

PASAKŲ BŪTYBIŲ TAKAIS

VAIKŲ AMŽIUS: 3 - 6 metai

PAMOKA: kontaktinė

ŠALIS: Graikija

MOKYTOJA: Rūta Paulionytė Ahmed MOKYKLA: Kūrybinė lietuvinė mokykla „GILIUKAI“

PAMOKOS TIKSLAS

Supažindinti vaikus su lietuvių pasakų ir mitologiniais personažais, ugdyti vaizduotę, kalbą, emocinį suvokimą ir kūrybiškumą.

UŽDAVINIAI

ką vaikai išmoks, patirs, lavins konkrečios veiklos metu

- Vaikai žaisdami 'Būtybių žemėlapi', susipažins su lietuvių pasakų bei mitologinėmis būtybėmis. Žaidimo metu būtybių pristatymas vyks ne tik klausant, bet ir aktyviai pajungiant stambiają motoriką (per judesius).
- Darydami savo pasakų būtybių skrynelę, išreikš savo įspūdžius kūrybine veikla bei lavins smulkiąją motoriką.
- Visų veiklų metu vaikai mokysis naujų žodžių, susijusių su būtybėmis ir gamta.

VEIKLOS

1. Žaidimas 'Būtybių žemėlapis'
2. Pasakų būtybių skrynelės gamyba
3. Darbų pristatymas

METODAI

kaip pedagogas organizuoja veiklą, kad tie uždaviniai būtų pasiekti

Žaidimai su stambios ir smulkios motorikos judesiais
Vaidmenų žaidimas
Klausymo, kalbėjimo užduotys
Kūrybinės veikla

PRIEMONĖS

1. "Būtybių žemėlapis" (atspausdinti arba padaryti)
2. Kiekvienas vaikas turi atsinešti po vieną dėžę (nuo batų ar pan. dydžio)
3. Natūralios medžiagos: lapai, šakelės, kankorėžiai ir t.t.
4. Dekoracinės medžiagos: spalvotas popierius, atspausdinta baltų simbolika
5. Įrankiai: žirkklės, klijai, teptukai
6. Kreidutės, dažai

Į(SI)VERTINIMAS

1. Atspausdinti įsivertinimo taką, milžinų atvaizdus (2-3 dydžių)
2. Vaikai pristato savo darbus
3. Įsivertinimo take vaikai padeda (priklijuoja) milžino atvaizdą, kurio dydis atspindi įsivertinimą (žr. toliau)

BŪTYBIŲ ŽEMĖLAPIS

PIRMA VEIKLA

PASIRUOŠIMAS IR PRIEMONĖS

- ☐ Dideliu formatu atsispausdinti "Butybių žemėlapi" (žr. kt. psl.) ARBA
Nusipiešti taką ant metro popieriaus.
Taką suskirstyti langeliais.
Priklijuoti ar nupiešti būtybes, apie kurias bus kalbama.
- ☐ Atsispausdinti kiekvienos būtybės vizualą didesniu formatu (A5 ar A4).
- ☐ Pasidaryti butybių dėžę (apklijuoti, nudažyti ir pan.).
- ☐ Pastatyti dėžę ten, kur pavaizduota skrynelė.
- ☐ Turėti kauliuką (kuo didesnį, tuo geriau).

KAIP ŽAISTI?

1. Išskaičiuoti, kas mes kauliuką (skaičiuotė "Lipo ragana per tvorą...").
2. Žaidimo principas kaip gyvatėlė. Metame kauliuką, skaičiuojame, judame į priekį.
3. Priėjus būtybę, mokytoja pirmiausia parodo butybės vizualą (A5 ar A4) ir klausia vaikų, ar žino, kas tai yra. Paprašo apibūdinti, ką mato.
4. Tada trumpai pristato būtybę, pasakydama pavadinimą ir 2-3 įdomius dalykus.
5. Mokytoja pakviečia vaikus "įsikūnyti" į būtybę (žr. toliau).
6. Atlikus judesių užduotį, vaikas įdeda būtybės vizualą į dėžę.
7. Keliaujama toliau tokiu pačiu principu iki kol pasiekama skrynelė/būtybių dėžė.
8. Traukiamos po vieną kortelės – pasikartojimui. "Ar prisimenat, kokia tai būtybė?"

ĮSIKŪNIJIMAS Į MITOLOGINES BŪTYBES



ŽALTYS - visi rangosi kaip žalčiai, siūbuoja klubais, pečiais, rankomis (neša laimę).



BANGPŪTYS - imituojame plaukimą rankomis, rami jūra - audringa jūra



AITVARAS - ugninis paukštis, rieškutėmis nešantis sėkmę



ŽEMYNA - rodome rankomis, kaip dygsta augalai ir stiebiamės kuo aukščiau ant pirštų galiukų



LAUMĖ - laumės šoka rateliu - mokytoja su vaikai susikimba rankomis ir kartu apsuka ratelį



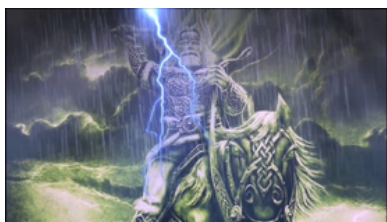
MILŽINAS - tampame dideli, aukšti, platūs, stambūs, aukštai, sunkiai kilnojame kojas



VĖJAI - visi kviečiami pūsti stipriai, tada ramiai, pūsti dažnais pūsniais, ilgais ir pan.



PERKŪNAS - važiuojam karieta, žiūrimė ten, kur neteisybė, metam žaibą-žvilgsnį



PERKŪNAS



MILŽINAS

LAUMĖ



VĖJAI

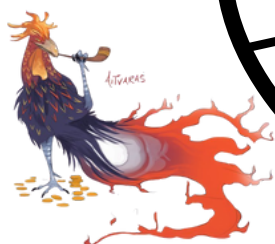


ŽEMYNA



BANGPŪTYS

AITVARAS



ŽALTYS



BŪTYBIŲ SKRYNELĖ



ANTRA VEIKLA

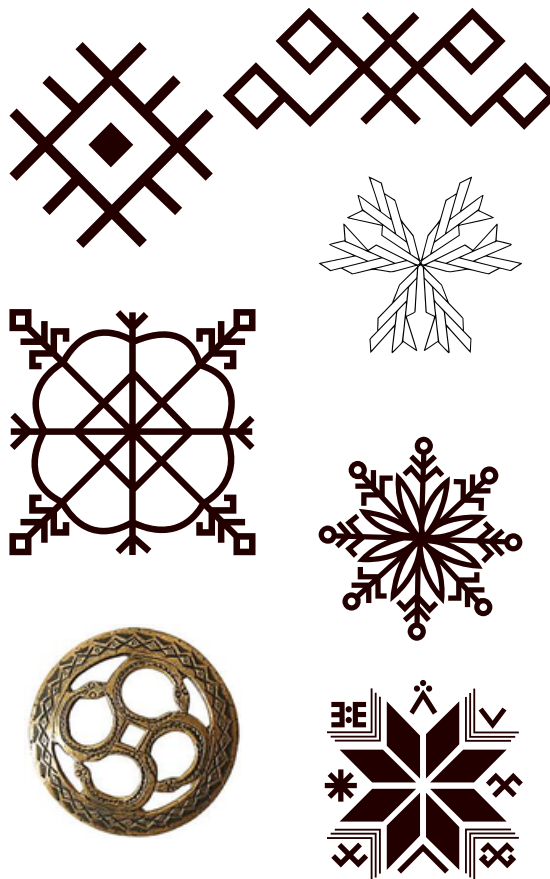
VEIKLOS TIKSLAS

kiekvienas vaikas pasigamins, papuoš savo būtybių skrynelę, kurioje per mokslo metus kaups ir saugos savo kūrybinius darbelius.

PASIRUOŠIMAS IR PRIEMONĖS

- ☐ Pranešti vaikams/tėvams atsinešti bent po vieną dėžę (nuo batų ar pan. dydžio).
- ☐ Spalvotas ir baltas popierius, žirkklės, klijai
- ☐ Kreidutės, dažai, teptukai
- ☐ Atspausdinti baltų simbolikos dėžės papuošimui
- ☐ Surūšiuoti ir sudėlioti visas priemones taip, kad vaikams būtų aišku ir patogiu naudotis

BALTŲ SIMBOLIKA (PAVYZDŽIAI)



APIBENDRINIMAS IR ĮSIVERTINIMAS

APIBENDRINIMO KLAUSIMAI (gali būti traukiami iš mokytojos būtybių skrynelės)

Ką šiandien veikėme?
Ką pasigaminome?
Kokias būtybes atsimename?
Įvardijame kelias būtybes (galima prisiminti judesius)

VAIKŲ DARBŲ - BŪTYBIŲ SKRYNELIŲ - PRISTATYMAS

Ką pagaminai?
Ką priklijavai? Iškirpai?
Kokios spalvos?
Kokia/ios būtybė/s gyvena tavo skrynelėje?

ĮSIVERTINIMO TAKAS

Po apibendrinimo, pamokos veiklų aptarimo bei darbų pristatymo, vaikai kviečiami įsivertinti:

ar supratau apie ką kalbėjome?
ar sužinojau kažką naujo ir įdomaus?
ar patiko veiklos?

Atitinkamo dydžio milžino atvaizdą vaikai padeda ar įklijuoja į įsivertinimo taką. Take gali būti įrašyti vaikų vardai ar pirmosios raidės.

ATSISPAUSDINTI

