



Emocinės, empatinės proksimalinės mokymosi aplinkos kūrimas

PEARL
2018-1-IT02-KA201-048515

Metodinė medžiaga

„Europos komisijos parama šio leidinio gamybai nereiškia turinio patvirtinimo, turinys atspindi tik autorių požiūrį ir Komisija neprisiima atsakomybės už pateiktos informacijos panaudojimą“



Turiny

Ižanga	4
PEARL pedagoginis požiūris	4
Emocinis ugdymas	4
Žaidimai ir emocinis ugdymas	5
Emocinės empatijos ugdymas artimoje mokymosi aplinkoje.....	5
Vaidmenų vertė	6
Mokytojo vaidmuo	6
Vaikų su negalia įtrauktis.....	6
Patvirtinimui sukurta eksperimentinė veikla	6
Eksperimentinės veiklos vaikams nuo 0 iki 2 metų	7
Statykime! – vienas vaikas	7
Statykime! – vaikų grupei	9
Eksperimentinės veiklos vaikams nuo 3 iki 4 metų	11
Išdykę sakiniai – vaikų grupei su robotais	11
Išdykę sakiniai – vaikų grupei be roboto.....	15
Išdykę sakiniai – vienas vaikas su robotu.....	20
Išdykę sakiniai – vienas vaikas be roboto	24
Eksperimentinės veiklos vaikams nuo 5 iki 6 metų	27
Atrask skaičių paslaptį – vaikų grupei su robotu.....	27
Atrask skaičių paslaptį – vaikų grupei be roboto.....	33
Atrask skaičių paslaptį – vienas vaikas su robotu	37
Atrask skaičių paslaptį– vienas vaikas be roboto	41
Įvadas į PEARL edukacines veiklas	44
PEARL veiklos vaikams nuo 0 iki 2 metų.....	44
Akmens draugai – vienas vaikas.....	44
Akmens draugai – vaikų grupei.....	46
Kvepiantis sodas – vienas vaikas	47
Kvepiantis sodas– vaikų grupei.....	48
Kamuolių metimas į vandenį – vienas vaikas	49
Kamuolių metimas į vandenį – vaikų grupei.....	51
PEARL veiklos vaikams nuo 3 iki 4 metų.....	52
Gyvūnai ir jų vaikai – vaikų grupei be roboto.....	53
Gyvūnai ir jų vaikai – vaikų grupei su robotu	54
Kur yra obuolys? – vaikų grupei su robotu	55
Kur yra obuolys? – vaikų grupei be roboto	57
Pavasarinės gėlės darželio kieme– vaikų grupei su robotu	58
Sekite ritmą – vaikų grupei be roboto	59
Sekite ritmą – vaikų grupei su robotu.....	62
Rūšiavimo žaidimas– vaikų grupei be roboto	65
Rūšiavimo žaidimas – vaikų grupei su robotu	69
Formos modeliai – vaikų grupei be roboto.....	72
Formos modeliai – vaikų grupei su robotu.....	73
Parašyk savo vardą naudojant magnetą – vaikų grupei su robotu.....	75
Pasaką apie sraigę – vaikų grupei be roboto	78
Pasaką apie sraigę– vaikų grupei su robotu.....	82
PEARL veiklos vaikams nuo 5 iki 6 metų.....	86
Kelionė į sostinę – vaikų grupei be roboto.....	86
Kelionė į sostinę – vaikų grupei su robotu	89
Medžių vardai – vaikų grupei be roboto.....	93
Medžių vardai – vaikų grupei su robotu.....	93



Užsiėmimai – vaikų grupei be roboto	94
Užsiėmimai – vaikų grupei su robotu.....	97
Didžiosios ir mažosios raidės – vaikų grupei be roboto	102
Didžiosios ir mažosios raidės– vaikų grupei su robotu	104
Laikrodis, laikrodis! – vaikų grupei be roboto	106
Laikrodis, laikrodis! – vaikų grupei su robotu	108
Vaisių skaičiavimas– vaikų grupei be roboto	113
Vaisių skaičiavimas – vaikų grupei su robotu	114
Šokis su kortelėmis – vaikų grupei be roboto	117
Šokis su kortelėmis– vaikų grupei su robotu.....	118
Subjektų formavimas – vaikų grupei be roboto.....	120
Subjektų formavimas – vaikų grupei su robotu.....	123
Atminkite! – vaikų grupei be roboto	128
Atminkite! – vaikų grupei su robotu.....	130
Perdirbimo medžiaga – vaikų grupei be roboto.....	136
Perdirbimo medžiaga– vaikų grupei su robotu.....	141
Drugelio simetrija – vaikų grupei be roboto.....	149
Geometrinių figūrų skirstymas –vaikų grupei be roboto.....	154
Geometrinių figūrų skirstymas– vaikų grupei su robotu	155
Hanselis ir Grėtė randa kelią į namus – vaikų grupei su robotu.....	157
Lipantis robotas – vaikų grupei su robotu	160



Įvadas

Ankstyvojo švietimo modelis, kuris bus bandomas ir moksliai pagrindžiamas įgyvendinant Europos Sąjungos programos „Erasmus +“ KA201 projektą PEARL „Emocinės, empatinės proksimalinės mokymosi aplinkos kūrimas“, atsirado dėl poreikio skatinti vaikų ūgtį per emocinės empatijos ugdymą artimoje mokymosi aplinkoje naudojant grupines veiklas. Šis modelis skirtas 0–6 metų vaikams. Dalyvaujant partnerių iš Lietuvos, Italijos, Ispanijos ir Turkijos ekspertams PEARL pristato tarptautinių neuropsichologinių-pedagoginių tyrimų ir švietimo institucijų veiklą kuriant tinklą, kuris įtraukia akademinę bendruomenę, mokytojų ugdymo organizacijas, švietimo organizacijas ir mokyklas, skatinančias tuos švietimo modelius, kurie lavina socialinius įgūdžius bei ugdo emocinę empatiją.

Pirmieji šešeri vaiko gyvenimo metai turėtų būti tas laikotarpis, kuomet vaikai galėtų laisvai eksperimentuoti ir vystyti visus savo gebėjimus bei pasitikėjimą savimi tam, kad su tinkamu požiūriu pereitų į pradinio ugdymo pakopą. Aplinka, kurioje vaikai turėtų augti, yra pagarbi asmenybei ir kartu palengvina santykius su kitais, skatindama atvirumą kiekvieno vaiko gebėjimams pasiekti bendrą tikslą. Priešmokyklinio ugdymo klasė turėtų būti įtraukios visuomenės pavyzdys, kur kiekvienas asmuo gali prisidėti siekiant bendro tikslo.

PEARL modelis akcentuoja grupės, bendramokslių santykius ir emocinės empatijos tobulinimą kuriant artimą mokymosi aplinką. Pagrindinis šio švietimo modelio akcentas yra teigiamas emocinis poveikis mokymosi ir švietimo procesams per gamtinių elementų panaudojimą ir mokomąją robotiką socialinėms vertybėms (bendradarbiavimui, empatijai, savitarpio pagalbai ir t. t.) skatinti. Projekto metu patobulintas ir patvirtintas naujas įtraukiojo švietimo modelis, pagrįstas konkrečiais ir tvirtais neuropsichologiniais-pedagoginiais bei akademiniais tyrimais (Vygotskio, Piažė, Montessori, metakognityvinė pedagogika, artima mokymosi aplinka, aplinkos ir santykių konstruktyvizmas) remiantis šiuolaikinėmis švietimo strategijomis, tokiomis kaip tarpusavio švietimas, mokymasis bendradarbiaujant, konstruktyvizmas.

PEARL pedagoginis požiūris

• Emocinis ugdymas

Viena iš pagrindinių PEARL pedagoginio požiūrio sąvokų yra emocinis ugdymas.

Emociniu ugdymu (džiaugsmas, pasitikėjimas, susidomėjimas, ramybė ir t. t.) siekiama vaiko gerovės, palengvinamas harmoningas vystymasis ir skatinami mokymosi procesai.

Emocinis ugdymas neatsiejamas nuo grupės ir aplinkos. Augdami ir mokydamiesi pozityvioje emocinės empatijos ugdymo(si) aplinkoje vaikai geriau save pažįsta ir patobulina socialinius bei tarpusavio santykių įgūdžius. Empatiškoje aplinkoje vaikai laisvai reiškiasi, kiek leidžia jų gebėjimai, išmoksta reikšti savo emocijas ir atpažinti kitų. Vienas esminių emocinio ugdymo elementų yra aplinka, skatinanti santykius su kitais bei pagarbų požiūrį į kiekvieno vaiko gebėjimus.

Esant pozityviai patirčiai vaiko smegenys skleidžia neuromediatorius, kurie gerina sveikatą, atmintį ir neurologinę ūgtį. Neurocheminiai signalai skatina patirties pasikartojimą. Pozityvi ugdymo(si) patirtis veda prie ilgiau trunkančio mokymo(si). Teigiamos emocinės empatijos aplinkos sukūrimas, kuomet vaikai yra geros nuotaikos, leidžia pagerinti vaikų sveikatą ir mokymąsi.



Žaidimai ir emocinis ugdymas

Ankstyvoje vaikystėje (taip pat ir vėlesniame amžiuje) ugdymas turi būti susietas su teigiamomis emocijomis, o vienas iš elementų, sukeliantis tokią reakciją, yra žaidimas. Kadangi emocinis ugdymas pagrįstas tuo, kas vaikui atneša gerovės jausmą, žaidimas yra vienas naudingiausių elementų taikant šį metodą. Žaidimas nėra vien tik pasilinksminimas. Per žaidimą vaikas gali eksperimentuoti naujus pažinimo būdus, saugiai išbandyti ribas, stiprinti įgūdžius, įveikti klaidų ir vertinimo baimę, stiprinti socialinius įgūdžius.

Žaidimas yra natūralus socialinių santykių reguliatorius ir jo vertė ugdymo procese turėtų būti rimtai apsvaistyta ne tik ankstyvosios vaikystės etape. Per socialinius žaidimus vaikai tobulina gebėjimus kontroliuoti save ir savo reakcijas. Žaidime yra taisyklės, kurių reikia laikytis, žaidimas reikalauja vaizduotės ir kūrybiškumo. Žaidimas leidžia pažinti gebėjimą būti grupėje ir tobulinti įvairiapusį bei kūrybinį mąstymą.

• Emocinės empatijos ugdymas artimoje mokymosi aplinkoje

Grupė yra vienas esminių emocinės, empatinės proksimalinės mokymosi aplinkos kūrimo elementų, nes praplečia kiekvieno individo jaučiamų emocijų diapazoną. Grupė tampa socialiniu vienetu, kur patiriami sunkumai ir mokomasi vienas iš kito. Mes vadiname šį aspektą „proksimalinės mokymosi aplinka“. Tai Vygotskio koncepcijos apie „proksimalinę raidos zoną“ evoliucija. Žinių, atsakomybės, vaidmenų ir nuojautų perdavimas vyksta grupėje, kur tarpusavio švietimas tampa kolektyviniu evoliucionuojančiu mokymosi procesu. Proksimalinė koncepcija nebėra tik pažintinė, bet turi savo konkrečią proksimalumo reikšmę. Grupės santykiai, būtent klasės, kurioje vaikai dirba ir žaidžia, erdvėje skatina kiekvieno vaiko galimybių ir gebėjimų tobulinimo potencialą.

Grupės santykiai taip pat skatina bendradarbiavimą ir pozityvią komunikaciją bei tarpusavio pagalbą. Toks mokymasis vyksta žaismingai, natūraliai ir skatina išgirsti vienas kitą. Empatija ir iniciatyvumas stiprinami be išorinės intervencijos dėl tarp grupės narių nusistovėjusios dinamikos. Bendradarbiaudami siekiant bendro tikslo vaikai išmoka iškelti grupės poreikius aukščiau savųjų, o tai yra prosocialaus elgesio pagrindas.

Pagarba ir emocinių aspektų supratimas yra esminiai dalykai artimoje mokymosi aplinkoje, štai kodėl mes pabrėžėme empatiškos aplinkos sukūrimo svarbą. Visi vaikai, patiriantys įvairiausių jausmus, turi jaustis suprasti ir gerbiama.

Grupė taip pat atlieka motyvuotojo vaidmenį įgyjant mokymosi patirtis: frustracija susidūrus su sunkumais padalijama (todėl geriau įveikiama), vaikai su didesnėmis galimybėmis tampa sektinu pavyzdžiu, tarpusavio komunikavimas suteikia turtingesnės ir labiau stimuliuojančios patirties. Grupėje atsiranda artumo ar nutolimo, įtraukimo ar išskyrimo dinamika, kuri sustiprina emocijas ir formuoja vaiko asmenybę.

Grupės veiklas paremiant emocijų ugdymu, išsivysto pozityvus požiūris į grupės narius, kuris leidžia išreikšti paramą vaikams, turintiems didesnių sunkumų: pozityvi aplinka, susidedanti iš pozityvių pavyzdžių leidžia atsirasti pozityviems požiūriams.

Vaidmenų vertė

Ugdymo(si) aplinka padeda proksimaliam mokymuisi, kuris turi būti apgalvotas ir struktūruotas, kad palengvintų santykių aspektą. Norėdamas tobulinti ugdymosi aplinkas, grįstas emociniu ugdymu ir



palengvintas santykių mažose grupėse dinamikos, mokytojas per ugdomasias veiklas gali kurti vaidmenis vaikams.

Vaidmuo suteikia vaikui aiškią informaciją apie tai, ką jis turi daryti, užduotis paskiriama, bet kartu suteikiama laisvė veikti ir nuspręsti, kaip ką atlikti; vaidmenys taip pat suteikia daugiau aiškumo santykių palaikymui grupėje; vaidmenų keitimas leidžia vaikui eksperimentuoti jaučiant įvairaus lygio atsakomybę, parodyti savo stiprybes ir pagerinti tam tikrus įgūdžius.

Vaidmenys numato lanksčią struktūrą, kuri paremia vaiką, eksperimentuojantį socialinius įgūdžius. Įgyti vaidmenį vaikui nėra paprasta, tai reiškia užimti savitą poziciją žaidimo mikrovisuomenėje, kas vėliau virsta makrovisuomene. Vaidmens priskyrimas žaidimo grupės kontekste leidžia įtraukti visus, net tuos, kurie yra drovūs ar turi sunkumų, nes kiekvienas grupės narys turi užduotį, todėl šis priskyrimas nustato visiems vienodą lygį. Vaidmuo taip pat yra pripažinimo grupėje ir atsidavimo kitiems elementas. Tai susiję su paties žaidimo taisyklėmis ir funkcija, nes užduočių, susijusių su roboto panaudojimu ar žaidimu, pasiskirstymas suteikia kiekvienam vaikui atsakomybę dėl kitų ir žaidimo tikslo. Atlikdamas vaidmenį grupėje vaikas gali išmokyti būti grupės dalimi ir nustatyti, kaip padėti kitiems.

• Mokytojo vaidmuo

Mokytojo vaidmuo prasiplečia nuo žinių teikėjo ar aprūpintojo iki pagalbininko įvairiose veiklose atliekamiems vaidmenims ir taisyklėms. Mokytojas nuo pradžių yra vadovas, bet greitai tampa pagalbininku, dėmesingu palaikančiuoju asmeniu mokymo(si) ir augimo, vykstančio grupėje, procese. Kaip pagalbininkas mokytojas įkūnija artimesnio, pasiekiamesnio vaikams suaugusiojo modelį. Todėl jie mokosi atvirai, smalsiai, be išankstinių nuostatų, nesijaudindami ar kritiškai reaguodami į naujoves ir nežinomus dalykus.

Mokytojas taip pat atlieka paramos funkciją pagal tuos aspektus ir parametrus, kuriais turi būti pasidalyta, kad kiekvienas mokinys žinotų, kodėl jam paskirtas toks vaidmuo ir kokia to vaidmens svarba grupei. Mokytojas nustato socialinį, emocinį klimatą klasėje per dialogą, balso toną, veido išraiškas ir susitartas klasės normas. Mokytojas nutraukia bet kokią vaikų pasiektų rezultatų svarstymą. Jie neturi jokių lūkesčių dėl rezultato teisingumo. Svarbu priimti klaidas kaip mokymosi proceso dalį. Gali nutikti, kad mokytojas nesąmoningai parodo mokiniams neverbaliniu ar paraverbaliniu elgesiu savo susirūpinimą dėl klaidos ar lūkestį dėl užbaigto veiksmo teisingumo. Tuomet vaikai gali suvokti, kad daryti klaidas yra neteisinga, ir tai gali užkirsti kelią ketinimams bandyti naujus dalykus.

• Vaikų su negalia įtrauktis

Vienas iš pagrindinių elementų skatinant pedagoginį modelį, pagrįstą emocinės empatijos ugdymu artimoje mokymosi aplinkoje, yra vaikų su negalia įtraukimo į bendraamžių grupę svarba.

Integracija dažnai painiojama su įtrauktimi. Pirmuoju atveju vaikai su negalia ir vaikai, turintys sunkumų, dalijasi ugdymo(si) erdvėmis su bendraamžiais; įtraukties atveju jie realiai dalyvauja bendrame ugdymo(si) procese keisdami emocijomis per komunikaciją, santykius ir ugdymą(si), ir tai lemia visos vaikų grupės tobulėjimą ir ūgtį. Iš tikrųjų įtraukusis ugdymas suteikia privalumų tiek vaikams su negalia, kurie bus motyvuotesni mokytis ir sustiprins savo komunikacinius, psichofizinius ir pažinimo įgūdžius, tiek jų klasės draugams, kurie tobulins prosocialinius pagarbos, skirtingumų priėmimo, paramos ir empatinio klausymosi įgūdžius.

Įtraukties skatinimas nuo ankstyvojo amžiaus turi poveikį visam gyvenimui ir leidžia sukurti įtraukesnę visuomenę, dėmesingą visų savo narių poreikiams.



PEARL modelis, panaudojant mokomuosius robotus, sutrumpina kelią link įtraukties, nes palengvinami santykiai ir pristatoma žaisminga terpė, kur bendraamžiai gali komunikuoti be žodžių.

• PATVIRTINIMUI SUKURTA EKSPERIMENTINĖ VEIKLA

Partnerių ekspertai patvirtinimo etapui, atsižvelgdami į eksperimentinio projekto struktūrą, sukūrė šį veiklą:

- 0–2 metų vaikai:
 - Vaikas žaidžia viena su mokytoju
 - Vaikų grupė žaidžia kartu
- 3–4 metų vaikai:
 - Vienas vaikas žaidžia su robotu
 - Vienas vaikas žaidžia be robotu
 - 5 vaikų grupė žaidžia be roboto
 - 5 vaikų grupė žaidžia su robotu
- 5–6 metų vaikai
 - Vienas vaikas žaidžia su robotu
 - Vienas vaikas žaidžia be robotu
 - 5 vaikų grupė žaidžia be roboto
 - 5 vaikų grupė žaidžia su robotu

Eksperimentinės veiklos nuo 0 iki 2 metų amžiaus vaikams

Statykime! (vienam vaikui)	
AMŽIAUS GRUPĖ	0–2 metai
VEIKLA SKIRTA	Vienam vaikui
AUTORIUS	Panevėžio r. Velžio lopšelis-darželis "Šypsenėlė", Lietuva
TRUKMĖ/ LAIKAS	Laikas neribojamas vaikui ar grupei vaikų užduočiai atlikti
REIKALINGOS MEDŽIAGOS:	Įvairiaspalviai statybiniai blokėliai 



APLINKOS PARUOŠIMAS	Medinių blokelių rinkinys Vienas mokytojas, pasiruošęs statyti struktūrą iš 5–6 blokelių. Vienas vaikas atkartoja mokytojo veiksmus.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	<u>Užduotis:</u> kopijuoti mokytojo pastatytą struktūrą. <u>Ugdytini įgūdžiai:</u> dėmesys, smulkiosios motorikos įgūdžiai, vizualinis suvokimas. <u>Veiklos:</u> Mokytojas paaiškina vaikui, ką jis ketina statyti. Mokytojas paima įvairių spalvų medinius blokus ir lėtai sukuria 5–6 kaladėlių struktūrą. Iš pradžių mokytojas parodo, kaip sukrauti du blokus, o vaikas lavina smulkiosios motorikos tikslumą ir tobulina suvokimą, kad padėtų kaladėles ir atleistų ranką, kaladėlių nenuversdamas. Galutinė struktūra yra krūva spalvotų kaladėlių. Ją pastačius, mokytojas prašo vaiko nukopijuoti ir sukurti savo formą šalia pastatytos. Jei reikia, mokytojai šiek tiek paskatina vaikus užbaigti užduotį (pvz., pastatydami dar vieną bloką). Vaikui baigus veiklą, mokytojas giria jo pastangas ir pasiekimus. <u>Iššūkiui:</u> 1) Naudokite blokus, kad sukurtumėte pasikartojantį dizainą (galimi skirtingi sunkumų lygiai). Mokytojas parodo, kaip sukurti tam tikrų spalvų medinių kaladėlių struktūrą, ir paprašo vaiko nukopijuoti savo kaladėlės formą (pvz., Vidurinė eilutė yra tik iš raudonų kaladėlių (kairėje) arba visos eilutės yra tos pačios spalvos (dešinėje)).
VAIKŲ VAIDMENYS	Besimokantis kopijuoti, motyvatorius, bendraautorius. Žiūrėjimas į draugus ir jų kopijavimas arba suaugusiųjų padaršinio laukimas. Veikdami jie išreiškia savo emocijas garsais, žodžiais, gestais, mimika.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Mokytojas-iniciatorius, stebėtojas, pagalbininkas.



	Mokytojas-iniciatorius: pateikia medinių kaladėlių statinio pavyzdį, siūlo vaikui statinį nukopijuoti. Komentuoja vaiko veiksmus, skatina jį išreikšti save. Kalbasi su vaiku apie išpūdžius, patirtį veiklos pabaigoje. Mokytojas yra stebėtojas: vaikas veikia savarankiškai, atranda savo veikimo būdus. Mokytojas - pagalbininkas: skatina ir prireikus teikia pagalbą bei rodo papildomą pavyzdį.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	Tyrimai (Ellis-Rech ir kt., 2020) sako, kad ankstyva patirtis su statybiniais blokeliais skatina erdvinių, kalbos, pažinimo ir problemų sprendimo įgūdžių ugdymą. Visa tai yra pažangios sudedamosios dalys, skirtos aukštesnio lygio užduotims, tokioms kaip skaitymas, rašymas, vykdomasis darbas, matematika ir bendravimo įgūdžiai. Statydami kaladėlėmis, vaikai sukuria priežasties ir pasekmės sąvokas (tas bokštas nukrenta, jei pastatysiu per aukštai), samprotavimus (reikia blokų pastatyti lygiai vienas ant kito, kad jie neapvirstų) ir kūrybiškumą, savigarbą, ankstyvąją matematiką, kalbą ir motorinį planavimą. <i>Į vertinimo įrankį gali būti įtraukti šie kriterijai:</i> 1. Vieno vaiko ir vaikų grupės kiekvienai veiklai skirtas laikas. 2. Emocijų rinkinys: mimika, gestai, balsas, kiti veiksmai išreikšti patirtus jausmus. 3. Paskelbtų žodžių ar kitų kalbinių posakių skaičius. <i>Vaikų pastatytos struktūros atitiktis mokytojų pastatytai (mokomasi mokytis: bandykite sėkmingai pakartoti)</i>
Nuorodos, jei yra	Ellis-Rech, D. R., Lee, E., Wood, N., & Gregg, S. (2020). Interaktyvus STEAM Ugdymas Vaikams: Ball Wall IQP. <i>Interaktyvūs Kvalifikaciniai Projektai (visų metų)</i>. https://digitalcommons.wpi.edu/iqp-all/5706

Statykime! (vaikų grupei)	
AMŽIAUS GRUPĖ	0–2 metai
VEIKLA SKIRTA	Vaikų grupei
AUTORIUS	Panevėžio r. Velžio lopšelis-darželis „Šypsenėlė“, Lietuva
TRUKMĖ / LAIKAS	Laikas neribojamas vaikui ar grupei vaikų užduočiai atlikti
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	Įvairiaspalviai statybiniai blokeliai 



APLINKOS PARUOŠIMAS	Medinių blokelių rinkinys 2–3 mokytojų grupė, pasiruošusi kartu statyti struktūrą iš 5–6 (ar daugiau) blokelių. 5 vaikų grupė kartuoja mokytojų grupės veiksmus.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	<u>Užduotis:</u> kopijuoti mokytojų grupelės pastatytą struktūrą. <u>Ugdytini įgūdžiai:</u> dėmesys, smulkiosios motorikos įgūdžiai, vizualinis suvokimas, socialiniai emociniai įgūdžiai. <u>Veiklos:</u> Mokytojų grupė paaiškina grupės vaikams, ką jie ketina kurti, kaip grupė. Mokytojai paeiliui pradeda statyti konstrukciją, žingsnis po žingsnio, aiškindami, kaip jie vieną ant kito deda medinius blokelius. Mokytojų grupė stato struktūrą, susidedančią iš 5–6 įvairių spalvų medinių kaladėlių. Iš pradžių kiekvienas mokytojas parodo, kaip sukrauti du blokus, o jie lavina smulkiąją motoriką ir patobulina suvokimą, kad padėtų kaladėles ir atleistų ranką, nenuversdami kaladėlių. Galutinė struktūra yra krūva spalvotų kaladėlių. Ją pastačius, vienas grupės mokytojas prašo vaikų grupės nukopijuoti ir sukurti savo formą šalia pastatytos. Mokytojai stebi visos grupės mokymosi procesą ir atskirai kiekvieną grupės vaiką. Jei reikia, mokytojai šiek tiek paskatina vaikus užbaigti užduotį (pvz., pastatant dar vieną bloką). Kai užduotis atlikta, mokytojų grupė pradeda statyti dar vieną krūvą medinių kaladėlių ir paprašo grupės vaikų tai pakartoti. Kai grupė vaikų baigia veiklą, mokytojai giria jų pastangas ir pasiekimus. <u>Iššūkiui:</u> 1) Naudokite blokus, kad sukurtumėte pasikartojantį dizainą (galimi skirtingi sunkumų lygiai). Mokytojas parodo, kaip sukurti tam tikrų spalvų medinių kaladėlių struktūrą, ir paprašo vaiko nukopijuoti savo kaladėlės formą (pvz., vidurinė eilutė yra tik iš raudonų kaladėlių (kairėje) arba visos eilutės yra tos pačios spalvos (dešinėje)).



2) Norėdami sukurti raštus, naudokite skirtingų dydžių, formų ir net modelių blokus.





VAIKŲ VAIDMENYS	Besimokantieji kopijuoti, motyvuotojai, bendraautoriai. Žiūrėjimas į draugus ir jų kopijavimas arba suaugusiųjų padaršinio laukimas. Veikdami jie išreiškia savo emocijas garsais, žodžiais, gestais, mimika.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Mokytojas iniciatorius, stebėtojas, pagalbininkas. Mokytojas iniciatorius: pateikia medinių kaladėlių statinio pavyzdį, siūlo vaikui statinį nukopijuoti, komentuoja vaiko veiksmus, skatina jį išreikšti save, kalbasi su vaiku apie įspūdžius, patirtį veiklos pabaigoje. Mokytojas stebėtojas: vaikas veikia savarankiškai, atranda savo veikimo būdus. Mokytojas pagalbininkas: skatina ir prireikus teikia pagalbą bei rodo papildomą pavyzdį.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	Tyrimai (Ellis-Rech ir kt., 2020) sako, kad ankstyva patirtis su statybiniais blokėliais skatina erdvių, kalbos, pažinimo ir problemų sprendimo įgūdžių ugdymą. Visa tai yra pažangios sudedamosios dalys, skirtos aukštesnio lygio užduotims, tokioms kaip skaitymas, rašymas, vykdomasis darbas, matematika ir bendravimo įgūdžiai. Statydami kaladėlėmis, vaikai sukuria priežasties ir pasekmės sąvokas (tas bokštas nukrenta, jei pastatysiu per aukštai), samprotavimus (reikia blokų pastatyti lygiai vienas ant kito, kad jie neapvirstų) ir kūrybiškumą, savigarbą, ankstyvąją matematiką, kalbą ir motorinį planavimą. <i>Į vertinimo įrankį gali būti įtraukti šie kriterijai:</i> 1. Vieno vaiko ir vaikų grupės kiekvienai veiklai skirtas laikas. 2. Emocijų rinkinys: mimika, gestai, balsas, kiti veiksmai išreikšti patirtus jausmus. 3. Paskelbtų žodžių ar kitų kalbinių posakių skaičius. <i>Vaikų pastatytos struktūros atitiktis mokytojų pastatytajai (mokomasi mokytis: bandykite sėkmingai pakartoti)</i>
Nuorodos, jei yra	Ellis-Rech, D. R., Lee, E., Wood, N., & Gregg, S. (2020). Interaktyvus STEAM ugdymas vaikams: Ball Wall IQP. <i>Interaktyvūs kvalifikaciniai projektai (visų metų)</i> . https://digitalcommons.wpi.edu/iqp-all/5706

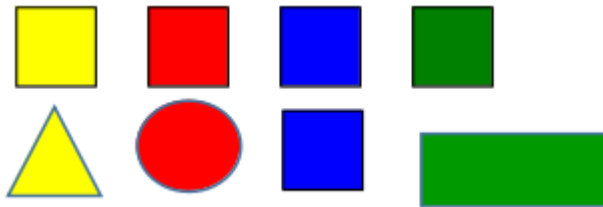
Eksperimentinės veiklos vaikams nuo 3 iki 4 amžiaus

Išdykę sakiniai (vaikų grupei su robotu)	
AMŽIAUS GRUPĖ	3–4 metai
VEIKLA SKIRTA	Vaikų grupei su robotu
AUTORIUS	EEI “La Encarnación”, Sonsoles Perpiñan and María Antonia Blanco
TRUKMĖ / LAIKAS	30–45 minutės Tai galima atlikti per laiką, skirtą vystyti sakinę kalbą



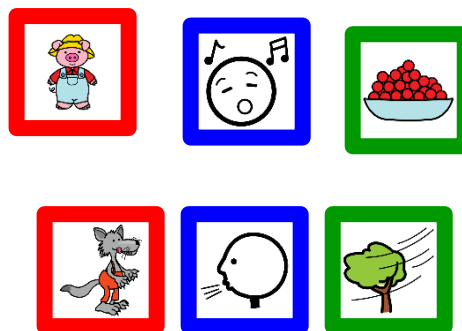
REIKALINGOS MEDŽIAGOS

Skirtingų spalvų geometrinės figūros (jei norima palengvinti, galima pasirinkti skirtingų spalvų tą pačią geometrinę figūrą) ir lipni detalė (pvz., lipni Velcro kontaktinė juosta) prie kurios būtų galima prilipdyti žodžio kortelę.



Geltona žymi aplinkybes, raudona – veiksnį, mėlyna – tarinį, žalia – papildinį.

Kortelės su paveikslėliais, kurie atitinka žodžius. Kortelės rėmelis atitinka sakinio dalies spalvą.)



- **Dvi dėžės**, viena paveikslėliams, kita geometrinėms figūroms.

Dėžė paveikslėliams:



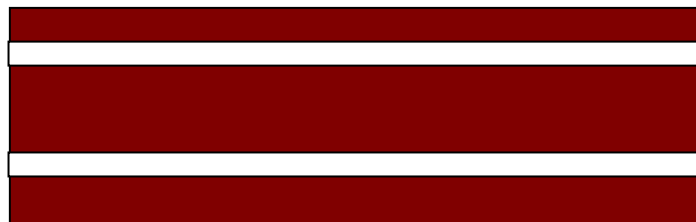
Dėžė geometrinėms figūroms:



- Lipni vienguba Velcro kontaktinė juosta, ant kurios bus lipdomi paveikslėliai ir taip sudaromas sakiny.



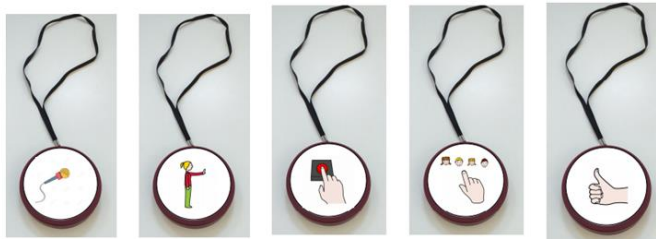
- Lipni dviguba Velcro kontaktinė juosta: ant vienos juostos bus lipdomi sakinio paveikslėliai, ant kitos – geometrinės figūros.



- Pasaka arba istorija, pvz., „Trys paršiukai“ (gali būti naudojamos ir piktogramos iš leidinių, knygų ir pan.)
- Robotas DOC Clementoni



- Kilimas ant kurio bus dedamos geometrinės figūros
Geometrinių figūrų skaičius priklausys nuo sakinių ilgio (3 ar 4 dalys):
Veiksny + tarinys + aplinkybės
Veiksny + tarinys + papildinys + aplinkybės ...



Medaliai, skirti kiekvienam vaikui žinoti, koks vaidmuo tenka grupei, gali būti pagaminti iš bet kokios medžiagos

- Tuščia lentelė, kurioje bus dedami linksmi veidukai



APLINKOS PARUOŠIMAS

Mokytoja pasakoja arba skaito pasaką apie „Tris paršiukus“ visai grupei ir po to paaiškina, ką vaikai turės atlikti: susieti žodžius su spalvotomis kortelėmis ir pakeisti žodžių tvarką sakinyje. Galima pateikti pavyzdį sudarant skirtingus sakinius.

Ant grindų yra viena dėžutė su geometrinėmis figūrų kortelėmis ir kita su paveikslėliais. Taip pat lipni vieniguba Velcro kontaktinė juosta, kad vaikai galėtų sukurti ant jų sakinius.

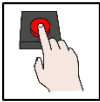
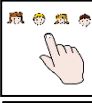


Grupė skaičiuoja ir programuoja robotą, kad skirtingai išdėstytos geometrinės figūros sudarytų sakinius.



	
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Mokytojas pasakoja istoriją apie „Tris paršelius“, remdamasis paveikslėliais ir piktogramomis. Grupėje aptaria istorijos veikėjus. Kas jie tokie? Ką jie daro? ... Mokytojas pateikia sakinį iš 4 elementų, susijusių su šia istorija, pavyzdžiui: „Paršiukas stato namą“ ir prašo vaikų pertvarkyti sakinius su šiais žodžiais, pakeičiant jų tvarką: "Namas stato paršiuką" "Pastato paršiukas namą" "Mažas paršiukas stato namą" Po kiekvieno pavyzdžio mokytojas reflektuoja, ar sakiny yra geras, ar ne. Vaikai mato korteles su paveikslėliais, kuriuos naudos sakiniams sukurti Veikėjai: paršiukas, vilkas, ... (sakinio veiksnys pažymėtas raudona spalva) Veiksmai: dainuoti, pūsti, statyti, ... (sakinio tarinys pažymėtas mėlyna spalva) Papildiniai: namas, daug, stiprus, ... (žalia spalva) Aplinkybės: miške, lauke, ... (geltona spalva) 2. Vaikų grupė be edukacinio roboto (5 vaikai): Mokytojas pasako vaikams, kad jie turi dirbti ir komandoje, ir kiekvienas individualiai, kad būtų gautas galutinis rezultatas, kad vaikai turi tartis tarpusavyje ir susitarti. Jie taip pat turės dvi dėžutes: dėžutę su geometrinėmis figūromis, kitą - su kortelėmis ir lipnios Velcro kontaktinės juostos. Mokytojas pasako sakinį, kurį vaikai turės pertvarkyti: "Paršiukas daug dainuoja" "Vilkas smarkiai pučia" Tada vaikas turės pakeisti žodžių tvarką, kad tie patys žodžiai sudarytų skirtingus sakinius. Tada vienas vaikas turės padėti vieną iš kortelių ant lipnios velcro juostos. Kitas vaikas, jo nuomone, turės pasakyti, ar sakiny teisingas, ar ne. Jei visi mano, kad sakiny teisingas, kitas vaikas padeda laimingą veiduką ant „įsivertinimo“ diagramos (lentelės). Tada geometrinės figūros (arba skirtingų spalvų vienodos figūros) sudedamos ant



	lipnios juostos. Kartu įvertina, ar gerai sudėta, ar ne. Kiekvienas įsivertina, kad sakinyse gerai pasakyta, ar reikia ką nors pakeisti.
VAIKŲ VAIDMENYS	 Pranešėjas: Pasiūlo sukurti sakinį. Perskaito paveikslėlius ir geometrinėmis figūromis sukurtą sakinį. Primeną grupei užduotį.  Aktorius: spaudžia mygtuką ant roboto, veikia pagal grupės susitarimus  Tvarkos saugotojas: Užtikrina tvarką ir kad kiekvienas vaikas grupėje gerbtų vienas kito vaidmenį, išvengtų kovų ir kitų ginčų. Padės linksmą veiduką ant „įsivertinimo“ lentelės  Pagalbininkas: sprendžia, kas turi atsakinėti. Sprendžia, kas pradeda  pirmas padeda paveikslėlį ar geometrinę figūrą ant lipnios juostos. Vertintojas: sprendžia, ar gautas rezultatas yra geras ar grupė turi pagalvoti ir atlikti pakeitimus
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Perskaito istoriją, pateikia priemones, palaiko, išaiškina skirtingiems vaidmenims priskirtas užduotis, paragina vaikus tęsti veiklą ir bendradarbiauti vienas su kitu grupėje.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	Galimi sakinių plėtiniai: 1 kilimas (du veiksniai, 3 veiksmas, 1 papildinys): - Paršiukas stato namą - Paršiukas šypsosi ir statosi namą - Vilkas pučia - Vilkas pučia namus - Vilkas slepiasi už krūvos 2 kilimas (du veiksniai, 3 veiksmas, 3 papildiniai): - Paršiukas stato namą - Paršiukas šypsosi ir statosi namą - Vilkas pučia - Vilkas pučia namus - Vilkas slepiasi už krūvos - Vilkas įkrenta į rūkyklą. - Vilkas daug pučia 3 kilimas (trys veiksniai, 3 veiksmas, 3 papildiniai): - Paršiukas stato namą - Paršiukas šypsosi ir statosi namą - Vilkas pučia - Vilkas pučia namus - Vilkas slepiasi už krūvos - Vilkas įkrenta į rūkyklą. - Vilkas daug pučia. - Paršiukai dainuoja - Vilkas įkrenta į puodą.



Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	
Nuorodos, jei yra	Infant School “La Encarnación” Reading Project: “Read the divine, Kokolino says”. - Pictograms from Aragonese Center of Augmentative and Alternative Communication (ARASAAC): https://arasaac.org/ (this Spanish page, includes a pictograms search engine on the following languages – we aware that you have to select the language first: Albanian, Arabic, Bulgarian, Catalan, Chinese, German, Basque, French, Galician, Hebrew, Croatian, Hungarian, Italian, Macedonian, Greek, Dutch, Polish, Portuguese, Romanian, Russian, Slovak. Spanish and Valencian) - Images and pictures: https://www.freepng.es

Išdykę sakiniai (vaikų grupei be roboto)	
AMŽIAUS GRUPĖ	3–4 metai
VEIKLA SKIRTA	Vaikų grupei be roboto
AUTORIUS	EEI “La Encarnación”, Sonsoles Perpiñan and María Antonia Blanco
TRUKMĖ / LAIKAS	30–45 minutės Tai galima atlikti per laiką, skirtą vystyti sakytinę kalbą
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	Skirtingų spalvų geometrines figūras (jei norima palengvinti, galima pasirinkti skirtingų spalvų tą pačią geometrines figūras) ir lipni detalė (pvz., lipni Velcro kontaktinė juosta) prie kurios būtų galima prilipdyti žodžio kortelę. Geltona žymi aplinkybes, raudona – veiksnį, mėlyna – tarinį, žalia – papildinį. Kortelės su paveikslėliais, kurie atitinka žodžius. Kortelės rėmelis atitinka sakinio dalies spalvą.)



- **Dvi dėžės**, viena paveikslėliams, kita geometrinėms figūroms.

Dėžė paveikslėliams:



Dėžė geometrinėms figūroms:



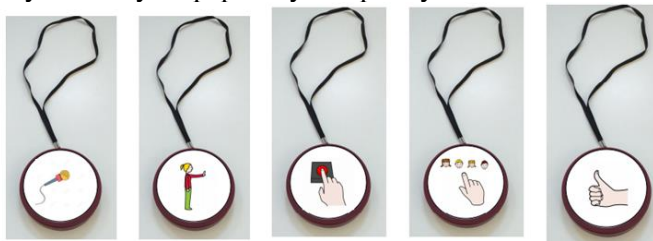
- Lipni vienguba Velcro kontaktinė juosta, ant kurios bus lipdomi paveikslėliai ir taip sudaromas sakiny.



- Lipni dviguba Velcro kontaktinė juosta: ant vienos juostos bus lipdomi sakinio paveikslėliai, ant kitos – geometrinės figūros.

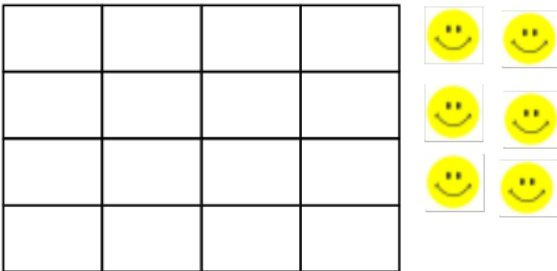


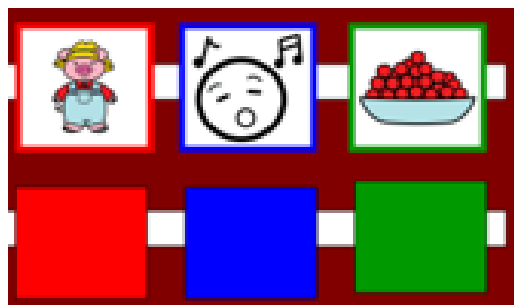
- Pasaka arba istorija, pvz., „Trys paršiukai“ (gali būti naudojamos ir piktogramos iš leidinių, knygų ir pan.)
- Robotas DOC Clementoni
- Kilimas ant kurio bus dedamos geometrinės figūros
Geometrinių figūrų skaičius priklausys nuo sakinių ilgio (3 ar 4 dalys):
Veiksny + tariny + aplinkybės
Veiksny + tariny + papildiny + aplinkybės



- Medaliai, skirti kiekvienam vaikui žinoti, koks vaidmuo tenka grupei, gali būti pagaminti iš bet kokios medžiagos
- Tuščia lentelė, kurioje bus dedami linksmi veidukai



	
APLINKOS PARUOŠIMAS	Mokytojas perskaito pasaką “Trys paršiukai” ir paaiškina, kokia bus veikla. <u>Fizinė aplinka:</u> Vaikų grupė turės dėžutę su geometrinių figūrų kortelėmis ir kitą - su vaizdais   Ant grindų jie turės kilimėlį su dviem velcro juostelėmis, kad galėtų kurti sakinius  Mokytojas bus šalia vaikų grupės, stebės ir padės išsiaiškinti abejones.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Mokytojas pasakoja istoriją apie „Tris paršelius“, remdamasis paveikslėliais ir piktogramomis. Grupėje aptaria istorijos veikėjus. Kas jie tokie? Ką jie daro? ... Mokytojas pateikia sakinį iš 4 elementų, susijusių su šia istorija, pavyzdžiui: „Paršiukas stato namą“ ir prašo vaikų pertvarkyti sakinius su šiais žodžiais, pakeičiant jų tvarką: "Namas stato paršiuką" "Pastato paršiukas namą" "Mažas paršiukas stato namą" Po kiekvieno pavyzdžio mokytojas reflektuoja, ar sakiny yra geras, ar ne. Vaikai mato korteles su paveikslėliais, kuriuos naudos sakiniams sukurti Veikėjai: paršiukas, vilkas, ... (sakinio veiksnys pažymėtas raudona spalva) Veiksmai: dainuoti, pūsti, statyti, ... (sakinio tarinys pažymėtas mėlyna spalva) Papildiniai: namas, daug, stiprus, ... (žalia spalva) Aplinkybės: miške, lauke, ... (geltona spalva)



Mokytojas pasako vaikams, kad jie turi dirbti ir komandoje, ir kiekvienas individualiai, kad būtų gautas galutinis rezultatas, kad vaikai turi tartis tarpusavyje ir susitarti.

Jie taip pat turės dvi dėžutes: dėžutę su geometrinėmis figūromis, kitą - su kortelėmis ir lipnios Velcro kontaktinės juostos.

Mokytojas pasako sakinį, kurį vaikai turės pertvarkyti:

"Paršiukas daug dainuoja"

"Vilkas smarkiai pučia"



Tada vaikas turės pakeisti žodžių tvarką, kad tie patys žodžiai sudarytų skirtingus sakinius.

Tada vienas vaikas turės padėti vieną iš kortelių ant lipnios velcro juostos.

Kitas vaikas, jo nuomone, turės pasakyti, ar sakinytis teisingas, ar ne.

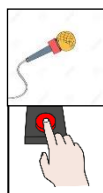
Jei visi mano, kad sakinytis teisingas, kitas vaikas padeda laimingą veiduką ant „įsivertinimo“ diagramos (lentelės).

Tada geometrinės figūros (arba skirtingų spalvų vienodos figūros) sudedamos ant lipnios juostos.

Kartu įvertina, ar gerai sudėta, ar ne.

Kiekvienas įsivertina, kad sakinytis gerai pasakytas, ar reikia ką nors pakeisti.

VAIKŲ VAIDMENYS



Pranešėjas: Pasiūlo sukurti sakinį. Perskaito paveikslėliais ir geometrinėmis figūromis sukurtą sakinį. Primeną grupei užduotį.

Aktorius: spaudžia mygtuką ant roboto, veikia pagal grupės susitarimus



Tvarkos saugotojas: Užtikrina tvarką ir kad kiekvienas vaikas grupėje gerbtų vienas kito vaidmenį, išvengtų kovų ir kitų ginčų. Padės linksmą veiduką ant „įsivertinimo“ lentelės



Pagalbininkas: sprendžia, kas turi atsakinėti. Sprendžia, kas pradeda



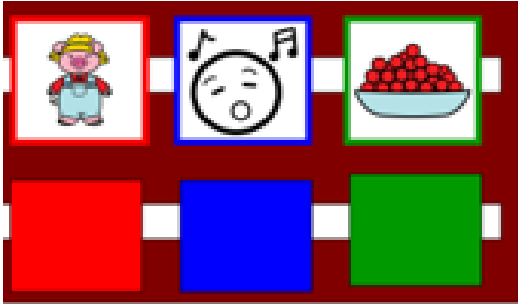
pirmas padeda paveikslėlį ar geometrinę figūrą ant lipnios juostos.



	Vertintojas: sprendžia, ar gautas rezultatas yra geras ar grupė turi pagalvoti ir atlikti pakeitimus
MOKYTOJO VAIDMENYS	Perskaito istoriją, pateikia priemones, palaiko, išaiškina skirtingiems vaidmenims priskirtas užduotis, paragina vaikus tęsti veiklą ir bendradarbiauti vienas su kitu grupėje.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	-
Nuorodos, jei yra	Infant School “La Encarnación” Reading Project: “Read the divine, Kokolino says”. - Pictograms from Aragonese Center of Augmentative and Alternative Communication (ARASAAC): https://arasaac.org/ (this Spanish page, includes a pictograms search engine on the following languages – we aware that you have to select the language first: Albanian, Arabic, Bulgarian, Catalan, Chinese, German, Basque, French, Galician, Hebrew, Croatian, Hungarian, Italian, Macedonian, Greek, Dutch, Polish, Portuguese, Romanian, Russian, Slovak. Spanish and Valencian) - Images and pictures: https://www.freepng.es

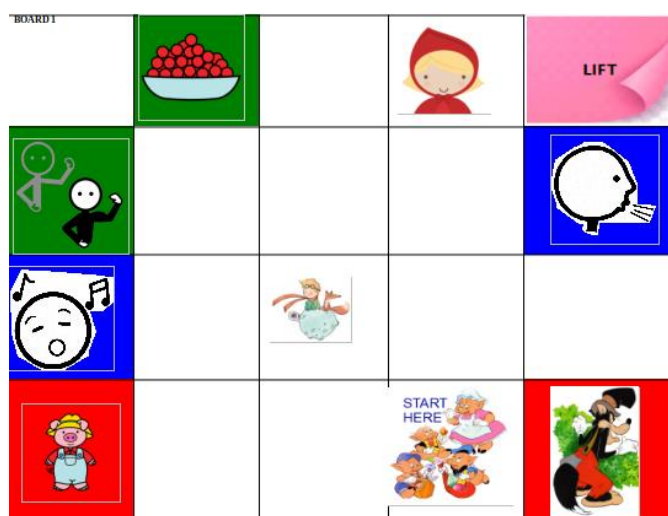
Išdykę sakiniai (vienas vaikas su robotu)	
AMŽIAUS GRUPĖ	3–4 metai
VEIKLA SKIRTA	Vienam vaikui su edukaciniu robotu
AUTORIUS	EEI “La Encarnación”, Sonsoles Perpiñan and María Antonia Blanco
TRUKMĖ / LAIKAS	30–45 minutės
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	- Geometrinės spalvotos figūros (arba jei norite palengvinti, tiesiog paimkite tą pačią geometrinę figūrą skirtingomis spalvomis) ir spalvotas lapas su su velcro, kur galite įdėti kortelę su žodžiu. (Geltona spalva būtų straipsnis, raudona - sakinio tema; mėlyna yra veiksmas; žalia yra papildinys) - Kortelės su vaizdais, atitinkančiais laminuotų frazių žodžius, ir su kiekvienos spalvos rėmeliu. Visi jie bus dėžutėje.



	TH E    Dvi dėžės, viena paveikslėliams, kita geometrinėms figūroms. Dėžė paveikslėliams:  Dėžė geometrinėms figūroms:  - Lipni vienguba Velcro kontaktinė juosta, ant kurios bus lipdomi paveikslėliai ir taip sudaromas sakiny.  - Lipni dviguba Velcro kontaktinė juosta: ant vienos juostos bus lipdomi sakinio paveikslėliai, ant kitos – geometrinės figūros. - Pasaka arba istorija, pvz., „Trys paršiukai“ (gali būti naudojamos ir piktogramos iš leidinių, knygų ir pan.) - Robotas DOC Clementoni - Kilimas ant kurio bus dedamos geometrinės figūros Geometrinų figūrų skaičius priklausys nuo sakinių ilgio (3 ar 4 dalys): Veiksny + tariny + aplinkybės Veiksny + tariny + papildiny + aplinkybės
APLINKOS PARUOŠIMAS	Vaikas turi turėti robotą DOC su kilimėliu robotui, korteles ir geometrines figūras (arba tas pačias figūras skirtingų spalvų)
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Vaikas turės kilimėlį su skirtingais paveikslėliais ir kortelėmis sakiniams kurti. Jis pasitelks robotą, norėdamas gauti reikalingas korteles, kad sudarytų atitinkamus šių sakinių derinius: „Paršiukas daug dainuoja“ „Vilkas pučia smarkiai“ 
VAIKŲ VAIDMENYS	-
MOKYTOJO VAIDMENYS	Perskaito istoriją, pateikia priemones



Keletas pasiūlymų



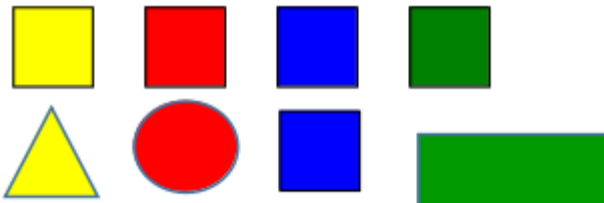
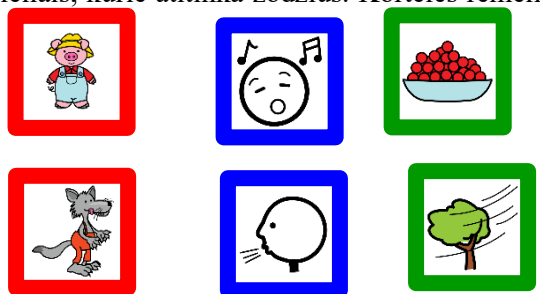
PAPILDOMI
IŠTEKLIAI



		Paskutiniame kilime yra 3 simboliais, kurie priklauso skirtingoms istorijoms. Jei patekote į šį langelį, pasirinkite norimą prizą: - Maža Raudonkepuraite yra linksma, mylinti gamtą ir pažįsta visus miško gyvūnus. Susitikę su ja, galite „pasipuošti“ šypsena ir šypsotis akimis iki kito ėjimo. - Mažasis princas svajoja daug, paprastai jis jaučiasi laimingas, o kartais būna šiek tiek liūdnas. Jam patinka sugalvoti istorijas, jis rūpinasi gėle ir susidraugavo su lape. Jei susitiksime su juo, pabelskite pirštais į rausvą lentos langelį ir pažiūrėkite, kas po juo. - Vilko senelis pilnas išminties ir švelnumo, todėl jei susitiksime su juo galite, turėsite galimybę paprašyti vieno draugo pagalbos ir kartu sukurti vieną sakinį.
	Galimi sakinių plėtiniai: 1 kilimas (du veiksniai, 3 veiksmai, 1 papildinys): - Paršiukas stato namą - Paršiukas šypsosi ir statosi namą - Vilkas pučia - Vilkas pučia namus - Vilkas slepiasi už krūvos 2 kilimas (du veiksniai, 3 veiksmai, 3 papildiniai): - Paršiukas stato namą - Paršiukas šypsosi ir statosi namą - Vilkas pučia - Vilkas pučia namus - Vilkas slepiasi už krūvos - Vilkas įkrenta į rūkyklą. - Vilkas daug pučia 3 kilimas (trys veiksniai, 3 veiksmai, 3 papildiniai): - Paršiukas stato namą - Paršiukas šypsosi ir statosi namą - Vilkas pučia - Vilkas pučia namus - Vilkas slepiasi už krūvos - Vilkas įkrenta į rūkyklą. - Vilkas daug pučia. - Paršiukai dainuoja	



	- Vilkas įkrenta į puodą.
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	-
Nuorodos, jei yra	Infant School “La Encarnación” Reading Project: “Read the divine, Kokolino says”. - Pictograms from Aragonese Center of Augmentative and Alternative Communication (ARASAAC): https://arasaac.org/ (this Spanish page, includes a pictograms search engine on the following languages – we aware that you have to select the language first: Albanian, Arabic, Bulgarian, Catalan, Chinese, German, Basque, French, Galician, Hebrew, Croatian, Hungarian, Italian, Macedonian, Greek, Dutch, Polish, Portuguese, Romanian, Russian, Slovak. Spanish and Valencian) - Images and pictures: https://www.freepng.es

Išdykę sakiniai (vienas vaikas be roboto)	
AMŽIAUS GRUPĖ	3–4 metai
VEIKLA SKIRTA	Vienas vaikas be roboto
AUTORIUS	EEI “La Encarnación”, Sonsoles Perpiñan and María Antonia Blanco
TRUKMĖ / LAIKAS	30-45 minutės Tai galima atlikti per laiką, skirtą vystyti sakytinę kalbą
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	Skirtingų spalvų geometrines figūras (jei norima palengvinti, galima pasirinkti skirtingų spalvų tą pačią geometrines figūras) ir lipni detalė (pvz., lipni Velcro kontaktinė juosta) prie kurios būtų galima prilipdyti žodžio kortelę.  Geltona žymi aplinkybes, raudona – veiksnį, mėlyna – tarinį, žalia – papildinį. Kortelės su paveikslėliais, kurie atitinka žodžius. Kortelės rėmelis atitinka sakinio dalies spalvą.) 



- **Dvi dėžės**, viena paveikslėliams, kita geometrinėms figūroms.

Dėžė paveikslėliams:



Dėžė geometrinėms figūroms:



- Lipni vienguba Velcro kontaktinė juosta, ant kurios bus lipdomi paveikslėliai ir taip sudaromas sakiny.



- Lipni dviguba Velcro kontaktinė juosta: ant vienos juostos bus lipdomi sakinio paveikslėliai, ant kitos – geometrinės figūros.



- Pasaka arba istorija, pvz., „Trys paršiukai“ (gali būti naudojamos ir piktogramos iš leidinių, knygų ir pan.)
- Kilimas ant kurio bus dedamos geometrinės figūros
Geometrinių figūrų skaičius priklausys nuo sakinių ilgio (3 ar 4 dalys):

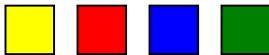
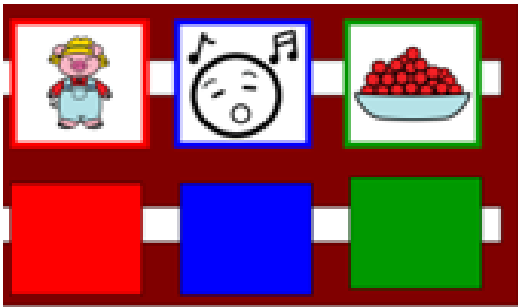
Veiksny + tarinys + aplinkybės

Veiksny + tarinys + papildinys + aplinkybės

- Tuščia lentelė, kurioje bus dedami linksmi veidukai





APLINKOS PARUOŠIMAS	Mokytojas perskaito pasaką „Trys paršiukai“ ir paaiškina, kokia bus veikla. <u>Fizinė apliknka:</u> Vaikų grupė turės dėžutę su geometrinių figūrų kortelėmis ir kitą - su vaizdais    Ant grindų jie turės kilimėlį su dviem velcro juostelėmis, kad galėtų kurti sakinius  Mokytojas bus šalia vaiko, stebės ir padės išsiaiškinti abejones.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Mokytojas pasakoja istoriją apie „Tris paršelius“, remdamasis paveikslėliais ir piktogramomis. Grupėje aptaria istorijos veikėjus. Kas jie tokie? Ką jie daro? ... Mokytojas pateikia sakinį iš 4 elementų, susijusių su šia istorija, pavyzdžiui: „Paršiukas stato namą“ ir prašo vaiko pertvarkyti sakinius su šiais žodžiais, pakeičiant jų tvarką: „Namas stato paršiuką“ „Pastato paršiukas namą“ „Mažas paršiukas stato namą“ Po kiekvieno pavyzdžio mokytojas reflektuoja, ar sakiny s geras, ar ne. Vaikai mato korteles su paveikslėliais, kuriuos naudos sakiniams sukurti Veikėjai: paršiukas, vilkas, ... (sakinio veiksnys pažymėtas raudona spalva) Veiksmai: dainuoti, pūsti, statyti, ... (sakinio tarinys pažymėtas mėlyna spalva) Papildiniai: namas, daug, stiprus, ... (žalia spalva) Aplinkybės: miške, lauke, ... (geltona spalva)  Mokytojas pasako vaikams, kad jie turi dirbti ir komandoje, ir kiekvienas individualiai, kad būtų gautas galutinis rezultatas, kad vaikai turi tartis tarpusavyje ir susitarti.



	Jie taip pat turės dvi dėžutes: dėžutę su geometrinėmis figūromis, kitą - su kortelėmis ir lipnios Velcro kontaktinės juostos. Mokytojas pasako sakinį, kurį vaikai turės pertvarkyti: „Paršiukas daug dainuoja“ „Vilkas smarkiai pučia“ Tada vaikas turės pakeisti žodžių tvarką, kad tie patys žodžiai sudarytų skirtingus sakinius. Tada vienas vaikas turės padėti vieną iš kortelių ant lipnios velcro juostos. Kitas vaikas, jo nuomone, turės pasakyti, ar sakiny s teisingas, ar ne. Jei visi mano, kad sakiny s teisingas, kitas vaikas padeda laimingą veiduką ant „įsivertinimo“ diagramos (lentelės). Tada geometrinės figūros (arba skirtingų spalvų vienodos figūros) sudedamos ant lipnios juostos. Kartu įvertina, ar gerai sudėta, ar ne. Kiekvienas įsivertina, kad sakiny s gerai pasakytas, ar reikia ką nors pakeisti.
--	--

VAIKŲ VAIDMENYS	-
MOKYTOJO VAIDMENYS	Perskaito istoriją, pateikia priemones.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
KITOS PASTABOS / PATARIMAI DĖL ĮGYVENDINIMO	-
NUORODOS, JEI YRA	Infant School “La Encarnación” Reading Project: “Read the divine, Kokolino says”. - Pictograms from Aragonese Center of Augmentative and Alternative Communication (ARASAAC): https://arasaac.org/ (this Spanish page, includes a pictograms search engine on the following languages – we aware that you have to select the language first: Albanian, Arabic, Bulgarian, Catalan, Chinese, German, Basque, French, Galician, Hebrew, Croatian, Hungarian, Italian, Macedonian, Greek, Dutch, Polish, Portuguese, Romanian, Russian, Slovak. Spanish and Valencian) - Images and pictures: https://www.freepng.es

Eksperimentinės veiklos vaiks nuo 5 iki 6 metų

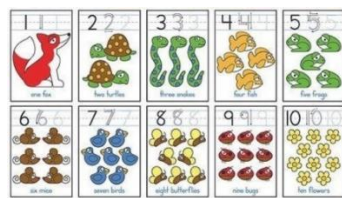
Atrask paslaptį skaičiuose (vaikų grupei su robotu)	
AMŽIAUS GRUPĖ	5–6 metai
VEIKLA SKIRTA	Vaikų grupei su robotu
AUTORIUS	EEI “La Encarnación”, Sonsoles Perpiñan Guerras and María Antonia Blanco González



TRUKMĖ / LAIKAS

30–45 minutes

Dvi gyvūnų ar kt. kortų kaladės. Gali būti bet kokios kortelės naudojamos darželiuose, svarbiausia, kad būtų su skaičiais. Reikia dviejų kaladžių, kad būtų daugiau galimybių surasti atitiktis.



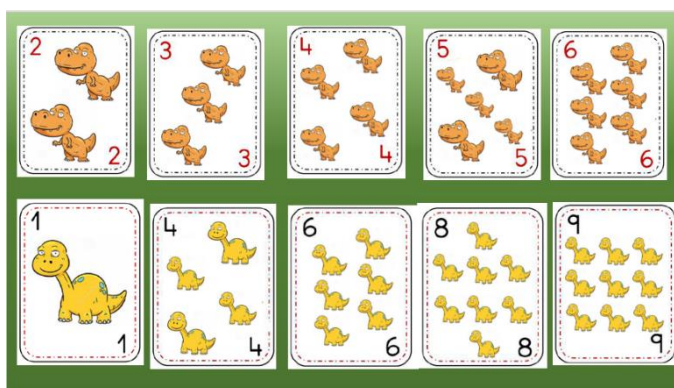
Kilimėlis kortelėms sudėti



Edukacinis robotas



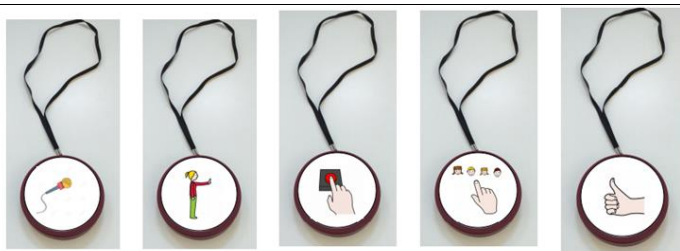
REIKALINGOS MEDŽIAGOS



Lenta su vieta
kortelių vaizdams
sudėti

Medaliai, skirti paskirstyti vaidmenis grupėse (pranešėjas, aktorius, tvarkos saugotojas, pagalbininkas, vertintojas)



	 Įsivertinimo lentelė <table border="1" data-bbox="515 598 919 866"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> 																
APLINKOS PARUOŠIMAS	Vaikų grupė su edukaciniu robotu (1 grupė iš 5 narių, vieta, priemonės ir kt.) ✓ Mokytojas visiems vaikams parodo kortelių kaladę ir leidžia vaikams pažaisti, kad jie susipažintų su kortelėmis ir jų numeracija. Fizinės aplinkos parengimas: ✓ Ant grindų bus kortelių kilimas ir žaidimo lenta su robotu. Kadangi naudojame skaičius nuo 1 iki 10, vaikai turės daugiau nei 100 kortelių derinimo galimybių, todėl veikla gali būti lengvai pritaikoma atsižvelgiant į grupės žinių apie numeraciją lygį. ✓ Šalia gali būti padėta įsivertinimo lentelė kartu su linksmomis veidukais (pasirinktinai). ✓ Mokytojas padės pasiskirstyti vaidmenimis ir vaikai užsidės ant kaklo jo vaidmenį atitinkantį medalį. Pranešėjas  Pagalbininkas Tvarkos saugotojas  Veikėjas  Vertintojas 																
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Priklausomai nuo tikslų, mokytojas paskirstys vaikams 5 vaidmenis (arba leis grupei juos paskirstyti patiems): pranešėjas, tvarkos saugotojas, veikėjas, pagalbininkas, vertintojas. Kai kiekvienas vaikas žinos, kokį vaidmenį jis / ji turi, pasiims atitinkamo vaidmens medalį: Pranešėjas parodys kortelę ir pasakys kortelės numerį ir rinkinį. Pagalbininkas paprašys vaiko iš grupės surasti tos kortelės „draugus“ ir padėti juos ant kortelių kilimėlio.																



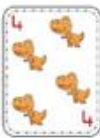
Veikėjas suprogramuos robotą, kad jis ant žaidimų kilimo surastų du kortelės „draugus“.

Vertintojas pasakys, ar teisingai pasirinkti kortelės „draugai“, ar grupė turi pagalvoti dar kartą.

Jei kortelės „draugai“ suderinti teisingai, tvarkos saugotojas laimingą veiduką padės ant įsivertinimo lentelės.

- ✓ Procesas bus kartojamas tol, kol grupė suras visus galimus kortelės „draugus“.

Lentelių pavyzdžiai

				
				
			START HERE	
				
				

Jei robotas sustoja ant šio langelio, kiekvienas vaikas turi pasakyti ką nors malonaus apie jam iš kairės esantį žmogų.



Jei robotas sustoja šiame langelyje, kiekvienas vaikas grupėje turi juoktis akimis, kol robotas užbaigs kitą ėjimą.



Keletas pavyzdžių:



VAIKŲ VAIDMENYS	Pranešėjas: Pasiūlo sukurti sakinį. Perskaito paveikslėlius ir geometrinėmis figūromis sukurtą sakinį. Primeną grupei užduotį. Aktorius: spaudžia mygtuką ant roboto, veikia pagal grupės susitarimus



	 Tvarkos saugotojas: Užtikrina tvarką ir kad kiekvienas vaikas grupėje gerbtų vienas kito vaidmenį, išvengtų kovų ir kitų ginčų. Padės linksmą veiduką ant „įsivertinimo“ lentelės  Pagalbininkas: sprendžia, kas turi atsakinėti. Sprendžia, kas pirmas padeda paveikslėlį ar geometrinę figūrą ant lipnios juostos.  Vertintojas: sprendžia, ar gautas rezultatas yra geras ar grupė turi pagalvoti ir atlikti pakeitimus
MOKYTOJO VAIDMENYS	Pateikia priemones, palaiko, išaiškina skirtingiems vaidmenims priskirtas užduotis, suplanuoja ir pasiūlo vaikams pasimokyti programuoti robotą, išaiškina užduotis, paragina vaikus testuoti veiklą ir bendradarbiauti vienas su kitu grupėje.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
KITOS PASTABOS / PATARIMAI DĖL ĮGYVENDINIMO	Veiklos taikymo galimybės: • Skaičiaus prasmė: skaičių identifikavimas, skaičių tvarka ir palyginimas, skaičiavimas. Skaičių taikymas kasdienio gyvenimo situacijose. • Skaičių sudarymas ir skaidymas. Skaičiaus susiejimas su kiekiu. • Sudėties pradžiamokslis. • Skaičių reiškinių samprata. • Programavimo įgūdžių lavinimas: manipuliavimas robotu, jo valdymas. Veikla gali būti ir sudėtingesnė, pvz., • Prie kai kurių kaladės kortelių ir žaidimų lentoje (tai atvejais kai naudojamas robotas), įtraukite širdelę . Širdelė reiškia, kad tam skaičiui taip pat reikia surasti „draugą“, todėl vaikams reikės



	skaičiuoti ir skaidyti skaičius (galimybių yra daug) pvz., taip:
NUORODOS, JEI YRA	1. Infant School <i>La Encarnación</i> mathematical logic project: “Kokonumero” 2. ACTILUDIS: www.actiludis.com 3. Martínez Montero, J (2008): <i>Competencias básicas en matemáticas. Una nueva práctica</i>. Wolters Kluwer Educación. Dino's desks downloadable at https://calculoabn.com/material/baraja-cartas-dinos/

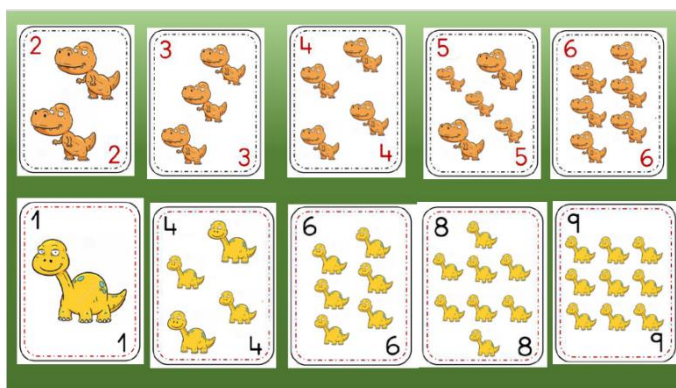
Atrask paslaptį skaičiuose (vaikų grupei be roboto)	
AMŽIAUS GRUPĖ	5–6 metai
VEIKLA SKIRTA	Grupei be roboto
AUTORIUS	EEl “La Encarnación”, Sonsoles Perpiñan Guerras and María Antonia Blanco González
TRUKMĖ / LAIKAS	30–45 minutes
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	Dvi gyvūnų ar kt. kortų kaladės. Gali būti bet kokios kortelės naudojamos darželiuose, svarbiausia, kad būtų su skaičiais. Reikia dviejų kaladžių, kad būtų daugiau galimybių surasti atitiktis.



Kilimėlis kortelėms sudėti



Edukacinis robotas

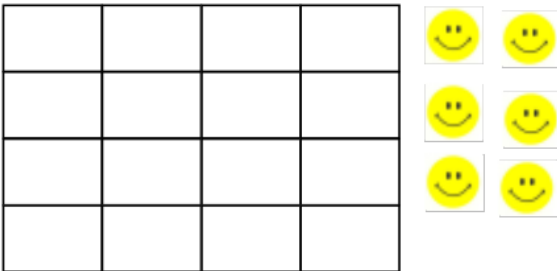


Lenta su vieta
kortelių vaizdams
sudėti

Medaliai, skirti paskirstyti vaidmenis grupėse (pranešėjas, aktorius, tvarkos saugotojas, pagalbininkas, vertintojas)





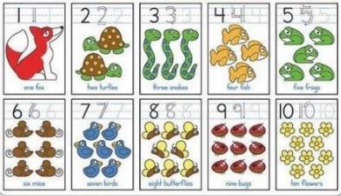
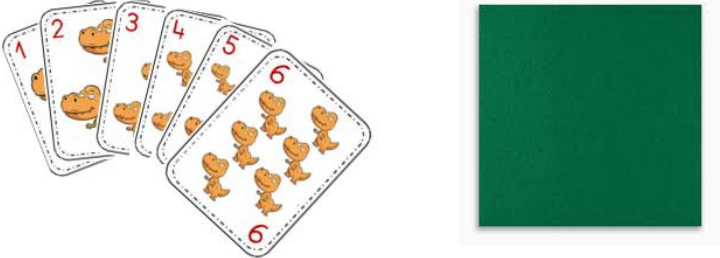
	 Isivertinimo lentelė
APLINKOS PARUOŠIMAS	✓ Mokytojas visiems vaikams parodo kortelių kaladę ir leidžia vaikams pažaisti, kad jie susipažintų su kortelėmis ir jų numeracija. Fizinės aplinkos parengimas: ✓ Vaikų grupė žaidžia su kortelių kalade ant kilimo.  ✓ Šalia turi būti padėta įsivertinimo lentelė kartu su linksmais veidukais.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Susirinkę jie žaidžia keletą paprastų žaidimų, kad susipažintų su kortų kaladėmis. Didelė grupė sako skaičius, atitinkančius kiekvieną mokytojo parodytą kortelę. Tada kortelės bus išdalintos (1 ar 2 kaladės su skaičiais nuo 1 iki 5) Tada vaikai žaidžia „draugų“ žaidimą: mokytojas parodo kortelę, o du vaikai turi susirinkti kartu su savo kortele, kad sudarytų mokytojo parodytą skaičių. Tai bus pakartota, kad parodytų, kaip skaičių galima suformuoti arba padalyti naudojant skirtingas korteles. Tokiu būdu visi vaikai anksčiau eksperimentuos su užduotimi, kad geriau ją suprastų.

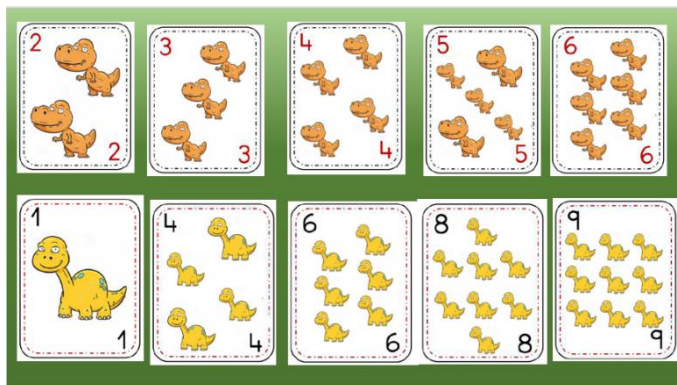


	Friends of Friends of Friends of Friends of
VAIKŲ VAIDMENYS	Pranešėjas: Pasiūlo sukurti sakinį. Perskaito paveikslėlius ir geometrinėmis figūromis sukurtą sakinį. Primeną grupei užduotį. Aktorius: spaudžia mygtuką ant roboto, veikia pagal grupės susitarimus Tvarkos saugotojas: Užtikrina tvarką ir kad kiekvienas vaikas grupėje gerbtų vienas kito vaidmenį, išvengtų kovų ir kitų ginčų. Padės linksmą veiduką ant „įsivertinimo“ lentelės Pagalbininkas: sprendžia, kas turi atsakinėti. Sprendžia, kas pradeda pirmas padeda paveikslėlį ar geometrinę figūrą ant lipnios juostos. Vertintojas: sprendžia, ar gautas rezultatas yra geras ar grupė turi pagalvoti ir atlikti pakeitimus
MOKYTOJO VAIDMUO	Pateikia priemones, palaiko, išaiškina skirtingiems vaidmenims priskirtas užduotis, paragina vaikus testuoti veiklą ir bendradarbiauti vienas su kitu grupėje.



PAPILDOMI IŠTEKLIAI	Ši veikla gali būti naudojama: • Suprasti skaičiaus prasmę: skaičių identifikavimas, skaičių palyginimas, skaičiavimas. Skaičių taikymas kasdienio gyvenimo situacijose. • Sudaryti ir suskaidyti skaičius. Skaičiaus susiejimas su kiekiu. Sumos pradžia.
KITOS PASTABOS / PATARIMAI DĖL ĮGYVENDINIMO	• Infant School <i>La Encarnación mathematical logic project</i>: “Kokonumero” • ACTILUDIS: www.actiludis.com • Martínez Montero, J (2008): <i>Competencias básicas en matemáticas. Una nueva práctica</i>. Wolters Kluwer Educación. • Dino’s desks downloadable at https://calculoabn.com/material/baraja-cartas-dinos/

Atrask paslaptį skaičiuose (vienas vaikas su robotu)	
AMŽIAUS GRUPĖ	5–6 metai
VEIKLA SKIRTA	Vienas vaikas su robotu
AUTORIUS	EEI “La Encarnación”, Sonsoles Perpiñan Guerras and María Antonia Blanco González
TRUKMĖ / LAIKAS	30–45 minutės
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	Dvi gyvūnų ar kt. kortų kaladės. Gali būti bet kokios kortelės naudojamos darželiuose, svarbiausia, kad būtų su skaičiais. Reikia dviejų kaladžių, kad būtų daugiau galimybių surasti atitiktis.  Kilimėlis kortelėms sudėti  Edukacinis robotas



Lenta su vieta
kortelių vaizdams
sudėti

Įsivertinimo lentelė



APLINKOS PARUOŠIMAS

Mokytojas vaikui parodo kortelių kaladę ir leidžia pažaisti, kad jis susipažintų su kortelėmis ir jų numeracija.

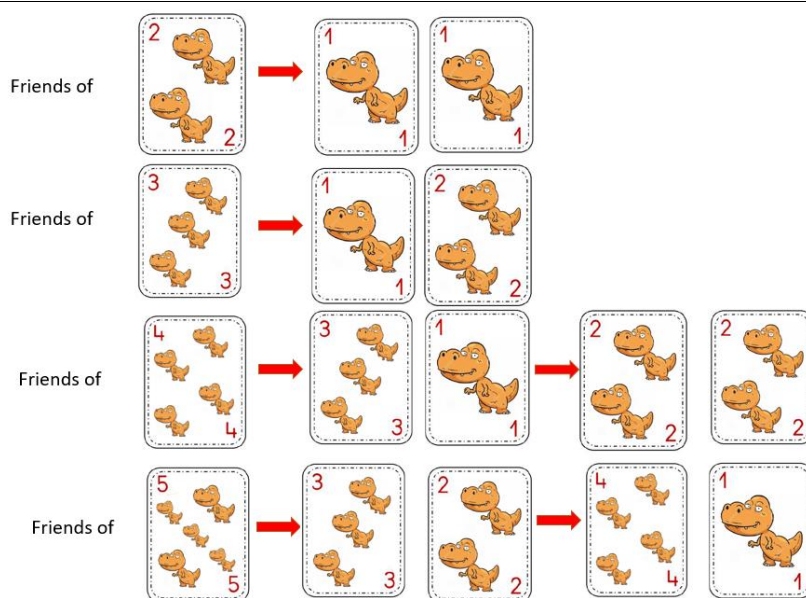
Fizinės aplinkos parengimas:

- ✓ Vaikas žaidžia su kortelių kalade individualiai.
- ✓ Ant grindų padėta žaidimo lenta (sudaryta iš 15x15 kvadratų – pateikiama šio aprašo pabaigoje).

DETALUS APIBŪDINIMAS

Kaip veikla
įgyvendinama?

Vaikas turės lentą, skirtą žaisti su robotu, ir įvairias korteles, kurias jam reikia sudaryti ir suskaityti. Jis taip pat turės kilimėlį, į kurį įdės korteles (žr. pavyzdį žemiau)

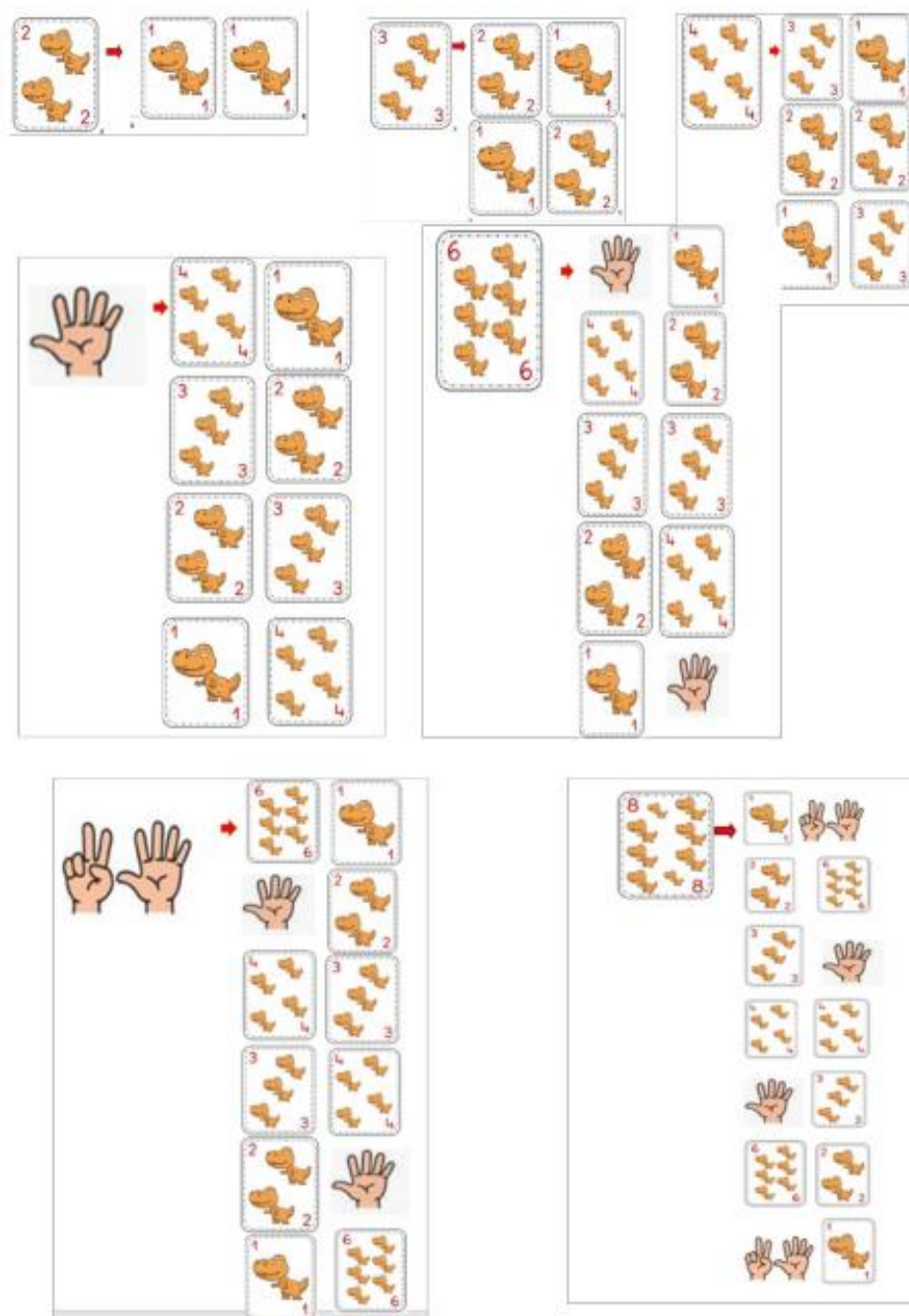


Pavyzdys:

			START HERE	

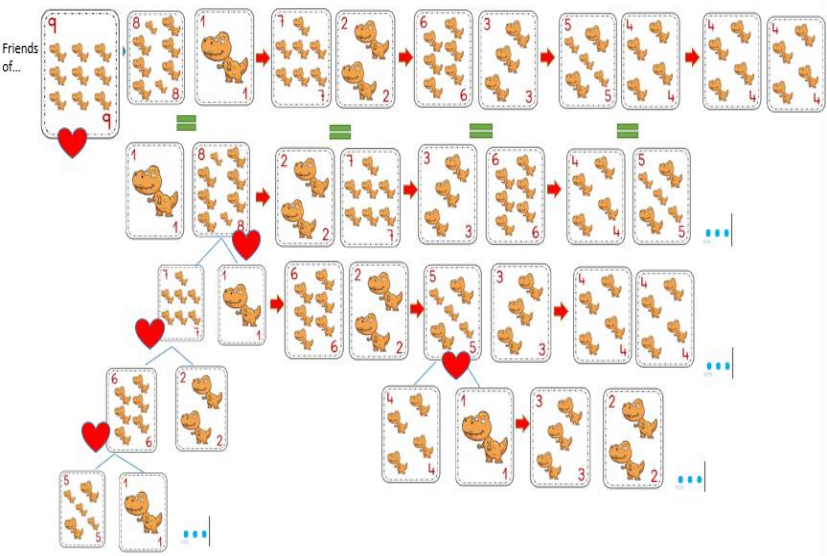


Pavyzdys:



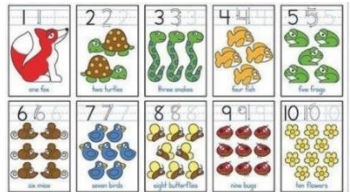
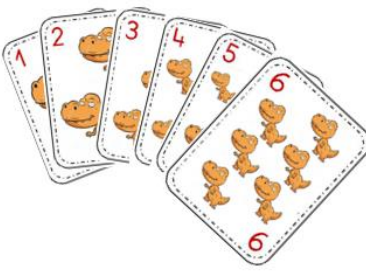
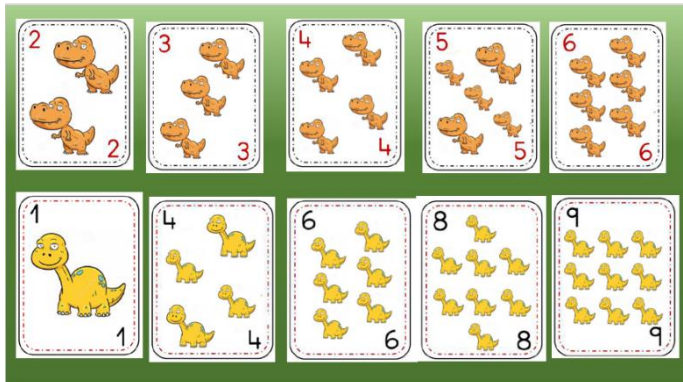
VAIKŲ VAIDMENYS	Individualiai atlieka užduotį
MOKYTOJO VAIDMENYS	Mokytojas teikia medžiagą, palaiko ir paaiškina abejones, sustiprina vaiko vykdomą procesą, įvertina veiklą
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
KITOS PASTABOS /	Veiklos taikymo galimybės:



PATARIMAI DĖL ĮGYVENDINIMO	• Skaičiaus prasmė: skaičių identifikavimas, skaičių tvarka ir palyginimas, skaičiavimas. Skaičių taikymas kasdienio gyvenimo situacijose. • Skaičių sudarymas ir skaidymas. Skaičiaus susiejimas su kiekiu. • Sudėties pradžiamokslis. • Skaičių reiškinių samprata. • Programavimo įgūdžių lavinimas: manipuliavimas robotu, jo valdymas. Veikla gali būti ir sudėtingesnė, pvz., Prie kai kurių kaladės kortelių ir žaidimų lentoje (tai atvejais kai naudojamas  robotas), įtraukite širdelę . Širdelė reiškia, kad tam skaičiui taip pat reikia surasti „draugų“, todėl vaikams reikės skaičiuoti ir skaidyti skaičius (galimybių yra daug) pvz., taip:
NUORODOS, JEI YRA	Infant School <i>La Encarnación mathematical logic project: “Kokonumero”</i> ACTILUDIS: www.actiludis.com Martínez Montero, J (2008): <i>Competencias básicas en matemáticas. Una nueva práctica</i>. Wolters Kluwer Educación. Dino’s desks downloadable at https://calculoabn.com/material/baraja-cartas-dinos/

Atrask paslaptį skaičiuose (vienas vaikas be roboto)	
AMŽIAUS GRUPĖ	5–6 metai
VEIKLA SKIRTA	Vienas vaikas be roboto



AUTORIUS	EEI “La Encarnación”, Sonsoles Perpiñan Guerras and María Antonia Blanco González
TRUKMĖ / LAIKAS	30–45 min.
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	Dvi gyvūnų ar kt. kortų kaladės. Gali būti bet kokios kortelės naudojamos darželiuose, svarbiausia, kad būtų su skaičiais. Reikia dviejų kaladžių, kad būtų daugiau galimybių surasti atitiktis.  Kilimėlis kortelėms sudėti    Lenta su vieta kortelių vaizdams sudėti Įsivertinimo lentelė



APLINKOS PARUOŠIMAS	Mokytojas vaikui parodo kortelių kaladę ir leidžia pažaisti, kad jis susipažintų su kortelėmis ir jų numeracija. Fizinės aplinkos parengimas: Vaikas žaidžia su kortelių kalade individualiai.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Vaikui pateikiamos kortelių kaladė ir kortelių kilimas. Kaladėje yra skaičiai nuo 1 iki 10. Vaikas pasirenka vieną atsitiktinai. Pasirinkęs šią kortelę, vaikas ieško skaičiaus „draugų“ kortelių, kol sudaro visus rinkinius (pvz., norint sudaryti skaičių 8, yra 7 galimi skaičių deriniai: 1 + 7, 2 + 6, 3 + 5, 4 + 4, 5 + 3, 6 + 2, 7 + 1).
VAIKŲ VAIDMENYS	Individualiai atlieka užduotį
MOKYTOJO VAIDMENYS	Mokytojas teikia medžiagą, palaiko ir paaiškina abejones, sustiprina vaiko vykdomą procesą, įvertina veiklą
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-



KITOS PASTABOS / PATARIMAI DĖL ĮGYVENDINIMO	Veiklos taikymo galimybės: • Skaičiaus prasmė: skaičių identifikavimas, skaičių tvarka ir palyginimas, skaičiavimas. Skaičių taikymas kasdienio gyvenimo situacijose. • Skaičių sudarymas ir skaidymas. Skaičiaus susiejimas su kiekiu. Sudėties pradžiamokslis. • Skaičių reiškinių samprata
NUORODOS, JEI YRA	• Infant School <i>La Encarnación mathematical logic project: “Kokonumero”</i> • ACTILUDIS: www.actiludis.com • Martínez Montero, J (2008): <i>Competencias básicas en matemáticas. Una nueva práctica</i>. Wolters Kluwer Educación. • Dino’s desks downloadable at https://calculoabn.com/material/baraja-cartas-dinos/

PEARL ugdomųjų veiklų pristatymas

Šios veiklos sukurtos mokytojų, dalyvaujančių mokymuose ir patvirtinimo etape. Mokytojai patobulino šias edukacines veiklas pradedant nuo PEARL modelio idėjų. Kai kurios veiklos sudėtingos nurodyto amžiaus vaikams, bet tai yra šios krypties dalis: iššūkius keliančios situacijos motyvuoja mokinius bendradarbiauti grupėje, skatina emocijų raišką ir stimuliuoja pažinimo bei santykių įgūdžius.

Ugdomosios veiklos skirstomos į tokias grupes pagal amžių:

- vaikams nuo 0 iki 2 metų amžiaus;
- vaikams nuo 3 iki 4 metų amžiaus;
- vaikams nuo 5 iki 6 metų amžiaus.

Be to, mokytojai sukūrė veiklas įvairioms ugdymo(si) situacijoms: individualiam vaikui ar grupei (0–2 metų), grupei naudojant mokomuosius robotus ar nenaudojant jų (3–4 ir 5–6 metai).

PEARL veiklos vaikams nuo 0 iki 2 metų

0–2 metų amžiaus vaikai turi labai ribotus socialinius įgūdžius, todėl PEARL požiūriu šiame amžiaus tarpsnyje reikia susitelkti prie „sėklos sėjimo“, kitais žodžiais tariant, į poreikį tobulinti vaikų gebėjimą kontaktuoti vienas su kitu. Tai siūloma daryti imituojant mokytojų grupę ir skatinant emocijų ugdymą grupės veiklose. Pagrindinė šių veiklų mintis yra ta, kad natūralių elementų panaudojimas ir mokytojų elgesio grupėje pavyzdys padeda vaikams tobulinti savo socialinius įgūdžius, bendradarbiavimą ir emocijų raišką. Pagrindinė ugdomosios veiklos užduotis yra bendradarbiavimo įgūdžių ir emocijų ugdymo tobulinimas per suaugusiųjų elgesio imitavimą žaidime.

Akmens draugai (vienam vaikui)	
AMŽIAUS GRUPĖ	0–2 metai
VEIKLA SKIRTA	Vienam vaikui
AUTORIUS	Panevėžio r. Velžio lopšelis-darželis „Šypsenėlė“, Lietuva
TRUKMĖ / LAIKAS	Laikas neribojamas vaikui ar grupei vaikų užduočiai atlikti
REIKALINGOS	Skaidrūs kibirėliai (kiekvienam vaikui), natūrali medžiaga, rasta lopšelio-darželio



MEDŽIAGOS	teritorijoje, 2 paveikslėlių kortelės (vienoje pavaizduoti akmenukai, kita tuščia), pieštukai, indas su vandeniu, popieriniai rankšluosčiai, 3 spalvų guašas, teptukai, kempinės, plastikas, popierius, metalinės talpyklos muzikai kurti, kilimėliai.
APLINKOS PARUOŠIMAS	Pievoje keturios erdvės, esančios 5–6 m atstumu, yra atskirtos kilimėliais. Pirmoje erdvėje – dvi nuotraukos (vienoje nuotraukoje pavaizduoti akmenukai, kita tuščia), antroje – indas su vandeniu, popieriniai rankšluosčiai, trečioje – plastikiniai, popieriniai, metaliniai indai muzikai, ketvirtoje – 3 spalvų guašas, teptukai, kempinės.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Užsiėmimai vyksta lopšelio-darželio kiemo edukacinėse erdvėse. Mokytoja rodo vaikui akmenuką, papasakoja trumpą istoriją apie jo išvaizdą ir siūlo kartu ieškoti daugiau akmenų – „draugų šiam akmeniui“. Kartu su mokytoja vaikas ima kibirėlius ir ieško akmenukų sode esančioje pievoje. Surinkus vaikui siūloma apžiūrėti rastus daiktus. Pirmoje erdvėje vaikas kartu su mokytoja apžiūri, aptaria, įvardija rastus daiktus (gali būti, kad vaikas surinko ne tik akmenukus, bet ir kitas natūralias medžiagas), surūšiuoja, priskirdami juos vienai ar kitai nuotraukai (vienoje – akmenukai, kitoje – visos kitos rastos natūralios medžiagos, auklėtoja piešia rastus daiktus tuščiam paveikslėlyje). Vaikas išsirenka vieną iš mėgstamiausių akmenukų. Antroje erdvėje nagrinėjama, ar akmenukai švarūs, laukiama, kol vaikas pasiūlys, ar pats mokytojas siūlo plauti akmenį. Jie eksperimentuoja su tuo, kas atsitinka su akmeniu, kai jis paleidžiamas į vandenį. Atliekami veiksmai įvardijami, kartojami. Vaikas pats pasirenka, kurią erdvę – trečią ar ketvirtą – rinktis vėliau. Trečioje erdvėje akmenukai pasirinktinai dedami į kontenerius iš skirtingų medžiagų, vaikas pasirinktinai atlieka judesius garsui išgauti. Mokytoja dainuoja ir groja savo instrumentu. Vaikas savo instrumentais palaiko pedagogus. Ketvirtoje erdvėje vaikui siūloma nudžiuginti akmenuką nuspalvinant. Jie eksperimentuoja su spalvomis ir spalvinimo priemonėmis. Po dažymo siūloma susirasti saulės apšviestą vietą ir suburti visus akmenuko draugus. Džiugu, kad padėjome akmenims susidraugauti.
VAIKŲ VAIDMENYS	Išklausę mokytojos pasiūlymo „susirasti draugų“, vaikai patys pasirenka paieškos kelią apibrėžtoje srityje. Kartoja mokytojo veiksmą rūšiuojant rastą natūralią medžiagą. Randa būdą, kaip patiems nuplauti akmenuką. Pasirenka iš kelių muzikos ir piešimo įrankių. Mokosi stebėdami, bandydami kartoti, kartodami, kopijuodami draugus, mokytoją.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Mokytojas veiklos iniciatorius: siūlydamas vaikams „susirasti akmeniui draugą“, surūšiuoti rastus daiktus, nukreipti veiklą erdvėse, pereiti iš vienos srities į kitą, užduoti klausimus. Mokytojas stebėtojas: ieškoti natūralios medžiagos, būdo akmeniui nuplauti ir rinktis saviraiškos būdą trečioje ir ketvirtoje erdvėse. Mokytojas tarpininkas: leidžia bandyti veikti savarankiškai, kelis kartus pabandyti, užduoti klausimus, parodyti savo ar šalia esančių draugų pavyzdžius.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	-
Nuorodos, jei yra	-



Akmenų draugai (vaikų grupė)	
AMŽIAUS GRUPĖ	0–2 metai
VEIKLA SKIRTA	Vaikų grupei
AUTORIUS	Panevėžio r. Velžio lopšelis-darželis „Šypsienėlė“, Lietuva
TRUKMĖ / LAIKAS	Laikas neribojamas vaikui ar grupei vaikų užduočiai atlikti
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	Skaidrūs kibirėliai (kiekvienam vaikui), natūrali medžiaga, rasta lopšelio-darželio teritorijoje, 2 paveikslėlių kortelės (vienoje pavaizduoti akmenukai, kita tuščia), pieštukai, indas su vandeniu, popieriniai rankšluosčiai, 3 spalvų guašas, teptukai, kempinės, plastikas, popierius, metalinės talpyklos muzikai kurti, kilimėliai.
APLINKOS PARUOŠIMAS	Pievoje keturios erdvės, esančios 5–6 m atstumu, yra atskirtos kilimėliais. Pirmoje erdvėje – dvi nuotraukos (vienoje nuotraukoje pavaizduoti akmenukai, kita tuščia), antroje – indas su vandeniu, popieriniai rankšluosčiai, trečioje – plastikiniai, popieriniai, metaliniai indai muzikai, ketvirtoje – 3 spalvų guašas, teptukai, kempinės.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Užsiėmimai vyksta lopšelio-darželio kiemo edukacinėse erdvėse. Mokytoja rodo vaikams akmenuką, papasakoja trumpą istoriją apie jo išvaizdą ir siūlo kartu ieškoti daugiau akmenų – „draugų šiam akmeniui“. Kartu su mokytoja vaikai ima kibirėlius ir ieško akmenukų sode esančioje pievoje. Surinkus vaikams siūloma apžiūrėti, ką jie su draugais rado ir įdėjo į kibirėlius. Pirmoje erdvėje vaikai kartu su mokytoja apžiūri, aptaria, įvardija rastus daiktus (gali būti, kad vaikai surinko ne tik akmenukus, bet ir kitas natūralias medžiagas), surūšiuoja, priskirdami juos vienai ar kitai nuotraukai (vienoje – akmenukai, kitoje – visos kitos rastos natūralios medžiagos, auklėtoja piešia rastus daiktus tuščiame paveikslėlyje). Vaikai išsirenka vieną iš mėgstamiausių akmenukų. Antroje erdvėje nagrinėjama, ar akmenukai švarūs, laukiama, kol vaikai pasiūlys, ar patys mokytojai siūlo plauti akmenį. Jie eksperimentuoja su tuo, kas atsitinka su akmeniu, kai jis paleidžiamas į vandenį. Atliekami veiksmai įvardijami, kartojami. Trečioje erdvėje akmenukai pasirinktinai dedami į konteinerius iš skirtingų medžiagų, vaikai pasirinktinai atlieka judesius garsui išgauti. Mokytoja dainuoja ir groja savo instrumentu. Vaikai savo instrumentais palaiko pedagogus. Ketvirtoje erdvėje vaikams siūloma nudžiuginti akmenukus juos nuspalvinant. Vaikai eksperimentuoja su spalvomis ir spalvinimo priemonėmis. Po dažymo vaikams siūloma susirasti saulės apšviestą vietą ir suburti visus akmenuko draugus. Džiugu, kad vaikai padėjo akmenims susidraugauti.
VAIKŲ VAIDMENYS	Išklausę mokytojos pasiūlymo „susirasti draugų“, vaikai patys pasirenka paieškos kelią apibrėžtoje srityje. Kartoja mokytojo veiksmą rūšiuojant rastą natūralią medžiagą. Randa būdą, kaip patiems nuplauti akmenuką. Pasirenka iš kelių muzikos ir piešimo įrankių. Mokosi stebėdami, bandydami kartoti, kartodami, kopijuodami draugus, mokytoją.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Mokytojas veiklos iniciatorius: siūlydamas vaikams „susirasti akmeniui draugą“, surūšiuoti rastus daiktus, nukreipti veiklą erdvėse, pereiti iš vienos srities į kitą, užduoti klausimus. Mokytojas stebėtojas: ieškoti natūralios medžiagos, būdo akmeniui nuplauti ir rinktis saviraiškos būdą trečioje ir ketvirtoje erdvėse. Mokytojas tarpininkas: leidžia bandyti veikti savarankiškai, kelis kartus pabandyti, užduoti klausimus, parodyti savo ar šalia esančių draugų pavyzdžius.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
Kitos pastabos /	-



patarimai dėl įgyvendinimo	
Nuorodos, jei yra	-

Kvepiantis sodas (vienam vaikui)	
AMŽIAUS GRUPĖ	0–2 metai
VEIKLA SKIRTA	Vienam vaikui su gamtos elementais
AUTORIUS	Italijos mokytojai
TRUKMĖ / LAIKAS	10 mėnesių, 2 kartus per savaitę. Vieno užsiėmimo trukmė: 30 minučių.
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	• Tėvų ar kitų šeimos narių pagaminti medžiaginiai maišeliai. • Įvairios sėklos arba kvepiančios gėlės ir žolelės (levandos, rozmarinai, mėtos...). • Kartoninės dėžės. • Jutiminiai takeliai.
APLINKOS PARUOŠIMAS	Išeikite į parką jutimo stimuliacijai paskatinti arba likite viduje ir naudokite kvapnius maišelius
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Vaikas susipažįsta su aromatinių žolelių, gėlių ir augalų savybėmis. Surūšiuokite gamtoje esančius natūralius elementus pagal formą, spalvą, kvapą, skonį...
VAIKŲ VAIDMENYS	Vaikas ieško skirtumų ir renkasi įvairių kvapų žoleles.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Jutiminės integracijos kūrimas ir tobulinimas arba procesas, kurio metu CNS gauna informaciją iš visų pojūčių receptorių, surūšiuoja šią informaciją, ją interpretuoja, suskirsto į kategorijas, kad pritaikytų, naudotų ją kasdieniuose veiksmuose. Mokomosios patirties lauke pagerinamas lytėjimo, uoslės, regėjimo, skonio, klausos ir kinestetinis vystymasis. Lauko edukacinių praktikų sukūrimas, siekiant pagerinti aplinką. Skaitmeninių kodavimo kelių sukūrimas, siekiant pagerinti pirmiau minėtą mokymąsi. Mokytojas (-a) yra pagalbos teikėjas, vaiko psichinio ir kultūrinio gyvenimo organizatorius ir stebėtojas. Mokytojas (-a) parodo: gebėjimą stebėti vaikus ir jų tarpusavio bei aplinkos sąveiką; analizuoti stebinančioms naujovėms visada atvirą kuriamąją medžiagą ir ją naudoti; pagarba mokymosi laikui ir ritmui visada siejama su individualiais skirtumais ir kintamaisiais; pagarba laisviems vaiko pasirinkimams, kaip būtina sąlyga ramiai, taikiai psichosocialinei aplinkai; tiesioginės intervencijos dydis apribojamas iki esminio ir būtino, kad nebūtų sutrikdytas individualus darbas; kruopštus veiklos rengimas atsižvelgiant į vaiko saviugdos darbą.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	Gamtos vadovas, psichomotorinė veikla, tėvai, artimieji.
KITOS PASTABOS / PATARIMAI DĖL ĮGYVENDINIMO	Montessori ir Munari medžiaga jutimo stimuliacijai. M9 – ‘900’s museum – VE. Children’s museum – VR. Artistic paths of Peggy Guggenheim’s collection.
NUORODOS, JEI YRA	Reggio children approach. I cento linguaggi dei bambini (L. Malaguzzi). Matthew Lipman, Elfie (Adattamento, cura e traduzione di Maura Striano).



	Philosophy for children: un curriculum per imparare a pensare (a cura di Marina Santi). Attività Montessori all'aperto (M. Versiglia). Educare in natura. Strumenti psicomotori per l'educazione all'aperto (L. Carpi). Outdoor education. L'educazione si-cura all'aperto (R. Farnè, F. Agostini). http://iesbologna.it/wp-content/uploads/2019/01/Quaderno-educare-aperto-DEF-1.pdf Per una storia delle scuole all'aperto in Italia (M. D'Ascenzo).
--	--

Kvepiantis sodas (vaikų grupei)	
AMŽIAUS GRUPĖ	0–2 metai
VEIKLA SKIRTA	5 vaikų grupei su gamtos elementais
AUTORIUS	Italijos mokytojai
TRUKMĖ / LAIKAS	10 mėnesių, 2 kartus per savaitę. Vieno užsiėmimo trukmė: 30 minučių.
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	• Tėvų ar kitų šeimos narių pagaminti medžiaginiai maišeliai. • Įvairios sėklos arba kvepiančios gėlės ir žolelės (levandos, rozmarinai, mėtos...). • Kartoninės dėžės. • Jutiminiai takeliai.
APLINKOS PARUOŠIMAS	Aromatinio sodo ir nedidelio daržovių daržo paruošimas. Natūralių jutiminių takų kūrimas, kur vaikai juda sekdami uoslės, regos ar lytėjimo dirgiklius (savarankiškai arba vadovaujami mokytojo).
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Vaikas susipažįsta su aromatinių žolelių, gėlių ir augalų savybėmis. Surūšiuokite gamtoje esančius natūralius elementus pagal formą, spalvą, kvapą, skonį ... Vaikai, suskirstyti į grupes, rūpinasi skirtingomis augalų rūšimis, lygina augimą ir gamybą. Kvapniame labirinte jie keliauja pojūčių (lytėjimo, uoslės, regėjimo...) vedamais keliais.
VAIKŲ VAIDMENYS	Klasėje yra „gamtos stalas“, leidžiantis stebėti, atrasti, eksperimentuoti, ištirti tai, kas surinkta lauke, ir paruošti tolesnę veiklą. Sode galima sėti, kultivuoti ir nuimti derlių, taip pat išvalyti kelią ar gėlynus nuo blogų augalų, nušluoti sausus lapus ar genėti kai kurias šakas.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Jutiminės integracijos kūrimas ir tobulinimas arba procesas, kurio metu CNS gauna informaciją iš visų pojūčių receptorių, surūšiuoja šią informaciją, ją interpretuoja, suskirsto į kategorijas, kad pritaikytų, naudotų kasdieniuose veiksmuose. Mokomosios patirties lauke pagerinamas lytėjimo, uoslės, regėjimo, skonio, klausos ir kinestetinis vystymasis. Lauko edukacinių praktikų sukūrimas, siekiant pagerinti aplinką. Skaitmeninių kodavimo kelių sukūrimas, siekiant pagerinti pirmiau minėtą mokymąsi. Mokytojas (-a) yra pagalbos teikėjas, vaiko psichinio ir kultūrinio gyvenimo organizatorius ir stebėtojas. Mokytojas (-a) parodo: gebėjimą stebėti vaikus ir jų tarpusavio bei aplinkos sąveiką; analizuoti stebinančioms naujovėms visada atvirą kuriamąją medžiagą ir ją naudoti; pagarba mokymosi laikui ir ritmui visada siejama su individualiais skirtumais ir kintamaisiais; pagarba laisviems vaiko pasirinkimams, kaip būtina sąlyga ramiai, taikiai psichosocialinei aplinkai; tiesioginės intervencijos dydis apribojamas iki esminio ir būtino, kad nebūtų sutrikdytas individualus darbas; kruopštus veiklos rengimas atsižvelgiant į vaiko



	saviugdos darbą.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	Gamtos vadovas, psichomotorinė veikla, tėvai, artimieji.
KITOS PASTABOS / PATARIMAI DĖL ĮGYVENDINIMO	Montessori ir Munari medžiaga jutimo stimuliacijai. M9 – ‘900’s museum – VE. Children’s museum – VR. Artistic paths of Peggy Guggenheim’s collection.
NUORODOS, JEI YRA	Reggio children approach. I cento linguaggi dei bambini (L. Malaguzzi). Matthew Lipman, Elfie (Adattamento, cura e traduzione di Maura Striano). Philosophy for children: un curriculum per imparare a pensare (a cura di Marina Santi). Attività Montessori all’aperto (M. Versiglia). Educare in natura. Strumenti psicomotori per l’educazione all’aperto (L. Carpi). Outdoor education. L’educazione si-cura all’aperto (R. Farnè, F. Agostini). http://iesbologna.it/wp-content/uploads/2019/01/Quaderno-educare-aperto-DEF-1.pdf Per una storia delle scuole all’aperto in Italia (M. D’Ascenzo).

Kamuolių metimas į vandenį (vienam vaikui)	
AMŽIAUS GRUPĖ	0–2 metai
VEIKLA SKIRTA	Vienam vaikui su gamtos elementais
AUTORIUS	Italijos mokytojai
TRUKMĖ / LAIKAS	10–15 minučių.
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	• Maišelis. • Kamuoliukai. • Baseinas ar didesnė talpa. • Vanduo.
APLINKOS PARUOŠIMAS	Paruoškite maišelį, kamuoliukus, baseiną ar didesnę talpą pripildykite vandeniu.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Užduotis: surinkti kamuoliukus ir įmesti juos į talpyklą su vandeniu. Pažintinis iššūkis: Fizinis – lavinti puikius motorinius įgūdžius: pasilenkti, atsiremti į savo paties ranką, suderinti rankos veiksmus su akimis tam, kad būtų išlaikyta kūno pusiausvyra. Lavinkite smulkiąją motoriką: paimkite kamuolį, pasukite jį, suspauskite / atleiskite pirštus. Supraskite į vandenį įmestų kamuoliukų judėjimą (ar jie skęsta, ar plaukia, kokį garsą skleidžia, ar šokinėja ir pan.). Lingvistinis – pavadinkite save arba pakartokite mokytojo įvardytus veiksmus ir dalykus (ieško, eina, tupia, meta, kamuolys, raundas, vienas / daug). Iššūkis yra ugdyti empatiją ir prosocialines vertybes – pasitikėti tik savo jėgomis. Mimika, gestais, balsu, veiksmais išreikšti patirtus jausmus. Pasirinkite savo būdus atlikti veiksmus arba kartokite mokytojo veiksmus. Reaguokite į suaugusiųjų pasiūlymus, pabrąšinimą, kilus sunkumams ieškokite pagalbos. Iniciatyvumas ir



	atkaklumas: įveikite iššūkius (pakartokite nesėkmingą veiksmą, kad pasiektumėte laukiamą rezultatą, jei nepasiseka, parodykite veido išraiškas, gestus, žodžius, sakancius, kad reikia pagalbos, išbandykite jau žinomus veiksmų būdus arba stebėkite kitus, kad išbandytumėte naujus būdus atlikti veiksmus). Mokymasis mokyti: pabandykite pakartoti sėkmingą veiksmą. Veiklos: Užsiėmimai vyksta darželio sporto salėje arba lauke. Mokytojas atneša maišelį su kamuoliukais, padeda juos ant žemės, pasiūlo vaikui surinkti ir įmesti juos į baseiną, nes maišas, kaip paaiškėja vėliau, – tuščiaviduris. Vaikas skatinamas ieškoti išsklaidytų kamuoliukų ir mesti juos į baseiną, mokytojas komentuoja žodžius, susijusius su veiksmu (vienas kamuoliukas, įmesk kamuoliuką į baseiną, kur yra kitas kamuoliukas, kiek kamuoliukų ir pan.). Jei vaikui reikia pagalbos, mokytojas parodo pavyzdį. Išmetę visus kamuolius, vaikas ir mokytojas mėgaujasi veikla. Aptaria įspūdžius ir patirtį. Tikėtinas rezultatas. Dėmesys, dideli ir smulkūs motoriniai įgūdžiai (stebėjimas, lenkimas, atsilenkimas, rankos tiesimas, atsistojimas, vaikščiojimas, metimas). Vaikas atkakliai siekia tikslo surinkti ir išmėtyti kamuoliukų rinkinį. Iššūkiai (surasti, nešti, mesti), bandymas veikti savarankiškai arba padedant suaugusiajam. Veikdamas vaikas bendrauja su suaugusiuoju. Įvardykite priemones – baseiną, kamuoliukus, keliais žodžiais pasakykite, ką darote, matote, patiriate. Veikdamas vaikas išreiškia emocijas.
VAIKŲ VAIDMENYS	Vaiko veiksmas: vaikas stebi, ką atneša mokytojas, stebi, kaip pabiro kamuoliukai, ir skuba juos rinkti, mokytojai siūlo mesti kamuoliukus į baseiną, vaikas juos neša arčiau baseino ir meta, nepavykus bando mesti iš naujo. Veikdami jie išreiškia savo emocijas garsais, žodžiais, gestais, mimika. Patirti įspūdžiai veiklos pabaigoje parodomi keliais žodžiais kartu su gestais, mimika.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Mokytojas – iniciatorius, stebėtojas, pagalbininkas. Mokytojas – iniciatorius: siūlo vaikui surinkti kamuoliukus ir mesti į baseiną. Komentuoja vaiko veiksmus, skatina jį išreikšti save. Veiklos pabaigoje pasikalbėkite su vaiku apie įspūdžius, patirtį. Mokytojas – stebėtojas: vaikas veikia savarankiškai, atranda savo veikimo būdus. Mokytojas – pagalbininkas: skatina surinkti visus kamuoliukus, mesti juos į numatytą talpą (baseiną), pastebėjęs, kad vaikui nesiseka, skatina jį žodžiu, prireikus suteikia pagalbą ir rodo pavyzdį.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
KITOS PASTABOS / PATARIMAI DĖL ĮGYVENDINIMO	-
NUORODOS, JEI YRA	-

Kamuolių metimas į vandenį (vaikų grupei)	
AMŽIAUS GRUPĖ	0–2 metai
VEIKLA SKIRTA	5 vaikų grupei su gamtos elementais



AUTORIUS	Italijos mokytojai
TRUKMĖ / LAIKAS	10–15 minučių
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	• Maišelis. • Kamuoliukai. • Baseinas ar didesnė talpa. • Vanduo.
APLINKOS PARUOŠIMAS	Paruoškite maišelį, kamuoliukus, baseiną ar didesnę talpą pripildykite vandeniu.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Užduotis: surinkti kamuoliukus ir įmesti juos į talpyklą su vandeniu. Ugdytini įgūdžiai Fizinis – lavinti puikius motorinius įgūdžius: pasilenkti, atsiremti į savo paties ranką, suderinti rankos veiksmus su akimis tam, kad būtų išlaikyta kūno pusiausvyra. Lavinkite smulkiąją motoriką: paimekite kamuolį, pasukite jį, suspauskite / atleiskite pirštus. Supraskite į vandenį įmestų kamuoliukų judėjimą (ar jie skęsta, ar plaukia, kokį garsą skleidžia, ar šokinėja ir pan.). Lingvistinis – pavadinkite save arba pakartokite mokytojo įvardytus veiksmus ir dalykus (ieško, eina, tupia, meta, kamuolys, raundas, vienas / daug). Iššūkis yra ugdyti empatiją ir prosocialines vertybes – pasitikėti tik savo jėgomis. Mimika, gestais, balsu, veiksmais išreikšti patirtus jausmus. Pasirinkite savo būdus atlikti veiksmus arba kartokite mokytojo veiksmus. Reaguokite į suaugusiųjų pasiūlymus, padėsinimą, kilus sunkumams ieškokite pagalbos. Iniciatyvumas ir atkaklumas: įveikite iššūkius (pakartokite nesėkmingą veiksmą, kad pasiektumėte laukiamą rezultatą, jei nepasiseka, parodykite veido išraiškas, gestus, žodžius, sakančius, kad reikia pagalbos, išbandykite jau žinomus veiksmų būdus arba stebėkite kitus, kad išbandytumėte naujus būdus atlikti veiksmus). Mokymasis mokyti: pabandykite pakartoti sėkmingą veiksmą. Užsiėmimai vyksta darželio sporto salėje arba lauke. Mokytojas (-a) atneša maišelį su kamuoliukais, padeda juos ant žemės, pasiūlo vaikams surinkti ir įmesti juos į baseiną, nes maišas, kaip paaiškėja vėliau, – tuščiaviduris. Vaikai skatinami ieškoti išsklaidytų kamuolių ir mesti juos į baseiną, mokytojas komentuoja žodžius, susijusius su veiksmu (vienas kamuoliukas, įmesk kamuoliuką į baseiną, kur yra kitas kamuoliukas, kiek kamuoliukų ir pan.). Jei vaikams reikia pagalbos, mokytojas parodo pavyzdį. Išmetę visus kamuolius, vaikai ir mokytojas mėgaujasi veikla. Aptaria įspūdžius ir patirtį. Tikėtinas rezultatas: Dėmesys, dideli ir smulkūs motoriniai įgūdžiai (stebėjimas, lenkimasis, atsilenkimas, rankos tiesimas, atsistojimas, vaikščiojimas, metimas). Vaikai atkakliai siekia tikslo surinkti ir išmėtyti kamuoliukų rinkinį. Iššūkiai (surasti, nešti, mesti), bandymas veikti savarankiškai arba padedant suaugusiajam. Veikdami vaikai bendrauja su suaugusiuoju. Įvardykite priemones – baseiną, kamuoliukus, keliais žodžiais pasakykite, ką darote, matote, patiriate. Veikdami vaikai išreiškia emocijas.
VAIKŲ VAIDMENYS	Vaikas– motyvuotojas Vaiko veiksmas: vaikas stebi, ką atneša mokytojas, stebi, kaip pabiro kamuoliukai, ir skuba juos rinkti, mokytojas siūlo mesti kamuoliukus į baseiną, vaikas juos neša arčiau baseino ir meta, nepavykus bando mesti iš naujo, vieni vaikai išbando savo veiklos būdus, kiti žiūri ir kopijuoja draugus arba laukia suaugusiųjų paskatinimo. Kartoja veiksmus, kurie teikia džiaugsmingas emocijas. Veikdami jie išreiškia savo emocijas garsais, žodžiais, gestais, mimika.



MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Mokytojas – iniciatorius, stebėtojas, pagalbininkas Mokytojas – iniciatorius: siūlo vaikams surinkti kamuoliukus ir mesti į baseiną. Komentuoja vaikų veiksmus, skatina juos išreikšti save. Veiklos pabaigoje pasikalbėkite su vaiku apie išpūdžius, patirtį. Mokytojas – stebėtojas: vaikai veikia savarankiškai, atranda savo veikimo būdus. Mokytojas – pagalbininkas: skatina surinkti visus kamuoliukus, mesti juos į numatytą talpą (baseiną), pastebėjęs, kad vaikui nesiseka, skatina jį žodžiu, prireikus suteikia pagalbą ir rodo pavyzdį.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
KITOS PASTABOS / PATARIMAI DĖL ĮGYVENDINIMO	-

PEARL veiklos vaikams nuo 3 iki 4 metų

Su 3–4 metų amžiaus vaikais ugdomųjų veiklų tikslas yra skatinti emocijų ugdymą ir tobulinti emocinės empatijos ugdymą artimoje mokymosi aplinkoje roboto, kaip įtraukiančio įrankio, kuris skatina ugdomuosius procesus ir kuris įtakoja komunikaciją bei įtrauktį, pagalba. Didaktiniu požiūriu ši veikla taip pat leidžia pristatyti pagrindines robotikos kompetencijas. Kai kurios ugdomosios veiklos gali kelti iššūkių mokiniams, todėl bus galima stebėti reakcijas (teigiamas ar neigiamas) iki frustracijos, kylančias emocijas ir kokią poveikį jos daro komunikacijai ir įtraukčiai. Robotas, naudojamas mažoje grupėje tam tikrose veiklose skatina emocijų tobulinimą ir kuria artimą mokymosi aplinką.

Gyvūnai ir jų vaikai (vaikų grupei be roboto)	
AMŽIAUS GRUPĖ	3–4 metai
VEIKLA SKIRTA	Grupei be roboto
AUTORIUS	Panevėžio r. Dembavos lopšelis-darželis „Smalsutis“
TRUKMĖ / LAIKAS	35–40 min.
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	Kortelės su gyvūnais ir kortelės su to gyvūno jaunikliais (po 2 vienetus).
APLINKOS PARUOŠIMAS	Kortelės su gyvūnais ir kortelės su to gyvūno jaunikliais (po 2 vienetus): šuo – šuniukas; arklys – kumeliukas; avis – ėriukas; katė – kačiukas; kiaulė – paršelis; ožys – ožiukas; karvė – veršiukas.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Kortelės su gyvūnais yra apverčiamos (nerodomos) ir rodomi jų jaunikliai. Vaikai susitaria, kas pradės pirmasis, kas bus antras ir t. t. Vaikas išsitraukia kortelę su gyvūnu, pasakoja, koks yra gyvūnas, ir ieško, koks yra gyvūno jauniklis, pavadindamas jį. Mokytojas prašo vaiko apibūdinti gyvūną. Koks jo kailis? Ką jis ėda? Ką dar jis daro? Ir taip toliau, kortelės traukia kiti vaikai iš eilės, taip pat apibūdindami, koks tai gyvūnas ir koks yra jo jauniklis.
VAIKŲ VAIDMENYS	Pasitarti ir padėti vieni kitiems. Jų eilė imtis veiksmų.



MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Mokytojas sako užduotis, padeda, stebi vaikų veiklą, kai vaikai susiduria su kliūtimi, bendrauja su vaikais, padeda, tiksliai pasako gyvūnų jauniklių pavadinimą.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	Popierius
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	
Nuorodos, jei yra	-

Gyvūnai ir jų vaikai (vaikų grupei su robotu)	
AMŽIAUS GRUPĖ	3–4 metai
VEIKLA SKIRTA	Grupei su robotu
AUTORIUS	Panevėžio r. Dembavos lopšelis-darželis „Smalsutis“
TRUKMĖ / LAIKAS	35–40 min.
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	Robotas ir kilimėlis. Kortelės su gyvūnais ir kortelės su to gyvūno jaunikliais (po 2 vienetus). Kortelė su užrašu PRADŽIA (START).
APLINKOS PARUOŠIMAS	Kortelės su gyvūnais ir kortelės su to gyvūno jaunikliais (po 2 vienetus). Kilimėlis, sudarytas iš 20 kvadratų (kiekvienas iš jų yra 15 x 15 cm). Kortelės: šuo – šuniukas; arklys – kumeliukas; avis – ėriukas; katė – kačiukas; kiaulė – paršelis; ožys – ožiukas; karvė – veršiukas.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Kortelės su gyvūnais yra apverčiamos (nerodomos) ir rodomi jų jaunikliai. Mokytojas siūlo vaikams rasti gyvūną, ištrauktą naudojant robotą. Pirmajam vaikui robotas dedamas ant kortelės PRADŽIA (START) ir vaikas užprogramuoja robotą eiti pas gyvūną, kurį vaikas ištraukė, o paskui to gyvūno jauniklį. Vaikai turi nustatyti, kas yra tie gyvūnai ir kaip vadinami jų jaunikliai. Kitas vaikas užprogramuoja robotą iš ten, kur jis stovi. Po veiklos vaikai gali vėl sulankstyti korteles ir vėl išsitraukti arba pasikeisti su draugu, kad paprašytų draugo pavadinti jo turimo gyvūno jauniklį.

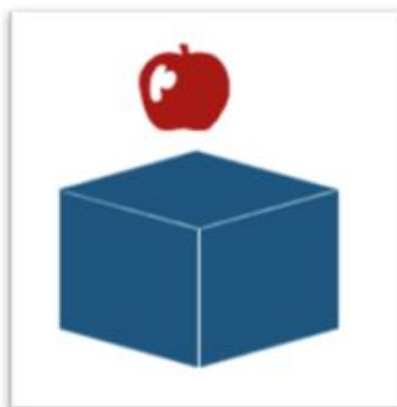
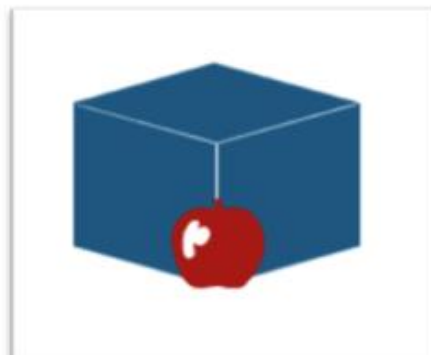
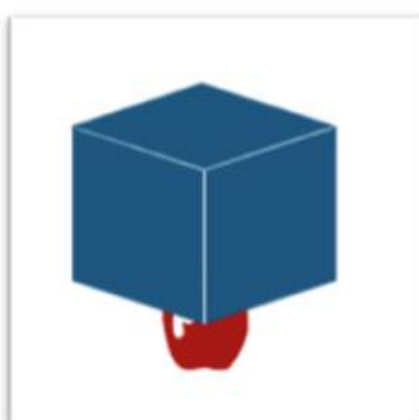
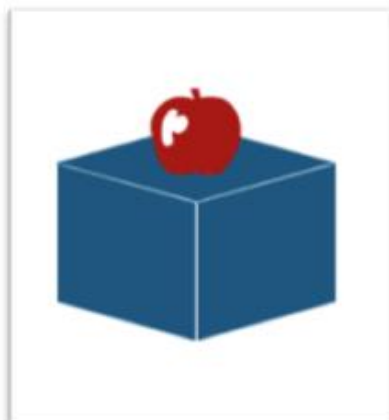


	  
	   
	 START 
	  
VAIKŲ VAIDMENYS	Pasitarti ir padėti vieni kitiems. Jų eilė imtis veiksmų.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Mokytojas sako užduotis, padeda, stebi vaikų veiklą, kai vaikai susiduria su kliūtimi, bendrauja su vaikais, padeda, tiksliai pasako gyvūnų jauniklių pavadinimą.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	Popierius
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	Ant kilimėlio gali būti kortelių, kurių vaikai nepasiėmė.
Nuorodos, jei yra	-

Kur yra obuolys? (vaikų grupei be roboto)	
AMŽIAUS GRUPĖ	3–4 metai
VEIKLA SKIRTA	Grupei be roboto
AUTORIUS	Panevėžio r. Dembavos lopšelis-darželis „Smalsutis“
TRUKMĖ / LAIKAS	35–40 min.
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	Žaidimo kauliukai su paveikslėliais „Kur obuolys?“. Kortelės su paveikslėliais, vaizduojančiais, kur yra obuolys: ant kubo, priešais kubą, virš kubo, po kubu, už kubo. Kauliukas su paveikslėliais, rodančiais, kur yra obuolys.



APLINKOS PARUOŠIMAS	Kortelės su paveikslėliais, vaizduojančiais, kur yra obuolys: ant kubo, prieš kubą, virš kubo, po kubu, už kubo. Kauliukas su paveikslėliais, rodančiais, kur yra obuolys.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Mokytojas parodo kortelę su paveikslėliu „Kur obuolys“ ir klausia: „Kur yra obuolys?“. Jei vaikai sako neteisingai, mokytojas juos pataiso. Tokiu būdu mokytojas pristato vaikams visas korteles. Tada pristato taisykles: mesti kauliukus, pavadinti iškritusį paveikslėlį ir surasti kortelę. Vaikai meta kauliukus ir ieško paveikslo.





VAIKŲ VAIDMENYS	Derina žaidimo veiksmus. Jų eilė imtis veiksmų. Išsprendžia problemas. Bendradarbiauja siekdamas tikslo.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Mokytojas paaiškina sąvokas, jei vaikai jų nežino, užduoda klausimus ir paaiškina žaidimo taisykles. Stebi vaikų veiklą, kai vaikai susiduria su kliūtimi arba nesugeba išspręsti problemos, padeda, paaiškina kartu su vaikais.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	Šią veiklą galima atlikti ir su 5–6 metų vaikais, paruošus kauliuką ir korteles su kitais terminais: žemiau, tarp ir pan.
Nuorodos, jei yra	-

Kur yra obuolys? (vaikų grupei su robotu)	
AMŽIAUS GRUPĖ	3–4 metai
VEIKLA SKIRTA	Grupei su robotu
AUTORIUS	Panevėžio r. Dembavos lopšelis-darželis „Smalsutis“
TRUKMĖ / LAIKAS	35–40 min.
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	Robotas ir kilimėlis, žaidimo kauliukai su paveikslėliais „Kur obuolys?“. Kortelės su paveikslėliais, vaizduojančiais, kur yra obuolys: ant kubo, priešais kubą, virš kubo, po kubu, už kubo. Kauliukas su paveikslėliais, rodančiais, kur yra obuolys. Kortelė su užrašu PRADŽIA (START).
APLINKOS PARUOŠIMAS	Kilimėlis, sudarytas iš 20 langelių. Kortelės su paveikslėliais, vaizduojančiais, kur yra obuolys: ant kubo, prieš kubą, virš kubo, po kubu, už kubo. Kauliukas su paveikslėliais, rodančiais, kur yra obuolys.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Mokytojas parodo kortelę su paveikslėliu „Kur obuolys“ ir klausia: „Kur yra obuolys?“. Jei vaikai sako neteisingai, mokytojas juos pataiso. Tokiu būdu mokytojas pristato vaikams visas korteles. Vaikai meta kauliukus, pavadina iškritusį paveikslėlį ir prie kortelės PRADŽIA (START) užprogramuoja robotą pereiti prie to paties paveikslo, kaip ir metami kauliukai. Veiksmo metu vaikas bando pats užprogramuoti robotą, jei nepavyksta, prašo draugų pagalbos.



VAIKŲ VAIDMENYS	Derina žaidimo veiksmus. Jų eilė imtis veiksmų. Išsprendžia problemas. Bendradarbiauja siekdamas tikslo.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Mokytojas paaiškina sąvokas, jei vaikai jų nežino, užduoda klausimus ir paaiškina žaidimo taisykles. Stebi vaikų veiklą, kai vaikai susiduria su kliūtimi arba nesugeba išspręsti problemos, padeda, paaiškina kartu su vaikais.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	Šią veiklą galima atlikti ir su 5–6 metų vaikais, paruošus kauliuką ir kortas su kitais terminais: žemiau, tarp ir pan.
Nuorodos, jei yra	-

Pavasarinės pievos darželio kieme (vaikų grupei su robotu)

AMŽIAUS GRUPĖ	3–4 metai
VEIKLA SKIRTA	Vaikų grupei su robotu
AUTORIUS	Panevėžio r. Naujamiesčio lopšelis-darželis „Bitutė“
TRUKMĖ / LAIKAS	20–25 min.



REIKALINGOS MEDŽIAGOS	Robotas ir kilimėlis, kortelės su augalų nuotraukomis
APLINKOS PARUOŠIMAS	Kambarys 5 vaikams. Būtina turėti ramią aplinką, kad niekas nesiblaškytų.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Pasakys, kurie augalai iš paveikslėlių ant kilimėlio naudojami arbatai gaminti. Suras pasirinkto augalo nuotrauką. Suskaičiuos, kiek langelių robotui prireiks keliauti į pasirinktą langelį. Paspaus reikiamus mygtukus. Veiksmą kartoti tol, kol robotas pereis prie norimo vaisiaus ar daržovės.
VAIKŲ VAIDMENYS	Paeiliui atlikite užduotis, kalbėkite ir padėkite vieni kitiems.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Mokytojas pasako užduotis, padeda, stebi ir vertina, kas greičiau ir teisingiau atliko užduotis.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	Manome, kad individualiai ar mažoje grupėje vaikas gali geriau susikaupti ir teisingai atlikti užduotis.
Nuorodos, jei yra	-

Sekite ritmą (vaikų grupei be roboto)	
AMŽIAUS GRUPĖ	3–4 metai
VEIKLA SKIRTA	Grupei be roboto
AUTORIUS	Mine Gūntaş, Melisa Kızılkaya, Dilara Oral, Tevfik Fikret darželis, Turkija
TRUKMĖ / LAIKAS	30–40 min.
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	*Parenkti 5 vienetai visų rūšių kortelių, vaizduojančių ritmą, ir 1 vienetas pasikartojančio modelio kortelių (5 kortelių rinkiniai su ritmo vaizdais). *Kortelės, vaizduojančios ritmą:       Besikartojančio modelio kortelės:         



*Pakankamo dydžio kilimėlis kortelėms sudėti (gali būti kilpinė lenta su kabliukais, kilimėlis, putplastis arba lenta).



*Dvi dėžutės, žalia ir raudona, kuriose bus sudedamos kortelės (pasikartojančio modelio kortelės dedamos raudonoje, kortelės su ritmą vaizduojančiais paveikslėliais – žalioje dėžutėje.)

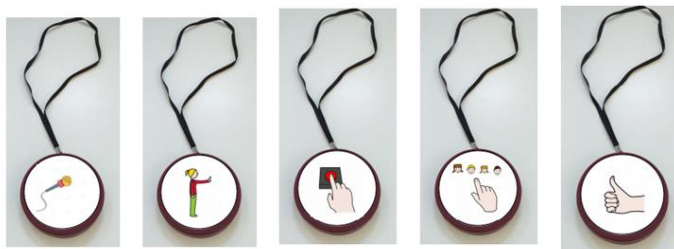
Žalia dėžutė



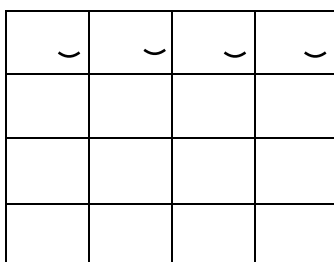
Raudona dėžutė



*Pakabukai, skirti paskirstyti vaidmenis grupėse (pranešėjas (-a), režisierius (-ė), žaidėjas (-a), treneris (-ė) ir teisėjas (-a))



*Tuščias stalas šypsenėlėms sudėti.



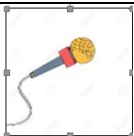
**APLINKOS
PARUOŠIMAS**

Vaikai turėtų būti tuščioje erdvėje, tinkamoje veiklai už klasės ribų, prižiūrint mokytojai (-ai).

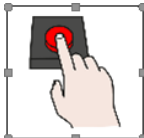
DETALUS

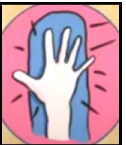
• Mokytojas stovi priešais 5 vaikų grupę.

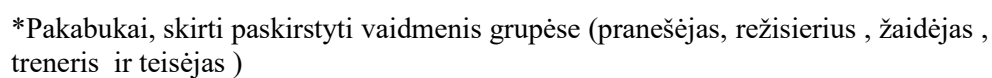


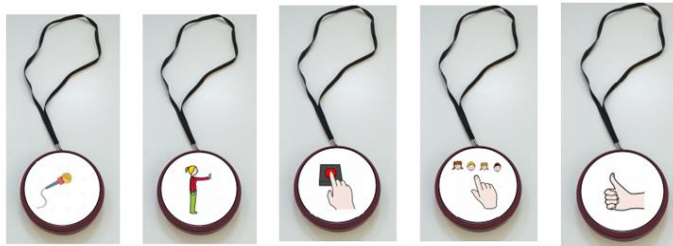
APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	• Dėžutės viduje esančios kortelės apžiūrimos, kad vaikai susipažintų su kortelėmis. Kortelėmis kuriami paprasti modeliai. 1 etapas • Kortelių žaidimas žaidžiamas su ritmu. • Vaikams duodamos kortelės su ritmo vaizdais. • Kiekvienas vaikas iš vaizdinių pasirenka 5 korteles. • Mokytojas (-a) iš raudonos dėžutės parenka modelio kortelę su ritmo vaizdais. • Vaikas, turintis kortelę modelio pradžioje, pradeda žaidimą. Jei šią kortelę turi daugiau nei vienas asmuo, pirmasis stebi, o kitas imasi veiksmų, kai ateina jo eilė. • Vaikas parodo kortelę, atlikdamas pavaizduotą ritmą. Už jo vaikas, turintis kortelę, kurią reikia išrikiuoti pagal modelį, parodo savo kortelę ir atlieka ritmą kortelėje. Žaidimas tęsiamas tol, kol baigiasi kortelės, esančios rankose. • Atlikus modelį, ritmas atliekamas kartu. • Viską įgyvendinus, ant kilpinės lentos su kabliukais sukuriamas modelis. • Tada, kai žaidimas bus žaidžiamas 1 etapą, atsižvelgdamas į vaikų pomėgius ir pageidavimus, mokytojas gali surinkti korteles ir vėl jas išdalyti. 2 etapas • Tada, kai vaikai įgyja ankstesnės veiklos patirties, mokytojas paskirsto medžiagą vaikams, kad galėtų atlikti vaidmenis. Atitinkamai vaikai atlieka trenerio, teisėjo, režisieriaus, pranešėjo ir žaidėjo vaidmenis. • Pranešėjas pasako ritmo modelį, žiūrėdamas į platformos paveikslėlius. Pavyzdžiui, „plojimas, pirštų spragtelėjimas“. • Žaidėjas suras modelių korteles, kad surūšiuotų pranešėjo nurodytą modelį. Pavyzdžiui, pranešėjas sako „plojimas, kelio bakstelėjimas, spragtelėjimas pirštais...“, žaidėjas ras vaizdą „ploja, baksteli kelią, spragtelė pirštais...“, kartodamas 3 kartus pagal modelio tvarką. • Treneris bus tas asmuo, kuris paprašys žaidėjo, kad padėtų ant lentos rasti ritmo korteles pagal pasikartojančio modelio taisyklę. Pasirinktas asmuo, surūšiuodamas modelį, įgyvendins pavaizduotą modelį. • Teisėjas bus tas asmuo, kuris pasakys, ar pasirinktos kortelės (kortelės lentoje) yra teisingos, ar grupei reikia iš naujo apsvarstyti pasirinkimą. Veikla bus tęsiama tol, kol nebus baigti pasikartojantys modeliai, esantys platformoje. • Direktorius pasirūpins, kad visi atliktų savo darbą ir palaikytų tvarką. • Vertinimą atlieka teisėjas, uždėdamas šypsenėlę ant šypsenėlių lentos.
VAIKŲ VAIDMENYS	• Pranešėjas  • Direktorius 



	• Treneris  • Teisėjas  • Žaidėjas 
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	• Aprūpina medžiagomis. • 1 etape paaiškina vaikams žaidimo taisykles ir išdalija korteles. • 2 etape pateikia vaidmenų pasiskirstymą, paaiškina su kiekvienu vaidmeniu susijusias užduotis. Tai stiprina vaikų veiklos procesą ir bendradarbiavimą.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	ĮVERTINIMAS: • Kaip jautėtės, kai kūrėme modelius su garsais? • Kuris ritmo modelis jums patiko labiausiai? • Jei norėtumėte sukurti kitokį modelį, kokį ritmą norėtumėte pridėti? • Ką dar galime naudoti, išskyrus ritmą, kad sukurtume modelį?
Nuorodos, jei yra	-

Sekite ritmą (vaikų grupei su robotu)	
AMŽIAUS GRUPĖ	3–4 metai
VEIKLA SKIRTA	Grupei su robotu
AUTORIUS	Mine Gūntaş, Melisa Kızılkaya, Dilara Oral, Tevfik Fikret darželis, Turkija
TRUKMĖ / LAIKAS	30–40 min.
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	*Parengti 5 vienetai visų rūšių kortelių, vaizduojančių ritmą, ir 1 vienetas pasikartojančio modelio kortelių (5 kortelių rinkiniai su ritmo vaizdais) *Kortelės, vaizduojančios ritmą:       Besikartojančio modelio kortelės:





*Tuščias stalas šypsenėlėms sudėti.

—	—	—	—

APLINKOS PARUOŠIMAS

Vaikas turėtų būti tuščioje erdvėje, tinkamoje veiklai už klasės ribų, prižiūrint mokytojiui.

DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?

- Mokytojas stovi su vaiku.
- Dėžutės viduje esančios kortelės apžiūrimos, kad vaikas susipažintų su kortelėmis. Kortelėmis kuriami paprasti modeliai.

1 etapas

- Kortų žaidimas žaidžiamas su ritmu.
- Vaikui duodamos kortelės su ritmo vaizdais.
- Vaikas iš vaizdinių pasirenka 5 korteles.
- Mokytojas iš raudonos dėžutės parenka modelio kortelę su ritmo vaizdais.
- Vaikas pradeda žaidimą. Vaikas parodo kortelę, atlikdamas pavaizduotą ritmą. Už jo stovintis mokytojas su kortele, kurią reikia išrikiuoti pagal modelį, parodo savo kortelę ir atlieka ritmą, pavaizduotą kortelėje. Žaidimas tęsiamas tol, kol baigiasi rankose esančios kortelės.
- Atlikus modelį, ritmas atliekamas kartu su mokytoju.
- Viską įgyvendinus, ant kilpinės lentos su kabliukais sukuriamas modelis.

2 etapas

- Vaikui įgijus ankstesnės veiklos patirties, mokytojas kloja platformą, kurioje bus naudojamas robotas. Išnagrinėjami vaizdiniai platformoje.
- Vaikui sakoma, kad roboto pradžios taškas yra švilpukas.
- Vaikas bus tas asmuo, kuris vadovaus robotui, kad jis atliktų pranešėjo nurodytą modelį.
- Mokytojas pasakys, ar pasirinktos kortelės (kortelės lentoje) yra teisingos, ar grupei reikia iš naujo apsvarstyti pasirinkimą. Veikla bus tęsiama tol, kol nebus baigti modelio variantai platformoje.



	Jeį užsiėmimo metu vaikas, koduodamas robotą, susiduria su užrašu ar mikrofono vaizdais platformoje:  Jeį robotas ateina čia, jis turi melodingai ištarti grupės draugo vardą:  Jeį robotas ateina čia, jis turi sudaryti modelį su 3 skirtingais grupės draugo bruožais (paslaugus, besišypsantis, mėlynakis...). • Vertinimą atlieka teisėjas, uždėdamas šypsenėlę ant šypsenėlių lentos.
VAIKŲ VAIDMENYS	Vaikas aktyviai dalyvauja veikloje, pats priima sprendimus.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	• Aprūpina medžiagomis. • 1 etape paaiškina vaikui žaidimo taisykles ir išdalija kortas. • Tai stiprina vaikų veiklos procesą ir bendradarbiavimą.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	ĮVERTINIMAS: • Kaip jautėtės, kai kūrėme modelius su garsais? • Kuris ritmo modelis jums patiko labiausiai? • Jeį norėtumėte sukurti kitokį modelį, kokį ritmą norėtumėte pridėti? • Ką dar galime naudoti, išskyrus ritmą, kad sukurtume modelį?
Nuorodos, jeį yra	-

Rūšiavimo žaidimas (vaikų grupei be roboto)	
AMŽIAUS GRUPĖ	3–4 metai
VEIKLA SKIRTA	Grupei be roboto
AUTORIUS	Nazmiye TAŞYARAN, Deniz Sultan ŞAHBAZ, Yeşilevler darželis, Turkija
TRUKMĖ / LAIKAS	30–40 min.



REIKALINGOS MEDŽIAGOS

Atliekų perdirbimo nuotraukos, atliekų perdirbimo šiukšliadėžių nuotraukos, atitikties lenta, vertinimo lenta, geltona, žalia ir mėlyna užduočių kortelės.



Stiklo atliekos



Popieriaus atliekos



Plastiko atliekos

* Nuotraukos su atliekomis parengtos su tos pačios spalvos rėmeliu kaip ir šiukšliadėžė, į kurią jos bus išmetamos. Pavyzdžiui, stiklo atliekų kraštai įrėminti žaliu kartonu, popieriaus atliekų kraštai – mėlynu, o plastiko atliekų kraštai – geltonu.



	 Atliekų perdirbimo šiukšliadėžės
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Mokytojas atneša atliekų šiukšliadėžes, kurias pakabina ant kabliukų ir kilpinės lentos, ir nurodo vaikams jas apžiūrėti. Tada jis viduryje padeda dėžutę su perdirbamų atliekų nuotraukomis. Vaikai renka atliekų nuotraukas ir su savo užduočių kortelėmis meta jas į atitinkamą šiukšlių dėžę. Pavyzdžiui, vaikas, pasirinkęs mėlyną kortelę, surenka popieriaus atliekas ir išmeta jas į mėlyną šiukšlių dėžę. Vaikas, pasirinkęs žalią užduočių kortelę, suranda stiklo atliekų paveikslėlius ir meta juos į žaliųjų šiukšlių dėžę. Vaikas, gavęs geltoną užduočių kortelę, suranda plastikinių atliekų paveikslėlius ir meta juos į geltoną šiukšlių dėžę. Kiti vaikai pateikia atsiliepimus apie teisingą užduoties atlikimą. (Nuotraukos su atliekomis anksčiau buvo įklijuotos ant tos pačios spalvos kartono kaip šiukšlių dėžė.) 



	1. Vaikas pasirenka užduoties kortelę  2. Jis suranda su kortele susijusias nuotraukas  3. Jis išmeta jas į atitinkamą atliekų perdirbimo šiukšliadėžę
VAIKŲ VAIDMENYS	Tos pačios rūšies atliekų surinkimas ir išmetimas į atitinkamą atliekų perdirbimo šiukšliadėžę. Vaikai, išskyrus žaidėjus, tikrina, ar žaidėjas teisingai surenka visas atliekas. Jie pateikia pasiūlymus žaidėjui tais atvejais, kai jie nėra teisingi.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Mokytojas veikia kaip vadovas. Jis veda vaikus per atitikimo žaidimą.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	ĮVERTINIMAS. Žaidimo metu vaikas turi įsivertinti, ar atliekos yra tinkamoje šiukšliadėžėje, ar ne. Vaikai kartu vertina rezultatus. Kiekvienas vaikas ant vertinimo lentos uždeda šypsenėlę.
Nuorodos, jei yra	-

Perdirbimo žaidimas (vaikų grupei su robotu)	
AMŽIAUS GRUPĖ	3–4 metai
VEIKLA SKIRTA	Grupei su robotu
AUTORIUS	Nazmiye TAŞYARAN, Deniz Sultan ŞAHBAZ, Yeşilevler darželis, Turkija
TRUKMĖ / LAIKAS	30–40 min.



REIKALINGOS MEDŽIAGOS

Atliekų perdirbimo nuotraukos, atliekų perdirbimo šiukšliadėžių nuotraukos, atitikties lenta, vertinimo lenta, geltona, žalia ir mėlyna užduočių kortelės.



Stiklo atliekos



Popieriaus atliekos



Plastiko atliekos

* Nuotraukos su atliekomis parengtos su tos pačios spalvos rėmeliu kaip ir šiukšliadėžė, į kurią jos bus išmetamos. Pavyzdžiui, stiklo atliekų kraštai įrėminti žaliu kartonu, popieriaus atliekų kraštai – mėlynu, o plastiko atliekų kraštai – geltonu.



Atliekų perdirbimo šiukšliadėžės



Roboto platforma

APLINKOS PARUOŠIMAS

Su vaikais kalbama apie tai, kokias atliekas galima perdirbti. Aptariama, kodėl šios atliekos turėtų būti perdirbamos ir kokią poveikį jos daro mūsų gamtai ir pasauliui. Su perdirbimu susijusios reklamjuostės nagrinėjamos išmaniojoje lentoje. Atnešamos medžiagos, kurios bus naudojamos veiklos metu. Jos dedamos ant stalo, o lentos pakabinamos ten, kur vaikai gali jas pasiekti.

DETALUS APIBŪDINIMAS

Kaip veikla
įgyvendinama?

Mokytojas atneša atliekų šiukšliadėžes, kurias pakabina ant kabliukų ir kilpinės lentos, ir nurodo vaikams jas apžiūrėti. Tada jis viduryje padeda dėžutę su perdirbamų atliekų nuotraukomis. Vaikai renka atliekų nuotraukas ir su savo užduočių kortelėmis meta jas į atitinkamą šiukšlių dėžę. Pavyzdžiui, vaikas, pasirinkęs mėlyną kortelę, surenka popieriaus atliekas ir išmeta jas į mėlyną šiukšlių dėžę. Vaikas, pasirinkęs žalią užduočių kortelę, suranda stiklo atliekų paveikslėlius ir meta juos į žaliųjų šiukšlių dėžę. Vaikas, gavęs geltoną užduočių kortelę, suranda plastikinių atliekų paveikslėlius ir meta juos į geltoną šiukšlių dėžę. Kiti vaikai pateikia atsiliepimus apie teisingą užduoties atlikimą. (Nuotraukos su atliekomis anksčiau buvo įklijuotos ant tos pačios spalvos kartono kaip šiukšlių dėžė.)

1. **Vaikas pasirenka užduoties kortelę.**





2. Jis suranda su kortele susijusias nuotraukas



3. Jis išmeta jas į atitinkamą atliekų perdirbimo šiukšliadėžę



Po to, kai visi vaikai dirbo su užduočių kortelėmis, roboto platforma išimama ir padedama ant žemės. Maišelyje yra spalvotos kortelės. Kiekvienas vaikas pasirenka kortelę (žalia = stiklas, mėlyna = popierius, geltona = plastikas). Vaikas, pasirinkęs savo kortelę, pasako, kokia jo užduotis ir eina pas robotą. Vaiko, pasirinkusio mėlyną, užduotis yra surinkti popieriaus atliekas ir nunešti jas į popieriaus perdirbimo šiukšlių dėžę. Geltoną kortelę pasirinkusio vaiko užduotis yra surinkti plastiko atliekas ir nunešti jas į plastiko perdirbimo šiukšlių dėžę. Vaikas, pasirinkęs žaliają kortelę, turi išnešti stiklo šiukšles į stiklo perdirbimo šiukšliadėžę.

Jei žaidimą reikia šiek tiek apsunkinti atsižvelgiant į vaikų išsivystymo lygį, jį galima žaisti taip;

„Žaidėjas vaikas paima visas 3 užduočių korteles. Jis koduoja robotą, kad platformoje rastų 3 susijusias korteles. Pavyzdžiui, vaikas pasirenka geltoną, žalia ir mėlyną užduočių korteles. Jis koduoja robotą, kad surinktų vieną iš plastiko, stiklo ir popieriaus atliekų nuotraukų ant roboto platformos. Vaikas išmeta 3 surinktas atliekų nuotraukas į 3 atskiras dėžes.

Visi vaikai mokomi naudotis robotu naudojant užduočių korteles.

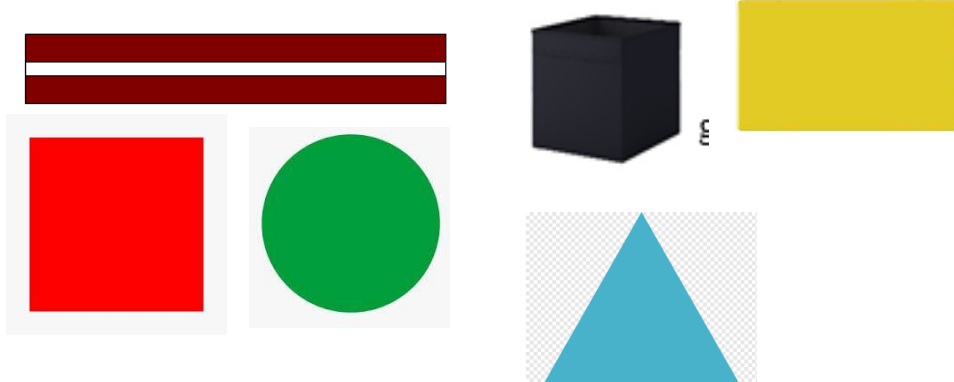


VAIKŲ VAIDMENYS

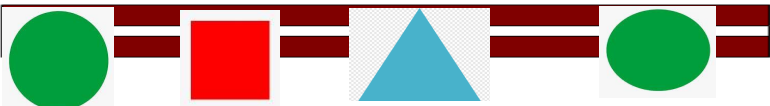
Tos pačios rūšies atliekų surinkimas ir išmetimas į atitinkamą atliekų perdirbimo



	šiukšliadėžę. Vaikai, išskyrus žaidėjus, tikrina, ar žaidėjas teisingai surenka visas atliekas. Jie pateikia pasiūlymus žaidėjui tais atvejais, kai jie nėra teisingi.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Mokytojas veikia kaip vadovas. Jis veda vaikus per atitikimo žaidimą.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	ĮVERTINIMAS. Žaidimo metu vaikas turi įsivertinti, ar atliekos yra tinkamoje šiukšliadėžėje, ar ne. Vaikai kartu vertina rezultatus. Kiekvienas vaikas ant vertinimo lentos uždeda šypsenėlę.
Nuorodos, jei yra	-

Formos modeliai (vaikų grupei be roboto)	
AMŽIAUS GRUPĖ	3–4 metai
VEIKLA SKIRT	Grupei be roboto
AUTORIUS	Melda Ersoy, İdeal Çocuk darželis, Turkija
TRUKMĖ / LAIKAS	30–40 min.
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	Geometrinių formų paveikslėliai, 1 dėžutė, kabliukas ir kilpinė lenta 
APLINKOS PARUOŠIMAS	Kabliukas ir kilpinė lenta bei geometrinių formų dėžutės atnešamos į klasės aplinką. Kortelės su geometrinių figūrų atnešamos į klasę ir pereinama prie įžanginio veiklos etapo.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Mokytojas pasako vaikams, kad jie žais žaidimą, vaikai sėdi ratu. Parodytos parengtos kortelės su kvadrato, trikampio, stačiakampio, elipsės, penkiakampio formomis. Žaidžiantis vaikas pažymimas ir jam duodama kortelė. Vaikas pradeda vaikščioti už apskritimo ribų sakdamas šios kortelės formos ypatybę, o mokytojas groja muziką. Vaikas palieka kortelę už draugo (-ės) ir pradeda vyti po to, kai draugas pasako tokios formos bruožą. Paskui, žaidimui vykstant tokiu būdu, kai visi vaikai pažymėti, pradedamas kitas etapas. Rodomas modelis ant grindų ir pradedamas pokalbis, užduodant vaikams klausimus apie šį modelį. Mokytojas paskirsto vaidmenis vaikams ir prasideda kitas etapas. Paskirsčius vaidmenis pranešėjas pasako geometrinių formų modelį su taisyklėmis 2-1, 2-2 arba 3-1 ( arba ), o kiti vaikai bando sukurti

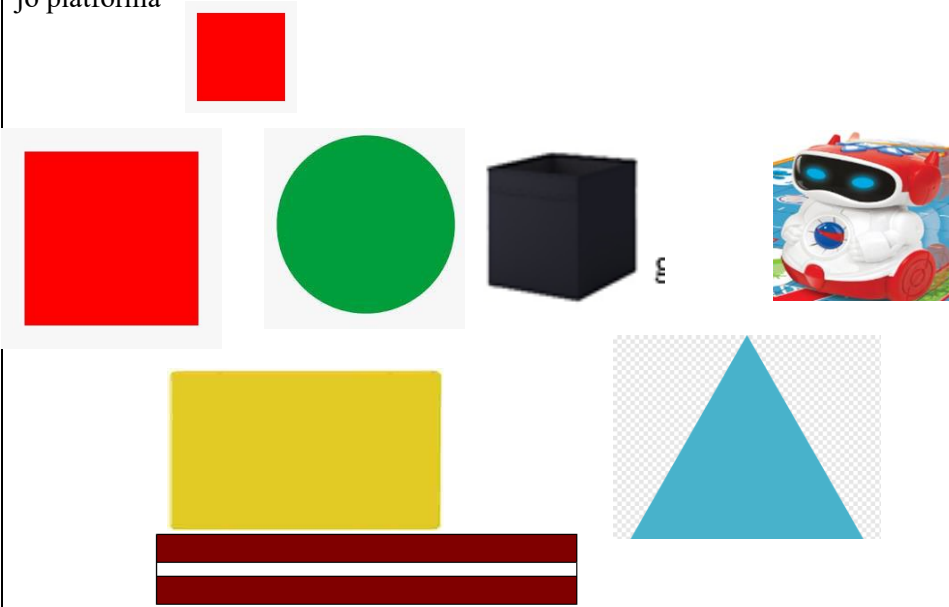


	ši modelį naudodamiesi kabliukais ant kilpinės lentos, veikdami pagal savo vaidmenis. Geometrinės figūros yra dėžutėje, o žaidėjas dėžutėje randa geometrinę formą, susijusią su modeliu, ir padeda ją ant kabliuko ir kilpinės lentos. Vaidmenys keičiasi tol, kol kiekvienas vaikas vieną kartą tampa kalbėtoju (-a).  Vaikai teisingai deda figūras ant kabliukų ir kilpinės lentos pagal pateiktą modelio pavyzdį.
VAIKŲ VAIDMENYS	Pranešėjas: sukuria modelį naudodamas dėžutėje esančias geometrines figūras. Žaidėjas: randa modelio formas, kurias iš dėžutės pasakė vaikas kalbėtojas, padeda jas ant kabliuko ir kilpinės lentos. Treneris: nurodo žaidėjui, kokias geometrines figūras rasti, ir primena taisyklę. Teisėjas: eina prie lentos su pranešėju ir aptaria modelio taisyklės teisingumą. Direktorius: aiškiai valdo šį procesą.
VAIKŲ VAIDMENYS	Tos pačios rūšies atliekų surinkimas ir išmetimas į atitinkamą atliekų perdirbimo šiukšliadėžę. Vaikai, išskyrus žaidėjus, tikrina, ar žaidėjas teisingai surenka visas atliekas. Jie pateikia pasiūlymus žaidėjui tais atvejais, kai jie nėra teisingi.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Mokytojas veikia kaip vadovas. Jis veda vaikus per atitikimo žaidimą.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	ĮVERTINIMAS. Žaidimo metu vaikas turi įsivertinti, ar atliekos yra tinkamoje šiukšliadėžėje, ar ne. Vaikai kartu vertina rezultatus. Kiekvienas vaikas ant vertinimo lentos uždeda šypsenėlę.
Nuorodos, jei yra	

Formos modeliai (vaikų grupei su robotu)

AMŽIAUS GRUPĖ	3–4 metai
VEIKLA SKIRTA	Grupei su robotu
AUTORIUS	Melda Ersoy, İdeal Çocuk darželis, Turkija
TRUKMĖ / LAIKAS	30–40 min.



REIKALINGOS MEDŽIAGOS	Geometrinių formų paveikslėliai, 1 dėžutė, kabliukas, kilpinė lenta, robotas Doc ir jo platforma 
APLINKOS PARUOŠIMAS	Kabliukas ir kilpinė lenta bei geometrinių formų dėžutės atnešamos į klasę. Kortelės su geometrinėmis figūromis atnešamos į klasę ir pereinama prie įžanginio veiklos etapo.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	1 etapas Mokytojas pasako vaikams, kad jie žais žaidimą, vaikai sėdi ratu. Parodomos parengtos kortelės su kvadrato, trikampio, stačiakampio, elipsės, penkiakampio formomis. Žaidžiantis vaikas pažymimas ir jam duodama kortelė. Vaikas pradeda vaikščioti už apskritimo ribų sakdamas šios kortelės formos ypatybę, o mokytojas groja muziką. Vaikas palieka kortelę už draugo (-ės) ir pradeda vytis po to, kai draugas pasako tokios formos bruožą. Paskui, žaidimui vykstant tokiu būdu, kai visi vaikai pažymėti, pradedamas kitas etapas. Rodomas modelis ant grindų ir pradedamas pokalbis, užduodant vaikams klausimus apie šį modelį. Mokytojas paskirsto vaidmenis vaikams ir prasideda kitas etapas. Paskirsčius vaidmenis pranešėjas (-a) pasako geometrines formas modelį su taisyklėmis 2-1, 2-2 arba 3-1( arba ), o kiti vaikai bando sukurti šį modelį naudodamiesi kabliukais ant kilpinės lentos, veikdami pagal savo vaidmenis. Geometrinės figūros yra dėžutėje, žaidėjas (-a) dėžutėje randa geometrinę formą, susijusią su modeliu, ir padeda ją ant kablio ir kilpos lentos. Vaidmenys keičiasi tol, kol kiekvienas vaikas vieną kartą tampa kalbėtoju (-a).  Vaikai teisingai deda figūras ant kabliukų ir kilpinės lentos pagal pateiktą modelio pavyzdį.



	 2 etapas Vaidmenys paskirstomi po to, kai robotas Doc ir lenta padedami ant grindų. Ant lentos dedamos atitinkamos geometrinės figūros. Kalbėtojas pasako modelį pagal anksčiau nurodytas taisykles. Pagal savo vaidmenis vaikai perkelia robotą Doc pagal modelio taisyklę. Ant kabliuko ir kilpinės lentos vienas po kito dedamas modelis, kuris buvo pasakytas pranešėjui, ir modelis, kuriuo buvo užkoduotas robotas. Vėliau lyginama ir vertinama. Kiekviename etape vaidmenys keičiami, o veikla baigiasi 5-ojo etapo pabaigoje.
VAIKŲ VAIDMENYS	Pranešėjas: sukuria modelį naudodamas dėžutėje esančias geometrines figūras. Žaidėjas: randa formas, susijusias su pranešėjo papasakotu modeliu, ir koduoja robotą. Treneris: ant lentos padeda pranešėjo nurodytą modelį ir modelį, kuriame yra užkoduotas robotas. Teisėjas: drauge su pranešėju patikrina, ar robotas teisingai užkoduotas. Direktorius: aiškiai valdo šį procesą.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Mokytojas atlieka tam tikrą vaidmenį, kol vaikai atlieka savo vaidmenis. Jis paruošia mediją ir lentas. Įžanginėje veiklos stadijoje jis supažindina vaikus su modeliais ir palaiko juos kuriant modelio taisykles.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	VERTINIMAS: • Kur kasdieniame gyvenime susiduriame su geometrinėmis figūromis? • Ar pastebėjote vaizdą / objektą / situaciją, kurią galime pavadinti jūsų gyvenimo modeliu? • Ką gyvenime galime paaiškinti modeliais? • Su kokiais sunkumais susidūrėte atlikdami savo vaidmenį? • Ką norėtumėte pakeisti užsiėmimo metu?
Nuorodos	-

Parašyk savo vardą naudojant magnetą (vaikų grupė su robotu)	
AMŽIUS	4 metai
VEIKLA SKIRTA	5–6 vaikų grupė ir robotukai
AUTORIUS	Italijos mokytojai
TRUKMĖ	3 užsiėmimai per mėnesį: - supažindinimas su magnetu ir jo savybėmis; - pasidalijimas jau turimomis žiniomis (vadovaujant auklėtoji (-ai)); - darbo kampelių steigimas, juose vaikai gali eksperimentuoti panaudodami naujas žinias.
Priemonės	• magnetai; • kartonas;



	• sąvaržėlės; • pieštukai; • klėjai; • žirklės; • popieriaus aplankai; • piešiniai; • trintukas; • drožtukas; • robotas.
	Prieš užsiėmimo pradžią siūlome kelias minutes skirti arba sąmoningam kvėpavimui tobulinti, arba pažiūrėti trumpą filmuką apie bendradarbiavimą ir komandinį darbą. Rami nuotaika padeda užtikrinti saugią veiklos aplinką bei aktyvų dalyvavimą joje. https://www.youtube.com/watch?v=U2U6WfBovAE https://www.youtube.com/watch?v=gQiaAb6VGt8 https://www.youtube.com/watch?v=lxHwyz3pmGI https://www.youtube.com/watch?v=hP0YE76e5Ks
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Pradžioje motyvuokite, pvz., apibūdinkite magneto sąvoką bei jo savybes. Pradėsime pasaka „Magnezijos piemenų paslaptis“ Anglų k.: https://www.youtube.com/watch?v=CqlFvFN1Nk https://www.youtube.com/watch?v=yZrdkZVbZOk Ispanų k.: https://www.youtube.com/watch?v=8g718fepBIQ Galima pristatyti pasaką naudojant įmagnetintus daiktus. Kitos veiklos: nupieškite pasakos veikėjus (piemenį Magnetą, ...); išbandykite jau turimas vaikų žinias (vadovauja auklėtojas (-a)). Priemonės išdėstytos keturiuose kampuose, vaikai gali liesti, stebėti ir eksperimentuoti: 1 kampas. Daiktai, kuriuos magnetas arba traukia, arba ne. Padėkite kelis magnetus ir skirtingus metalo bei nemetalo objektus. 2 kampas. Magneto traukos jėga. Naudokite, pvz., buteliukus ar pakavimo priemones (tik iš perdirbamų medžiagų) su varžteliu viduje ir tuščius. Popieriaus aplankas su sąvaržele ir be jos. Jei reikia, užduodamas klausimus (kas atsitinka? ar galite rasti skirtumus? ...) mokytojas gali skatinti vaikus stebėti bei atrasti. 3 kampas. Dviejų magnetų traukos atstumas. Pakabinkite 2–3 magnetus skirtingais vaikams pasiekiamais atstumais. 4 kampas. Žaidimai su magnetais. Automobilių lenktynės su magnetais: kiekvienas automobiliukas turi magnetą, o naudodami kitą magnetą vaikai privers jį judėti (stūmimo jėgos sąvoka). Žvejojimas: žuvis ar jūrų žvaigždė turi geležies gabaliuką, o meškerė – magnetuką (traukos jėga). Vaikai, susipažindami su medžiagomis bei jų savybėmis, dalijasi savo pastebėjimais. Atlikę eksperimentą su magnetais ir pasidaliję pastebėjimais vaikai individualiai pradeda kurti savo vardą (gali piešti ant popieriaus arba naudoti sąvaržėles ir t. t.) Tada kiekvienas vaikas „parašo“ savo vardą judindamas pasirinktą priemonę magnetu.



	Pasibaigus užsiėmimui skirkite laiko veiklos analizei, leiskite vaikams paaiškinti apie atliktą darbą, ko išmoko, kas buvo sunkiausia ir t. t.
VAIKŲ VAIDMENYS	Jeigu vaikai niekada anksčiau nenaudojo roboto, rekomenduojame pradėti nuo neįjungto į tinklą varianto, kad suvoktų roboto mechanizmą ir suprastų savo vaidmenį grupinėje veikloje, pvz., jei vaikai anksčiau nenaudojo roboto, mokytojas supažindina su robotu užduodamas klausimus: kas yra robotas? Kam jis reikalingas? Supažindinus su robotu, galima pradėti jį programuoti. Pradžioje net nereikia jokios priemonės, net roboto. Sudarome 4–5 vaikų grupes ir kiekvienam vaikui skiriame tam tikrą vaidmenį. Programuotojas: atsakingas už roboto judėjimą, paspaudžiant tam tikrus kūno taškus: - spustelėjimas nugaroje reiškia žingsnį pirmyn; - dešinio peties – posūkis dešinėn be pasisukimo; - kairio peties – posūkis kairėn be pasisukimo; - galvos palietimas reiškia pradėti judėti pagal komandas. Robotas: vaikas, vykdančias programautojo komandas. Pržiūrėtojai: jie ant grindų piešia rodykles, rodančias, kaip juda robotas. Jei vaikai žino, kaip veikia robotas, sugrupuokite vaikus į 4–5 vaikų grupes ir paaiškinkite tolimesnę veiklą, akcentuojant, kad visada vaikai dirbtų grupėje, o ne individualiai. Paskirkite kiekvienam vaikui vaidmenį su labai aiškiomis taisyklėmis. Galimi vaidmenys: Programuotojas: nuspręskite komandų seką ir bendraukite su vykdytojo vaidmenį turinčiu vaiku. Kontrolierius: stebi, ką sako programautojas, ir užsirašo arba piešia komandų seką; gali duoti pasiūlymų. Vykdytojas: spaudžia mygtukus pagal programautojo nurodymus. Koordinatorius: budriai stebi tvarką ir posūkių eiliškumą. Atstovas: vaikas, kuris praneša ir aiškina visą užduotį savo grupei.
MOKYTOJO VAIDMUO	Turi visas reikalingas priemones ir pateikia jas grupei. Sukuria pradinę motyvuojančią situaciją ir leidžia vaikams žaisti bei tyrinėti. Palaiko pastebėjimus ir skatina vaikus spręsti iššūkius arba užduodama klausimą, arba pasiūlydama vieną ar kitą priemonę. Stebi eigą ir bet kuriuo metu gali pagelbėti. Rodo atvirą bei teigiamą nuostatą reikalavimams, vaikų poreikiams bei jų veiklai ir nuoširdų domėjimąsi jų veikla. Linksmi pristato bei padeda vykdyti visą veiklą. Padeda surinkti ir sutvarkyti priemones bei darbinę aplinką. Vadovauja diskusijai apie patirtis.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	Vertinimas: Mokytojams: atsakykite į šiuos klausimus: - prieš veiklą: ko planuojate išmokyti, ko vaikai išmoks. - po veiklos: ko vaikai iš tikrųjų išmoko? Vaikams:



	- savęs vertinimas (vaikai kalba, ar jiems patiko veikla, ar ne, kiek jiems buvo smagu, apibūdina vieną ar kitą emociją ir t. t.); - bendras vertinimas: vaikai gali naudoti magnetą tiek klasėje, tiek namie; - paaiškinti kitai vaikų grupei, ko išmoko.
NUORODOS, JEI YRA	Adaptuota iš „Erasmus+“ Botstem projekto „Robotics and STEM Education for children and primary schools toolkit“ (www.botstem.eu).

Pasaka apie sraigę (vaikų grupei be roboto)																										
AMŽIUS	3–4 metai																									
VEIKLA SKIRTA	Vaikų grupei be robotų																									
AUTORIUS	Agnese Tombesi – Renata Dal Monte																									
TRUKMĖ	Skaitymas 10 min. Veikla: tiek, kiek reikia vaikams																									
PRIEMONĖS	Pasaka, aikštelė, apjuosta lipnia juoste, arba apskritimas.																									
PASIRUOŠIMAS	Pasaka: vaikai sėdi ant grindų ir klausosi pasakos. Veikla (žaidimas): auklėtojas (-a) paruošia lentelę ant grindų su lipnia juoste ir ant jos sudeda paveikslėlius su vabzdžiais (susijusiais su pasaka), pažymi žaidimo pradžią ir kliūtis: <table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> Kortelės atspėti gyvūnams. Vaikas paima kortelę dešinėje. Joje jis mato kai kurias gyvūno dalis, pvz., letenas, snapą ar sparnus ir t. t. Iš jų jis turi spėti, koks tai gyvūnas. Pasitikrinti galima paėmus kortelę kairėje.																									
																										
																										
																										
																										
																										



DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	1 etapas. Vaikai klauso pasakos. 2 etapas. Žaidimas. Vaikas paima kortelę ir iš kelių detalių turi spėti, koks tai gyvūnas. Jeigu atspėja ir įvardija, jis eina prie pradžios taško, nupiešto ant grindų lentelėje. Vaikas eina užrištomis akimis prie „savo“ gyvūno, todėl reikia draugų pagalbos. Pradžioje auklėtojas (-a) parenka vieną vaiką, kuris sakys „kairė“, kai reikia pasukti kairėn, ir „dešinė“, kai reikia pasukti į tą pusę. Visi kiti sako „pirmyn“ arba „atgal“. Žaidimo pabaigoje vaikas atverčia kortelę ir pasitikrina atsakymą.
VAIKŲ VAIDMENYS	Visi kartu klausosi pasakos. Veikla: • Vienas vaikas žaidžia nupieštoje aikštelėje – išsirenka kortelę, spėja gyvūną ir užrištomis akimis draugų padedamas eina prie „savo“ gyvūno. • Vienas vaikas patikrina atsakymą atversdamas kortelę. • Viena mergaitė sako „kairė“. • Vienas berniukas sako „dešinė“. Likusieji sako „pirmyn“ arba „atgal“.
MOKYTOJO VAIDMUO	Skaito pasaką ir paaiškina žaidimo taisykles.
PAPILDOMOS PRIEMONĖS	Pasaka apie sraigę <i>Kartą vasarą augo labai puikus daržas. Ir jame gyveno mažytė sraigė. Vieną dieną ji rado salotos lapą ir jau norėjo valgyti, bet staiga lapas dingo.</i> <i>Tuomet ji ėmė ieškoti kito lapo.</i> <i>Jai pavyko rasti dar vieną sultingą lapą, bet po kelių dienų ir tas dingo!</i> <i>Taigi, ji vėl ieškojo kito lapo.</i> <i>– Oi! Po tuo lapu matau vikšrą! – pasakė ji.</i> <i>– Ar galėčiau suvalgyti gabalėlį to gražiojo lapo? – paklausė sraigė.</i> <i>– Ne, jis mano, – atsakė vikšras.</i> <i>– Bet jis toks didelis! – pasakė sraigė.</i> <i>– Aš pasakiau ne!</i> <i>Ir taip jie pradėjo bartis ir ginčytis. Visi gyviai subėgo jų paklausti!</i> <i>Ten buvo bitelės, laumžirgiai, skruzdėlės, boružės, svirpliai, driežai, paukščiai ir net uodai!</i> <i>Laumžirgiai ir paukščiai net sutūpė ant žiedų jų pasiklausti. Boružės taip pat tupėjo ant šakelės ir klausėsi.</i> <i>Na, o vorai nepanoro jų klausytis ir nusprendė numegzti voratinklį ir uždėti jiems ant burnų. Uodams ir driežams jie mažai terūpėjo, nekreipė dėmesio. – Visi dirba ir bendrauja, – tarė bitė.</i> <i>– Arba susiranda trupinėlių ar sėklytę, taigi visi turi ką valgyti, – pasakė skruzdėlė.</i> <i>Tada vienas iš svirplių ėmė šnekėti:</i>



– Brangūs draugai, mes visi gyvename tame darže ir todėl turime dalytis viskuo, kas jame auga. Tiesiog puiku kartu valgyti, tada kartu ilsėtis po tuo pačiu lapu. Tu visada gali kam nors padėti ir su kuo pasikalbėti. Netgi galima pajuokauti!

Mažoji sraigė pasižiūrėjo į vikšrą, o vikšras į ją.

Jie nusišypsojo vienas kitam ir nuo šiol žinojo, kad kartu valgyti ar ilsėtis daug smagiau negu po vieną!

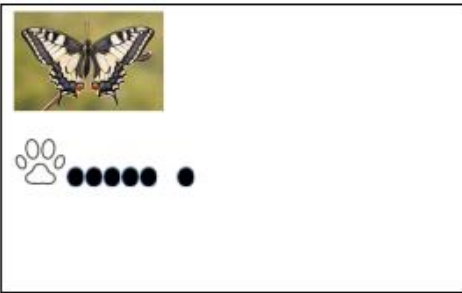


Kortelės







	 
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	-

Pasaka apie sraigę (vaikų grupei su robotu)	
AMŽIUS	3–4 metai
VEIKLA SKIRTA	Grupei vaikų su robotais
AUTORIUS	Agnese Tombesi – Renata Dal Monte
TRUKMĖ	Skaitymas 10 min. Veikla su robotu: tiek, kiek reikia
REIKALINGOS PRIEMONĖS	Trumpa pasaka. Edukacinis robotukas „Clementoni“ („Doc“, „SuperDoc“, „Mind Designer“). Kortelės atspėti gyvūnus. Vaikas paima kortelę ir mato paveikslėlį tik dešinėje. Jame yra užuominos apie tą gyvūną (kiek letenų, skrenda ar bėga ir t. t.). Paveikslėlis kairėje parodo tą gyvūną. Lenta žaidimui su robotu:



PASIRUOŠIMAS	Vaikai sėdi ant grindų, kol auklėtojas (-a) skaito pasaką. Veikla: vaikas guli ant grindų ir žaidžia su robotu.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Vaikai klausosi pasakos ir paskui žaidžia su robotu. Žaidimas. Vienas vaikas pasirenka kortelę iš kairės ir iš užuominų ar piešinėlio turi spėti, koks tai gyvūnas (kortelės dešinėje). Įvardijus gyvūną, vaikai nusprendžia, kas programuos robotą, turintį nueiti iki to gyvūno lentelėje. Vaikai turi būti labai atidūs, nes robotas negali eiti į kvadratėlius, kuriuose yra „duobė“. Jeigu robotas „įkrenta“ į duobę, grupė turi pradėti žaidimą iš naujo. Žaidimo pabaigoje vaikai gali atversti korteles ir patikrinti, ar tai iš tikrųjų tas gyvūnas.
Vaikų vaidmenys	Vaikai klausosi pasakos. Grupė sprendžia, kas programuos robotą, ir toliau laikosi žaidimo taisyklių.
Mokytojo vaidmuo	Skaito pasaką ir paaiškina žaidimo taisykles.
PAPILDOMI ŠALTINIAI	Pasaka apie sraigę <i>Kartą vasarą augo labai puikus daržas. Ir jame gyveno mažytė sraigė. Vieną dieną ji rado salotos lapą ir jau norėjo valgyti, bet staiga lapas dingo. Tuomet ji ėmė ieškoti kito lapo. Jai pavyko rasti dar vieną sultingą lapą, bet po kelių dienų ir tas dingo! Taigi, ji vėl ieškojo kito lapo.</i> – Oi! Po tuo lapu matau vikšrą! – pasakė ji. – Ar galėčiau suvalgyti gabalėlį to gražiojo lapo? – paklausė sraigė. – Ne, jis mano, – atsakė vikšras. – Bet jis toks didelis! – pasakė sraigė.



– Aš pasakiau ne!

Ir taip jie pradėjo bartis ir ginčytis. Visi gyviai subėgo jų paklausti!

Ten buvo bitelės, laumžirgiai, skruzdėlės, boružės, svirpliai, driežai, paukščiai ir net uodai!

Laumžirgiai ir paukščiai net sutūpė ant žiedų jų pasiklausyti. Boružės taip pat tupėjo ant šakelės ir klausėsi.

Na, o vorai nepanoro jų klausytis ir nusprendė numegzti voratinklį ir uždėti jįems ant burnų. Uodams ir driežams jie mažai terūpėjo, nekreipė dėmesio. – Visi dirba ir bendrauja, – tarė bitė.

– Arba susiranda trupinėlių ar sėklytę, taigi visi turi ką valgyti, – pasakė skruzdėlė. Tada vienas iš svirplių ėmė šnekėti:

– Brangūs draugai, mes visi gyvename tame darže ir todėl turime dalytis viskuo, kas jame auga. Tiesiog puiku kartu valgyti, tada kartu ilsėtis po tuo pačiu lapu. Tu visada gali kam nors padėti ir su kuo pasikalbėti. Netgi galima pajuokauti!

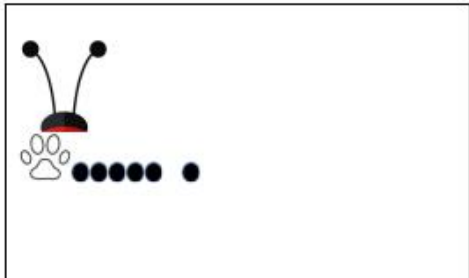
Mažoji sraigė pasižiūrėjo į vikšrą, o vikšras į ją.

Jie nusišypsojo vienas kitam ir nuo šiol žinojo, kad kartu valgyti ar ilsėtis daug smagiau negu po vieną!

Kortelės:





		
		
PASTABOS	-	
REKOMENDACIJOS	-	

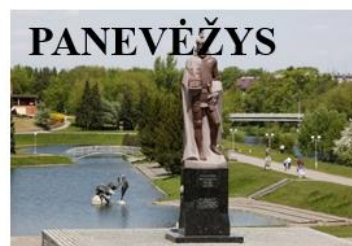
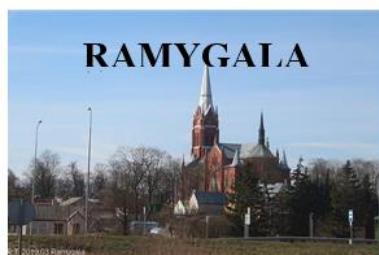


PEARL veiklos vaikams nuo 5 iki 6 metų

Ugdomųjų veiklų su 5–6 metų amžiaus vaikais tikslas yra skatinti emocijų ugdymo ir empatiškos mokymosi aplinkos tobulinimą naudojant robotą, kaip įtraukiančią priemonę, kuri spartina ugdymo(si) procesus ir daro įtaką komunikacijos ir įtraukties procesams. Didaktiniu požiūriu ši veikla taip pat supažindina su kompiuterinio mąstymo ir programavimo pagrindais. Ugdomosios veiklos gali kelti iššūkių mokiniams, todėl bus galima stebėti reakcijas (teigiamas ar neigiamas) iki frustracijos, kylančias emocijas ir poveikį komunikacijai bei įtraukčiai.

Robotas, naudojamas mažoje grupėje tam tikrose veiklose, skatina emocijų tobulinimą ir kuria artimą mokymosi aplinką.

Kelionė į sostinę (vaikų grupei be roboto)	
AMŽIAUS GRUPĖ	5–6 metai
VEIKLA SKIRTA	Grupei be roboto
AUTORIUS	Panevėžio r. Dembavos lopšelis-darželis „Smalsutis“
TRUKMĖ / LAIKAS	25–35 min.
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	Kortelės su miestų pavadinimais, kortelės su miestų nuotraukomis, rodyklės, žemėlapis, žemėlapio planas.
APLINKOS PARUOŠIMAS	Kortelės su nuotraukomis ir miestų pavadinimais, pavadinimai, miestų pavadinimai. Miestų, kuriuos pravažiuojame keliaudami į sostinę.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Pirmiausia su vaikais diskutuojama apie keliones Lietuvoje. Aiškinamasi, ar vaikai žino, kas yra Lietuvos sostinė, ar yra ten buvę. Analizuojamas Lietuvos žemėlapis, tiriamas, kaip patekti į sostinę, per kuriuos miestus ir miestelius reikia pravažiuoti. Įžangos metu pristatomi ir aptariami vaizdo įrašai ar nuotraukos apie garsias, lankytinas sostinės vietas. Pateikiamos kortelės su miestų pavadinimais ir jų nuotraukos: VILNIUS, PANEVĖŽYS, RAMYGALA, UKMERGĖ, ŠIRVINTOS, žinomiausių sostinės objektų nuotraukos. Lietuvos žemėlapis, Lietuvos žemėlapio maketas. Piešimo įrankiai. Su mokytoju išsiaiškina, kad „keliaus“ į sostinę – Vilnių. Kelionę pradės nuo Panevėžio. Vaikai aptaria, kas pirmas pradės kelionę, lietuviškame makete pažymi vietą, nuo kurios pradės, klijuoja Panevėžio miesto žemėlapi, kitas vaikas tęsia, žiūri į žemėlapi, per kurį „eis“ kitas miestas, pažymi būdą su piešimo įrankiu makete (brėžia liniją, punktyrus ...), prikljuoja miesto, į kurį atėjo, žemėlapi, pavadina miestą, tuomet kitas vaikas „keliauja“. „Atvykęs“ į Vilnių, klijuoja žinomus objektus, juos aprašo. Baigus veiklą aptariama, kaip vaikai jautėsi žaisdami, kaip jiems pavyko bendradarbiauti, dalytis darbais, spręsti problemas.



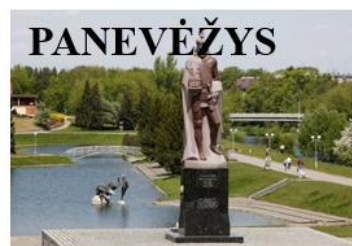
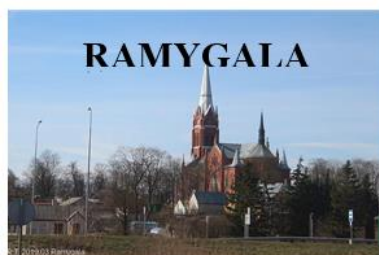


VAIKŲ VAIDMENYS	Derina žaidimo veiksmus. Jų eilė imtis veiksmų. Išsprendžia problemas. Bendradarbiauja siekdamas tikslo. Suteikia pagalbą draugui.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Mokytojas kalbasi su vaikais apie Lietuvos sostinę, lankytinus objektus, aptaria juos, sužino, kaip jie vadinasi, tyrinėja žemėlapi, kelią į sostinę. Pristato miestų pavadinimus, nuotraukų korteles. Paaiškina užduotį, veiklos taisykles, stebi vaikų veiklą, kai vaikai susiduria su kliūtimi, nesugeba išspręsti problemos, padeda, kartu su vaikais paaiškina, kur įvyko klaida.
PAPILDOMI	-



IŠTEKLIAI	
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	Kitos šalys gali pasirinkti savo sostinę ir su vaikais „keliauti“ iš gimtojo miesto į sostinę. Objektai, kuriuos svarbu aplankyti sostinėje, pasirenkami savo nuožiūra. „Keliant“ į Lietuvos sostinę galite rinktis kitus miestus ar miestelius.
Nuorodos, jei yra	

Kelionė į sostinę (vaikų grupei su robotu)	
AMŽIAUS GRUPĖ	5–6 metai
VEIKLA SKIRTA	Grupei su robotu
AUTORIUS	Panevėžio r. Dembavos lopšelis-darželis „Smalsutis“
TRUKMĖ / LAIKAS	25–35 min.
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	Robotas ir kilimėlis, kortelės su miestų pavadinimais, kortelės su miestų nuotraukomis, rodyklės, žemėlapis, žemėlapio planas.
APLINKOS PARUOŠIMAS	Kortelės su nuotraukomis ir miestų pavadinimais, pavadinimai, miestų pavadinimai. Padarykite kilimėlį, susidedantį iš 20 kvadratų (kiekvienas iš jų yra 15 x 15 cm). Kilimėlio kvadrateliuose išdėlioti miestų, kuriuos pravažiuojame pakeliui į sostinę, pavadinimai bei pagrindinių sostinės objektų (Gedimino pilis, Televizijos bokštas, Prezidentūra) nuotraukos.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Pirmiausia su vaikais diskutuojama apie keliones Lietuvoje. Aiškinamasi, ar vaikai žino, kas yra Lietuvos sostinė, ar ten yra buvę. Analizuojamas Lietuvos žemėlapis, tiriamas, kaip patekti į sostinę, per kuriuos miestus ir miestelius reikia pravažiuoti. Įžangos metu pristatomi ir aptariami vaizdo įrašai ar nuotraukos apie garsias, lankytinas sostinės vietas. Pateikiamos kortelės su miestų nuotraukomis ir pavadinimais, rodyklės, kilimėlis su miesto kortelėmis, sostinės lankytinos vietos, degalinės kortelė. Su mokytoju sužino, kad „keliaus“ į sostinę – Vilnių. Kelionę pradės nuo Panevėžio. Sutinka, kuris vaikas išdėlios kortelių seką kaip „einančią“ į sostinę (prieš programuojant robotą). Pirmiausia įdėkite Panevėžio miesto kortelę, tada rodyklę, uždėkite kitą miestą (pvz.: Panevėžys -> Ramygala ...). Kiti vaikai padeda išdėstyti, žiūri į žemėlapi, sako, kokį miestą dėti. Patikrina, ar teisingai. Susitariama, kas užprogramuos robotą. Kelionė iš Panevėžio miesto Vilniaus link. Keliones per kiekvieną miestą užprogramuoja skirtingas vaikas. Jei stovite „degalinės“ lauke, leiskite kitam vaikui baigti suplanuotą kelionę. Nuvykę į sostinę, vaikas pasirenka, kurį objektą „aplankyti“, jį įvardija ir užprogramuoja robotą objekto link. Kitas objektas yra „aplankomas“ – užprogramuotas robotas, kito vaiko. Baigus veiklą aptariama, kaip vaikai jautėsi žaisdami, kaip jiems pavyko bendradarbiauti, dalytis darbais, spręsti problemas.





An example of the mat

			ŠIRVINTOS	
	VILNIUS			UKMERGĖ
				
	PANEVĖŽYS			RAMYGALA



VAIKŲ VAIDMENYS	Derina žaidimo veiksmus. Jų eilė imtis veiksmų. Išsprendžia problemas. Bendradarbiauja siekdamas tikslo. Suteikia pagalbą draugui.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Mokytojas kalbasi su vaikais apie Lietuvos sostinę, lankytinus objektus, aptaria juos, sužino, kaip jie vadinasi, tyrinėja žemėlapi, kelią į sostinę. Pristato miestų pavadinimus, nuotraukų korteles. Paaiškina užduotį, veiklos taisykles, stebi vaikų veiklą, kai vaikai susiduria su kliūtimi, nesugeba išspręsti problemos, padeda, kartu su vaikais paaiškina, kur įvyko klaida.
PAPILDOMI	-



IŠTEKLIAI	
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	Kitos šalys gali pasirinkti savo sostinę ir su vaikais „keliauti“ iš gimtojo miesto į sostinę. Objektai, kuriuos svarbu aplankyti sostinėje, pasirenkami savo nuožiūra. „Keliaudami“ į Lietuvos sostinę galite rinktis kitus miestus ar miestelius.
Nuorodos, jei yra	-

Medžių vardai (vaikų grupei be roboto)	
AMŽIAUS GRUPĖ	5–6 metai
VEIKLA SKIRTA	Grupei be roboto
AUTORIUS	Panevėžio r. Naujamiesčio lopšelis-darželis „Bitutė“
TRUKMĖ / LAIKAS	35–40 min.
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	Kauliukas, kortelės su medžių, lapų ir vaisių nuotraukomis.
APLINKOS PARUOŠIMAS	Kortelės su medžių, lapų ir vaisių nuotraukomis, 2 vnt. Kauliukas su medžių atvaizdais.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Vaikai žiūri į korteles su medžių, jų lapų ir vaisių nuotraukomis. Pavadina šiuos medžius. Mokytojas siūlo vaikams mesti kauliukus ir surasti iškritusio medžio lapus ir vaisius. Išdėstykite korteles: pridėkite jų vaisius ir lapus prie medžių. Pasakykite mums: kas daro jų vaisius linksmus? Kokie tai lapai ir pan. Jei metant kauliuką iškrenta „šypsena“, turite nusišypsoti draugui. Vaikai turi susitarti, kas pirmas pradės.
VAIKŲ VAIDMENYS	Derina veiksmus, kurių reikia imtis žaidime. Jų eilė imtis veiksmų. Išsprendžia problemas. Bendradarbiaukite, kad pasiektumėte tikslą.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Mokytojas pristato medžio pavadinimą, jo vaisius ir lapus, užduoda klausimus ir paaiškina žaidimo taisykles. Stebi vaikų veiklą, kai vaikai susiduria su kliūtimi, nesugeba išspręsti problemos, padeda, kartu su vaikais paaiškina, kur įvyko klaida.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	Šią veiklą galima atlikti ir su kitais medžiais.
Nuorodos, jei yra	-

Medžių vardai (vaikų grupė su robotu)	
AMŽIAUS GRUPĖ	5–6 metai
VEIKLA SKIRTA	Grupei su robotu
AUTORIUS	Panevėžio r. Naujamiesčio lopšelis-darželis „Bitutė“



TRUKMĖ / LAIKAS	35–40 min.
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	Robotas ir kilimėlis, kauliukai, kortelės su medžių, lapų ir vaisių nuotraukomis.
APLINKOS PARUOŠIMAS	Padarykite kilimėlį, sudarytą iš 20 kortelių. Kortelės su medžių, lapų ir vaisių nuotraukomis 2 vnt. Kauliukas su medžių atvaizdais. Kortelės ant kilimėlio gali būti dedamos atsitiktine tvarka.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Mokytojas siūlo vaikams rasti medžių lapus ir vaisius naudojant robotą. Išmeskite kauliuką, užprogramuokite robotą eiti prie to medžio, koks iškrito, tada prie medžio lapo ir tada prie vaisių. Pirmasis vaikas pradeda nuo kortelės PRADŽIA (START). Vaikai turi pavadinti medį ir jo vaisius. Kitas vaikas užprogramuoja robotą iš ten, kur jis stovi, meta kauliuką ir suprogramuoja robotą eiti prie medžio, paskui prie lapų ir vaisių. Jei išsiridena „šypsena“, vaikas turi nusišypsoti draugui ir praleisti pasivaikščiojimą. Baigus veiklą aptariama, kaip vaikai jautėsi žaisdami, kaip jiems pavyko bendradarbiauti, spręsti problemas.
VAIKŲ VAIDMENYS	Derina veiksmus, kurių reikia imtis žaidime. Jų eilė imtis veiksmų. Išsprendžia problemas. Bendradarbiauja, kad pasiektų tikslą.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Mokytojas pristato medžio pavadinimą, jo vaisius ir lapus, užduoda klausimus ir paaiškina žaidimo taisykles. Stebi vaikų veiklą, kai vaikai susiduria su kliūtimi, nesugeba išspręsti problemos, padeda, kartu su vaikais paaiškina, kur įvyko klaida.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	Šią veiklą galima atlikti ir su kitais medžiais.
Nuorodos, jei yra	-

Užsiėmimai (vaikų grupei be roboto)	
AMŽIAUS GRUPĖ	5–6 metai
VEIKLA SKIRTA	Grupei be roboto
AUTORIUS	Panevėžio r. Naujamiesčio lopšelis-darželis „Bitutė“
TRUKMĖ / LAIKAS	25–35 min.
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	Kortelės su penkiais profesijų pavadinimais: kirpėjas, statybininkas, mokytojas, atostogų organizatorius, gydytojas, kortelės su kiekvienai profesijai tinkamų daiktų nuotraukomis, dvi kortelės iš neįtrauktų profesijų, kortelė PRADŽIA (START), įsivertinimo kortelės.
APLINKOS PARUOŠIMAS	Sukurkite kortelių pavadinimus su šiomis profesijomis: su kirpėju, statybininku, mokytoju, atostogų organizatoriumi, gydytoju. Kiekvienai profesijai padarykite 3 korteles su paveikslėliais, dvi korteles su nuotraukomis, netinkamomis jokiai profesijai, pavyzdžiui: policininkas, vairuotojas. Kilimėlio kvadratėliuose yra profesiją atitinkantys vaizdai.
DETALUS APIBŪDINIMAS KAIP VEIKLA ĮGYVENDINAMA?	Su vaikais aptariami įvairūs užsiėmimai. Aiškinamasi, ar vaikai žino, kokių daiktų, priemonių reikia įvairioms profesijoms.



Pateikiamos kortelės su profesijų pavadinimais: KIRPĖJAS, STATYBININKAS, MOKYTOJAS, ŠVENČIŲ ORGANIZATORIUS, GYDYTOJAS ir kortelės su daiktais, įrankiais, kurie yra būtini kiekvienai profesijai.

Paaiškinama, kad kiekvienas vaikas išsitrauks kortelę su vardu. Sutarkite, kas pirmas ištrauks kortelę, kas – antrą... Ištraukęs kortelę vaikas pats perskaito profesijos pavadinimą. Jei jis dar nemoka skaityti, jis prašo draugo pagalbos, arba mokytojas padeda skaityti. Įvardija darbą, pasakoja, kuo jis išskirtinis, ieško piešiamų profesijai tinkamų kortelių, apibūdina jų paskirtį. Tada kortos išdalinamos, kitas vaikas kalba ... Visi penki vaikai sudeda korteles.

Doctor	Builder	Hairdresser
Holiday organizer	Teacher	





	          
VAIKŲ VAIDMENYS	Derina veiksmus, kurių reikia imtis žaidime. Imasi savo eilės veikti. Išsprendžia problemas. Bendradarbiauja siekdamas tikslo. Suteikia pagalbą draugui.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Mokytojas kalbasi su vaikais apie įvairias profesijas. Pristato profesijų pavadinimus, daiktus, būdingus skirtingoms profesijoms. Paaiškina užduotį, veiklos taisykles. Stebi vaikų veiklą, padeda skaityti profesijų pavadinimus. Kai vaikai susiduria su kliūtimi, nesugeba išspręsti problemos, padeda, su vaikais išsiaiškina, kur įvyko klaida.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	Galima pasirinkti profesijų tipus. Bet kokį skaičių profesijų aprašymui tinkamų kortelių taip pat galima pasirinkti individualiai.
Nuorodos, jei yra	-



Užsiėmimai (vaikų grupei su robotu)	
AMŽIAUS GRUPĖ	5–6 metai
Veikla skirta	Grupei su robotu
Autorius	Panevėžio r. Naujamiesčio lopšelis-darželis „Bitutė“
TRUKMĖ / LAIKAS	25–35 min.
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	Robotas ir kilimėlis, kortelės su penkiais profesijų pavadinimais: kirpėjas, statybininkas, mokytojas, atostogų organizatorius, gydytojas, kortelės su kiekvienai profesijai tinkamų daiktų nuotraukomis, dvi kortelės iš neįtrauktų profesijų, kortelė PRADŽIA (START), įsivertinimo kortelės.
APLINKOS PARUOŠIMAS	Sukurkite kortelių pavadinimus su šiomis profesijomis: su kirpėju, statybininku, mokytoju, atostogų organizatoriumi, gydytoju. Kiekvienai profesijai padarykite 3 korteles su paveikslėliais, dvi korteles su nuotraukomis, netinkamomis jokiai profesijai, pavyzdžiui: policininkas, vairuotojas. Kilimėlis, sudarytas iš 20 kvadratų (kiekvienas 15 x 15 cm). Kilimėlio kvadratuose yra profesijų atitinkantys vaizdai.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Yra kortelės su profesijų pavadinimais, kilimas su profesijas atitinkančiomis nuotraukomis, dvi kortelės, netinkamos jokiai darbui, kortelė PRADŽIA (START). Sutikite, kuris vaikas pradės pirmasis. Ištraukęs kortelę jis pats perskaito profesijos pavadinimą. Jei nemoka skaityti, jis prašo draugo pagalbos, arba mokytojas padeda skaityti. Jis uždeda robotą ant kortelės PRADŽIA (START), užprogramuoja, „surenka“ roboto ištrauktas tinkamas nuotraukas, stabtelėjęs ant kiekvieno paaiškina, kam skirtas objektas ir kokią funkciją jis atlieka. Surinkęs visas nuotraukas, jas perdavęs kitam vaikui, jis „renka“ savo nupieštai profesijai tinkančias korteles. Vaikas, stovintis ant kortelės, kuri netinka jokiai profesijai (policininkas, kasininkas), galvoja, kokiam darbui ji skirta, įvardija darbą. Baigus veiklą aptariama, kaip vaikai jautėsi žaisdami, kaip jiems pavyko bendradarbiauti, dalytis darbais, spręsti problemas. Vaikai įsivertina naudodami šypsenėlių korteles.



Doctor	Builder	Hairdresser
Holiday organizer	Teacher	










Start



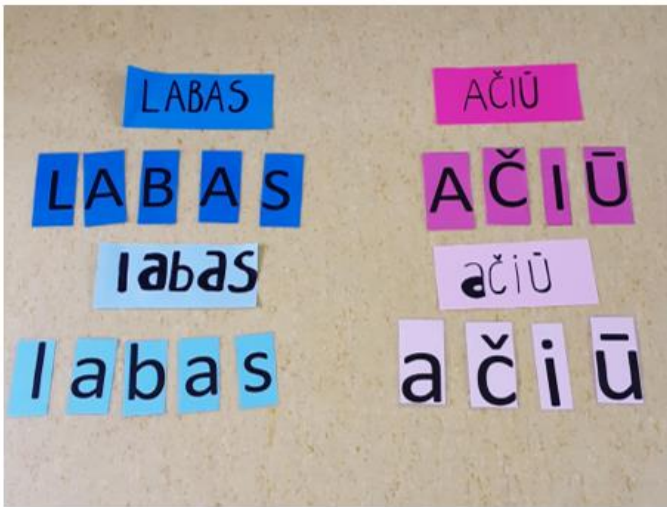
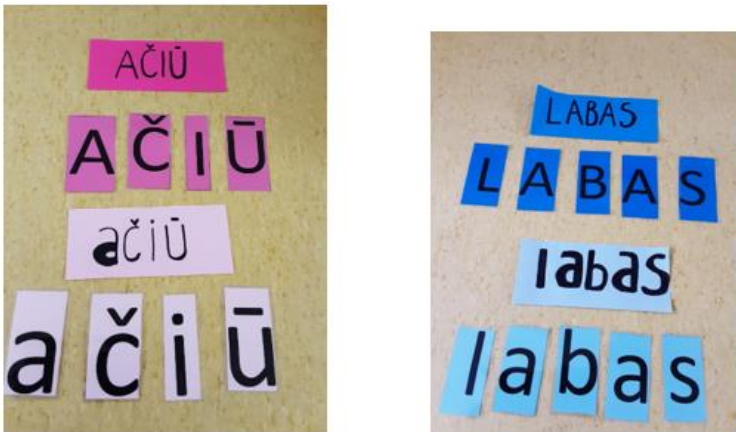


	    
	   
	   
	 Start   
VAIKŲ VAIDMENYS	Derina veiksmus, kurių reikia imtis žaidime. Imasi savo eilės veikti. Išsprendžia problemas. Bendradarbiauja siekdami tikslo. Suteikia pagalbą draugui.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Mokytojas kalbasi su vaikais apie įvairias profesijas. Pristato profesijų pavadinimus, daiktus, būdingus skirtingoms profesijoms. Paaškina užduotį, veiklos taisykles. Stebi vaikų veiklą, padeda skaityti profesijų pavadinimus. Kai vaikai susiduria su kliūtimi, nesugeba išspręsti problemos, padeda, su vaikais išsiaiškina, kur įvyko klaida.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	Galima pasirinkti profesijų tipus. Bet kokį skaičių profesijų aprašymui tinkamų kortelių taip pat galima pasirinkti individualiai.
Nuorodos, jei yra	-



Ddžiosios ir mažosios raidės (vaikų grupė be robotu)	
AMŽIAUS GRUPĖ	5–6 metai
Veikla skirta	Grupei be robotu
Autorius	Panevėžio r. Dembavos lopšelis-darželis „Smalsutis“
TRUKMĖ / LAIKAS	25–35 min.
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	Klaustuko kortelė, mėlynos, šviesiai mėlynos, rožinės, šviesiai rožinės spalvos kortelės su didžiosiomis, mažosiomis raidėmis, kortelės su žodžiais.
APLINKOS PARUOŠIMAS	Kortelės, padarytos didžiosiomis raidėmis žodžiui „AČIŪ“ – mėlynos, mažosiomis raidėmis žodžiui „ačiū“ – šviesiai mėlynos; „LABAS“ – rožinė, „labas“ – šviesiai rožinė. Kiekviena raidė ant atskiros kortelės. Pagalbos kortelės su žodžiais „AČIŪ“, „LABAS“.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Pradėdami nuo diskusijos apie mandagius žodžius, vaikai paaiškina, kaip pasisveikinti, pavyzdžiui: ką jie sako draugams, suaugusiems, kai ateina į darželį, kai gatvėje sutinka žmogų – LABAS. Vaikai sako tai, ką išreiškia žodis „ačiū“, ką jie sako, kai nori padėkoti, – AČIŪ. Vartodami šį žodį išsakykite savo mintis. Vaikai kviečiami peržiūrėti atvirukus su didžiosiomis ir mažosiomis raidėmis, kortelės su žodžiais AČIŪ, LABAS. Su mokytoju paaiškina, kuo šios kortelės panašios, kuo skiriasi, jas lygina, bando susieti raidėmis. Kartu su draugais išsiaiškinkite, kad mėlynos ir šviesiai mėlynos kortelės turi tas pačias raides bei rožinės ir šviesiai rožinės – tas pačias raides. Yra du raidžių rinkiniai, pagalbos kortelės su reikiama žodžiais. Padedant mokytojui, išsiaiškinkite, kokie žodžiai bus suformuoti didžiosiomis ir mažosiomis raidėmis – AČIŪ, ačiū, LABAS, labas. Šiuos žodžius siūloma sujungti naudojant korteles. Vaikai nusprendžia, kas pradės pirmasis. Aptaria, kokia raide prasideda žodis, kokia yra antroji, trečioji ... Sudėjus žodį didžiosiomis raidėmis, vaikas patikrina, ar žodis teisingas, atidarydamas kortelę su žodžiu. Toliau tas pats žodis rašomas mažosiomis raidėmis. Baigus veiklą aptariama, kaip vaikai jautėsi žaisdami, kaip jiems pavyko bendradarbiauti, dalytis darbais, spręsti problemas.



	 
VAIKŲ VAIDMENYS	Derina žaidimo veiksmus. Jų eilė imtis veiksmų. Išsprendžia problemas. Bendradarbiauja siekdamas tikslo. Suteikia pagalbą draugui.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Mokytoja kalba su vaikais apie mandagų elgesį, žodžius, reiškiančius mandagumą. Aptaria situacijas. Pristato korteles. Paaiškina užduotį, veiklos taisykles, stebi vaikų veiklą, kai vaikai susiduria su kliūtimi arba nesugeba išspręsti problemos, padeda, kartu su vaikais paaiškina, kur įvyko klaida.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	Spalvas, kuriomis bus rodomos raidės, mokytojas gali pasirinkti savarankiškai. Svarbu, jog didžiosios ir mažosios raidės būtų panašių atspalvių, kad vaikams būtų lengviau.
Nuorodos, jei yra	-

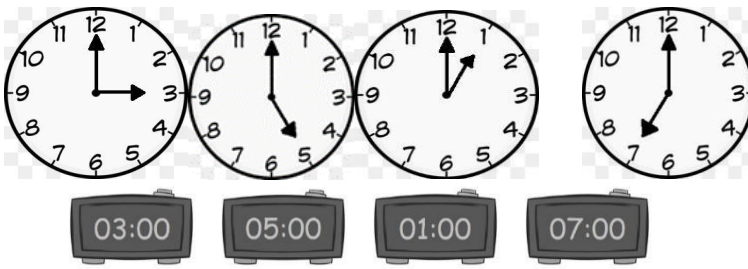
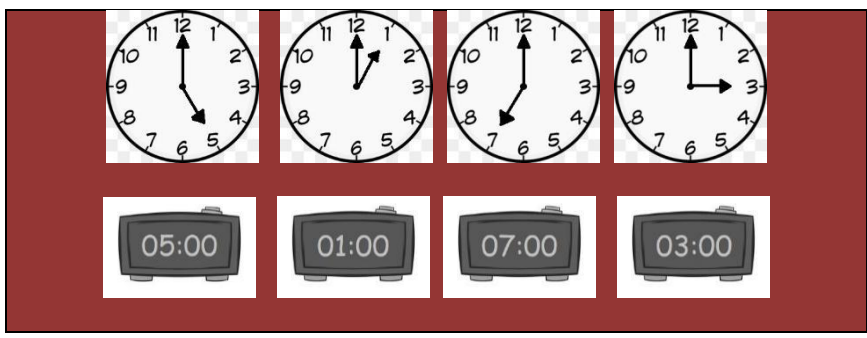


Didžiosios ir mažosios raidės (vaikų grupė su robotu)	
AMŽIAUS GRUPĖ	5–6 metai
VEIKLA SKIRTA	Grupei su robotu
AUTORIUS	Panevėžio r. Dembavos lopšelis-darželis „Smalsutis“
TRUKMĖ / LAIKAS	25–35 min.
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	Robotas ir kilimėlis, klaustuko kortelė, mėlynos, šviesiai mėlynos, rožinės, šviesiai rožinės spalvos kortelės su didžiosiomis, mažosiomis raidėmis, kortelės su žodžiais.
APLINKOS PARUOŠIMAS	Kortelės, padarytos didžiosiomis raidėmis žodžiui „AČIŪ“ – mėlynos, mažosiomis raidėmis žodžiui „ačiū“ – šviesiai mėlynos; „LABAS“ – rožinė, „labas“ – šviesiai rožinė. Kiekviena raidė ant atskiros kortelės. Pagalbos kortelės su žodžiais „AČIŪ“, „LABAS“. Padarykite kilimėlį, susidedantį iš 20 kvadratėlių (kiekvienas iš jų yra 15 x 15 cm). Atskiros mažųjų raidžių kortelės (pvz., a č i ū, l a b a s) atsitiktine tvarka paskirstomos ant kilimėlio, įskaitant klausimo kortelę, pradžios kortelę.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Pradėdami nuo diskusijos apie mandagius žodžius, vaikai paaiškina, kaip pasveikinti, pavyzdžiui: ką jie sako draugams, suaugusiems, kai ateina į darželį, kai gatvėje sutinka žmogų – LABAS. Vaikai sako tai, ką išreiškia žodis „ačiū“, ką jie sako, kai nori padėkoti, – AČIŪ. Vartodami šį žodį išsakykite savo mintis. Vaikai kviečiami peržiūrėti atvirukus su didžiosiomis ir mažosiomis raidėmis, kortelės su žodžiais AČIŪ, LABAS. Su mokytoju paaiškina, kuo šios kortelės panašios, kuo skiriasi, jas lygina, bando susieti raidėmis. Kartu su draugais išsiaiškinkite, kad mėlynos ir šviesiai mėlynos kortelės turi tas pačias raides bei rožinės ir šviesiai rožinės – tas pačias raides. Vaikai žiūri į pateiktas priemones: du didžiųjų raidžių rinkinius, kilimėlį su mažosiomis raidėmis, klaustuko kortelę, pradžios kortelę. Vaikai aptaria, kas pirmas išdės kortelės, kas užprogramuos robotą patikrinti, ar žodis parašytas teisingai, patars vienas kitam, padės. Vaikams siūloma pirmiausia žodį rašyti didžiosiomis raidėmis, patikrinti jį atidarant pagalbos kortelę, o paskui padedant robotui sudėti žodį mažosiomis raidėmis ant kilimėlio. Robotas pradeda programuoti nuo kortelės, padedamos bet kurioje kilimo vietoje, pradžios. Sudedamas žodis kartu su robotu. Kitas žodis išdėstytas be roboto didžiosiomis raidėmis, su robotu – mažosiomis raidėmis. Kai robotas stovi ant kortelės su klaustuku, robotą programuojantis vaikas pasakoja situaciją, pavyzdžiui, kai vartoja žodį „ačiū“ arba padėkoja draugui už ką nors. Baigus veiklą aptariama, kaip vaikai jautėsi žaisdami, kaip jiems pavyko bendradarbiauti, dalytis darbais, spręsti problemas.

105



PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	Spalvas, kuriomis bus rodomos raidės, mokytojas gali pasirinkti savarankiškai. Svarbu, jog didžiosios ir mažosios raidės būtų panašių atspalvių, kad vaikams būtų lengviau.
Nuorodos, jei yra	

Laikrodis, laikrodis! (vaikų grupei be roboto)	
AMŽIAUS GRUPĖ	5–6 metai
VEIKLA SKIRT	Grupei be roboto
AUTORIUS	Aysu Öztaş, İdeal Çocuk darželis, Turkija
TRUKMĖ / LAIKAS	30–40 min.
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	*Skaitmeninius ir analoginius laikrodžius rodančios kortelės, Pvz.:  *Pakankamo dydžio kilimėlis, ant kurio galima dėti korteles  *Kabliukai ir kilpinė lenta kortelėms dėti 



	*Pakabukai vaidmenims paskirstyti
APLINKOS PARUOŠIMAS	Mokytojas (-a) paruošia skaitmeninio ir analoginio laikrodžio korteles.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	1 etapas: - Mokytojas (-a) atsistoja prieš 5 vaikų grupę. - Žaidžiami paprasti žaidimai, kad vaikai atpažintų korteles. - Skaitmeninius laikrodžius rodančios kortelės pirmiausia išdalijamos vaikams apverstos. Vaikai apžiūri savo korteles ir rodo laikrodžius. - Vaikas, kurio rankoje kortelė rodo 1:00 val., pakelia kortelę ir parodo ją garsiai ištardamas „pirma valanda“. Tada vaikas, kurio kortelė rodo 2:00 val., pakelia kortelę ir sako: „Antra valanda.“ Žaidimas tęsiamas, kol bus parodyti visi laikrodžiai. - Parodžius skaitmeninius laikrodžius, paskirstomos kortelės, rodančios analoginius laikrodžius, ir laikrodžiai atpažįstami rodant korteles tokia tvarka, kokia buvo žaidžiama su skaitmeniniais laikrodžiais. 2 etapas: - Mokytojas (-a) paima analoginius laikrodžius rodančias korteles ir pasirenka kortelę nuo stalo. Pavyzdžiui, mokytojas (-a) paima kortelę, rodančią 10:00 val. Vaikai rankose laiko skaitmeninius laikrodžius. Du vaikai turi dirbti drauge, kad surastų skaitmeninius laikrodžius, rodančius 10:00 val. Vaikai su 10:00 val. ir 22:00 val. rankose.



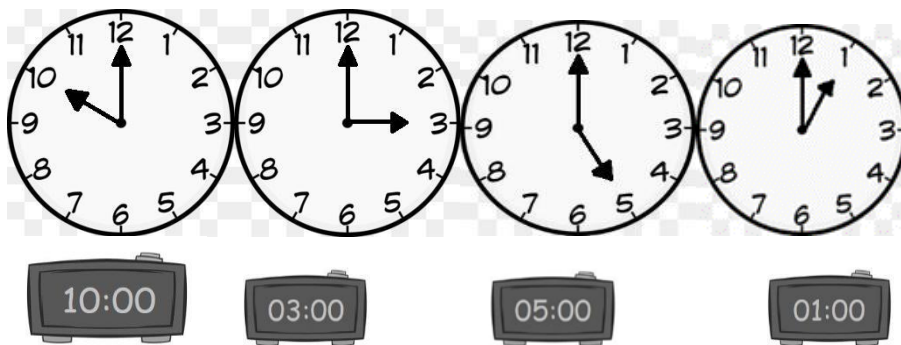
VAIKŲ VAIDMENYS	Pranešėjas: asmuo, kuris parodys analoginius laikrodžius ir pasakys, kiek valandų. Režisierius: asmuo, kuris palaiko tvarką ir leidžia vaikams atlikti savo vaidmenis, vengdamas muštynių. Treneris: asmuo, kuris nusprendžia, kas atsakys. Teisėjas: asmuo, kuris patikrina, ar pasirinktos kortelės yra teisingos, ir priključia šypsenėles ant vertinimo lentos. Žaidėjas: asmuo, kuris pasako, ar yra skirtingi skaitmeniniai laikrodžiai, rodantys pasirinktą laiką.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Jis pateikia medžiagą ir paaiškina nesuprantamus dalykus, paskirsto vaidmenis, paaiškina su kiekvienu vaidmeniu susijusias užduotis, stiprina vykdomą procesą ir vaikų bendradarbiavimą.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	VERTINIMAS • Ką norėtumėte pakeisti užsiėmimo metu? • Kuo skiriasi skaitmeninis ir analoginis laikrodžiai? • Kodėl mes naudojame laikrodžius? • Kokius laikrodžius naudojate namie? • Kokias dar priemones naudojame laikui matuoti? Kas nutiktų, jei nebūtų laikrodžio?
Nuorodos, jei yra	

Laikrodis, laikrodis! (vaikų grupė su robotu)	
AMŽIAUS GRUPĖ	5–6 metai
VEIKLA SKIRTA	Grupei su robotu
AUTORIUS	Aysu Öztaş, İdeal Çocuk darželis, Turkija
TRUKMĖ / LAIKAS	30–40 min.



**REIKALINGOS
MEDŽIAGOS**

*Skaitmeninius ir analoginius laikrodžius rodančios kortelės, pvz.:



*Robotas Doc



*Platforma, paruošta robotui Doc naudoti

			START	

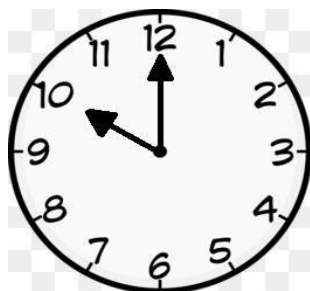
*Pakankamo dydžio kilimėlis, ant kurio galima dėti korteles



	*Kabliukai ir kilpinė lenta kortelėms dėti *Pakabukai vaidmenims paskirstyti
APLINKOS PARUOŠIMAS	Mokytojas (-a) parengia skaitmeninio ir analoginio laikrodžio korteles.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	1 etapas: • Mokytojas atsistoja prieš 5 vaikų grupę. • Žaidžiami paprasti žaidimai, kad vaikai atpažintų korteles. • Skaitmeninius laikrodžius rodančios kortelės pirmiausia išdalijamos vaikams apverstos. Vaikai apžiūri savo korteles ir rodo laikrodžius. • Vaikas, kurio rankoje kortelė rodo 1:00 val., pakelia kortelę ir parodo ją garsiai ištardamas „pirma valanda“. Tada vaikas, kurio kortelė rodo 2:00 val., pakelia kortelę ir sako: „Antra valanda.“ Žaidimas tęsiamas, kol bus parodyti visi laikrodžiai. • Parodžius skaitmeninius laikrodžius, paskirstomos kortelės, rodančios analoginius laikrodžius, ir laikrodžiai atpažįstami rodant korteles tokia tvarka, kokia buvo žaidžiama su skaitmeniniais laikrodžiais. 2 etapas: • Mokytojas paima analoginius laikrodžius rodančias korteles ir pasirenka kortelę nuo stalo. Pavyzdžiui, mokytojas paima kortelę, rodančią 10:00 val. Vaikai rankose laiko skaitmeninius laikrodžius. Du vaikai turi dirbti drauge, kad surastų



skaitmeninius laikrodžius, rodančius 10:00 val. Vaikai su 10:00 val. ir 22:00 val. rankose.



3 etapas:

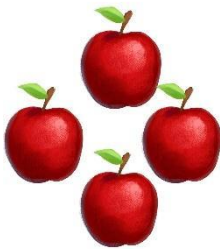
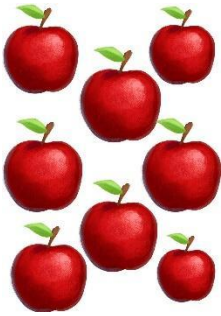
- Vaikams įgijus patirties po ankstesnės veiklos, mokytojas (-a) paskirsto medžiagą vaikams, kad jie galėtų atlikti vaidmenis. Atitinkamai vaikai atlieka trenerio (-ės), teisėjo (-os), režisieriaus (-ės), pranešėjo (-os) ir žaidėjo (-os) vaidmenis.
- Mokytojas (-a) pasakys vaikams, kad jiems reikia dirbti komandoje ir kad kiekvienas turi atlikti jam skirtą užduotį ir susitvarkyti.
- Pranešėjas (-a) pasirenka laikrodį nuo stalo ir pasako, kiek valandų.
- Treneris (-ė) liepia jam pasirinkti vieną vaiką iš grupės ir uždėti ant lentos skaitmeninį laikrodį, rodantį pasakytą laiką.
- Žaidėjas (-a) minėtas valandas pasiekia judindamas robotą ant kilimėlio.
- Teisėjas (-a) patikrina, ar pasirinktos kortelės yra teisingos, ir prašo grupės dar kartą pagalvoti. Jei užduotis visgi atlikta teisingai, uždeda šypsenėlę ant vertinimo lentos.
- Procesas kartojamas tol, kol surandamos visos kortelės.

			START	



	- Proceso metu, robotui sustojus čia, vaikas asmeniui, sėdinčiam jo dešinėje, turi pasakyti gražų žodį apie tai, kaip jis / ji šiandien atrodo.  - Jei robotas sustoja čia, vaikai vienas kitą apsikabina. 
VAIKŲ VAIDMENYS	 Pranešėjas: asmuo, kuris parodys analoginius laikrodžius ir pasakys, kiek valandų.  Režisierius: asmuo, kuris palaiko tvarką ir leidžia vaikams atlikti savo vaidmenis, vengiant nesutarimų.  Treneris: svaikas, kuris paprašys kito vaiko iš grupės surasti laiką, kuriuo robotas juda nuo stalo, ir padėti jį ant lentos.  Teisėjas: asmuo, kuris patikrina, ar pasirinktos kortelės yra teisingos, ir priklįuoja šypsenėles ant vertinimo lentos.  Žaidėjas: asmuo, kuris nurodo robotui rasti laikrodžius, rodančius pranešėjo pasirinktą laiką.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Pateikia medžiagą, patikslina nesuprantamus dalykus, paskirsto vaidmenis, paaiškina su kiekvienu vaidmeniu susijusias užduotis, stiprina vykdomą procesą ir vaikų bendradarbiavimą.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	VERTINIMAS - Ką norėtumėte pakeisti užsiėmimo metu? - Ar lengva buvo nukreipti robotą ant kilimėlio? Kokiais kitais būdais norėtumėte paskatinti robotą? - Kuo skiriasi skaitmeninis ir analoginis laikrodžiai? - Kodėl mes naudojame laikrodžius? - Kokius laikrodžius naudojate namie? - Kokias dar priemones naudojame laikui matuoti? - Kas nutiktų, jei nebūtų laikrodžio?
Nuorodos, jei yra	-



Skaiciuojame vaisius (vaikų grupė be roboto)	
AMŽIAUS GRUPĖ	5–6 metai
VEIKLA SKIRTA	Grupei be roboto
AUTORIUS	Ece Gürcan-Sena İşsever, TED darželis, Turkija
TRUKMĖ / LAIKAS	30–40 min.
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	Vaisių kortelės, skaičių kortelės, pakankamo dydžio kilimėlis kortelėms sudėti (pridedamos medžiagos nuotraukos).
APLINKOS PARUOŠIMAS	Mokytojas (-a) parengia korteles veiklai ant lygaus paviršiaus.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	1 etapas: - Mokytojas (-a) padeda vaisių korteles, kurias naudos veikloje, ant kilimėlio. Vaikas iš mokytojo (-os) duoto maišelio išsirenka dvi identiškias vaisių korteles. Pavyzdžiui, leiskite vaikui pasirinkti obuolių korteles. - Padėjus šias korteles vieną šalia kitos, skaičiuojami dviejų kortelių obuoliai.   - Vaikas skaičiuoja obuolius abiejose aukščiau esančiose kortelėse. Jis pasako, ar obuolių padaugėjo, ar sumažėjo antroje kortelėje. Pavyzdžiui: „Pirmoje kortelėje yra 4 obuoliai. Antroje kortelėje yra 8 obuoliai. Obuolių padaugėjo antroje kortelėje“ - Jei sumažėjo, prašoma pasakyti ir parašyti, kiek vaisių trūksta, o jei vaisių padaugėjo – kiek jų yra daugiau. Pavyzdžiui, aukščiau esančioje antroje kortelėje padaugėjo 4 obuoliais. - Po šio etapo vaikas turi rasti skaičių (4) tarp skaičių kortelių. 4 5 7 17 12 14 9
VAIKŲ VAIDMENYS	Pasirinkti kortelę iš maišelio ir surasti atitinkamą skaičių pridedant arba atimant pagal kortelę.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Pristato veiklą ir nukreipia vaiką į kitą etapą.

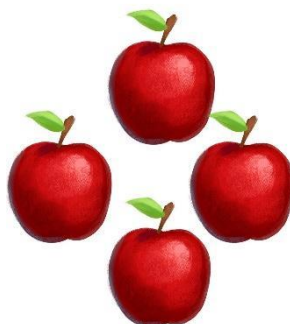


PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	ĮVERTINIMAS. Vertinimas atliekamas kartu su vaiku žaidimo forma. Vaikui rodoma numerio kortelė. Pavyzdžiui, rodoma kortelė su užrašu „1“. 1 • Jie paklausiami, su kokia vaisių kortele gali pasiekti skaičių 1. Visų kortelių vaisiai tiriami. • Vaikai mokomi rasti nurodytą skaičių, dirbant su kortelėmis. Mokytojas vadovauja sprendžiant, su kuriomis kortelėmis dirbti, kad vaikai patys nustatytų skaičių ar pasiektų šį skaičių.
Nuorodos, jei yra	-

Vaisių skaičiavimas (vaikų grupė su robotu)	
AMŽIAUS GRUPĖ	5–6 metai
VEIKLA SKIRTA	Grupei su robotu
AUTORIUS	Ece Gürcan-Sena İşsever, TED darželis, Turkija
TRUKMĖ / LAIKAS	30–40 min.
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	Vaisių kortelės, skaičių kortelės, pakankamo dydžio kilimėlis kortelėms sudėti, robotas Doc, platforma, paruošta veiklai su robotu (medžiagos nuotraukos pridamos).
APLINKOS PARUOŠIMAS	Mokytojas (-a) parengia užduotį ant lygaus paviršiaus.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	1 etapas • Mokytojas (-a) padeda vaisių korteles, kurias naudos veikloje, ant kilimėlio. Vaikas iš mokytojo (-os) duoto maišelio išsirenka dvi identiškąs vaisių korteles. Pavyzdžiui, leiskite vaikui pasirinkti obuolių korteles.



- Padėjus šias korteles vieną šalia kitos, skaičiuojami dviejų kortelių obuoliai.



- Vaikas skaičiuoja obuolius abiejose aukščiau esančiose kortelėse. Jis pasako, ar obuolių padaugėjo, ar sumažėjo antroje kortelėje. Pavyzdžiui: „Pirmoje kortelėje yra 4 obuoliai. Antroje kortelėje yra 8 obuoliai. Obuolių padaugėjo antroje kortelėje.“
- Jei vaisių sumažėjo, prašoma pasakyti ir parašyti, kiek vaisių trūksta, o jei vaisių padaugėjo – kiek jų yra daugiau. Pavyzdžiui, aukščiau esančioje antroje kortelėje padaugėjo 4 obuoliais.

Po šio etapo vaikas turi rasti skaičių (4) tarp skaičių kortelių.

4

5 7 17 12 14 9

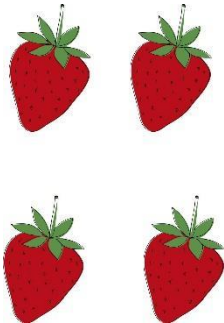
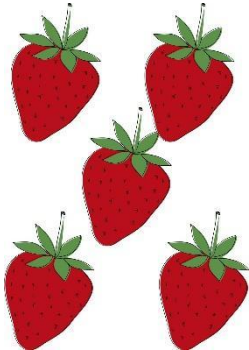
2 etapas

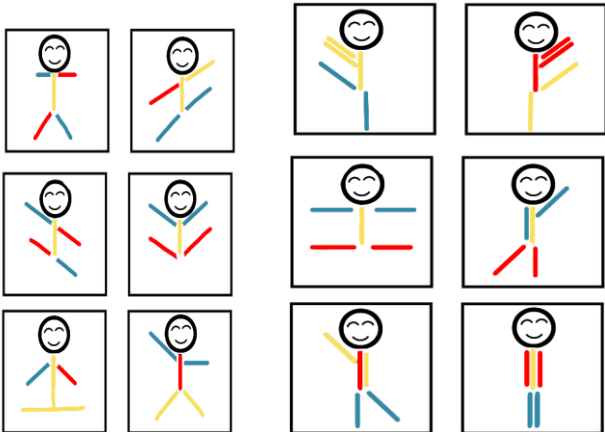
- Antrame veiklos etape padedama roboto platforma. Vaikas nukreipiamas koduoti robotą Doc, kad pasiektų skaičių 4 ant veiklos kilimėlio.



	Roboto platforma <table><tr><td>1</td><td></td><td>5</td><td>15</td><td>17</td></tr><tr><td>13</td><td></td><td></td><td>11</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td>START </td><td></td><td>3</td></tr><tr><td>4</td><td></td><td></td><td></td><td>7</td></tr><tr><td>20</td><td></td><td>9</td><td></td><td>12</td></tr></table>	1		5	15	17	13			11				START 		3	4				7	20		9		12
1		5	15	17																						
13			11																							
		START 		3																						
4				7																						
20		9		12																						
VAIKŲ VAIDMENYS	Kortelės pasirinkimas iš maišelio ir roboto Doc kodavimas pridedant arba atimant pagal kortelę.																									
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Pristato veiklą ir nukreipia vaiką į kitą etapą.																									
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-																									



Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	ĮVERTINIMAS. Vertinimas atliekamas kartu su vaiku žaidimo forma. Vaikui rodoma numerio kortelė. Pavyzdžiui, rodoma kortelė su užrašu „1“. 1 • Jie paklausiami, su kokia vaisių kortele gali pasiekti skaičių 1. Visų kortelių vaisiai tiriami. • Vaikai mokomi rasti nurodytą skaičių, dirbant su kortelėmis. Mokytojas (-a) vadovauja sprendžiant, su kuriomis kortelėmis dirbti, kad vaikai patys nustatytų skaičių ar pasiektų šį skaičių.  
Nuorodos, jei yra	-

Šokis su kortelėmis (vaikų grupė be roboto)	
AMŽIAUS GRUPĖ	5–6 metai
VEIKLA SKIRTA	Vaikų grupei be roboto
AUTORIUS	Fatma Uyanık, Yükselen darželis, Turkija
TRUKMĖ / LAIKAS	30–40 min.
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	Lipnios kortelės su paveikslėliais Keletas spalvotų lazdelių   Spalvotos lazdelės Figūrų iš lazdelių paveikslėliai



APLINKOS PARUOŠIMAS	Parengiamos lazdelių figūrų kortelės ir spalvotos lazdelės. Pusė lazdelių dedama į dėžutę.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	• Prieš pradedant veiklą, ant stalo padedamos spalvotos lazdelės ir paveikslėliai su figūromis iš lazdelių. • Mokytojas vaikams parodo visus figūrų iš lazdelių paveikslėlius. Norint supažindinti vaikus su kortelėmis, galima žaisti paprastus žaidimus. Kaip apšilimo pratimą, vaikų prašoma atlikti judesius, pavaizduotus kortelėse. • Vaikams nurodoma užpildyti vaizdus visose lazdelių figūrų kortelėse naudojant spalvotas lazdeles. • Tada mokytojas po vieną vaikams parodo paveikslėlius, kuriuose vaizduojama pusė figūros iš lazdelių. • Jis duoda kiekvienam vaikui paveikslėlį, kuriuose matoma pusė figūros iš lazdelių, ir paprašo dėžutėje rasti kitą paveikslėlio pusę. • Kiekvienas vaikas dėžutėje randa kitą figūros pusę ir klijuoja visą figūrą ant lentos.
VAIKŲ VAIDMENYS	Apšilimo pratimų metu vaikai atlieka judesius, matomus figūrose iš lazdelių. Kuriamas visos figūros iš lazdelių paveikslėlis, naudojant lazdeles. Randami figūrų atitikmenys.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Mokytojas (-a) atlieka figūrų judesius su vaikais. Jis / ji nurodo vaikams užpildyti nepilnas figūras iš lazdelių.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	ĮVERTINIMAS: Vaikų judėjimo įgūdžiai pagal figūrą iš lazdelių ir gebėjimas užbaigti figūros iš lazdelių vaizdus vertinami stebint. Judesių metu daromos nuotraukos, o vaikų prašoma palyginti nuotraukas su figūros iš lazdelių vaizdais. Vertinimas atliekamas kartu su vaikais, tiriant padarytas nuotraukas, užpildytas lazdelių figūras.
Nuorodos, jei yra	

Šokis su kortelėmis (vaikų grupė su robotu)	
AMŽIAUS GRUPĖ	5–6 metai
VEIKLA SKIRTA	Grupei su robotu
AUTORIUS	Fatma Uyanık, Yükselen darželis, Turkija
TRUKMĖ / LAIKAS	30–40 min.
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	Lipnios kortelės su paveikslėliais Keletas spalvotų lazdelių Robotas Doc Platforma, parengta robotu Doc veiklai



	Spalvotos lazdelės Figūrų iš lazdelių paveikslėliai
APLINKOS PARUOŠIMAS	Parengiamos lazdelių figūrų kortelės ir spalvotos lazdelės. Pusė lazdelių dedama į dėžutę.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	• Prieš pradedant veiklą, ant stalo padedamos spalvotos lazdelės ir paveikslėliai su figūromis iš lazdelių. • Mokytojas vaikams parodo visus figūrų iš lazdelių paveikslėlius. Norint supažindinti vaikus su kortelėmis, galima žaisti paprastus žaidimus. Kaip apšilimo pratimą, vaikų prašoma atlikti judesius, pavaizduotus kortelėse. • Vaikams nurodoma užpildyti vaizdus visose lazdelių figūrų kortelėse naudojant spalvotas lazdeles. • Tada mokytojas po vieną vaikams parodo paveikslėlius, kuriuose vaizduojama pusė figūros iš lazdelių. • Jis duoda kiekvienam vaikui paveikslėlius, kuriuose vaizduojama pusė figūros iš lazdelių, ir paprašo dėžutėje rasti kitą paveikslėlio pusę. • Kiekvienas vaikas dėžutėje randa kitą figūros iš lazdelių pusę ir klijuoja visą figūrą ant lentos. Tada kortelės, kuriose vaizduojamos pusė figūros dalies, padedamos ant platformos ir robotas atitinkamai užkoduojamas, kad užbaigtų visą lazdelės figūrą. Veikla baigta.
VAIKŲ VAIDMENYS	Apšilimo pratimų metu vaikai atlieka judesius, pavaizduotus figūrose iš lazdelių. Figūros iš lazdelių užpildymas koduojant robotą.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Mokytojas (-a) stebi ir seka vaikus.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	ĮVERTINIMAS. Vaikų judėjimo įgūdžiai pagal figūrą iš lazdelių ir gebėjimas užbaigti figūros iš lazdelių vaizdus vertinami stebint. Judesių metu daromos nuotraukos, o vaikų prašoma palyginti nuotraukas su figūros iš lazdelių vaizdais. Vertinimas atliekamas kartu su vaikais, tiriant padarytas nuotraukas, užpildytas lazdelių figūras.
Nuorodos, jei yra	



Subjektų formavimas (grupei be roboto) –

AMŽIAUS GRUPĖ

5–6 metai

VEIKLA SKIRTA

Grupei be roboto

AUTORIUS

Münevver Yalçın, Hep Çocuk darželis, Turkija

TRUKMĖ / LAIKAS

30–40 min.

*5 objektų ar subjektų formavimo (įvykių rūšiavimo) kortelės (medis, višta, lietus, duona, pienas)

**REIKALINGOS
MEDŽIAGOS**



*Magnetinė arba tinkamo dydžio lenta kortelėms rūšiuoti.

*Parengti ženkleliai ar pakabukai su objektų nuotraukomis kortelėse.



	
APLINKOS PARUOŠIMAS	Klasėje yra mokytojas (-a) ir 5 mokiniai. Mokytojas vaikams dalija ženklukus, sudarytus iš objektų paveikslėlių. Veiklos kortelės dedamos ant stalo eilės tvarka, žemyn. Mokytojui taip pat pateikiami kortelių, priklausančių paveikslėliams ant užduočių ženklelių, pavyzdžiai.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Mokytojas stoja prieš 5 vaikų grupę. Vyksta pokalbis apie įvykio / situacijos ar subjekto formavimo etapus. Be kortelių, kurios bus naudojamos veikloje, kalbama apie įvairių objektų / situacijų / įvykių formavimąsi. Pavyzdžiui, klausiama vaikų nuomonės apie medų ir drugelio formavimosi stadijas. Vaikams išdalijami užduočių ženkleliai / karoliai ir apžiūrimos ant jų esančios nuotraukos. Mokytojas prašo vaikų atspėti, kaip formuojasi esybės šiose kortelėse.



Tada visos kortelės (duonos, vištos, medžio, pieno etapai), rodančios subjektų formavimosi stadiją, dedamos ant stalo aukštyn kojomis.

Mokytojas duoda vaikui užduotį atversti vieną iš ženklelių, esančių ant stalo. Vaikas pasirenka vieną iš ženklelių. Pavyzdžiui, tarkime, kad jis / ji pasirinko ženklelį su duonos paveikslėliu. Nepriklausomai nuo to, kuris vaikas turi duonos paveikslėlio ženklelį, tas vaikas bando surasti tinkamas korteles ant stalo ir surūšiuoti magnetinėje lentoje / klasėje esančias korteles pagal formavimo etapą.

Neteisingai surūšiuotos kortelės randamos klausiant kitų vaikų idėjų ir užduodant klausimus siekiama jas teisingai surūšiuoti. Vaikas žaidėjas nustato naują žaidėją, pasirinkęs vieną iš ženklelių / kortelių, esančių ant stalo. Taigi visi vaikai vadovaujami savo užduočių kortelėse esančių formavimo etapų tvarka.



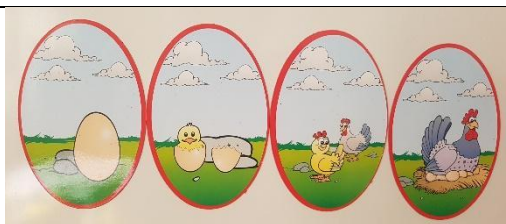
Vaikas suranda atitinkamas korteles ant stalo ir užklijuoja ant lentos.

VAIKŲ VAIDMENYS	Vaikas kartu su mokytoju (-a) stengiasi teisingai užpildyti veiklos / įvykio rūšiavimo korteles.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Paruošia klasę ir tinkamą medžiagą veiklai. Vadovauja vaikui vykdant veiklą. Stebi vaiką vykdant veiklą.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	ĮVERTINIMAS: Pasibaigus veiklai, priklausomai nuo to, ar vaikas baigė formavimo rūšiavimo korteles bendradarbiaudamas, stebimas jų supratimas grupėje, sutarimas, empatijos ir bendravimo įgūdžiai. Stebimas vaiko gebėjimas kantriai ir ryžtingai spręsti problemas, su kuriomis jis susiduria kurdamas naują produktą.



Nuorodos, jei yra	-
--------------------------	---

Subjektų formavimas (vaikų grupė su robotu)	
AMŽIAUS GRUPĖ	5–6 metai
VEIKLA SKIRTA...	Grupei su robotu
AUTORIUS	Münevver Yalçın, Hep Çocuk darželis, Turkija
TRUKMĖ / LAIKAS	30–40 min.
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	*5 objektų ar subjektų formavimo (įvykių rūšiavimo) kortelės (medis, višta, lietus, duona, pienas)    



*Robotas Doc



*Kortelė – kilimėlis / kartoninė lenta / platforma darbui su robotu Doc



* Magnetinė arba tinkamo dydžio lenta kortelėms rūšiuoti

*Parengti ženkleliai ar pakabukai su objektų nuotraukomis kortelėse





	
APLINKOS PARUOŠIMAS	Klasėje yra mokytojas ir 5 mokiniai. Mokytojas vaikams dalija ženklukus, sudarytus iš objektų paveikslėlių. Veiklos kortelės dedamos ant stalo eilės tvarka, žemyn. Mokytojui taip pat pateikiami kortelių, priklausančių paveikslėliams ant užduočių ženklelių, pavyzdžiai.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	*Mokytojas stoja prieš 5 vaikų grupę. Vyksta pokalbis apie įvykio / situacijos ar subjekto formavimo etapus. Be kortelių, kurios bus naudojamos veikloje, kalbama apie įvairių objektų / situacijų / įvykių formavimąsi. Pavyzdžiui, klausiama vaikų nuomonės apie medų ir drugelio formavimosi stadijas. *Vaikams išdalijami užduočių ženkleliai / karoliai ir apžiūrimos ant jų esančios nuotraukos. Mokytojas (-a) prašo vaikų atspėti, kaip formuojasi esybės šiose kortelėse.  *Tada visos kortelės (duonos, vištos, medžio, pieno formavimo etapai), rodančios subjektų formavimosi stadiją, dedamos ant stalo aukštyne kojomis. *Mokytojas duoda vaikui užduotį atversti vieną iš ženklelių, esančių ant stalo. Vaikas pasirenka vieną iš ženklelių. Pavyzdžiui, tarkime, kad pasirinko ženklelį su duonos paveikslėliu. Nepriklausomai nuo to, kuris vaikas turi duonos paveikslėlio ženklelį, tas vaikas bando surasti tinkamas korteles ant stalo ir surūšiuoti magnetinėje lentoje esančias korteles pagal formavimo etapą. *Neteisingai surūšiuotos kortelės randamos klausiant kitų vaikų idėjų ir užduodant klausimus siekiama jas teisingai surūšiuoti. Vaikas žaidėjas nustato naują žaidėją.



pasirinkęs vieną iš ženklelių / kortelių, esančių ant stalo. Taigi visi vaikai vado-
vaujasi savo užduočių kortelėse esančių formavimo etapų tvarka.



Vaikas suranda atitinkamas korteles ant stalo ir užklįjuoja ant lentos.

*Antrame etape ant kilimėlio, paruošto robotui Doc, dedamos kortelės, rodančios
dviejų subjektų formavimo stadiją.

*Vaikams dalijami užduočių ženkleliai. Kortelės su objektų nuotraukomis, rastos
užduočių ženkleliuose, dedamos ant stalo apverčiant jas aukštyn kojomis.



*Mokytojas (-a) paskiria vaikui užduotį. Jis / ji prašo jo / jos atsiversti vieną iš
kortelių. Vaikas, turintis pasirinktos kortelės paveikslėlio ženklelį, tampa žaidėju.

*Vaikas, baigęs žaidimą, pasirenka vieną iš ženklelių ir nustato naują žaidėją.
Žaidimą baigęs vaikas nustato kitą žaidėją pasirinkdamas ženklelį.

*Žaidėjas padeda robotą Doc prie kilimėlio pradžios taško ir bando užbaigti etapus
koduodamas.

*Užsiėmimo metu, jei vaikas kodavimo metu sustoja prie netinkamo paveikslėlio:
„Papasakokite mums incidentą, kuris jus supykė, ką jūs darytumėte?“ – komanda
pateikiama šiai kortelei.



Šiai kortelei duodama komanda: „Padainuokite“



	 „Pasakykite tai, kas daro mus laimingus, nes esate laimingi“, – duodama komanda šiai kortelei  Komandas galima išplėsti panašiais klausimais arba paprašyti, kad jie imituotų kitų vaikų sprendimą (miaukite kaip katė, vaikščiokite kaip meška, šokinėkite tris kartus ir pan.). Atlikus abi užduotis ant kilimėlio, kortelės pakeičiamos naujomis užduočių kortelėmis. Kiekvienas vaikas vedamas atlikti savo užduotį.
VAIKŲ VAIDMENYS	Vaikas kartu su mokytoju stengiasi teisingai užpildyti veiklos / įvykio rūšiavimo korteles.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Paruošia klasę ir tinkamą medžiagą veiklai. Vadovauja vaikui vykdant veiklą. Stebi vaiką vykdant veiklą.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	ĮVERTINIMAS: Pasibaigus veiklai, priklausomai nuo to, ar vaikas baigė formavimo rūšiavimo korteles bendradarbiaudamas, stebimas jų supratimas grupėje, sutarimas, empatijos ir bendravimo įgūdžiai. Stebimas vaiko gebėjimas kantriai ir ryžtingai spręsti problemas, su kuriomis jis susiduria kurdamas naują produktą. Stebimas roboto Doc indėlis į vaiko bendradarbiavimą, empatiją, problemų sprendimą, norą ir pan.
Nuorodos, jei yra	-



Atminkite! (vaikų grupei be roboto)

AMŽIAUS GRUPĖ

5–6 metai

VEIKLA SKIRTA

Grupei be roboto

AUTORIUS

Meral Gül, Hatice Sağlamdar darželis, Turkija

TRUKMĖ / LAIKAS

30–40 min.

Žaidimo kortelės, atminties kortelės, užduočių kortelės

Užduočių kortelės



Atminties kortelės (23 vnt.)

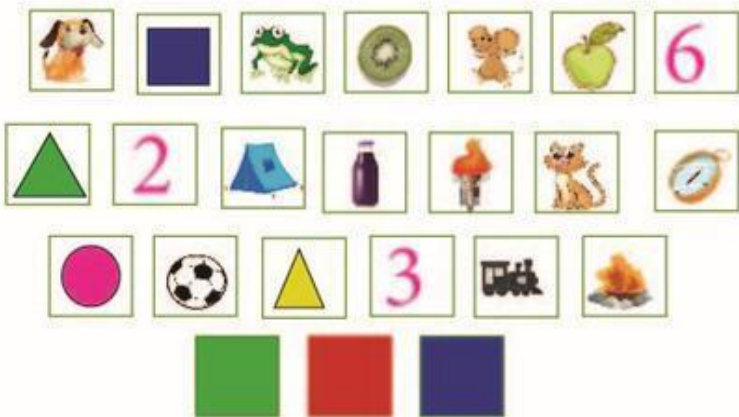


**REIKALINGOS
MEDŽIAGOS**

Rankinės kortelės (2, 3, 4 ir 5 gali būti parengtos su nuotraukomis; atminties kortelėse esančios nuotraukos naudojamos parengimui).





APLINKOS PARUOŠIMAS	Stalas, kuriame gali lengvai judėti 5 vaikai, žaidimo ir atminties kortelės yra padėtos ant stalo iš anksto. Lenta pakabinta žvaigždėms piešti.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	● Mokinio vaidmenyje esantis vaikas ant stalo išdėlioja 23 atminties korteles. ● Vaikas, gavęs direktoriaus vaidmenį, paima vieną iš kortelių ir parodo treneriui. Pvz., tarkime, kad jis pasirinko kortelę su 5 toliau pateiktomis nuotraukomis.  Jis paprašo jo išnagrinėti visas nuotraukas. ● Treneris šias nuotraukas nagrinėja eilės tvarka. Tada jis apverčia korteles. Direktorius (-ė) prašo trenerio iš toliau pateiktų atminties kortelių rasti tas pačias nuotraukas ir ta pačia tvarka.  ● Direktorius liepia treneriui įsiminti atverstas nuotraukas. ● Treneris bando surasti paveikslėlius ta pačia tvarka (varlė, 2-etas, juodas stačiakampis, katė ir palapinė), atspėdamas paveikslėlius kortelėje, kurią jis mato tarp 23 ant stalo esančių atminties kortelių nuotraukų. ● Jis paeiliui surenka paveikslėlius, kuriuose atsispindi varlė, 2-etas, juodas stačiakampis, katė ir palapinė, kuriuos prisimena, ir pateikia jas teisėjui, kad patikrintų jų tikslumą. ● Teisėjas patikrina, ar kortelės teisingos. ● Kai teisėjas praneša treneriui, kad jos teisingos, treneris nupiešia žvaigždę ant lentos. ● Jei vaikui sunku atspėti korteles, jo prašoma surasti vieną iš kortelių. Vėliau jam / jai nurodoma rasti 2 ar daugiau kortelių.



VAIKŲ VAIDMENYS	Direktorius: Ranka pasirenka vieną iš žaidimo kortelių. Treneris : nupiešia ant lentos žvaigždę. Mokinys : padeda atminties korteles ant stalo.
	 Teisėjas: patikrina, ar kortelės teisingos. Jei taip – praneša apie tai grupei.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Jis vadovauja žaidimo procesui. Jis nustato veiklos sunkumo lygį, sukurdamas 2, 3 ir 4 ar daugiau žaidimo kortelių pagal vaikų lygį.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	ĮVERTINIMAS. Vaikų klausiama, kiek nuotraukų iš eilės jie gali prisiminti. Aptariama, į ką jie atkreipia dėmesį, norėdami prisiminti nuotraukas.
Nuorodos, jei yra	-

Atminkite! (vaikų grupei su robotu)	
AMŽIAUS GRUPĖ	5–6 metai
VEIKLA SKIRTA	Grupei su robotu
AUTORIUS	Meral Gül, Hatice Sağlamdar darželis, Turkija
TRUKMĖ / LAIKAS	30–40 min.
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	Žaidimo kortelės, atminties kortelės, užduočių kortelės, Doc robotas ir roboto platforma Užduočių kortelės



Atminties kortelės (23 vnt.)





	Rankinės kortelės (2, 3, 4 ir 5 gali būti parengtos su nuotraukomis; atminties kortelėse esančios nuotraukos naudojamos parengimui.) Roboto platforma
APLINKOS PARUOŠIMAS	Stalas, kuriame gali lengvai judėti 5 vaikai, žaidimo ir atminties kortelės yra padėtos ant stalo iš anksto. Lenta pakabinta žvaigždėms piešti. Roboto platforma parengta naudoti antrame veiklos etape.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	1 etapas: ● Mokytojas paskirsto žaidimo vaidmenis vaikams su vaidmenų pakabukais. Jis paaiškina vaikams užduotis. Vaikai žaidimo procesą valdo pagal savo vaidmenis. ● Mokinio vaidmenyje esantis vaikas ant stalo išdėlioja 23 atminties korteles. ● Vaikas, gavęs direktoriaus vaidmenį, paima vieną iš kortelių ir parodo treneriui. Pvz., tarkime, kad jis pasirinko kortelę su 5 toliau pateiktomis nuotraukomis.



Jis paprašo jo / jos išnagrinėti visas nuotraukas.

- **Treneris** šias nuotraukas nagrinėja eilės tvarka. Tada jis apverčia korteles. Direktorius (-ė) prašo trenerio iš toliau pateiktų atminties kortelių rasti tas pačias nuotraukas ir ta pačia tvarka.



- Direktorius liepia treneriui įsiminti atverstas nuotraukas.
- Treneris bando surasti paveikslėlius ta pačia tvarka (varlė, 2-etas, juodas stačiakampis, katė ir palapinė), atspėdamas paveikslėlius kortelėje, kurią jis mato tarp 23 ant stalo esančių atminties kortelių nuotraukų.
- Jis paeiliui surenka paveikslėlius, kuriuose atsispindi varlė, 2-etas, juodas stačiakampis, katė ir palapinė, kuriuos prisimena, ir pateikia jas teisėjui (kad patikrintų jų tikslumą).
- Teisėjas patikrina, ar kortelės teisingos.
- Kai teisėjas praneša treneriui, kad jos teisingos, treneris nupiešia žvaigždę ant lentos.
- Jei vaikui sunku atspėti korteles, jo prašoma surasti vieną iš kortelių. Vėliau jam nurodoma rasti 2 ar daugiau kortelių.

2 etapas:

- Antrasis veiklos kartojimas atliekamas robotu ir roboto platformoje.
- Antrame veiklos etape robotas ir jo platforma padedami ant žemės. Direktorius pasirenka ir parodo žaidimo kortelę, kurią sudaro 5 nuotraukos.

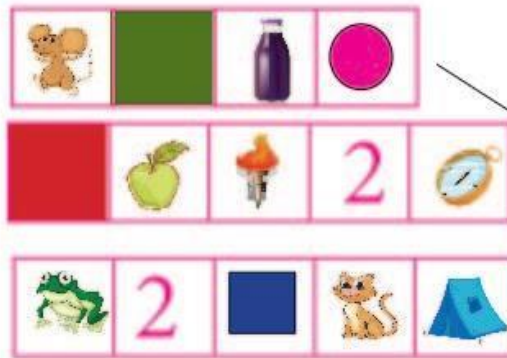


Šį kartą treneris koduoja robotą, kad surinktų paveikslėlius eilės tvarka. Pavyzdžiui, jis koduoja robotą, kad pirmiausia eitų prie varlės, tada 2-eto, tada juodo stačiakampio, tada katės ir galiausiai palapinės.



Robot matı 4*6

Resimli Kartlar : matın üzerine yerleştirilecek



Kart Örnekleri
(Mattaki resimlerin aynıısı
olacak (



VAIKŲ VAIDMENYS



Direktorius: ranka pasirenka vieną iš žaidimo kortelių.



Mokytojas: tarp atminties kortelių ant stalo jis randa tas pačias nuotraukas, kurias mato žaidimo kortelėje, ta pačia tvarka. Robotinėje žaidimo dalyje jis koduoja robotą, kad surinktų paveikslėlius kortelėje.



Teisėjas: patikrina, ar kortelės teisingos. Jei taip – praneša apie tai grupei.



Treneris: nupiešia ant lentos žvaigždę.





	Mokinys: padeda atminties korteles ant stalo.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Jis vadovauja žaidimo procesui. Jis nustato veiklos sunkumo lygį, sukurdamas 2, 3 ir 4 ar daugiau žaidimo kortelių pagal vaikų lygį.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	ĮVERTINIMAS. Vaikų klausiama, kiek nuotraukų iš eilės jie gali prisiminti. Aptariama, į ką jie atkreipia dėmesį, norėdami prisiminti nuotraukas ir koduojant robotą.
Nuorodos, jei yra	-

Perdirbime medžiagas (vaikų grupė be roboto)	
AMŽIAUS GRUPĖ	5–6 metai
VEIKLA SKIRTA...	Grupei be roboto
AUTORIUS	Arzu Kuyanç, Şeniz Kurt, Sultan Doğan, Gökçe Ünal Güçlü, Melek Durmuş Yeşilevler darželis, Turkija
TRUKMĖ / LAIKAS	30–40 min.
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	Perdirbimo atliekų nuotraukos, rūšiavimo kortelės atliekų surinkimui ir perdirbimui, vaidmenų pakabukai, atitikmenų lenta, vertinimo lenta   Stiklo perdirbimo antraštė



Plastiko perdurbimo antraštė

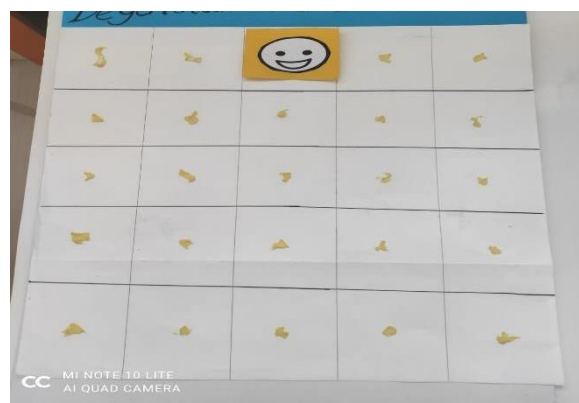


Popieriaus perdurbimo antraštė





Perdirbimo atliekų konteineriai



Šypsėnėlių lenta



Perdirbimo užduočių kortelės (vaikas pirmiausia pasirenks vieną iš šių kortelių).



Vaidmenų pakabukai

APLINKOS PARUOŠIMAS

Su vaikais kalbama apie tai, kokias atliekas galima perdirbti. Aptariama, kodėl šios atliekos turėtų būti perdirbamos ir kokią poveikį jos daro mūsų gamtai ir pasauliui. Nagrinėjamos reklaminės antraštės apie perdirbimą. Pateikiamos rūšiavimo kortelės, kurios turi būti naudojamos programos metu. Jos dedamos ant stalo, o lentos pakabinamos ten, kur vaikai gali jas pasiekti.

DETALUS APIBŪDINIMAS

Kaip veikla
įgyvendinama?

Mokytojas atneša ir pristato šiukšliadėžes, kurias pakabina ant kablo ir kilpinės lentos. Tada jis įdeda dėžutę, kurioje yra perdirbamų atliekų nuotraukos. Jis paskirsto vaidmenis vaikams. Pranešėjas pasakoja apie perdirbamą medžiagą. Pavyzdžiui, mėlyna kortelė – popieriaus rūšiavimo etapai. Treneris (-ė) pasirenka žaidėją. Žaidėjas pirmiausia sako, kad mėlyna kortelė simbolizuoja popierių, suranda paveikslėlius su popieriaus perdirbimo etapais ir įklijuoja juos ant lentos. Teisėjas patikrina rezultatą ir aptaria su grupe, ar jis teisingas. Direktorius palaiko tvarką, kad kiekvienas teisingai atliktų savo vaidmenį. Pavyzdžiui, vaikas, paėmęs



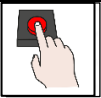
140



Stiklo rūšiavimo etapai





VAIKŲ VAIDMENYS	    Pranešėjas: išsirenka vieną iš mėlynos, geltonos ir žalios kortelių ir pasako, ką išsirinko. Pavyzdžiui, mėlyna kortelė. Žaidėjas taip pat padeda vaikui, jei jis nežino, kokią perdirbimo medžiagą vaizduoja mėlyna kortelė. Pavyzdžiui, „Surinksite popieriaus atliekas“. Jis primena grupei užduotį. Žaidėjas: vaikas, kuris renka perdirbimo korteles ir koduoja. Režisierius: palaiko tvarką ir užtikrina, kad visi gerbtų savo vaidmenis, vengdami nesutarimų grupėje. Jis taip pat pateiks šypsenėles vertinimui. Mokytojas: nusprendžia, kas surinks kortelių pasirinkimo ir įvykių rūšiavimo korteles. Jis nuspręs, kas įdės paveikslėlį į įrenginio rūšiavimo korteles ant kabliuko ir kilpinės lentos. Teisėjas: jis nuspręs, ar rezultatas teisingas, ar grupė turėtų persvarstyti ir prireikus jį pakeisti.
MOKYTOJO VAIDMUO	Mokytojas atlieka vedlio vaidmenį. Jis veda vaikus per rūšiavimo žaidimą. Jis stebi be nurodymų.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	ĮVERTINIMAS. Jis nurodo vaikams tarpusavyje diskutuoti apie vertinimą.
Nuorodos, jei yra	-

Perdirbkime medžiagas (vaikų grupė su robotu)	
AMŽIAUS GRUPĖ	5–6 metai
VEIKLA SKIRTA	Grupei su robotu
AUTORIUS	Arzu Kuyanç, Şeniz Kurt, Sultan Doğan, Gökçe Ünal Güçlü, Melek Durmuş Yeşilevler darželis, Turkija
TRUKMĖ / LAIKAS	30–40 min.
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	Perdirbimo atliekų nuotraukos, perdirbimo atliekų surinkimo ir perdirbimo įrenginių rūšiavimo kortelės. Vaidmenų pakabukai, atitikimo lenta, vertinimo lenta



Stiklo perdurbimo antraštė



Plastiko perdurbimo antraštė



Popieriaus perdurbimo antraštė



Perdirbimo atliekų konteineriai



Šypsėnėlių lenta



Perdirbimo užduočių kortelės (vaikas pirmiausia pasirinks vieną iš šių kortelių).



Robotų platforma su perdirbimo nuotraukomis



Vaidmenų pakabukai

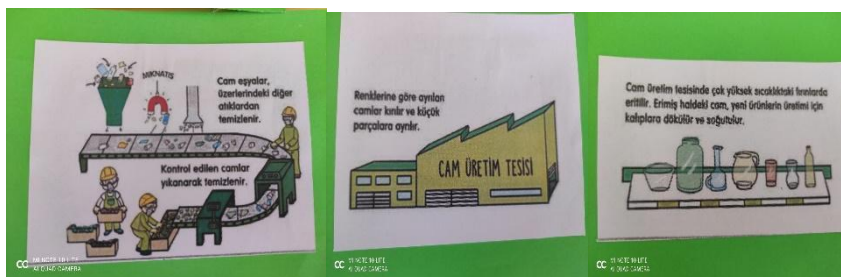




APLINKOS PARUOŠIMAS	Su vaikais kalbama apie tai, kokias atliekas galima perdirbti. Aptariama, kodėl šios atliekos turėtų būti perdirbamos ir kokį poveikį jos daro mūsų gamtai ir pasauliui. Nagrinėjamos reklaminės antraštės apie perdirbimą. Pateikiamos rūšiavimo kortelės, kurios turi būti naudojamos programos metu. Jos dedamos ant stalo, o lentos pakabinamos ten, kur vaikai gali jas pasiekti.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikia įgyvendinama?	Mokytojas (-a) atneša ir pristato šiukšliadėžes, kurias pakabina ant kabliuko ir kilpinės lentos. Tada jis / ji įdeda dėžutę, kurioje yra perdirbamų atliekų nuotraukos. Jis / ji paskirsto vaidmenis vaikams. Pranešėjas (-a) pasakoja apie perdirbamą medžiagą. Pavyzdžiui, mėlyna kortelė – popieriaus rūšiavimo etapai. Treneris (-ė) pasirenka žaidėją. Žaidėjas (-a) pirmiausia sako, kad mėlyna kortelė simbolizuoja popierių, suranda paveikslėlius su popieriaus perdirbimo etapais ir įklijuoja juos ant lentos. Teisėjas (-a) patikrina rezultatą ir aptaria su grupe, ar jis teisingas. Direktorius (-ė) palaiko tvarką, kad kiekvienas teisingai atliktų savo vaidmenį. Pavyzdžiui, vaikas, paėmęs mėlyną kortelę, surenka popieriaus perdirbimo tvarką ir išmeta ją į mėlyną šiukšlių dėžę. Vaikas, paėmęs žalią užduočių kortelę, suranda stiklo atliekų perdirbimo tvarką ir meta jas į žalią šiukšlių dėžę. Vaikas, paėmęs geltoną užduočių kortelę, suranda plastikinių atliekų perdirbimo tvarką ir meta jas į geltoną šiukšlių dėžę. Kiti vaikai pateikia atsiliepimus apie teisingą užduoties atlikimą. Plastiko rūšiavimo etapai



Popieriaus rūšiavimo etapai



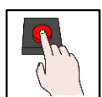
Stiklo rūšiavimo etapai



Antrame veiklos etape mokytojas atneša roboto platformą ir padeda ją ant grindų. Vaikai atlieka perdirbimo žaidimą pagal savo vaidmenis, šį kartą su robotu. Robotas pastatytas ant platformos. Žaidėjas vaikas koduoja robotą (pavyzdžiui, jis pasirenka mėlyną kortelę ir surenka popieriaus perdirbimo etapus, koduodamas robotą ant roboto kilimėlio, ir įklijuoja jį ant lentos).



VAIKŲ VAIDMENYS



Pranešėjas : išsirenka vieną iš mėlynos, geltonos ir žalios kortelių ir pasako, ką išsirinko. Pavyzdžiui, mėlyna kortelė. Žaidėjas taip pat padeda vaikui, jei jis nežino, kokią perdirbimo medžiagą vaizduoja mėlyna kortelė. Pavyzdžiui, „Surinksite popieriaus atliekas“. Jis primena grupei užduotį.

Žaidėjas: vaikas, kuris renka perdirbimo korteles ir koduoja. robotą.

Režisierius: palaiko tvarką ir užtikrina, kad visi gerbtų savo vaidmenis, vengdami nesutarimų grupėje. Jis taip pat pateiks šypsenėles vertinimui.



	 Mokytojas: nusprendžia, kas surinks kortelių pasirinkimo ir įvykių rūšiavimo korteles. Jis nuspręs, kas įdės paveikslėlį į renginio rūšiavimo korteles ant kabliuko ir kilpinės lentos.  Teisėjas: jis nuspręs, ar rezultatas teisingas, ar grupė turėtų persvarstyti ir prireikus jį pakeisti.
MOKYTOJO VAIDMUO	Mokytojas atlieka vedlio vaidmenį. Jis veda vaikus per įvykių rūšiavimo žaidimą. Jis stebi be nurodymų.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	ĮVERTINIMAS. Jis nurodo vaikams tarpusavyje diskutuoti apie vertinimą.
Nuorodos, jei yra	

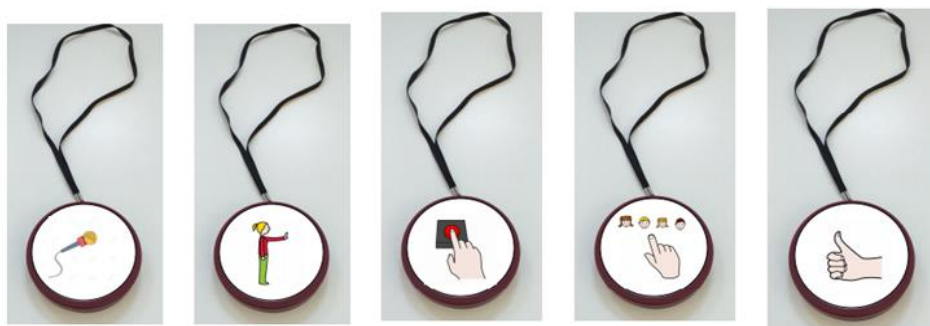
Drugelio simetrija – vaikų grupė be roboto	
AMŽIAUS GRUPĖ	5–6 metai
VEIKLA SKIRTA	Grupei be roboto
AUTORIUS	Mine Gūntaş, Melisa Kızılkaya, Dilara Oral, Tevfik Fikret darželis, Turkija
TRUKMĖ / LAIKAS	30–40 min.
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	- Užsiėmimui reikalingos simetrijos kortelės, susidedančios iš drugelio sparnų ir viso drugelio atvaizdų.  - Pakankamo dydžio kilimėlis, kad kortelės galėtų būti dedamos ant jo viršaus (gali būti kilimėlis, putplastis arba lenta).



Tuščia lenta paveikslėlių kortelėms sudėti



Pakabukai, skirti vaikų vaidmenims paskirstyti





Kortelių dėžutė kortelėms įdėti

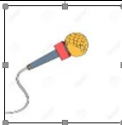
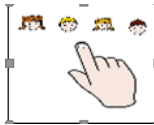
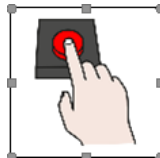
Vertinimo lenta

Simetrijos valdymo lenta

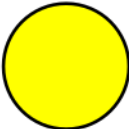
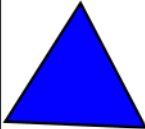
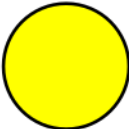
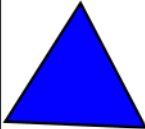
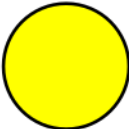
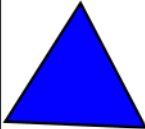


	
APLINKOS PARUOŠIMAS	Vaikai turi būti tuščioje erdvėje, tinkamoje veiklai už klasės ribų, prižiūrint mokytojui (-ai).
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Mokytojas stoja prieš 5 vaikų grupę. Kad vaikai atpažintų korteles, išnagrinėjamos dėžutės viduje esančios drugelio kortelės. 1 etapas - Dėžutės viduje yra simetrijos kortelės, vaizduojančios drugelio sparnus. - Vaikams išdalijamos simetrijos kortelės su drugelio sparnais. Kiekvienoje kortelėje vaizduojamas pusė drugelio sparno. - Mokytojas išsirenka 1 drugelio kortelę su visu drugelio paveikslėliu. - Vaikas, turintis simetriškas mokytojo parodyto drugelio korteles, bando sudėti simetriškus paveikslėlius, vaizduojančius drugelį, sakdamas „Aš turiu jį“. - Suderintos kortelės dedamos ant lentos ir tikrinamos, ar jos teisingos. - Žaidimas tęsiamas tol, kol mokytojui nebelieka kortelių. 2 etapas - Tada, kai vaikai įgyja ankstesnės veiklos patirties, mokytojas išdalija vaikams medžiagą, skirtą vaidmenims atlikti. Atitinkamai vaikai atlieka trenerio, teisėjo, direktoriaus, pranešėjo ir žaidėjo vaidmenis. Vaikai pradeda ir tęsia žaidimą pagal savo vaidmenis.



	• Pranešėjas: pasirenka kortelę iš dėžutės ir sako, kuri drugelio kortelė turi būti simetriška ištrauktajai. • Žaidėjas: yra tas asmuo, kuris suras pranešėjo pasirinktą simetrijos kortelę. • Treneris: grupėje pasirenka vaiką ir šis vaikas padeda žaidėjo pasirinktą simetrijos kortelę ant lentos. • Teisėjas: bus tas asmuo, kuris pasakys, ar pasirinktos kortelės (kortelės lentoje) yra teisingos, ar grupei reikia iš naujo apsvarstyti pasirinkimą. • Direktorius: pasirūpins, kad visi atliktų savo darbą ir palaikytų tvarką. • Vertinimą atlieka teisėjas, uždėdamas šypsenėlę ant vertinimo lentos.
VAIKŲ VAIDMENYS	• Pranešėjas  • Direktorius  • Treneris  • Teisėjas  • Žaidėjas 
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Mokytojas vadovauja vaikams ir tinkamai paaiškina.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	-
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	-
Nuorodos, jei yra	-



Geometrinių figūrų klasifikacija (vaikų grupei be roboto)																	
AMŽIAUS GRUPĖ	5–6 metai																
VEIKLA SKIRTA	5 vaikų grupei be mokomųjų robotukų																
AUTORIUS	Italijos mokytojai																
TRUKMĖ / LAIKAS	2 valandos																
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	- Geometrinės figūros, skirtingo dydžio, spalvų, iš medžio ar kt. medžiagos. - Spalvotas popierius piešti ir kirpti geometrines figūras. - Žirklys ir klėjai. - Stalai / kortelės kopijuoti figūras: <table><tr><td rowspan="3">standartinė figūra</td><td>panašios formos figūros</td></tr><tr><td>panašios spalvos figūros</td></tr><tr><td>panašaus dydžio figūros</td></tr></table> - Parodykite lentelę su pagrindinėmis geometrinėmis figūromis. <table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	standartinė figūra	panašios formos figūros	panašios spalvos figūros	panašaus dydžio figūros												
standartinė figūra	panašios formos figūros																
	panašios spalvos figūros																
	panašaus dydžio figūros																
																	
																	
																	
APLINKOS PARUOŠIMAS	Auklėtojas (-a) supažindina su geometrinėmis figūromis, aptaria kiekvienos formos esminius bruožus, skatina prisiminti skirtingų objektų formas, spalvas bei dydžius. Vaikai įvardija pateiktų formų bruožus, pvz., trikampis – didelis, geltonas; apskritimas – vidutinis ir pan. Vaikai ima žirkles, spalvotą popierių ir kerpa figūras, tokias pat kaip savo paveikslėlyje, kurį reikės jomis uždengti. Vaikai gali dirbti individualiai arba pildyti vieną didelį paveikslą.																
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Vaikai turi paveikslėlį, kuriame piešiamos geometrinės figūros. Auklėtojas (-a) aiškina, kad jie turi grupuoti figūras pagal bendrą bruožą (formą, spalvą, dydį). Vienas vaikas paima figūrą iš didelio paveikslėlio ir pritvirtina prie kortelės, ši figūra tampa pagrindine. Kiekvienas vaikas iš eilės nurodo, kokios yra jos charakteristikos, ir klįjuoja ją į bendrą lentelę. Veikla tęsiasi tol, kol vaikai apibūdina visas figūras. Pvz., vaikas išsirenka didelį geltoną apskritimą. Kiti vaikai turi sugrupuoti: -visus apskritimus; -visas geltonas figūras; -visas dideles figūras.																



	Bendrosios lentelės pavyzdys:
VAIKŲ VAIDMENYS	- Paruošti žaidimo figūras (tiksliai). - Įvardyti žaidimo figūrų charakteristikas. - Išrinkti figūrų pradžiai. - Suklasifikuoti figūras. - Išmokyti, kaip orientuotis lentelėje. - Gerbti pasikeitimus bei kitų pasirinkimą. - Surasti bendrą strategiją. - Užpildyti galutinę lentelę.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	- Supažindinti su geometrinių figūrų klasifikacijos elementais. - Vadovauti ir skatinti veiklą.
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	
Nuorodos, jei yra	

Geometrinių figūrų klasifikacija (vaikų grupei su robotu)

AMŽIUS	5–6 metai
VEIKLA SKIRTA	Vaikų grupei su robotu
AUTORIUS	Italijos mokytojai
TRUKMĖ	2 valandos

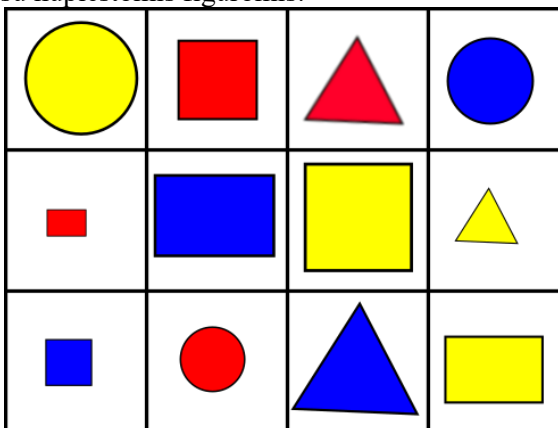


REIKALINGOS PRIEMONĖS

- Geometrinės įvairių dydžių ir spalvų figūros iš medžio ar kitokios medžiagos.
- Spalvotas popierius geometrinėms figūroms piešti ir iškirpti.
- Žirklys ir klėjai.
- Lentelės ar kortelės figūroms klijuoti užsiėmimo metu.

standartinė figūra	panašios formos figūros
	panašios spalvos figūros
	panašaus dydžio figūros

- Plakatas su nupieštomis figūromis:



- Programuojamas mokomasis robotas „Clementoni“ („Doc“, „SuperDoc“, „MindDesigner“).



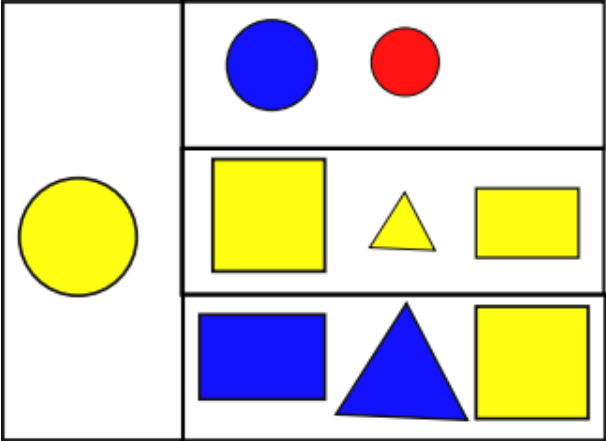
APLINKOS PARUOŠIMAS

Mokytojas supažindina su geometrinėmis figūromis, įtvirtina vaikų žinias apie skirtingų figūrų charakteristikas, aptaria įprastų objektų formas, spalvas ir dydžius. Vaikai gauna užduotį apibūdinti pateikiamas formas, pvz., trikampis – didelis, geltonas; apskritimas – vidutinis, violetinis; kvadratas – mažas, raudonas ir t. t. Vaikai kerpa geometrines figūras (tokias pat, kaip žaidimo lentelėje), kuriomis uždengs visą lentelę. Šią užduotį galima atlikti ant suolo, stalo, klasėje ir pan. Jei vaikai niekada nenaudojo „Clementoni“ robotų, auklėtojas (-a) supažindina su jais, palikdamas laiko susipažinti su komandomis savarankiškai.

APRAŠYMAS: KAIP SEKĖSI ĮGYVENDINTI ŠIĄ VEIKLĄ

Vaikai susėda ratu prieš žaidimo lentą ir turi robotą. Auklėtojas (-a) paaiškina, kad jie turi sugrupuoti figūras pagal vieną bendrą savybę (formą, spalvą, dydį). Vienas vaikas iš grupės išrenka formą, kuri bus standartinė. Pradėdami nuo kvadratėlio su išrinkta forma, vaikai programuoja robotą užbaigti šį veiksmą, t. y. atrinkti figūras su tomis pačiomis savybėmis. Kiekvieną kartą jiems pasiekus tokią figūrą, jie



	pasiima pasiruošimo metu iškirptą figūrą ir prikabina ją prie lentelės. Pvz., pirmas vaikas pasirenka didelį geltoną apskritimą. Grupė turi užprogramuoti robotą, kad gautų: - visus apskritimus; - visas geltonas figūras; - visas dideles figūras. Galutinio lapo pavyzdys: 
VAIKŲ VAIDMENYS	- Paruoškite žaidimo figūras (tvirtas). - Įvardykite žaidimo figūrų savybes. - Pasirinkite figūras žaidimo pradžiai. - Suklasifikuokite figūras. - Pagalvokite, kaip orientuotis šioje lentelėje. - Užprogramuokite robotą. - Gerbkite kitų pasirinkimus. - Sugalvokite visiems tinkančią strategiją. - Užpildykite galutinį lapą.
MOKYTOJO VAIDMUO	- Supažindinkite su figūrų klasifikacija pagal jų savybes. - Organizuokite veiklas.
PAPILDOMI ŠALTINIAI	-
PASTABOS APIE VYKDYMĄ	-
REKOMENDACIJOS	-

Henselis ir Grėtė randa kelią į namus (vaikų grupei su robotu)	
AMŽIAUS GRUPĖ	5–6 metai
VEIKLA SKIRTA	Grupei vaikų su robotais
AUTORIUS	Italijos mokytojai
TRUKMĖ / LAIKAS	1 etapas: 45 min. Pasakos skaitymas, aptarimas ir piešimas. 2 etapas: tiek, kiek reikia.



	Pagrindinių momentų suvaidinimas, veiklos pristatymas, žaidimas.
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	• Pasaka apie Henselį ir Grėtę. • Žaidimo lenta (pridedama). • Spalvoti akmenukai. • Mokomieji robotukai „Clementoni“ („Doc“, „SuperDoc“, „Mind Designer“). • Figūrėlės.
APLINKOS PARUOŠIMAS	1 etapas: • Vaikai sėdi ant grindų ratu ir klausosi pasakos. Tada piešia. • Žaidimo metu jie padeda lentą ant grindų ir naudoja robotą. 2 etapas: 1. Vaikai klausosi pasakos „Hanselis ir Grėtė“. 2. Pokalbis akcentuojant jų nelaimes ir teigiamas patirtis, radus kelią namo. Piešinys pasakos tema.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Žaidimas „Kaip rasti kelią namo“ Tikslas: surasti kelią į Hanselio ir Grėtės tėvo namus. Grupėje bendradarbiaujant ir tariantis vaikai turi laikytis kelio programuodami robotą, kuris juda tiek kvadratėlių pirmyn, kiek rodo kauliukas. Taisyklės: 1. Pakeliui vaikai turi praeiti paukščių inkilėlius, ten jie gauna po akmenėlį. Surinkus jų 10, galima pasiekti atvykimo tašką. 2. Kelionės metu vaikai turi stengtis ir išvengti kvadratėlių, kuriuose gyvena ragana. Ten patekti yra blogai. Jei kuris vaikas į juos patenka, turi grįžti atgal tiek, kiek nurodo rodyklės. 3. Robotas juda pagal kauliuką, o grupė turi sugalvoti strategiją. 4. Atvykimo kvadratyje vaikai skaičiuoja akmenėlius, jei jų yra 10, jie tampa laimėtojai.



	    				     
VAIKŲ VAIDMENYS	Vaikai klausosi pasakos, piešia ir žaidimo metu kalbasi, tariasi ar pataria. Būdami grupėje jie susitaria laikytis eiliškumo, kaip judėti žaidimo lentoje, kas programuos robotą, kuriuo keliu siekti tikslo ir surinkti 10 akmenėlių.				
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Auklėtojas (-a) skaito pasaką, skatina diskusiją, aiškina užduotis, stebi vaikų grupinę veiklą ir kviečia tartis. Auklėtojas (-a) neturi teisės siūlyti išeitis iš keblių situacijų, o tik skatina vaikus rasti išeitį patiems.				
PAPILDOMI IŠTEKLIAI	Galima naudoti žaidimo UNO korteles vietoje „SuperDoc“. Jas naudojant reikia atrinkti tas, kuriose nėra rodyklių, o UNO kortelės bus su skaičiais. Vaikai skaičiuoja mintinai atskirai arba visi grupėje. Kortelės taip pat tinka CLIL veiklai. UNO kortelės gali būti gaminamos pagal užsakymą pritaikant, pvz., vaikams su silpnu regėjimu. Pavyzdys:				



	KORTELE	SPALVA	SKAIČIUS<KIEKIS	PASTABOS
		Žalia = atgal	3 žingsniai	Žalia Vaikas pakartoja komandą angliškai
		Mėlyna = suk dešinėn	0 žingsnių	Mėlyna Vaikas kartoja komandą angliškai
		Varžovas programuoja robotą		Vaivorykštė Vaikas kartoja komandą angliškai
		Stop varžovui	Jis turi praleisti vieną ėjimą	
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	Ši lenta yra tik pavyzdys, auklėtojas (-a) gali paruošti lentas pagal vaikų gebėjimus ar poreikius.			
Nuorodos, jei yra				

Lipantis robotas (vaikų grupei su robotu)	
AMŽIAUS GRUPĖ	5 metai
VEIKLA SKIRTA	Vaikų grupėms su robotu
AUTORIUS	Burgos universitetas
TRUKMĖ / LAIKAS	Rekomenduojame nematuoti laiko valandomis ar minutėmis, bet pagal skirtingus vaikų lygius, paremtus moksliniais metodais, t. y. jūs galite spręsti atsižvelgdami į vaikų poreikius, kiek laiko skirti vienam lygiui. Pateikiame savo pasiūlymą, kad jums būtų drąsiau. Laikas žaisti ir tyrinėti (15 min.). Stebėjimo laikas (auklėtojas (-a) gali vadovauti užduodama klausimus (10 min.). Atradimo laikas (15 min.). Laikas, skirtas aiškinti ir pasidalyti pastebėjimais (30 min.). Eksperimentas (20 min.). Laikas projektuoti ir konstruoti (40 min.).
REIKALINGOS MEDŽIAGOS	- Medinės lentelės. - Įvairių tekstūrų paviršiai: švitrinis popierius, acetatas, kartonas, kartoninės dėžutės.



	• Lipni juostelė. • Žirklės. • Žaisliniai automobiliukai. • Lėlės. • Žaislai, skirti konstruoti. • Robotai.
APLINKOS PARUOŠIMAS	Klasė, kaip grupės erdvė, estetiška ir tvarkinga. -Kai kurie klasės organizaciniai sprendimai sudaro palankesnes sąlygas vaikams dirbti savarankiškai, be nuolatinės auklėtojų pagalbos. Gera išdėliotos priemonės leidžia sklandžiai pereiti nuo vienos veiklos prie kitos, sukelti susidomėjimą ir ugdyti pasitikėjimą. Aiškios taisyklės skatina pozityvią elgseną ir ugdo saugumo jausmą. Draugiška ir palaikanti atmosfera ugdo savigarbą ir skatina bendradarbiavimą.
DETALUS APIBŪDINIMAS Kaip veikla įgyvendinama?	Pradėkite pasakodami motyvuojančią situaciją, pvz.: <i>Mažame kaime Panevėžio rajone kaimo bendruomenė nusprendė pataisyti keliuką, vedantį į kalvelę, iš kurios atsiveria puikus viso kaimo vaizdas. Jis iš tiesų nepakartojamas: su upe, ežeru, miškeliais ir pievomis. Taip jau atsitiko, kad kaime gyveno daug vyresnio amžiaus žmonių ir jiems buvo labai sunku užkopti į kalvą, o ir kelias labai duobėtas ir nelygus. Tam, kad darbai vyktų greičiau, bendruomenė kreipėsi pagalbos į vaikus. Jums reikės nuspręsti, ko reikia geram keliukui, ir parengti jo projektą.</i> Sudėkite priemonės pasiekiamoje vietoje, iš kurios vaikams būtų patogu žaisti, tyrinėti, liesti ir susipažinti. Kai vaikai susipažįsta su pateiktų priemonių savybėmis, panaudojimu ir t. t., mokytojas užduoda kelis klausimus, pvz., kas atsitinka, kai norime lipti ledu padengta įkalne? lipant į kalną ar lengviau eiti ilgesnį ir ne tokį statų atstumą, ar lipti labai stačiai, bet trumpiau? Auklėtojas (-a) gali iliustruoti klausimus paveikslėliais. Šioje pakopoje mokytojas primena vaikams, kad jiems iš turimų priemonių reikia nutiesti kelią į viršūnę. Tuo būdu vaikai pradeda klausinėti ir tartis, kaip tą padaryti. Po grupinio aptarimo bei diskusijų kiekvienas vaikas individualiai projektuoja, kaip nutiesti kelią (galima net jį nupiešti popieriuje), eksperimentuoja ir išbando skirtingus kelius (trumpesnį ar ilgesnį, statesnį ar nuolaidesnį ir pan.). Dabar skirkite laiko vaikams aptarti, ką sugalvojo, padarė ar nupiešė, kas pavyko, kas buvo lengva arba sunku
VAIKŲ VAIDMENYS	Sudarykite grupes iš 4–5 vaikų ir labai tiksliai nurodykite kiekvieno vaiko vaidmenį. Jie dirbs grupėje, o ne individualiai. Kiekvienas vaikas gauna vaidmenį, susijusį su robotu. Programuotojas: nusprendžia veiksmų ar komandų seką ir tariai su vykdytoju. Kontrolierius: stebi, ką sako programuotojas, ir pasižymi arba nupiešia komandų seką; gali duoti pailymų. Vykdytojas: paspaudžia mygtukus pagal programuotojo komandą. Koordinatorius: budriai stebi tvarką ir eiliškumą. Atstovas: vaikas, kuris pasakoja, aiškina ir komentuoja visą veiklą visai grupei.
MOKYTOJŲ VAIDMENYS	Paruošia reikiamas priemones. Pateikia pradinę motyvuotą situaciją ir leidžia vaikams tyrinėti ir žaisti. Remia ir stebi visą veiklą, skatina priimti iššūkius arba klausimais, arba esamomis priemonėmis ir pan.
PAPILDOMI	Vertinimas



IŠTEKLIAI	Mokytojams: atsakykite į šiuos klausimus: - prieš užsiėmimą: ką planuojate išmokyti? ko išmoks vaikai? - po užsiėmimo: ką vaikai išmoko? Vaikams: savęs vertinimas (vaikai spalvomis ar emociniais lipdukais gali išsakyti, kaip jiems (ne) patiko veikla.
Kitos pastabos / patarimai dėl įgyvendinimo	Adaptuota iš „Divulgación científica-UCCi-UBU Sábados de ciencia 2018–2019“ (Burgos universitetas).
Nuorodos, jei yra	Adapted from <i>Divulgación científica-UCCi-UBU Sábados de ciencia 2018-2019</i> (Universidad de Burgos)