



Kaip draugystė padeda mokytis skaičiuoti?

Problema:

Pirmokai dažnai susiduria su iššūkiu mokytis skaičiuoti ir tuo pačiu kurti draugiškus santykius su klasės draugais. Draugystė gali padėti mokytis, nes draugai gali vieni kitus palaikyti ir skatinti. Tačiau kartais vaikai nežino, kaip derinti mokymąsi ir draugystę. Kaip galime pasinaudoti draugyste, kad mokymasis skaičiuoti būtų smagesnis ir efektyvesnis?

Projekto užduotis mokiniams:

1. Susiskirstykite į mažas grupes po 3-4 mokinius.

☹ ☹ ☹ 2. Kiekviena grupė sugalvokite žaidimą, kuriame reikia skaičiuoti iki 10.

☹ ☹ ☹ 3. Įtraukite į žaidimą draugystės elementus, pvz., pagalbą draugui.

☹ ☹ ☹ 4. Išbandykite žaidimą su kitomis grupėmis ir stebėkite, kaip jis veikia.

☹ ☹ ☹ 5. Aptarkite, kaip draugystė padėjo mokytis skaičiuoti.

☹ ☹ ☹ 6. Paruoškite trumpą pristatymą apie savo žaidimą ir jo naudą.

☹ ☹ ☹ 7. Pristatykite savo žaidimą klasei.

Įsivertinimo laukeliai kviečia pagalvoti kaip buvo atliktos užduotys: nesėkmingai, sėkmingai ar labai sėkmingai?

Mokiniai žymi labiausiai užduoties įgyvendinimą atitinkančio laukelio vidurį, pvz.: ☹ ☹ ☹

Mokytojai vėliau gali apvesti jų manymu tinkamiausią laukelį, pvz.: ☹ ☹ ☹

Susiję video:



 Friends of 10 with playing cards - YouTube



 Circle Time Fun: Snow Friend Count Up | Winter Chant or Song for ...



 Draugystė verta milijonų - YouTube

Filmų rekomendacijos:

Toy Story (1995)

Šis filmas puikiai parodo draugystės svarbą ir kaip draugai gali padėti vieni kitiems. Vaikai gali pamatyti, kaip Woody ir Buzz Lightyear bendradarbiauja ir mokosi vieni iš kitų, kas gali įkvėpti juos kurti žaidimus, kuriuose draugystė yra svarbi.

Finding Nemo (2003)

Filmas apie Marliną ir Dory, kurie kartu ieško Nemo, pabrėžia draugystės ir bendradarbiavimo svarbą. Vaikai gali suprasti, kaip draugai gali padėti vieni kitiems įveikti iššūkius, tokius kaip skaičiavimas žaidimuose.

Zootopia (2016)

Šiame filme nagrinėjama draugystė tarp skirtingų gyvūnų, kurie dirba kartu, kad pasiektų bendrą tikslą. Tai gali įkvėpti vaikus kurti žaidimus, kuriuose draugai padeda vieni kitiems mokytis skaičiuoti, kaip ir Zootopijos herojai.

Patarimai mokytojams:

- **Etika.** Pakalbėkite su mokiniais apie draugystės svarbą ir kaip draugai gali padėti vieni kitiems mokytis. Aptarkite, kaip galima būti geru draugu ir kaip draugystė gali paveikti mokymosi procesą.
- **Matematika.** Mokykite mokinius skaičiavimo iki 10 pagrindų, naudodami žaidimus ir praktinius pavyzdžius. Padėkite jiems sukurti skaičiavimo žaidimus, kurie būtų įdomūs ir skatintų bendradarbiavimą su draugais.

Mokomos temos:

- **Etika.** Draugystė: Draugystės svarba ir kaip kurti bei palaikyti draugiškus santykius.
- **Matematika.** Skaičiavimas iki 10: Pagrindiniai skaičiavimo įgūdžiai iki 10, įskaitant sudėtį ir atimtį.

Ugdomos kompetencijos:

- **Pažinimo kompetencija:** Dalyko žinios ir gebėjimai; Problemų sprendimas.
- **Komunikavimo kompetencija:** Pranešimo kūrimas; Pranešimo perteikimas ir komunikacinė sąveika.
- **Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos kompetencija:** Empatiškumas, socialinis sąmoningumas ir teigiamų tarpusavio santykių kūrimas; Savimonė ir savitvardos įgūdžiai.

Skaičiavimo uždaviniai:

Jūsų grupė sukūrė žaidimą, kuriame reikia skaičiuoti iki 10. Kiekvienas žaidėjas turi surinkti 3 taškus, kad laimėtų. Jei grupėje yra 4 žaidėjai, kiek taškų reikia surinkti visiems žaidėjams kartu, kad visi laimėtų?

Be to, jei kiekvienas žaidėjas per žaidimą padeda savo draugui surinkti 2 taškus, kiek taškų bus surinkta bendrai, jei visi žaidėjai padės vienas kitam?

Galų gale, kiek taškų bus surinkta, jei kiekvienas žaidėjas padės 2 draugams ir kiekvienas draugas surinks po 1 tašką?

DI sugeneruotas uždavinio sprendimas:

Pirmasis klausimas: jei grupėje yra 4 žaidėjai ir kiekvienas turi surinkti 3 taškus, tai bendra taškų suma bus $4 \text{ žaidėjai} \times 3 \text{ taškai} = 12 \text{ taškų}$.

Antrasis klausimas: jei kiekvienas žaidėjas padeda savo draugui surinkti 2 taškus, tai bendrai bus $4 \text{ žaidėjai} \times 2 \text{ taškai} = 8 \text{ taškai}$. Taigi, bendra suma bus $12 + 8 = 20 \text{ taškų}$.

Trečiasis klausimas: jei kiekvienas žaidėjas padeda 2 draugams ir kiekvienas draugas surinks po 1 tašką, tai bendra suma bus $4 \text{ žaidėjai} \times 2 \text{ draugai} \times 1 \text{ taškas} = 8 \text{ taškai}$. Taigi, bendra suma bus $20 + 8 = 28 \text{ taškai}$.

Refleksiniai klausimai:

- Kaip draugystė padėjo jums geriau suprasti skaičiavimą žaidimo metu?
- Kokie draugystės elementai buvo svarbiausi jūsų žaidime?
- Kaip jūs jaučiatės, kai padedate draugui mokytis skaičiuoti?
- Ką išmokote apie bendradarbiavimą su kitais per šį projektą?
- Kaip manote, ar draugystė gali padėti ir kitose mokymosi srityse?

LRT Mediateka video:



Nes man tai rūpi. -
2018.01.21 „Nes man tai
rūpi”: matematika - ne
skaičiai, o prasmės
kūrimas.



Lietuva ir Taivanas – maži
dideli draugai. 1 dalis



Lietuva ir Taivanas – maži
dideli draugai. 2 dalis

Interaktyvios išnašos:

- **Draugystė**. Santykiai tarp žmonių, kurie remiasi pasitikėjimu, parama ir bendravimu.
- **Skaičiavimas**. Veikla, susijusi su skaičių naudojimu ir matematiniais veiksmiais.
- **Bendradarbiavimas**. Veikla, kai žmonės dirba kartu siekdami bendro tikslo.
- **Žaidimas**. Veikla, kuri suteikia malonumą ir gali būti naudojama mokymuisi.

Pamokos planas: Etika

Pamokos tema:

Draugystė ir mokymasis.

Pamokos tikslas:

Mokiniai gebės paaiškinti, kaip draugystė gali padėti mokytis skaičiuoti ir kaip svarbu remtis draugais mokymosi procese.

Priemonės:

1. Popieriaus lapai ir pieštukai
2. Žaidimų taisyklių pavyzdžiai
3. Plakatas su draugystės ir mokymosi principais

Pamokos eiga:

Įvadinė dalis (10 minučių):

- **Pasisveikinimas su mokiniais** (1 minutė):

- Mokytojas pasisveikina su mokiniais, patikrina jų pasiruošimą pamokai.

- **Įvadiniai klausimai, temos paskelbimas** (4 minutės):

- Mokytojas klausia:

„Ką jums reiškia draugystė?“

„Kaip draugai gali padėti vieni kitiems mokytis?“

- Mokytojas pabrėžia, kad ši pamoka bus orientuota į draugystės ir mokymosi ryšį.

- **Mokinių motyvavimas dalyvauti pamokoje, veiklos įprasminimas** (5 minutės):

• Mokytojas paaiškina, kad mokiniai šiandien turės galimybę sužinoti, kaip draugystė gali padėti mokytis skaičiuoti, ir kaip jie patys gali prisidėti prie draugų mokymosi.

Pagrindinė dalis (30 minučių):

- **Medžiagos pateikimas** (10 minučių):

• Mokytojas pristato draugystės ir mokymosi principus, aptaria, kaip draugai gali padėti vieni kitiems, dalindamiesi žiniomis ir motyvuodami.

- **Diskusija** (10 minučių):

- Mokytojas inicijuoja diskusiją:

„Kaip jūs galite padėti savo draugams mokytis skaičiuoti?“

„Kokie draugystės elementai yra svarbūs mokantis?“

- **Praktinis darbas** (10 minučių):

• Mokiniai dirba grupėse, aptardami, kaip jie gali sukurti žaidimą, kuris apjungtų draugystės ir skaičiavimo elementus. Mokytojas stebi darbą, atsako į klausimus.

Baigiamoji dalis (5 minutės):

- **Diskusija (3 minutės):**

- Kiekviena grupė pristato savo idėjas, kaip draugystė gali padėti mokytis skaičiuoti. Mokytojas užduoda klausimus:

- „Kaip draugai gali padėti vieni kitiems žaidžiant?“

- **Pamokos refleksija: apsikeitimas grįžtamuju ryšiu (1 minutė):**

- Mokytojas kviečia mokinius pasidalinti, kaip jie gali pasinaudoti draugyste mokantis skaičiuoti.

- **Atsisveikinimas ar pasiruošimas kitai pamokai (1 minutė):**

- Mokytojas padėkoja mokiniams už aktyvų dalyvavimą. Atsisveikinimas.

Pamokos planas: Matematika

Pamokos tema:

Skaičiavimas iki 10 žaidžiant.

Pamokos tikslas:

Mokiniai gebės skaičiuoti iki 10 ir taikyti draugystės elementus žaidimuose.

Priemonės:

1. Skaičiavimo kortelės
2. Žaidimų taisyklės
3. Popierius ir pieštukai

Pamokos eiga:

Įvadinė dalis (10 minučių):

- Pasisveikinimas su mokiniais (1 minutė):

- Mokytojas pasisveikina su mokiniais, patikrina jų pasiruošimą pamokai.

- Įvadiniai klausimai, temos paskelbimas (4 minutės):

- Mokytojas klausia:

- „Kiek skaičių galite sugalvoti iki 10?“

- „Kaip galime skaičiuoti kartu su draugais?“

- Mokytojas pabrėžia, kad ši pamoka bus orientuota į skaičiavimą ir draugystės ryšį.

- Mokinių motyvavimas dalyvauti pamokoje, veiklos įprasminimas (5 minutės):

- Mokytojas paaiškina, kad mokiniai šiandien turės galimybę sukurti žaidimą, kuris padės jiems skaičiuoti iki 10 kartu su draugais.

Pagrindinė dalis (30 minučių):

- Medžiagos pateikimas (10 minučių):

- Mokytojas pristato skaičiavimo iki 10 principus, demonstruoja, kaip skaičiuoti naudojant korteles ir žaidimus.

- Žaidimo kūrimas (10 minučių):

- Mokiniai dirba grupėse, kurdami savo žaidimus, kuriuose reikia skaičiuoti iki 10. Mokytojas stebi darbą, atsako į klausimus.

- Žaidimų išbandymas (10 minučių):

- Kiekviena grupė išbando savo žaidimą su kitomis grupėmis. Mokytojas stebi, kaip mokiniai bendrauja ir padeda vieni kitiems.

Baigiamoji dalis (5 minutės):

- Diskusija (3 minutės):

- Kiekviena grupė aptaria, kaip draugystė padėjo jiems mokytis skaičiuoti. Mokytojas užduoda klausimus:

„Kaip draugai padėjo jums žaisti ir skaičiuoti?“

- **Pamokos refleksija: apsikaitimas grįžtamuoju ryšiu (1 minutė):**

- Mokytojas kviečia mokinius pasidalinti, kas buvo įdomiausia žaidžiant ir mokantis skaičiuoti.

- **Atsisveikinimas ar pasiruošimas kitai pamokai (1 minutė):**

- Mokytojas padėkoja mokiniams už aktyvų dalyvavimą. Atsisveikinimas.