

PROJEKTAS „ŠVIESOS IR TAMSOS ŽAIDIMAI“

Ar verta bijoti tamsos? Ką reiškia tamsa? Kas yra šviesa?

Kas būna tarp tamsos ir šviesos? Kokios tamsos spalvos? Kokios šviesos spalvos? O kokie tamsos atspalviai? Kokie šviesos atspalviai? Ar visada yra taip, kaip mums atrodo? O kaip jaučiasi šviesos nematantis – visada tamsoj būnantis žmogus? O augalas? Jei paliktume tamsoje savaitei, kas būtų? O gal galime sukurti pasakojimą apie tamsą ir šviesą? O jei visada būtų tamsu? O jei visada būtų tik šviesu? Platus klausimų ratas ir daugybė veiklų, kurios gali įtraukti įvairaus amžiaus vaikus, įkvėpti juos smalsauti, tyrinėti, bandyt, mokytis pažinti pasaulį ir save.

TIKSLAS

Pasirinkus vaikams įdomią, aktualią temą, taikant STEAM metodus ugdymo veiklose, tyrinėjant šviesą ir tamsą plėsti patyriminio ugdymo galimybes.

Uždaviniai:

1. Supras, kad šviesos ir tamsos kaita gamtoje (namuose) yra nuolatinio gamtos keitimosi dalis.
2. Susipažins su įvairiais šviesos šaltiniais, atliks eksperimentus, sužinos, kas skleidžia šviesą, kas vyksta tamsoje.
3. Kurs, drąsiai eksperimentuos, atskleis emocijas klausydamiesi pasakų, eilėraščių, dainelių, mįslių, vaizdingų posakių apie saulę, mėnulį.
4. Praturtins vaikų žodyną naujais žodžiais ir terminais, pasakos, dalinsis savo patirtimi su draugais, mokysis suprasti iliustracijas, ieškos informacijos enciklopedijose, internete apie šviesą ir tamsą, Saulę ir Mėnulį, dieną ir naktį.
5. Mokysis atpažinti, pavadinti savo jausmus, emocijas, kuriuos jaučia veikdami prieblandoje. Šviesoje. Tamsoje. Įsijaus į nematančio žmogaus būseną.
6. Stebės gamtą, eksperimentuos su augalais sužinos, kaip jie reaguoja į šviesą ir tamsą. Lygins augalų ir žmonių reakcijas.
7. Stiprins vaikų empatijos jausmą, padės suprasti kitokius žmones, šiuo atveju neregintus, visad esančius tamsoje.

DARBO EIGA

Projekte dalyvaujančios ugdymo įstaigos pagal susitartą veiklų planą renkasi veiklas, atlieka užduotis, jas talpina Twinspace erdvėje, dalinasi patirtimi, pasakoja, komentuoja.

Trukmė - 2021 m. spalio 1 d. - 2022 m. balandžio 30 d.

SPALIS

Projekto užregistravimas, partnerių paieška ir registravimas. Projekto dalyvių prisistatymas, susipažinimas, veiklų pasirinkimas. Logotipo pristatymas.

LAPKRITIS

Tamsa ir šviesa.

Naudodami STEAM metodiką tyrinėjam tamsą, dalinamės veiklomis, kuriose atsispindi pažintis su tamsa, tamsiomis spalvomis, jų įtaka mūsų mintims, jausmams. Tyrinėjam šviesą: atliekame bandymus su šviesa, aiškinamės, kodėl žmogui reikia šviesos. Fantazuojame, koks pasaulis ir mūsų gyvenimas būtų tamsoje. Koks būtų šviesoje.

Gaminame žibintus, juos pristatome projekto partneriams.

Natūralūs ir dirbtiniai šviesos šaltiniai. Labai svarbūs natūralūs šviesuliai – saulė ir mėnulis.

GRUODIS

Saulė ir Mėnulis

Aiškinamės, kodėl vienur yra diena, o kitur naktis. Kas būtų, jeigu žmonės supainiotų dieną ir naktį, kodėl reikalinga saulė, o kodėl mėnulis? Kas lauktų mūsų, jei staiga neliktų Saulės? Žaidžiame saulės ir mėnulio draugystę. Įvairiomis priemonėmis skatiname vaikų kūrybiškumą, norą ir drąsą eksperimentuoti, klausomės pasakų, eilėraščių, dainelių, mišlių, vaizdingų posakių apie saulę, mėnulį.

Kuriam elektroninę vaikų piešinių knygelę „Saulė ir mėnulis. Saulės suknelių mados. Mėnulio kepurės.

O saulė ir metų laikai? Ar reikia švęsti Saulės sugrįžimą? Pasidalinam su projekto partneriais Saulės sugrįžimo šventės akimirkomis.

SAUSIS - VASARIS

Šviesa/tamsa ir emocijos.

Aiškinsimės, kaip mus veikia tamsa, kodėl kartais tamsos bijome. Mokysimės atpažinti savo emocijas, jas pavadinti. Kalbėsime, ką mes jaučiame, kai bijome. Įvairiomis raiškos priemonėmis tyrinėsime šešėlius. Kursime savo baimės „baubukus“, mokysimės juos prisijaukinti, su jais kalbėtis, susidraugauti. Stengsimės „baubukus“ gaminti iš antrinių žaliavų.

Surengsime virtualią „baubukų“ parodą, pristatysime savo projekto partneriams bei savo įstaigos bendruomenei.

KOVAS – BALANDIS

Šviesa/tamsa ir augalai/gyvybė.

Augalų auginimas eksperimentuojant su šviesa ir tamsa.

Įsirengsim žaląsias palanges. Vienus augalus auginsim įprastai, kitus auginsime minimalioje šviesoje arba netgi visiškoje tamsoje. Stebėsime visą augimo procesą, jį fiksuosime, lyginsime augalus, aptarsime, pasidalinsime savo užfiksuotomis akimirkomis bei išvalgome su projekto partneriais.

Įsijautimo į neregio situacijas pratimai ir veiklos. Jausmų, kurie kyla, kai nieko nematai, įvardijimas. Palyginimas, kaip tamsa veikia žmones ir augalus.

Projekto užbaigimas diskusija, apklausa, refleksija, minčių žemėlapis.

TIKĖTINI REZULTATAI:

Užmegzti nauji bendradarbiavimo kontaktai su kolegomis mokytojais.

Įgyti nauji vaikų bendravimo bei bendradarbiavimo įgūdžiai.

Pasidalinta STEAM veiklų idėjomis, gauta įkvėpimo naujiems ieškojimams.

Atrastos naujos galimybės mokyti vaikus pažinti savo emocijas, pavadinti jausmus.

Vaikai išmoko naujų būdų, kaip nukenksminti neigiamas emocijas, paaugo emociškai.

Bendra vieša „TwinSpace“ erdvė, kurioje patalpintos vaikų sukurtų kūrybinių darbų nuotraukos, veiklų filmukai, koliažai.

Kuriant metodines priemones IKT įrankiais pedagogai įgavo naujų žinių bei pagilino turimas kompetencijas.