UGDYMO MODELIS

“PENKIOS STUDIJOS”

BENDRAVIMO STUDIJA



TIKSLAS – socialinių ir emocinių įgūdžių lavinimas pasitelkiant Kimochi lėles.



UŽDAVINIAI:

- Gilinti bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžius, savęs ir kitų pažinimą.
- Plėtoti socialinius – visuomeninius gebėjimus.
- Suprasti savo ir kitų jausmus, tinkamai į juos reaguoti.



„Lipšniakojė moko vaikus atkreipti dėmesį“



Žaidimas - situacija „Tuk, tuk, tuk“

Žaidimas pradedamas naudojant vieną iš Lipšniakojės kojų, taip atkreipdami vaikų dėmesį, kaip tai daroma.





„Balandė Meilė moko vaikus pasirinkti tinkamus žodžius“







Žaidimas - situacija „Būk malonus“

Trumpa diskusija apie tai, kad tinkami žodžiai padeda jaustis draugišku, maloniu ir geranorišku. Tuomet ir šalia esantys draugai yra laimingi.

„Katė moko kaip kalbėti ramiu balsu“

Įžanginis pokalbis su vaikais apie balso toną ir koks jis būna (šiurkštus, ramus, švelnus, t.t.). Katė siūlo vaikams pažaisti žaidimą, kurio metu jie turės vykdyti katės prašymus.







„Debesėlis moko susitaikyti su nesėkme.“

Trumpa diskusija apie tai, kad ne visada mums pasiseka tai, ką darome. Kartais pralaimime žaidimą, kartais nebūname pirmi, kartais nepavyksta užsirišti batus. Debesėlis pataria taikyti tris žingsnelius:

1.Sustok ir įkvėpk.

2.Sakyk „Man liūdna, kad šį karta nepavyko, bet nieko tokio“

3.Bandyk dar kartą.







„Vikšrelis moko ištaisyti skaudžias situacijas“



Žaidimas – situacija „Sutaisykime širdeles“

Žaidimui reikalingos priemonės: popierinė širdelė, žirklės, vaikų vardo kortelės.
·Paprašykite vaikų išvardinti žodžius ir veiksmus, kurie yra netinkami, nes jie užgauna kitų žmonių jausmus.





ŠVIESOS IR GARSO STUDIJA

TIKSLAS - skatinti pažinti šviesos ir garso žaismą.

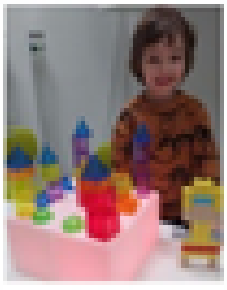
UŽDAVINIAI:

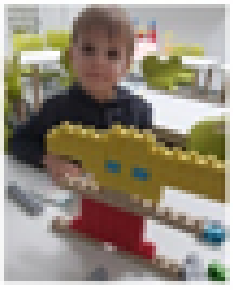
1.Ugdyti vaikų kūrybiškumą veikiant netradicinėje aplinkoje su netradicinėmis priemonėmis.

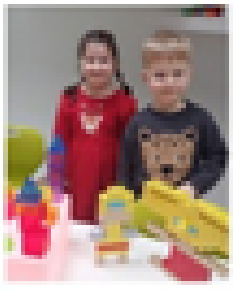
2.Pažinti aplinką liečiant, girdint, matant, jaučiant ir pan.

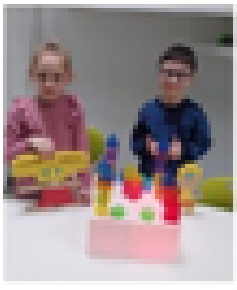
3.Skatinti teigiamas emocijas ir norą veikti.











„Sniego karalienės rūmai“

Prisiminus pasaką ,,Sniego karalienė“, vardino pagrindinius pasakos veikėjus. Pasiskirsčius į tris komandas, viena grupelė vaikų iš didelių šviečiančių kaladžių statė Sniego karalienės rūmus, kitos grupelės vaikai - iš konstruktoriaus detalių konstravo Kajų, trečios – Gerdą. Suvaidino pasaką.





„Gamtos garsai ant molberto“



Klausant įvairių garsų (audringos jūros, tekančio vandens, miško ir t.t) reikėjo pasirinkti patinkantį garso takelį ir klausant jo piešti ant molbertų su guašu.





,,Geometrinės figūros“







Prie šviesos stalo, mažesnių grupių vaikai prisipylę į permatomas stiklinaites kinetinio smėlio pilstė, barstė įvairias figūras, jas įvardinant.
Vyresnių grupių vaikai iš įvairių magnetinių ir peršviečiamų geometrinių formų konstruktorių konstravo ir įvardino savo statinius.

“Tyrinėtojai“

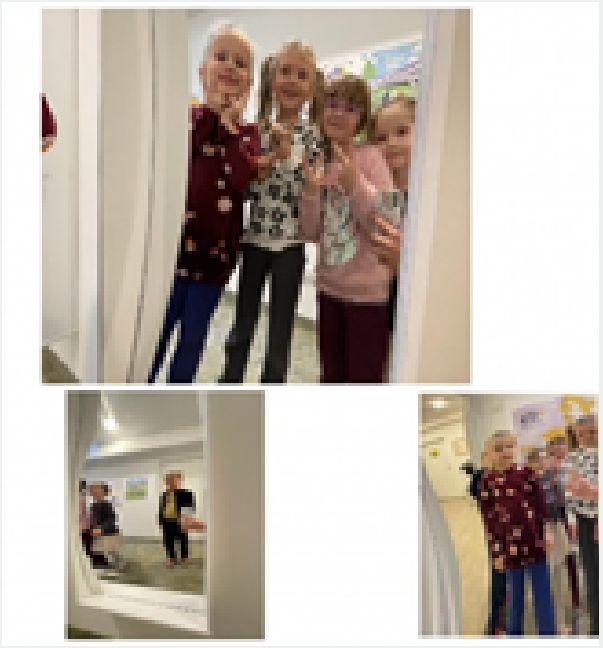
Iš smėlio dėžės prisipylus smėlio ir pasiėmus padidinimo stiklus, tyrinėjo smėlį, ieškojo jame gyvų, judančių būtybių (vabaliukų, skruzdėlių ir t.t) stebėjo ir aptarė, iš ko sudarytas smėlis, kokios jo savybės(birus, klampus, sausas, šlapias ir t.t)



„Kreivų veidrodžių karalystė šokio ritmu“

Klausantis šokių muzikos, šoko koridoriuje prieš „kreivus“ veidrodžius ir stebėjo, kaip keičiasi vaizdas prieš kiekvieną veidrodį.





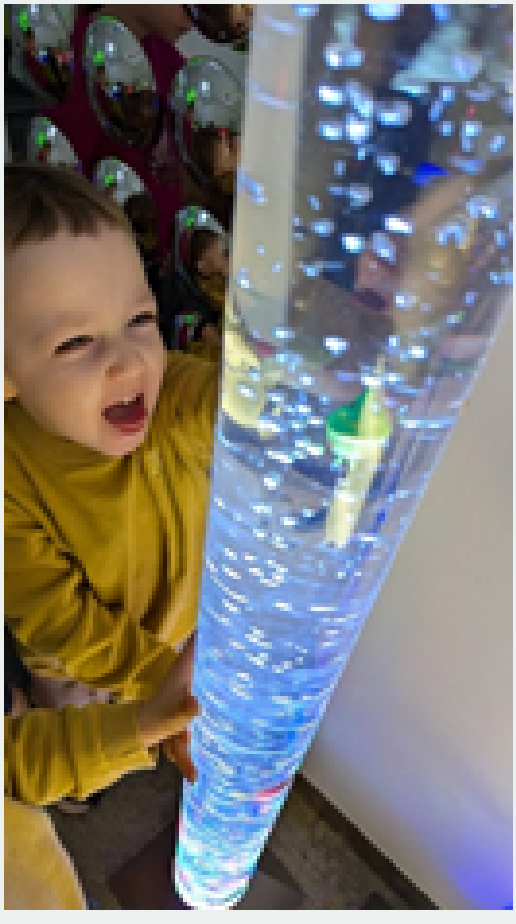




„Meditacija“

Išjungus šviesas, įsijungus raminančias šviesas - šviesos kubus, šviečiančias vandens kolbas, šviesos fontanus, ekrane stebėjo ir klausėsi raminančios, atpalaiduojančios muzikos, mintyse bandė pasinerti į vandenyno gelmes, atsipalaiduoti. Po veiklos dalinosi savo įspūdžiais: kas labiausiai patiko, ar pavyko pasijausti vandenyno gyventojais.





JUDESIO STUDIJA

Tikslas - stiprinti vaikų fizinę sveikatą ir gilinti sveikos gyvensenos įgūdžius, pasitelkiant netradicines priemones.

Uždaviniai:
·Tenkinti vaikų poreikį aktyviai judėti.
·Palaikyti ir gerinti vaiko savijautą, mažinti emocinę įtampą.
·Ugdyti sveikos gyvensenos nuostatas ir gebėjimus.
·Sudominti aktyviu judėjimu netradicinėmis priemonėmis.
·Plėtoti partnerystę su šeima ir socialiniais partneriais.



„Gyvūnų gimnastika“

Vaikai imituoja skirtingų gyvūnų judesius pagal pateiktas korteles, taria garsus, varžosi kuris greičiau įveiks kliūčių ruožą.





„Balionų pasaulyje“

Vaikai atlieka įvairias pūtimo technikas su balionais, žaidžia balionų tenisą su raketėmis, imituoja futbolo žaidimą.





„Futboliukas“

Vaikai žaidžia su futbolo kamuoliais, perduoda kamuolį draugui, taiko į vartus, patiria judėjimo džiaugsmą.





„Gimtadienio šokis“

Per nustatytą laikotarpį (2-3 sav.) vaikai stebėdami video įrašą mokėsi šokio judesių, kurie buvo reikalingi bendram įstaigos „Flashmobui“.





„Interaktyvūs žaidimai“

Aktyvūs žaidimai naudojant interaktyvias grindis, interaktyvų ekraną.





TEATRO STUDIJA



"Kvepalų buteliukai atgyja"

Improvizaciniai- siužetiniai žaidimai su įvairiais kvepalų buteliukais.





„Aš aktorius“

Pasirinktos pasakos, dainelės, eilėraščio inscenizacija, vaidmenų paskirstymas, kostiumų parinkimas





"Kupoliuko teatras. Aš esu..."

Vaidmeniniai - siužetiniai žaidimai panaudojant įvairius rūbus, daiktus.





"Kalbantis molis"

Iš modelino ar molio lipdyti įvairias figūrėles ir su jomis kurti veikėjus, siužetinius žaidimus.





"Pasek, močiute, pasaką"

Spektaklis - renginys pagal pasaką "Ropė"





„Rudeninių lapų šokis rudens vėjyje“

Skambant muzikai mokosi plastiškai judėti.





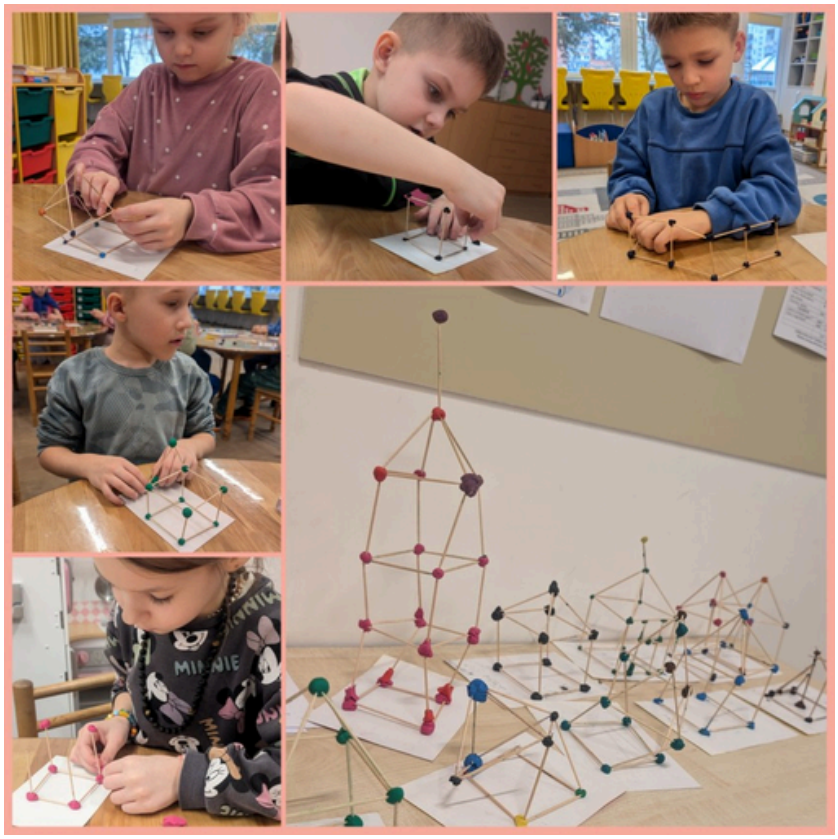
TIKSLAS

sistemingai įgyvendinti STEAM (gamtos mokslų, technologijų, inžinerijos, meno ir matematikos) veiklas kasdieninėje ugdymo(si) veikloje

UŽDAVINIAI

Skatinti bendruomenės švietimą ir domėjimąsi STEAM temomis Organizuoti patirtinį ugdymą, taikant inovatyvius veiklos būdus ir metodus. Plėtoti sukurtą edukacinę STEAM erdvę .

STEAM STUDIJA



„Vandens savybės“

Buvo aptartos vandens savybės, iš kur vanduo atsiranda, kas yra „Vandens apytakos ratas“, susipažino kokie yra gamtiniai ištekliai, kur jie naudojami. Po pokalbio vaikai atliko bandymą. Užšaldė vandens indą su įvairiais smulkiais aplinkos daiktais, sušalusį ledą tyrinėjo: koks jis? ką jaučiame paėmę ledą į rankas? kodėl jis tirpsta? kaip paspartinti ledo tirpimo procesą?

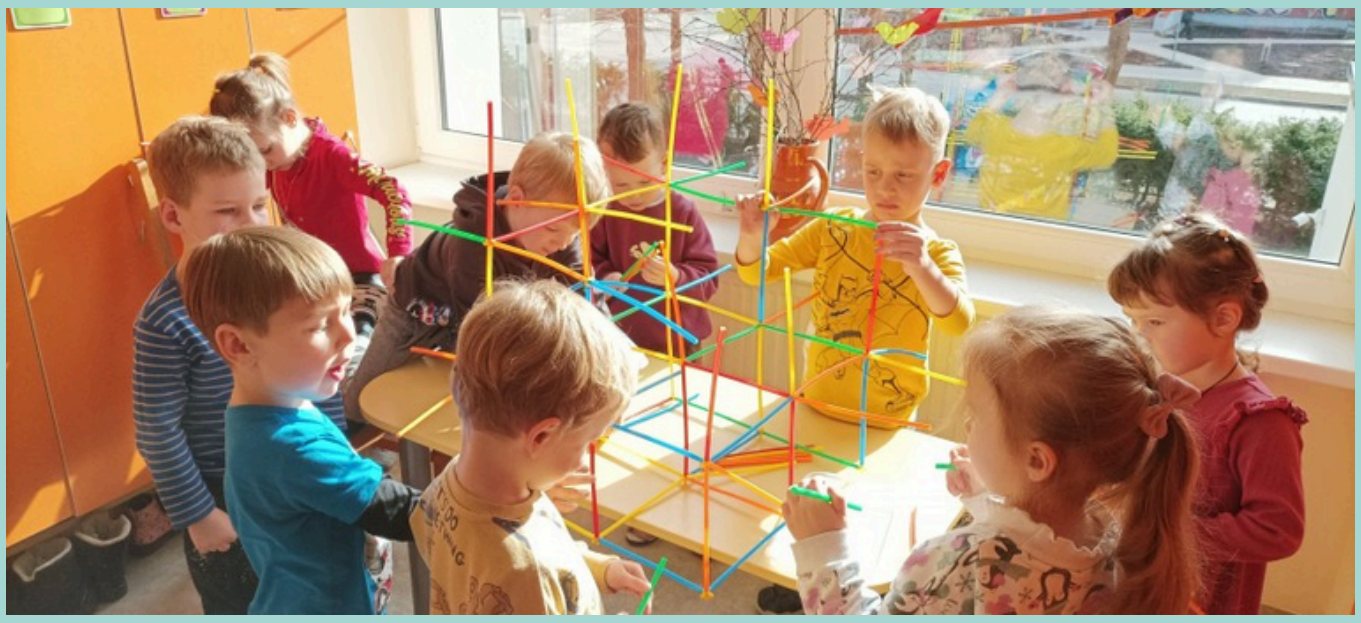






„Didžiosios statybos“

Susipažino su aukščiausiais Pasaulio, Lietuvos pastatais. Aiškinosi, ko reikia pastatyti namui. Aptartos sąvokas „projektas“, „pamatas“, „fasadas“ , „inžinierius“ Tuomet vaikai pradėjo kurti iš dantų krapštukų įvairias skulptūras, namus ir kitus objektus. Juos sujungė plastilinu. Išbandė skirtingus detalių jungimo būdus, mokėsi suvokti pastatų konstrukciją, architektūros įvairovę.







„Dvi pupelės“

Vaikai atliko eksperimentą. Į stiklinį skaidrų indą įdėjo vatos. Gerai palaistė vatos gumulėlius ir įdėjo po 2-3 pupeles. Stiklainius uždengė dangteliais ar maistine plėvele. Vieną stiklainį laikė šviesoje, kitą tamsoje. Stebėjo pupelių augimą, matavo pupelių stiebą, fiksavo stebėjimo lape. Aptarė, mokėsi pateikti išvadas kuo skiriasi papelių augimas šviesoje ir tamsoje. Pupelių augimą pavaizdavo popieriaus lape.





„Paukščiai“

Vaikai tyrinėjo plunksnas. Aiškinosi kokias savybes turi plunksnos, kaip jos padeda paukščiams skristi. Atliko įvairius tyrimus: stebėjo plunksną padidinamąja stiklu, apibūdino jos dalis (kotą, šerelį, pūkinę dalį), lašino vandens lašus ant plunksnos, stebėjo kas nutinka? Lygino kelių plunksnų svorį ir ilgį – ar jos skiriasi pagal funkciją (kaip krenta ant žemės), matavo skirtingų plunksnų ilgį ir plotį, bandė jas pasverti. Po to visi smagiai bandė pūsti orą virš plunksnos– stebėjo ar ji pakyla į orą.







Pažintis su Photon robotu

Šis robotas padeda mokytis programavimo, matematikos, kalbų, lavinti kritinį mąstymą, siekti tikslo, gerinti socialinius-emocinius įgūdžius, mokytis komandiškumo bei praturtinti STEAM ugdymą. Jis gali reaguoti į aplinką, skleisti garsus, rodyti emocijas, keisti spalvas, judėti, kurti įvairias sąlygas ir t.t. Užsiėmimo metu vaikai mokėsi užprogramuoti roboto judesius, garsus, keisti antenų spalvas.







“Magnetai”

Veiklos metu vaikai tyrinėjo magnetus ir jų savybes pasitelkdami praktinius eksperimentus. Vaikai susipažino su magnetine trauka, tyrė, kokius daiktus magnetas pritraukia, o kurių – ne, žymėjo rezultatą lentelėje, lygino medžiagų savybes ir mokėsi formuluoti išvadas. Vaikai sužinojo, kad magnetas traukia tik metalinius objektus (pvz., geležį), jis gali veikti net per kliūtis – popierių, plastiką, audinį. Jaunesniųjų grupių vaikai kūrė įvairius statinius iš magnetinių konstruktorių.





