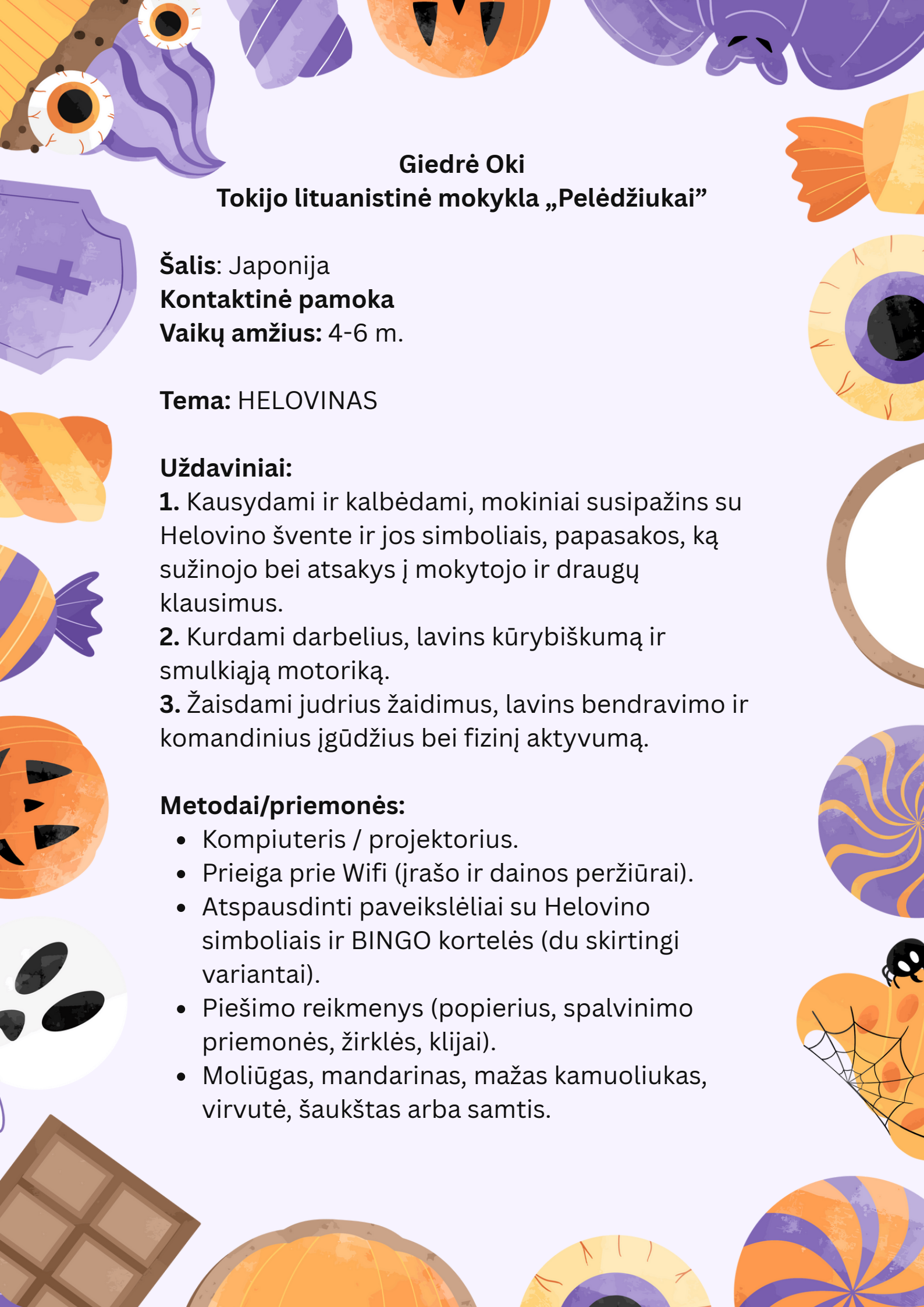




Giedrė Oki

Tokijo lituanistinė mokykla „Pelėdžiukai”

Šalis: Japonija

Kontaktinė pamoka

Vaikų amžius: 4-6 m.

Tema: HELOVINAS

Uždaviniai:

1. Kausydami ir kalbėdami, mokiniai susipažins su Helovino švente ir jos simboliais, papasakos, ką sužinojo bei atsakys į mokytojo ir draugų klausimus.
2. Kurdami darbelius, lavins kūrybiškumą ir smulkiąją motoriką.
3. Žaisdami judrius žaidimus, lavins bendravimo ir komandinius įgūdžius bei fizinį aktyvumą.

Metodai/priemonės:

- Kompiuteris / projektorius.
- Prieiga prie Wifi (įrašo ir dainos peržiūrai).
- Atspausdinti paveikslėliai su Helovino simboliais ir BINGO kortelės (du skirtingi variantai).
- Piešimo reikmenys (popierius, spalvinimo priemonės, žirklys, klėjai).
- Moliūgas, mandarinas, mažas kamuoliukas, virvutė, šaukštas arba samtis.

VEIKLA NR. 1 : POKALBIS APIE HELOVINĄ IR PREZENTACIJA

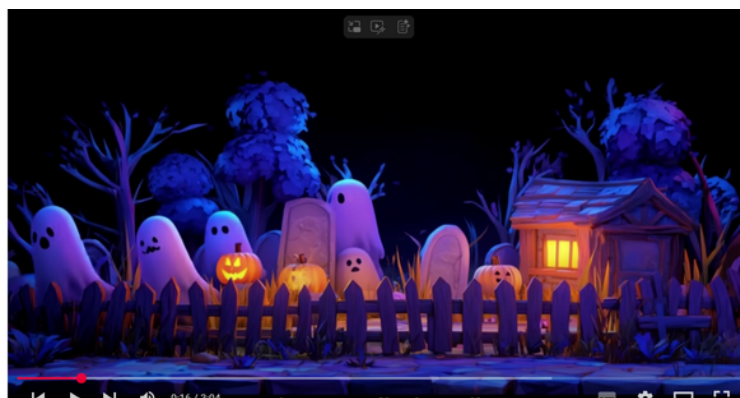
1. Dėmesio sužadavimo dalis: mokytojas paslepia moliūgą maišelyje ir leidžia iš eilės vaikams įkišti ranką ir jį paliesti. Vaikai turi atspėti, kas maišelyje paslėpta. Vėliau moliūgą liečia, uosto ir dalinasi savo įspūdžiais. Jei yra galimybė, paragauja.

2. Pagrindinė dalis: trumpa **prezentacija** arba **vaizdo įrašas** apie Helovino tradicijas. Aptarimas.

(https://www.canva.com/design/DAG2x7VPvB0/oiHuk1R5gn808xQLj_6GGw/view?utm_content=DAG2x7VPvB0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniqueLinks&utlId=hdd4adba70f)



3. Papildoma dalis: jei yra laiko, pasiklausyti **dainos** „Šešėliai“. Aptarimas. (https://www.youtube.com/watch?v=7XjAfENE20k&list=RD7XjAfENE20k&start_radio=1)



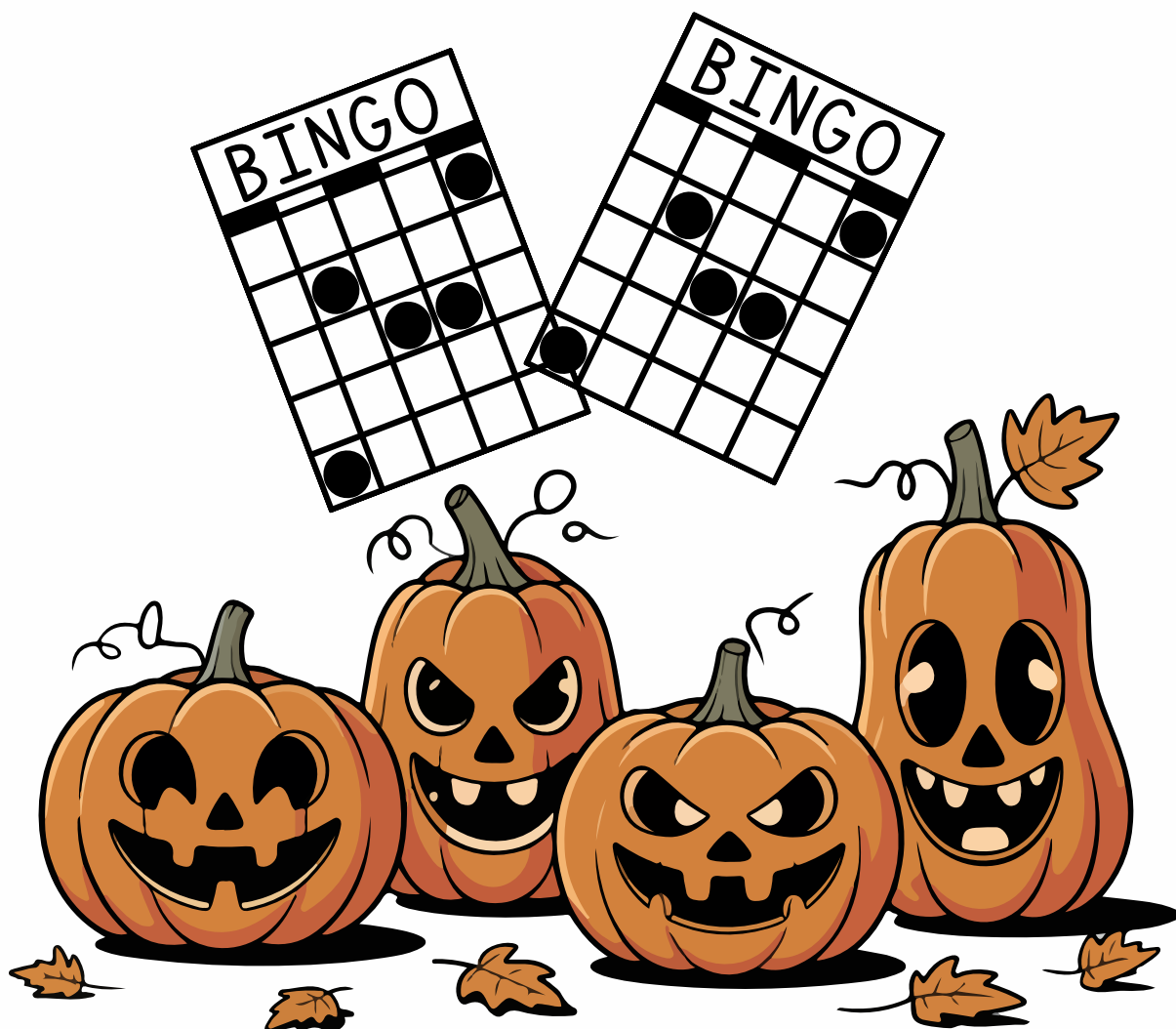
VEIKLA NR. 2 : HELOVINO BINGO ŽAIDIMAS

PRIEMONĖS: atspausdinti paveikslėliai su Helovino simboliais ir BINGO kortelės.

EIGA: Mokytojas traukia korteles su paveikslukais, vaikai pažymi atitinkamus paveikslėlius savo kortelėse ir, kai surenka eilutę, sušunka „BŪŪŪ!“.

PATARIMAI:

- Žaidime yra keletas papildomų kortelių su paveikslėliais, kurių nėra BINGO kortelėse.
- Tiems vaikams, kurie moka skaityti, galima atspausdinti BINGO korteles su žodžiais (be paveikslėlių).
- Galima papildomai žaisti „Atminties žaidimas“ (reikės 2 atspausdintų kortelių rinkinių).



Helovino BINGO paveikslėliai (1)



džeko žibintas



šikšnosparnis

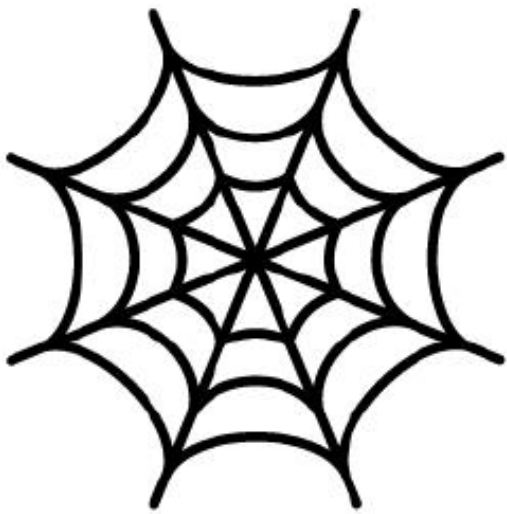


raganos kepurė

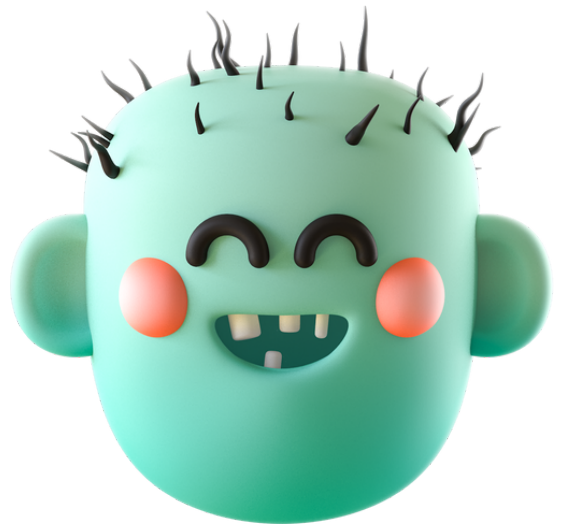


vaiduoklis

Helovino BINGO paveikslėliai (2)



voratinklis



zombis



akis



pelėda

Helovino BINGO paveikslėliai (3)



juodas katinas



saldainiai



mumija



monstras

Helovino BINGO kortelės (su paveikslėliais)

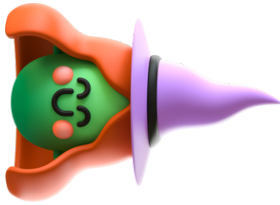
BINGO
HELOVINAS

BINGO
HELOVINAS

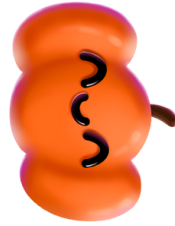
judas katinas



raganos kepurė



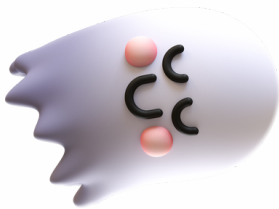
džeko žibintas



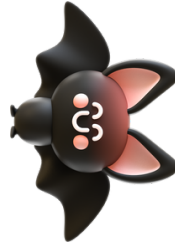
saldainiai



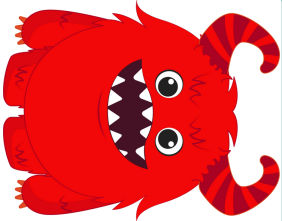
vaiduoklis



šikšnosparnis



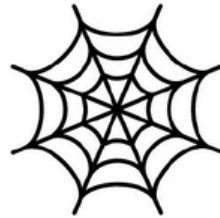
monstras



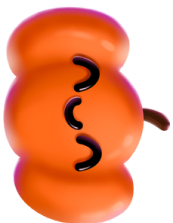
akis



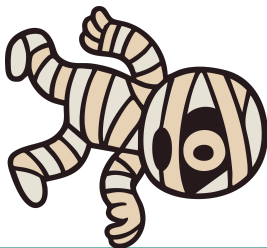
voratinklis



džeko žibintas



mumija



akis



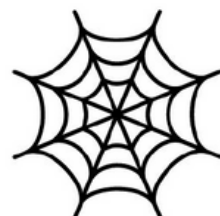
judas katinas



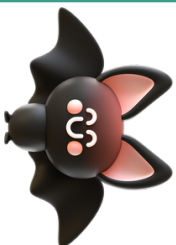
saldainiai



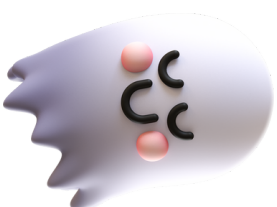
voratinklis



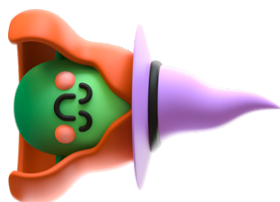
šikšnosparnis



vaiduoklis



raganos kepurė



Helovino BINGO kortelės (tik žodžiai)

BINGO
HELOVINAS

dže
ko
žibintas

raganos
kepurė

juodas
katinas

šikšnosparnis

vaiduoklis

saldainiai

voratinklis

akis

monstras

BINGO
HELOVINAS

akis

mumija

dže
ko
žibintas

juodas
katinas

saldainiai

šikšnosparnis

voratinklis

raganos
kepurė

vaiduoklis

VEIKLA NR. 3 : SUKURK SAVO HELOVINO MONSTRĄ

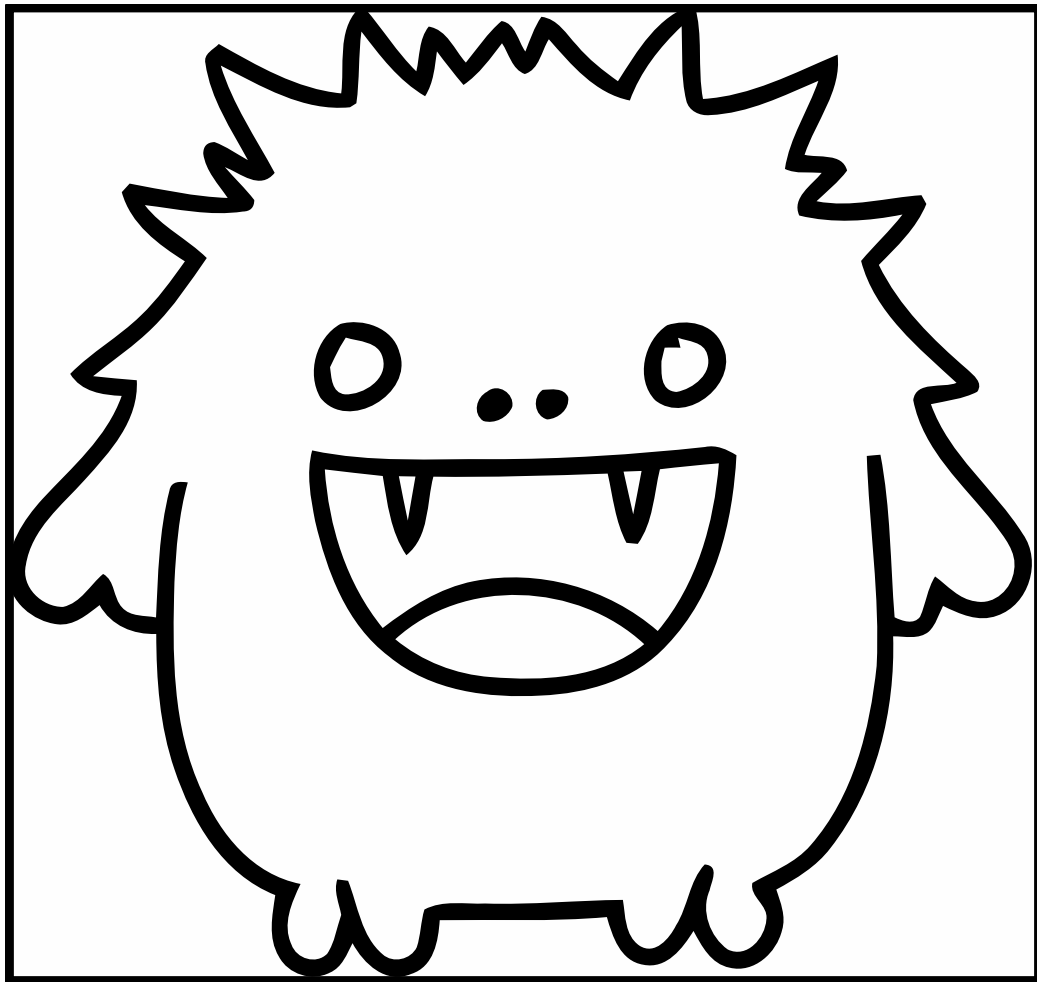


PRIEMONĖS: popierius arba atspausdintas variantas, piešimo priemonės, žirklys, klijai.

EIGA: mokiniai piešia/spalvina savo monstrą ir apibūdina keliais sakiniais:

- Kas jis? Kur gyvena?
- Ko bijo? Ką mėgsta daryti per Heloviną?

PATARIMAS: padaryti grupės parodą „Monstrų galerija“.



LABAS. Aš esu monstras.

Mano vardas: _____

Aš mėgstu: _____

VEIKLA NR. 4 : AKTYVŪS ŽAIDIMAI



1. „MONSTRIUKAI BUNDA”

PRIEMONĖS: erdvė judėjimui.

EIGA: vaikai guli ant žemės, mokytojas sako: „Monstriukai bunda!“ - vaikai atsikelia, šoka, šaukia: „Būūū!“. Kai mokytojas sako: „Monstriukai užmiega“ - vaikai vėl sugula ant žemės ir nutyla.

PATARIMAS: žaidimas kartojamas tiek kartų, kol vaikai pavargsta :)



2. „HELOVINO ESTAFETĖ ”

PRIEMONĖS: mažas kamuoliukas (moliūgas arba mandarinas), šaukštas (samtis), virvutė, lankas ir pan.

EIGA: vaikai perneša mažą kamuoliuką (moliūgą arba mandariną) su dideliu šaukštu (samčiu) iki kitos pusės.

TAISYKLĖ: Jei nešant kamuoliukas (moliūgas arba mandarinas) nukrenta ant žemės, reikia grįžti prie linijos pradžios ir nešti iš naujo.

PATARIMAS:

- pajvairinimui: paruošiamos įvairios kliūtys: peršokti per virvutę, apeiti dėžutę arba kėdę, perlįsti per lanką ir pan.
- Jei daugiau vaikų, sudaryti 2 komandas.

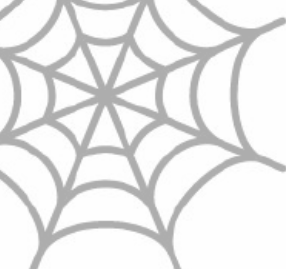
3. „VAIDUOKLIŲ GAUDYNĖS”

PRIEMONĖS: erdvė judėjimui.

EIGA: vienas vaikas yra „vaiduoklis“, gaudo kitus. Pagautasis sustingsta, kol kitas vaikas jį „išlaisvina“.

PATARIMAS: žaidimas kartojamas tiek kartų, kol vaikai pavargsta :)





ĮSIVERTINIMAS IR REFLEKSIJA

PRIEMONĖS: spalvoti lipdukai ir didelis moliūgo trafaretas.

EIGA: mokiniai pasirenka spalvotą lipduką ir užklijuoja jį ant moliūgo. Įsivertina:

- – man buvo labai smagu
- – man patiko, bet ne viską supratau
- – man nepatiko (buvo baisu)

Atsako į klausimus:

- Kas buvo smagiausia? Kas nepatiko?
- Ko išmokau?
- Ką norėčiau daryti kitą kartą?

