis aktyvumas pagerina **dėmesingumą ir atmintį**, padeda mokytis, prognozuoja geresnius akademinis pasiekimus. Jis siejasi ir su didesniu vaiko pasitikėjimu savimi.

## Apibūdinimas:

Daugelio motorikos įgūdžių įvaldymas ir geras bendras fizinis pasirengimas, yra kritiniai sveiko vaiko raidos akcentai. Fizinis aktyvumas yra ne tik fizinių gebėjimų lavinimas, tai taip pat pasitikėjimo stiprinimo šaltinis.



# FIZINIS AKTYVUMAS

## Kaip jūs galite paskatinti Jūsų Ateities Herojaus fizinį aktyvumą?

- **skatinkime žaisti ir žaiskime kartu** - žaisdamas vaikas juda ir atranda naujų iššūkių tiek savo stambiajai, tiek smulkiajai motorikai. Lipdamas akmenimis, lįsdamas po šakomis, statydamas mažą namelį ar gaudydamas plėšikus – vaikas lavina savo kaulų ir raumenų veiklą.
  - Bet kokie tradiciniai lauko ir vidaus žaidimai su kamuoliu ar be jo, o geriausi tie, kuriuos labiausiai mėgsta jūsų vaikas;)
  - Balionų festivalis – pasistenkite kartu išlaikyti kuo daugiau ir kuo ilgiau balionų ore.
  - Gyvūnų lenktynės – straksėkite kaip zuikiai ar varlės, šliaužkite kaip krabai ar krypuokite kaip antys.
  - Užšąlantį šokis – šokite ir kvailiokite, o kai muzika sustoja, visi turite sustingti savo pozose ir išbūti jose tam tikrą laiką.
  - Susitvarkymo lenktynės – linksmai ir greitai kartu tvarkomės per nusistatytą laiko tarpą.
  - Kutenimo lenktynės – gaudykite vaikus ir to, kuris įkliūna, laukia kutenimo procedūra.
  - Koridoriaus boulingas – panaudokite bet ką kas tinka kėgliams ir pirmyn.
  - Spragėsių atsispaudimai – padėkite indelį su spragėsiais ar kitu ypatingai mėgstamu skanėstu ant grindų. Su kiekvienu atsispaudimu paimamas vienas ar keli skanėstai. Tokiu būdu galime kompensuoti jų nesveikumą;)
  - Net ir pagalvių kautynės puikiai tinka fizinio aktyvumo lavinimui;)





## Fizinį aktyvumą lavinantis žaidimas –

### “ESTAFETĖS SU AKMENĖLIAIS”



Akmenys visada po ranka, tik reikia pasidairyti ir surinkti juos į krūvą. Estafetės – tai kelios užduotys iš eilės, kurioms reikia dėmesingumo ir fizinio vikrumo. Akmenėlius estafetės užduotims galite visaip varijuoti – nešti juos marškinėliuose, ridenti su ranka ar šaukštu per žemę, statyti iš jų bokštus ar tiesiog kuo greičiau iš vienos vietos pernešti į kibirėlį. O gal net bėgioti zigzagais nuo vieno akmenėlio prie kito.

Pasitelkite vaizduotę ir įtraukite kuo daugiau žaidėjų. Nesistenkite varžytis, o džiaukitės kiekvieno pastangomis ir susikaupimu!



# EDUKACINIAI

žaislai • žaidimai • knygos



**Drauge auginkime ir ugdykime Ateities Herojus!**

**ŽAISMINGAI☺**