



Paslaptingas vėžlių pasaulis Seirijuose

Problema:

Seirijuose stovi daug **vėžlių skulptūrų**. Turistai kartais pasiklysta ieškodami visų vėžlių. Vietos gyventojai norėtų, kad turistams būtų lengviau rasti visas skulptūras ir smagiai praleisti laiką. Kaip galėtume padėti turistams atrasti visas **vėžlių skulptūras** Seirijuose, kad tai būtų įdomus nuotykis?

Projekto užduotis mokiniams:

Jūsų užduotis yra dirbti grupėse ir sukurti projektą, kuris padėtų turistams atrasti vėžlių skulptūras. Sekite šiais žingsniais:

- ☺ ☺ ☺ 1. Pasiskirstykite į grupes ir išsirinkite po vieną **geometrinę figūrą** (kvadratą, trikampį, apskritimą).
- ☺ ☺ ☺ 2. Nubraižykite Seirijų miestelio žemėlapią. Žemėlapyje pažymėkite vietas, kur stovi **vėžlių skulptūros**. Kiekvieną vėžlio skulptūrą pažymėkite skirtinga jūsų pasirinkta geometrine figūra.
- ☺ ☺ ☺ 3. Sukurkite trumpą pasaką apie tai, kaip vaikai keliauja po Seirijus ir ieško vėžlių, vadovaudamiesi jūsų sukurtu žemėlapiu. Pasakoje aprašykite, ką jie mato ir patiria.
- ☺ ☺ ☺ 4. Suplanuokite judrųjį žaidimą, kurio metu vaikai, sekdami žemapiu ir pasakos instrukcijomis, turės surasti visas vėžlių skulptūras. Žaidimo metu jie turės atlikti įvairias užduotis prie kiekvienos skulptūros (pvz., atsakyti į klausimą, atlikti mankštos pratimą).

😊😊😊 5. Pristatykite savo projektą klasei. Parodykite žemėlapi, papasakokite pasaką ir paaiškinkite žaidimo taisykles. Galite surengti mini-žaidimą klasėje, kad visi galėtų išbandyti jūsų sukurtą nuotyki.

😊😊😊 6. Sukurkime bendrą klasės žemėlapi su visų grupių idėjomis!

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.: 😞😊😊

Patarimai mokytojams:

- **Dailė.** Skatinkite mokinius eksperimentuoti su spalvomis ir geometrinėmis figūromis, kad jie galėtų sukurti unikalius žemėlapio elementus. Padėkite jiems suprasti, kaip skirtingos spalvos gali atspindėti skirtingas emocijas ir nuotaikas.
- **Fizinis ugdymas.** Padėkite mokiniams sukurti judrų žaidimą, kuris apimtų fizinius pratimus ir užduotis, susijusias su vėžlių skulptūromis. Galite pasiūlyti įvairias mankštos formas, kurios būtų įdomios ir skatintų komandinį darbą.
- **Lietuvių kalba ir literatūra.** Paskatinkite mokinius kurti pasaką, kurioje jie aprašytų savo nuotykius ieškant vėžlių skulptūrų. Padėkite jiems suformuluoti idėjas, kaip pasakoje atskleisti skirtingas emocijas ir patirtis, su kuriomis jie susiduria.
- **Matematika.** Mokykite mokinius atpažinti ir piešti geometrines figūras, kurios bus naudojamos žemėlapyje. Galite organizuoti užduotis, kuriose jie turės skaičiuoti figūrų skaičių ir matuoti jų proporcijas, kad žemėlapis būtų tikslus.

Mokomos temos:

- **Dailė.** Piešimas ir spalvos: Mokiniai mokosi naudoti įvairias piešimo technikas ir spalvas, kurdami meninius darbus. Nagrinėjami spalvų deriniai, kompozicija ir išraiškos priemonės.
- **Fizinis ugdymas.** Judrieji žaidimai: Žaidimai, skirti lavinti greitį, reakciją, koordinaciją ir komandinį darbą. Tai puikus būdas aktyviai praleisti laiką ir stiprinti fizinę sveikatą.
- **Lietuvių kalba ir literatūra.** Pasakų kūrimas: Mokiniai mokosi kurti originalias pasakas, naudojant vaizduotę, įvairius veikėjus ir siužetus. Lavinamas gebėjimas reikšti mintis raštu ir žodžiu.
- **Matematika.** Geometrinės figūros: Mokiniai susipažįsta su pagrindinėmis geometrinėmis figūromis: trikampiu, kvadratu, stačiakampiu, apskritimu. Mokosi jas atpažinti, piešti ir lyginti.

Ugdomos kompetencijos:

- **Pažinimo kompetencija:** Dalyko žinios ir gebėjimai; Problemų sprendimas.
- **Komunikavimo kompetencija:** Pranešimo kūrimas; Pranešimo perteikimas ir komunikacinė sąveika.
- **Kūrybiškumo kompetencija:** Kūrimas; Generavimas.

Refleksiniai klausimai:

- Kokie iššūkiai kilo kuriant žemėlapij ir kaip juos įveikėte?
- Kaip jūsų pasirinkta geometrinė figūra padėjo atskirti skirtingas vėžlių skulptūras?
- Ką sužinojote apie Seirijų miestelį ir jo kultūrą, kurdami šį projektą?
- Kaip jūsų pasaka atspindi nuotykius, kuriuos vaikai galėtų patirti ieškodami vėžlių?
- Kokie buvo jūsų grupės bendradarbiavimo aspektai ir kaip tai prisidėjo prie projekto sėkmės?

LRT Mediateka video:



Meteliuose – balinių vėžlių
gelbėjimo akciją: jaunikliai
žiemos zoologijos sode

Interaktyvios išnašos:

- **Vėžlių skulptūros.** Skulptūros, vaizduojančios vėžlius, kurios yra išdėstytos Seirijūnų miestelyje.
- **Geometrinė figūra.** Dviem ar trimis matmenimis apibrėžta forma, pavyzdžiui, kvadratas, trikampis ar apskritimas.

Pamokos planas: Dailė

Pamokos tema:

Piešimas ir spalvos.

Pamokos tikslas:

Mokiniai gebės atpažinti ir piešti geometrines figūras, eksperimentuoti su spalvomis ir kurti žemėlapi, pažymėtą vėžlių skulptūromis.

Priemonės:

1. Popierius ir pieštukai
2. Spalvoti pieštukai ar flomasteriai
3. Susijęs video apie vėžlių skulptūras

Pamokos eiga:

Įvadinė dalis (10 minučių):

- Pasisveikinimas su mokiniais:
 - Mokytojas pasisveikina su mokiniais, patikrina jų pasiruošimą pamokai.
- Video peržiūra:
 - Mokytojas rodo video apie vėžlių skulptūras, kad mokiniai gautų įkvėpimo savo žemėlapiui.

Pagrindinė dalis (30 minučių):

- Geometrinių figūrų piešimas:
 - Mokiniai pasiskirsto į grupes ir renkasi po vieną geometrinę figūrą. Kiekviena grupė piešia savo pasirinktos figūros atvaizdą.
- Žemėlapio kūrimas:
 - Mokiniai kuria Seirijų miestelio žemėlapi, pažymėdami vėžlių skulptūras skirtingomis geometrinėmis figūromis. Mokytojas padeda mokiniams eksperimentuoti su spalvomis ir figūrų deriniais.

Baigiamoji dalis (5 minutės):

- Diskusija:
 - Mokiniai pristato savo piešinius ir paaiškina, kodėl pasirinko tam tikras figūras ir spalvas. Mokytojas užduoda klausimus apie jų pasirinkimus.
- Atsisveikinimas:
 - Mokytojas padėkoja mokiniams už aktyvų dalyvavimą. Atsisveikinimas.

Pamokos planas: Fizinis ugdymas

Pamokos tema:

Judrieji žaidimai.

Pamokos tikslas:

Mokiniai gebės sukurti judrųjį žaidimą, kuris apims fizinius pratimus ir užduotis, susijusias su vėžlių skulptūromis.

Priemonės:

1. Atviras laukas arba sporto salė
2. Žaidimo taisyklės
3. Užduočių kortelės

Pamokos eiga:

Įvadinė dalis (10 minučių):

- Pasisveikinimas su mokiniais:

- Mokytojas pasisveikina su mokiniais, patikrina jų pasiruošimą pamokai.

- Žaidimo pristatymas:

- Mokytojas paaiškina, kad šiandien mokiniai kurs judrųjį žaidimą, kuris bus susijęs su vėžlių skulptūromis.

Pagrindinė dalis (30 minučių):

- Žaidimo kūrimas:

- Mokiniai dirba grupėse, kurdami žaidimo taisykles ir užduotis, susijusias su vėžlių skulptūromis. Mokytojas padeda sukurti fizinius pratimus, kurie būtų įdomūs ir skatintų komandinį darbą.

- Žaidimo išbandymas:

- Mokiniai išbando sukurtą žaidimą, atlikdami užduotis ir fizinius pratimus. Mokytojas stebi ir teikia grįžtamąjį ryšį.

Baigiamoji dalis (5 minutės):

- Diskusija:

- Mokiniai dalijasi savo patirtimi, kaip sekėsi žaidime ir kokios užduotys buvo įdomiausios. Mokytojas užduoda klausimus apie bendradarbiavimą ir fizinį aktyvumą.

- Atsisveikinimas:

- Mokytojas padėkoja mokiniams už aktyvų dalyvavimą. Atsisveikinimas.

Pamokos planas: Lietuvių kalba ir literatūra

Pamokos tema:

Pasakų kūrimas.

Pamokos tikslas:

Mokiniai gebės sukurti pasaką apie nuotykius ieškant vėžlių skulptūrų, pabrėždami draugystės ir bendradarbiavimo svarbą.

Priemonės:

1. Popierius ir rašikliai
2. Filmų rekomendacijos
3. Pasakų kūrimo šablonai

Pamokos eiga:

Įvadinė dalis (10 minučių):

- Pasisveikinimas su mokiniais:
 - Mokytojas pasisveikina su mokiniais, patikrina jų pasiruošimą pamokai.
- Filmų peržiūra:
 - Mokytojas rodo trumpą filmą, kuris įkvėps mokinius kurti savo pasaką.

Pagrindinė dalis (30 minučių):

- Pasakos kūrimas:
 - Mokiniai dirba grupėse, kurdami pasaką apie nuotykius ieškant vėžlių skulptūrų. Mokytojas padeda suformuluoti idėjas ir struktūrą.
- Pasakos pristatymas:
 - Kiekviena grupė pristato savo sukurtą pasaką klasei. Mokytojas užduoda klausimus apie draugystę ir bendradarbiavimą pasakoje.

Baigiamoji dalis (5 minutės):

- Diskusija:
 - Mokiniai dalijasi, kas buvo įdomiausia kuriant pasaką ir kaip jie bendradarbiavo. Mokytojas užduoda klausimus apie pasakų kūrimo procesą.
- Atsisveikinimas:
 - Mokytojas padėkoja mokiniams už aktyvų dalyvavimą. Atsisveikinimas.

Pamokos planas: Matematika

Pamokos tema:

Geometrinės figūros.

Pamokos tikslas:

Mokiniai gebės atpažinti ir piešti geometrines figūras, spręsti uždavinius, susijusius su vėžlių skulptūromis.

Priemonės:

1. Popierius ir pieštukai
2. Skaičiavimo uždaviniai
3. Geometrinių figūrų šablonai

Pamokos eiga:

Įvadinė dalis (10 minučių):

- Pasisveikinimas su mokiniais:
 - Mokytojas pasisveikina su mokiniais, patikrina jų pasiruošimą pamokai.
- Uždavinio pristatymas:
 - Mokytojas pristato skaičiavimo uždavinius, susijusius su vėžlių skulptūromis.

Pagrindinė dalis (30 minučių):

- Geometrinių figūrų piešimas:
 - Mokiniai piešia geometrines figūras, kurios bus naudojamos žemėlapyje. Mokytojas padeda atpažinti figūras ir jų savybes.
- Uždavinių sprendimas:
 - Mokiniai sprendžia skaičiavimo uždavinius, susijusius su vėžlių skulptūromis. Mokytojas stebi ir teikia pagalbą.

Baigiamoji dalis (5 minutės):

- Diskusija:
 - Mokiniai dalijasi, kaip sekėsi spręsti uždavinius ir piešti figūras. Mokytojas užduoda klausimus apie geometrinių figūrų svarbą.
- Atsisveikinimas:
 - Mokytojas padėkoja mokiniams už aktyvų dalyvavimą. Atsisveikinimas.