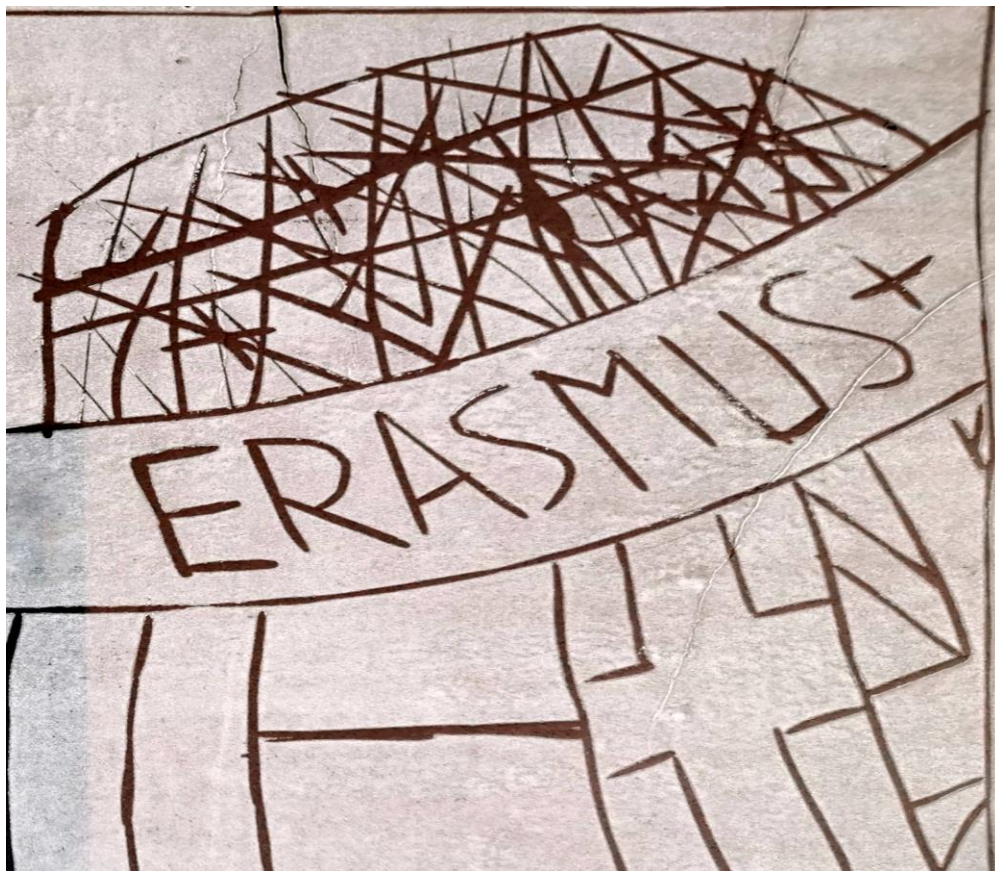


ERASMUS+ KA153 su jaunimu dirbančių asmenų judumas



Formaliajam ir neformaliajam ugdymui skirta metodologija

Migrantų integracija ir socializacija švietime



Projekto Nr. 2021-2-LT02-KA153—YOU-000040188 Projektas buvo finansuojamas Europos Komisijos lėšomis. Leidinys atspindi tik autorių požiūrį, todėl Europos Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį jame esančios informacijos panaudojimą.

TURINYS

Pratarmė	3
Projekto tikslai ir tikslinės grupės	4
Apie projektą.....	5
1 modulis: stresas ir nerimas.....	10
2 modulis: žaidžiu, kuriu, kalbu (ir mokausi)	23
3 modulis: vaikų ir jaunuolių integravimas neformaliajame ugdyme per dailę.....	43
4 modulis: teatro ir judesio žaidimai.....	63
5 modulis: vaikų ir jaunuolių integravimas per sportą ir fizinį aktyvumą.....	73
6 modulis: vaikų ir jaunuolių integravimas švietimo įstaigoje naudojant interaktyvias mokymosi priemones	89
7 modulis: STEAM (mokslas, technologijos, inžinerija, menai, matematika)	107
8 modulis: projektas – kaip ugdymo(si) metodas	115
9 modulis: vaikų ir jaunimo integravimas tarpkultūrinėje aplinkoje	133
Išvados	154
Rengėjai	156



Pratarmė

Šiomis dienomis viena aktualiausių temų Europoje - migracija. Mūsų rajono švietimo įstaigose bei jaunimo organizacijose trūksta metodinės medžiagos ir patirties dirbant su imigrantais. Būtinai nauji įgūdžiai ir priemonės projekto dalyviams artėjant prie imigrantų poreikių ir įvairių kylančių sunkumų.

Ignalinos rajone, atlikus apklausą „Imigrantų vaikai mokymo įstaigose“ paaiškėjo, kad 80% pedagogų nurodė, kad neturi pakankamai žinių, kaip dirbti su skirtingų kultūrų vaikais, o 98% respondentų nurodė, kad yra suinteresuoti ir norėtų būti paruošti darbui su skirtingų tautybių, kultūrų, religijų, kalbų vaikais.

Tikslinga žmonių integracija į visuomenę, jų socializacija ir prisitaikymas yra didelis iššūkis visoms Europos Sąjungos šalims. Siekiant suteikti pagalbą žmonėms 2021-07-15 Europos Sąjungos lėšomis pradėta programa „Prieglobsčio, migracijos ir integracijos fondas“, sąžiningas atsakomybės pasidalijimas tarp valstybių narių, visų pirma tų, kurie šiuo metu patiria migracijos ir prieglobsčio problemų, be kita ko, vykdam praktinį bendradarbiavimą. Svarbiausi poreikiai ir iššūkiai šiuo metu yra mokytojų kompetencijos ir žinios apie darbą su skirtingų kultūrų ir kitakalbiais vaikais.



Projekto tikslai ir tikslinės grupės

Metodologija „Migrantų integracija ir socializacija švietime“ skirta su jaunimu dirbantiems asmenims, formaliojo ir neformaliojo ugdymo pedagogams. Pagrindinis tikslas yra užtikrinti visų iš užsienio atvykusių vaikų ir jaunuolių sėkmingą integraciją, įgalinimą ir įtrauktį sprendžiant kasdienybėje kylančius iššūkius ir klausimus dėl kalbos nemokėjimo.

Vaikams ir jaunuoliams, grįžusiems ar atvykusiems iš užsienio, iš esmės reikia adaptuotis ugdymo įstaigose. Dažnai jaunuoliai nepažinodami bendraamžių vengia įsitraukti į neformaliojo švietimo veiklas, dėl to svarbu, kad formaliojo ugdymo pedagogai skleistų žinią apie esančias neformaliojo ugdymo galimybes ir supažindintų su jomis atvykusius.

Formalųjį ugdymą papildo neformalusis ugdymas. Formalusis – tai ugdymas vykdomas pagal teisės aktų nustatyta tvarka patvirtintas ir įregistruotas švietimo programas, kurias baigus įgyjamas pradinis, pagrindinis, vidurinis arba aukštasis išsilavinimas. Neformalusis – tai ugdymas, kuriam būdinga kryptinga veikla plėtojanti jauno žmogaus asmenines, socialines ir edukacines kompetencijas. Laisvai pasirenkama neformaliojo ugdymo veikla jaunuoliams, turintiems bendrų interesų, leidžia lengviau bendrauti tarpusavyje, todėl neformalusis ugdymas yra svarbus gerai savijautai ir savirealizacijai.

Metodologijos darbo su jaunimu praktikos požįriui:

1. Sukurti metodikas, kurios padėtų atpažinti ir atskirti psichologines problemas (kultūrinis šokas ar pan.), taip gebant laiku pasiūlyti reikiamą pagalbą.
2. Jaunuoliams sunkiai ar visai nekalbantiems valstybine kalba, pasitelkus žaidybinimo galimybes padėti greičiau ją išmokti.
3. Ugdyti su jaunimu dirbančių asmenų gebėjimą valdyti nemalonias diskusijas, kurios susijusios su minties, kultūros, orientacijos, religijos, rasės, tautybės aspektais.
4. Sukurti visiems saugią aplinką, kurioje būtų galimybė pilnavertiškai dalyvauti mokyklinėse ir popamokinėse veiklose.

Ši metodologija pirmiausia yra skirta su jaunimu dirbantiems asmenims, formaliojo ir neformaliojo ugdymo pedagogams, kurie dirba su 3 – 29 m. amžiaus vaikais ir jaunuoliais.



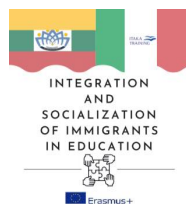
Apie projektą

Projekto idėja ir tematika kilo dėl 2021 m. vasarą Lietuvoje kilusios migrantų krizės, kai pasienyje su Baltarusija masiškai pradėjo plūsti nelegalūs imigrantai (Ignalinos rajone yra apie 20 vaikų iš Rytų šalių nemokančių valstybinės lietuvių kalbos). Mūsų tautiečiai į šalį grįžta po ilgų emigracijos metų (dėl darbo, profesinio tobulėjimo ar kitų priežasčių) su vaikais (Ignalinos rajono bendrojo ugdymo mokyklose ugdoma 12 mokinių, kurie turi užsienio pilietybę: 2 – Lenkijos, 3 – Jungtinės Karalystės, 3 – Vokietijos, 2 – JAV, 1 – Rusijos ir 1 – Ukrainos), kurie iki tol mokėsi užsienio mokyklose. Turėdami integruotis į ugdymo įstaigas menkai mokėdami ir/ar nemokėdami valstybinės kalbos jie susiduria su dideliais iššūkiais, kurie paliečia tiek pačius vaikus ir jaunuolius, tiek mokytojus.

Svarbiausi poreikiai ir iššūkiai šiuo metu yra mokytojų kompetencijos ir žinios apie darbą su skirtingų kultūrų ir kitakalbiais vaikais. Ignalinos rajono ugdymo įstaigose 2020–2021 mokslo metais ugdomų pagal ikimokyklinio, priešmokyklinio, bendrojo ugdymo programas mokinių buvo 1452 (šių mokslo metų statistiniai duomenys tikslinami) vaikai ir jaunuoliai. Visose bendrojo ugdymo ir neformaliojo vaikų švietimo mokyklose Ignalinos rajone dirba 232 pedagoginiai darbuotojai. Visose rajono bendrojo ugdymo įstaigose dirba 156 nepedagoginiai darbuotojai.

Pagrindiniai mūsų organizacijos tikslai: parama ir pagalba mokytojams ir vaikams, siekiant lengvesnės integracijos mažinant daugiakultūrinę, socialinę, emocinę, psichologinę įtampą. Bendradarbiaudami su „Itaka Training“ partneriais jų parengtuose seminaruose bei visose formaliosiose ir neformaliosiose mokymosi veiklose mūsų projekto dalyviai gavo aiškius, ilgalaikę patirtimi pagrįstus metodus ir mokymus, kaip parengti metodologiją, skirtą Ignalinos rajono asmenims, dirbantiems su jaunimu ir vaikais, kurie nemoka ar silpnai moka valstybinę lietuvių kalbą.

Siekiama, kad su jaunimu dirbantys asmenys būtų pasiruošę sklandžiam darbui ir turėtų žinių, kaip užtikrinti naujai atvykusių moksleivių sėkmingą socializaciją esamose vaikų grupėse (klasėse, mokinių asociacijose ir pan.). Taip pat svarbu gerinti su jaunimu dirbančių asmenų komandinį darbą ir bendradarbiavimą, ugdant toleranciją kitos tautybės, skirtingų kultūrų, etninių mažumų, religinių pažiūrų, lytinės orientacijos atžvilgiu. Labai svarbu, kad tiek su



jaunimu dirbsiančių asmenų, tiek mokinių tarpe įsivyrautų tarpusavio supratimas, palaikymas ir pagarba, ir tai taptų viena iš skatinimo priemonių visais ugdymo klausimais. Saugi ir supratinga aplinka – kelias į sėkmę.

Mūsų projektas yra susijęs su šiais „Erasmus+“ programos ir jaunimo darbuotojų mobilumo tikslais:

1. Kelti su jaunimu dirbančių asmenų bazinių kompetencijų ir gebėjimų lygį, atsižvelgiant į vaikų poreikį sukuriant daugiau galimybių ir užtikrinant efektyvesnę švietimo ir mokymo sektorių bei veiklos pasaulio bendradarbiavimą;

2. Skatinti asmenų, dirbančių su jaunimu formaliojo ir neformaliojo mokymosi tikslais, aktyvų dalyvavimą, taip pat bendradarbiavimą, kokybę bei įtrauktį kuriant tolerantišką aplinką;

3. Plėtoti darbo su jaunimu praktiką ir prisidėti prie dalyvių ir organizacijų kokybiško darbo su jaunimu gebėjimų stiprinimo;

4. Rajone suburti su jaunimu dirbančių asmenų bendruomenę, kuri galėtų prisidėti prie jaunimui skirtų projektų ir veiklos kokybės pagal ES programas ir kitas iniciatyvas;

5. Suteikti su jaunimu dirbantiems asmenims neformaliojo ir savaiminio mokymosi galimybių lavinimosi ir profesinio tobulėjimo srityje, taip prisidedant prie kokybiškos individualios praktikos ir prie su jaunimu dirbančių organizacijų ir sistemų pokyčių.

6. Gerinti vaikų kalbų mokymą(si) ir skatinti didelę ES kalbų įvairovę ir įvairių kultūrų supratimą.

Šis projektas bus naudingas su jaunimu dirbantiems asmenims ir jų organizacijoms kasdieniniame darbe, nes iš įgytų žinių bus parengtos metodikos, kurios įgalins rajono pedagogus kompetentingai dirbti su vaikais, kurie priklauso socialinėms mažumoms (įskaitant imigrantų šeimas ir jų vaikus) formaliajame ir neformaliajame ugdyme.

Po projekto dalyviai įgis žinių, gebėjimų, įgūdžių, kuriuos kompetentingai pritaikys savo profesinėje veikloje, ir pasidalins gerąja patirtimi su kitais, kaip gerinti vaikų ir savo pačių emocinę savijautą darbe. Pasitelkus įtraukįjį ugdymą – bus siekiama sudaryti sąlygas ugdytis visiems vaikams kartu, skiriant dėmesį kiekvienam vaikui mokykloje, kurioje gera būtų visiems. Siekis – stiprinti pasitikėjimą skirtingų šalių žmonėmis ir motyvuoti juos pasinaudoti visomis savo galimybėmis.



Prie programos įtraukties ir įvairovės strategijos projektas prisidės šiais aspektais:

1. Bus ugdomos rajono darbuotojų, dirbančių su jaunimu, bei mokytojų kompetencijos migrantų vaikų įtraukimui ugdymo procese kultūrinės įvairovės kontekste.

2. Sukurs bendrą supratimą jaunimo darbuotojams apie migrantų vaikų nuoseklų ugdymo integravimo procesą, parengiant atitinkamas metodologijas.

3. Parengs jaunimo darbuotojus migrantų vaikų, mažai ar visai nekalbančių valstybine lietuvių kalba, įtraukimui į švietimo ir mokymo sistemą lietuvių kalba. Iš esmės gerins kalbų mokymą(si) ir skatins didelę ES kalbų įvairovę ir įvairių kultūrų supratimą.

4. Sumažins kliūtis migrantų vaikams, visavertiškai dalyvauti ugdymojoje veikloje ir padėti įveikti įvairius sunkumus.

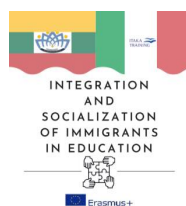
5. Padės su jaunimu dirbantiems asmenims parengti kokybišką individualizuotą ugdymą imigrantams.

Ši metodologija parengta, įgyvendinat pusantrų metų trukmės ERASMUS+ finansuojamą projektą „Integration and socialization of immigrants in education“. Šį projektą suvienijo Ignalinos rajono švietimo pagalbos tarnyba (Lietuva) ir organizacija „Itaka Training“ (Italija), ne pelno siekiančios organizacijos.

Ignalinos rajono švietimo pagalbos tarnybos (toliau – IRŠPT) pagrindinės veiklos sritys yra pedagogų ir kitų profesijų darbuotojų kvalifikacijos tobulinimas, suteikiant galimybę įsigyti kvalifikacijos tobulinimo pažymėjimą; rajono dalykų mokytojų metodinių būrelių ir rajono mokytojų metodinės tarybos veiklos koordinavimas ir priežiūra; pedagoginės psichologinės pagalbos mokiniui, mokytojui, mokyklai, šeimai teikimas: konsultacijos, mokymai ir kita pagalba.

IRŠPT siūlo pedagogams skirtas kvalifikacijos tobulinimo programas, teikia konsultacijas specialiujų ugdymosi poreikių vaikams ir mokiniams, moterims, turinčioms problemų. Įstaiga taip pat vykdo „Geros savijautos“ programas.

Projekto partnerius susiradome visiškai atsitiktinai. Iš pradžių susipažinome su dviem jų projektais „Rethinking the Environment and Migrant Inclusion (REMI)“ ir „Front line: Understanding migration and building cohesive societies“ ir nusprendėme parašyti jiems elektroninį laišką apie tų projektų aktualumą ir pan. Užmezgę ryšį su „Itaka Training“ vyresniąja



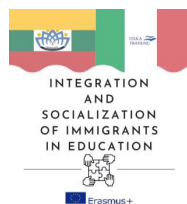
projektų vadove Amelia Fiorillo ir išvelgę bendrų interesų, pradėjome kalbėti apie galimybę ateityje bendradarbiauti. Taip ir kilo idėja šio projekto teikimui.

Organizacija „Itaka Training“ turi subūrę profesionalų komandą, kuri dirba siekdama stiprinti pasitikėjimą skirtingų šalių žmonėmis ir motyvuoti juos panaudoti visas savo galimybes svetingoje ir skatinančioje aplinkoje. Organizacija skatina aktyvų pilietiškumą vietos, nacionaliniu ir tarptautiniu mastu bei moralinių ir pilietinių teisių savisaugą. „Itaka Training“ nuolat vysto organizacijų partnerių tinklą su vietos valdžios institucijomis, nevyriausybinėmis organizacijomis ir vietinėmis asociacijomis, kad sukurtų sinergiją, skatinančią projektų efektyvumą vietos, nacionaliniu ir tarptautiniu lygiu.

„Itaka Training“ darbuotojai taip pat turi patirties vykdydami ES projektus, teikdami darbo patirties mokymų ir kvalifikacijos kėlimo kursus specialistams pagal KA1 projektus, tokius kaip: „Migrants in Europe: Promoting Inclusion, Tolerance and Dialogue“, „ARISE: Analysing Refugee Inclusion in Southern Europe“, „Intercultural competencies“, „In Dialogue with the other: best cross-culture practices of refugee“, „Southern European Migrant Dilemmas: Better integration methods“ ir daug kitų.

Organizacija „Itaka Training“ buvo įsteigta išanalizavus Kalabrijos regione (Italija) šiuo metu aktualiausias ir opiausias problemas, susijusias su aukštu jaunimo nedarbo lygiu (daugiau nei 40%), migracija ir jos problemomis, su kuriomis susiduria asmenys, atvykę į Italiją dėl sudėtingų gyvenimo sąlygų ir kitų situacijų. Šioms problemoms regione spręsti „Itaka training“ subūrė profesionalų komandą, kuri dirba siekdama stiprinti pasitikėjimą skirtingų šalių žmonėmis ir motyvuodama juos išnaudoti visas savo galimybes svetingoje ir skatinančioje aplinkoje. Organizacija skatina aktyvų pilietiškumą vietos, nacionaliniu ir tarptautiniu mastu bei moralinių ir pilietinių teisių savisaugą.

„Itaka Training“ nuolat vysto organizacijų partnerių tinklą, bendradarbiaujantį su vietos valdžios institucijomis, nevyriausybinėmis organizacijomis ir vietinėmis asociacijomis, kad sukurtų sinergiją, skatinančią projektų efektyvumą vietos, nacionaliniu ir tarptautiniu lygiu. Užmezgus ryšius, skatinamos novatoriškos iniciatyvos, tokios kaip žmonių apgyvendinimas apleistuose Pietų Italijos miestuose. Visiems veiklos tikslams sukurta internetinė platforma, kurioje dalyvauja tarptautinė tyrimų grupė, sudaryta iš daugiau nei 150 profesionalų iš viso

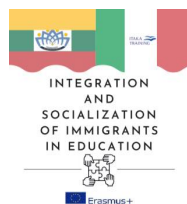


pasaulio. Ši platforma leidžia žmonėms naudotis ir skelbti atliktų tyrimų rezultatus, dalintis mokymosi ištekliais, atsisiųsti vertingos ir naudingos medžiagos (įvairių priemonių panaudojimo rinkiniai ir naudojimosi vadovai). Suteikiama galimybė kreiptis dėl projektų, siekiant surasti bei susisiekti su kryptingai mėstančiais specialistais visoje Europoje, aptarti konkrečias problemas, pasidalyti idėjomis ir pan.

„Itaka Training“ darbuotojai taip pat turi patirties vykdydami ES projektus, teikdami migrantams darbo patirties mokymus ir kvalifikacijos kėlimo kursus specialistams pagal KA1 projektus. Organizacija teikia profesinio tobulėjimo kursus žmonėms, dalyvaujantiems švietime ir norintiems įgyti naujų kompetencijų. „Itaka Training“ rengiamo kursai apima skaitmenines klases, integraciją ir socialinę įtrauktį, mokyklos valdymo metodus, mokymą per meninę veiklą ir verslumą. Siekdama skatinti integraciją ši organizacija žinoma ir kaip vietinių tradicijų, kultūros bei tarpkultūrinių renginių organizatorė.

Sprendama su jaunimo nedarbu susijusias problemas, „Itaka Training“ nemokamai teikia IT ir kalbų mokymus socialiai remtiniems žmonėms. Nemokami kursai rengiami siekiant tikslingai naudoti naujas technologijas, ypač socialinę mediją, didinti darbo paieškų perspektyvas ir pateikti tinkamą savo įvaizdį internete.

„Itaka Training“ užsiima kelių lokalių ir Europinių projektų vykdymu siekdama kovoti su socialiai remtinų žmonių nedarbu ir ugdyti jų profesinius įgūdžius, ypač informacinių ir ryšių technologijų, kalbų ir tarpkultūrinėse srityse. Organizacija priklauso tinklui, kurį sudaro 14 partnerių, tarp kurių yra 9 prekybos amatų rūmai, įsteigti Europoje, mažos ir vidutinės įmonės (angl. SME) bei švietimo centrai. Kartu jie kuria internetinius mokymus ir duomenų bazines, kad suteiktų jaunimui galimybę tobulinti savo įgūdžius naudojant nuotolinį mokymąsi ir taip pat suteikia internetinę prieigą prie darbo pasiūlymų visoje Europoje. „Itaka Training“ darbuotojai yra parengę naujas mokymo programas ir skatina tarptautinę mokymo veiklą šimtams suaugusiųjų švietimo pedagogų ir dalyvauja tų projektų (programų) vykdyme tiek kaip vykstanti (angl. partner), tiek kaip ir priimanti (angl. host) organizacija. Patirtis dirbant kartu su vietos partnerių konsorciūmu keliose Kalabrijos regiono kaimo gyvenvietėse rengiamuose mokymuose ir renginiuose, skirtuose specialistų grupėms iš visos Europos ir visiems, kurie nori daugiau sužinoti apie apleistų kaimų atkūrimą, socialinę įtrauktį, biografiją ir tvarumą bei migraciją.



1 modulis

Stresas ir nerimas



Kas yra stresas?

Pagal Vilniaus universiteto Psichotraumatologijos centro parengtą medžiagą, stresas – tai natūrali mūsų smegenų ir kūno reakcija į iššūkius, reikalavimus ar problemas. Įvairūs įvykiai, kurie kelia stresą, vadinami stresoriais. Yra keletas skirtingų stresorių rūšių, tačiau jie visi gali kelti pavojų fizinei ir psichinei sveikatai.

Stresoriai gali būti:

1. Vienkartiniai arba besitęsiantys trumpą laiką. Žmonėms su tokiu stresu susitvarkyti dažnai būna lengviau.
2. Pakartotiniai ar besitęsiantys ilgą laiką. Tokiu atveju kyla daug didesnė grėsmė žmogaus fizinei ir psichinei sveikatai. Žmogui su ilgalaikiais, pasikartojančiais stresoriais susitvarkyti būna kur kas sudėtingiau.[1]

Streso požymiai

„Gintarinės“ vaistinės tinklalapyje nurodomi tokie galimi streso sukelti pirminiai kūno požymiai: dažnesnis širdies plakimas (vadinamieji širdies permušimai), raumenų įsitempimas, dažnesnis kvėpavimas, padidėjęs irzlumas, kartais kraujo spaudimo ar net kūno temperatūros padidėjimas.[2]

Kas yra nerimas?

Pasak gyd. Zitos Alseikienės ir Paramos vaikams centro psichologų, nerimas – tai susirūpinimo, dirglumo, baimės, nuogaštavimo jausmas. Jei nerimas turi priežastį (pavyzdžiui, prieš egzaminą ar darbo pokalbį), tai yra adekvatus, normalus jausmas. Patologinis nerimas neturi jokios aiškios priežasties, dažnai tampa nekontroliuojamas, pradeda trukdyti kasdieniam gyvenimui ir tampa sutrikimu.[3]

Nerimo požymiai

1. Agresija, nerimastingas elgesys (t. y. dėmesio nekoncentravimas, negebėjimas susitelkti į veiklą (-as)), nerviniai tikai (garsiniai, kai skleidžiami nevalingi garsai ar motoriniai, kai stebimas nevalingas judesys), pykčio proveržiai, irzlumas. Taip pat nepaklusnumas, prieštaravimai ir suaugusiųjų ignoravimas.
2. Atsiskyrimas, drovumas, baikštumas – vaikas ar jaunuolis dažniau drovisi ar gėdijasi nei kiti, daug faktorių kelia ne visada pagrįstą (-as) baimę (-es). Tokiems vaikams

būdinga atsiskirti nuo kitų arba mažiau bendrauti. Dėl negebėjimo bendrauti su kitais vaikais ar jaunuoliais jie tampa atstumiami.

3. Vengimo elgesys – vaikas ar jaunuolis atidėlioja nerimą keliančias užduotis, taip pat vengia būti baimę keliančiose situacijose. Pavyzdžiui, vengia vienas pasilikti namuose ar savarankiškai nueiti į parduotuvę, vengia aplinkos, kurioje yra nepažįstamų žmonių.

4. Pesimizmas ir neigiamas mąstymas – kai vaikas ar jaunuolis nuvertina save ir galvoja, kad jam nepavyks tinkamai atlikti užduoties (-ių), pelnyti gerą įvertinimą arba įsivaizduoja, kad kiti žmonės jį kritikuos ar atstums. Greit pamiršta savo sėkmes, o atsimena tik nesėkmes. Dažnai vaikai ir jaunuoliai kritikuoja ir kaltina save.

5. Nuolatinis nerimas dėl dalykų, kurie gali ar turi įvykti ateityje (svarbūs įvykiai ir galimai nuspėjami sunkumai, patirti panašiose situacijose).

6. Perfekcionizmas – nusistatymas, kad turi būti tobulas, negalėjimas kltyti.

7. Nepasitikėjimas savimi, bijo nesėkmės, kritikos, baimė susidurti su sunkumais.

8. Atsiskyrimo nerimas – vaikas ar jaunuolis bijo pasilikti vienas, turi prisirišimo jausmą, bet koks atsiskyrimas kelia akivaizdų nerimą.

9. Susikaustymas – bet kokia užduotis sukelia nerimą, vaikas būna labai įsitempęs, susikaustęs.

10. Jautrumas – lengvai pravirksta, greitai nusimena (ypač, jeigu anksčiau nebuvo būdingas).

11. Greitas nuovargis, fiziniai nusiskundimai (įvairūs skausmai), miego sutrikimai, bloga dėmesio koncentracija, suprastėjusi atmintis, prastas arba perteklinis apetitas.

12. Fiziologinės organizmo reakcijos – prakaitavimas, šaltos rankos ir pan. [4]

Bendros rekomendacijos tėvams ir pedagogams:

1. Mokyti patiems suvaldyti savo nerimą, nes jį perduodame kitiems.
2. Pagirti, bet taip, kad vaikas ar jaunuolis suprastų, už ką yra giriamas.
3. Nelyginti vaikų tarpusavyje, galima lyginti tik vaiko asmeninius praeities ir dabarties pasiekimus.
4. Kelti vaikui realius reikalavimus, kurie atitiktų jo gebėjimus.



5. Nekritikuoti ir neskubinti vaiko.
6. Nuoseklumas, jei nubrėžiamos ribos kažką leidžiant ar draudžiant, tai neturi priklausyti nuo nuotaikos ar emocijos.
7. Bendraujant su vaiku ar jaunuoliu negriaukime jam kitų reikšmingų suaugusiųjų autoriteto.
8. Rasti veiklą ar būrelį, kuriame sektųsi ir teiktų džiaugsmą.
9. Atsiliepti į vaikų ir jaunuolių jausmus, parodyti, kad juos suprantame. Neatstumti jų, kai jiems liūdna, baisu ar nejauku.
10. Pasitikėti vaiku ir priimti jį tokį, koks jis yra. [4]

Nerimastingo vaiko, jaunuolio portretas

Į klasę (ar kitą grupę) toks vaikas įeina nedrąsiai. Tyliai pasisveikina arba ne, susirūpinęs stebi aplinką ir sėdasi ant arčiausiai jo esančios kėdės. Dažnai tokie vaikai ir jaunuoliai sunkiai įsitraukia į naujas veiklas ar nenori (bijo) žaisti naujus žaidimus. Nerimastingi vaikai ir jaunuoliai daug jautriau reaguoja į pagyrimus ir papeikimus bei sėkmes, nesėkmes. Dažnai tokie vaikai ir jaunuoliai patys negali nuspręsti, ar pasielgė teisingai. Jiems sudėtinga įvertinti asmeninės veiklos rezultatus, užduočių atlikimo tinkamumą. Tokiems vaikams bei jaunuoliams reikalingas suaugusiųjų paskatinimas visur ir visada. Fiziologine išvaizda jie išsiskiria savo susigūžimu: galva įtraukta į pečius, kvėpavimas negilus ir greitas, kalba tyliai ir nedrąsiai. Dažnai išgyvena kaltės jausmą, net kai niekas jo nekaltina, atstūmimo jausmą, nors su juo bendraujantis asmuo nenorėjo pasakyti jam nieko blogo. [4]

1.1. Metodas. Testas „Nerimastingumo požymiai“ (iki 45 minučių)

Kam skirta?

Pedagogams ir su jaunimu dirbantiems asmenims, vedant klasės valandėles, užsiėmimų metu, susitikimų metu, individualiai.

Kodėl svarbu?

Turima orientacinė priemonė padeda įvertinti nerimastingumo lygį, geriau suprasti tokio asmens emocinę būseną ir elgesį.

Planuojamas rezultatas

Pedagogai ir su jaunimu dirbantys asmenys, naudodami šį metodą, gebės įvertinti vaikų ir jaunuolių nerimastingumo lygį, o tai padės suprasti, padėti ir tinkamai su juo bendrauti bei elgtis. Esant poreikiui gali nukreipti pas specialistą ir pradėti taikyti nerimą mažinančius vertinimo bei atsiskaitymo kriterijus (atsiskaitinėjimas raštu, individualiai ir pan.).

Priemonės ir pasiruošimas

Atspausdintas testas, rašymo priemonės.

Pasiruošimas ir vaikų bei jaunuolių paruošimas prieš testo atlikimą, tai trumpas informatyvus temos pristatymas.

Eiga

1. Pristatyti susitikimo (renginio) temą, tikslus, uždavinius; informuoti dalyvius, kad jie turės galimybę dalintis informacija apie savo savijautą, patiriamą stresą, nerimo jausmą ir situacijas, kurios jiems sukelia jaudulį.

2. Paklausti dalyvių, ką jie žino apie stresą, jaudulį, šoką ir nerimą. Aptarti šių būsenų panašumus, skirtumus ir pasireiškimo atvejus.

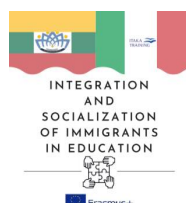
3. Pristatyti stresą, nurodyti, kad įvairios stresinės situacijos gali sukelti nerimą.

4. Išdalinti paruoštus klausimynus, atlikti orientacinį „Nerimastingumo požymiai“ testą (žr. 1 lentelę).

5. Paaikškinti rezultatų skaičiavimo sistemą (suskaičiuoti atlikto testo pažymėtų „plusų“ kiekį). Atlikus testą, individualiai suskaičiuoti gautus balus, pateikti rezultatus:

15–20 balų – aukštas nerimastingumas;

7–14 balų – vidutinis nerimastingumas;



1–6 balai – žemas nerimastingumas.

6. Trumpai apžvelgti visus, t.y. aukštą, vidutinį ir žemą, nerimastingumo lygius.

7. Kviesti dalyvius pasidalinti savo reakcija į gautą asmeninį rezultatą.

Apibendrinimas

- Prašyti pasidalinti savo mintimis:

Kokia yra testo nauda ir efektyvumas?

Ką naujo sužinojo?

Ar tema buvo naudinga?

- Pateikti konkrečius streso ir nerimo panašumus bei skirtumus.
- Dalyvių naudojamų streso ir nerimo valdymo būdų pasidalinimas.
- Kaip išvengti ir valdyti stresą?
- Kaip mažinti ir valdyti nerimą (pateikti ir kartu išbandyti įvairių nusiramavimo būdų pavyzdžių).



1 lentelė. Testas „Nerimastingumo požymiai“

Teiginys	Sutinku (+) / nesutinku (-)
1. Negaliu ilgai dirbti ar mokytis nepavargdamas	
2. Man sunku susikaupti	
3. Kito (-ų) asmens (-ų) duodama (-os) užduotis (-ys) sukelia nerimą	
4. Atliekant užduotis jaučiuosi įsitempęs ir / ar susikaustęs	
5. Jaučiuosi sutrikęs, droviuosi daugiau nei kiti (asmeninė nuomonė)	
6. Dažnai kalbu apie įtemptas situacijas	
7. Dažnai paraustu nepažįstamoje aplinkoje	
8. Skundžiuosi, kad sapnuoju baisius sapnus	
9. Delnai paprastai yra drėgni	
10. Dažnai tuštinuosi	
11. Kai susijaudinu, stipriai prakaituoju	
12. Neturiu apetito (valgau mažiau, nei įprastai)	
13. Užmiegu sunkiai, miegu neramiai	
14. Jaučiuosi baikštus (nedrąsus), daug ko bijau	
15. Greitai nusimenu	
16. Dažnai negali sulaikyti ašarų	
17. Blogai išveriu laukimą	
18. Nemėgstu imtis naujos veiklos	
19. Nepasitikiu savimi, savo jėgomis	
20. Bijau sunkumų	

1.2. Metodas „Kaukių teatras“ (iki 15 min.)

Kam skirta?

Pedagogams ir su jaunimu dirbantiems asmenims, vedant klasės valandėles, užsiėmimų metu, susitikimų metu, individualiai.

Kodėl svarbu?

Šis metodas padeda vaikus išmokyti vieno iš galimų atsipalaidavimo būdų, padeda atpalaiduoti veido raumenis, sumažinti nuovargį ir įtampą. Taip pat yra tinkamas naudoti pertraukėlių metu (vykstant užsiėmimui, renginiui, pamokai ir pan.).

Planuojamas rezultatas

Pedagogai ir su jaunimu dirbantys asmenys, naudodami šį metodą, išmokys vaikus atsipalaiduoti, nukreipti mintis nuo įtampą ar stresą keliančių reiškinių.

Priemonės ir pasiruošimas

Fotoaparatas arba išmanusis telefonas, kad būtų galima užfiksuoti vaikų ar jaunuolių veido mimikas.

Prieš žaidimą rekomenduojama sudaryti 5–7 personažų sąrašą (atitinkamai pagal dalyvių amžiaus grupę), kurį pateiksite vaikams ar jaunuoliams užsiėmimo metu.

Eiga

1. Pristatyti „Kaukių teatras“ taisykles: „Vaikai, mes visi apsilankysime „Kaukių teatre“. Jūs būsite aktoriai, o aš – fotografas. Paprašysiu jūsų mimika ir gestais pavaizduoti įvairius veikėjus, pvz., parodykite man, kaip atrodo pikta ragana“.

2. Paprašyti dalyvių atsistoti ir pavaizduoti vedančiojo įvardinamą personažą. Skirkite kelias minutes, kol vaikai sugalvos ir pavaizduos jį, tuomet pasakyti: „Gera, puiku, o dabar nejudėkite – fotografuoju. Juoktis bus galima, kai nufotografuosiu.“ Kai nufotografuojate, pasirinkite naują personažą: „O dabar parodykit man, kaip išsigando Raudonkepuraitės močiutė, pamačiusi vilką. Dėmesio! Fotografuoju!“.

3. Toliau vedantysis gali parinkti personažus savo nuožiūra, svarbu nepamiršti pagirti vaikus ar jaunuolius už jų grimasas. Baigiant užsiėmimą pasakyti „Aktorių darbas baigėsi. Visi pavargo. Šiek tiek ramiai pasėdėsime ir pailsėsime. Visiems ačiū.“

4. Apžiūrėti ir aptarti padarytus kadrus, iš anksto susitarus, kad aptarinėti galima tik save. Nuotraukas rekomenduojama rodyti per multimediją, monitorių, kompiuterio ekraną, kad visi dalyviai vienu metu galėtų stebėti jas.

Apibendrinimas

- Prašyti pasidalinti savo mintimis:
 - Aptarti padarytus kadrus.
 - Aptarti save nuotraukose.
 - Ką davė ši veikla? Ką patyrėte jos metu?
- Įvardinti, kad nerimas yra lydimas įvairių raumenų grupių įtampos. Šis metodas, kuomet atliekamos įvairios mimikos ir intensyviai dirba veido raumenys, padeda sumažinti nuovargį ir įtampą.
- Akcentuoti, kad atlikus trumpus atsipalaidavimo pratimus, galima efektyviau mokytis ir dirbti.
- Atsipalaidavimo pratimai padeda nukreipti mintis į veiklą, patirti geras emocijas.



1.3. Metodas „Penki pojūčiai“ (iki 30 minučių)

Kam skirta?

Pedagogams ir su jaunimu dirbantiems asmenims, vedant klasės valandėles, užsiėmimų metu, susitikimų metu, individualiai.

Kodėl svarbu?

Ši veikla leidžia pajusti save ir buvimą šiuo momentu, čia ir dabar. Esant išsiblaškiusiam, padės sugrįžti į save pasitelkus penkis savo pojūčius.

Planuojamas rezultatas

Pedagogai ir su jaunimu dirbantys asmenys, naudodami šį metodą, padės vaikams ar jaunuoliams greitai atsipalaiduoti, pasiekti emocinę pusiausvyrą ir lengvai nusiraminti. Taip pat šis metodas yra tinkamas naudoti pertraukėlių metu (vykstant užsiėmimui, renginiui, pamokai ir pan.).

Priemonės ir pasiruošimas

Atspausdintas paveikslėlis su penkiais pojūčiais (žr. 1 iliustraciją), rašymo priemonės. Parengti trumpą penkių pojūčių pristatymą.

Eiga

1. Trumpai pristatyti penkis pojūčius (rega, lietimasis, klausa, uoslė ir skonis) [6].

Rega: užduokite dalyviams mįslę – „Dvi sesutės per kalnelį nesueina. Kas?“ Leiskite dalyviams atspėti, teisingas atsakymas – akys. Užduokite klausimą: „Kam reikalingos akys?“ Atsakymas – matyti, žiūrėti. Keliais sakiniais papasakoti, kad akys yra regėjimo organas, kurio pagalba mes galime suprasti aplinką (atstumą, dydį, formą, spalvą ir pan.) bei matome viską, kas vyksta aplink mus.

Lietimasis: papasakokite, kad lytėjimo organas yra oda, kuri dengia visą žmogaus kūną. Dažniausiai lytėjimui naudojame pirštus, delnus, padus ir t.t. Liečiant galima atpažinti ir atskirti įvairius daiktus pagal jų formą, dydį, paviršių, temperatūrą.

Klausa: užduokite dalyviams klausimą: „Kam reikalingos ausys?“ Atsakymas – matyti, žiūrėti. Keliais sakiniais papasakoti, kad ausys yra klausos organas, kurį nuolat fiksuoja aplink mus esančius garsus.

Uoslė: užduokite klausimus: „Kas yra uoslės organas?“. Atsakymas – nosis.



„Kam reikalinga nosis?“. Atsakymas – kvėpuoti, uostyti, uosti ir pan.

Papasakokite, kad nosimi kvėpuojama, diferencijuojame sklindančius kvapus ir pan. Paminėkite, kad uoslė yra susijusi su skoniu. Esant slogai, negalime užuosti ir pakinta skonio suvokimas.

Skonis: užduoti klausimą: „Kas yra skonio organas?“. Atsakymas – liežuvis.

Papasakoti, kad liežuvis, tai skonio organas. Liežuvio galiuku geriausiai jaučiamas saldumas, liežuvio kraštais – rūgštumas ir pan. (žr. 2 iliustraciją).

2. Kiekvienam dalyviui išdalinti paruoštus paveikslėlius, kuriuose pavaizduoti penki pojūčiai.

- Pabraukti, kurie pojūčiai jiems asmeniškai padeda atsipalaiduoti.
- Pažymėti (pliusu), kuris pojūtis, jų manymu, yra dominuojantis.
- Pažymėti (minusu), kuriuo pojūčiu kliaujasi rečiau.

3. Po veiklos supažindinti dalyvius su „Penkių pojūčių“ atsipalaidavimo technika:

„Dabar pristatysiu „Penkių pojūčių“ techniką. Kuomet jausite nervinę įtampą arba stresą atlikite šiuos veiksmus. Pamatykite penkis konkrečius daiktus savo aplinkoje... O dabar palieskite keturis objektus... Tada užsimerkite ir pabandykite išgirsti tris skirtingus garsus (pvz.: veikiantis kompiuteris, kvėpavimas, už lango sklindantys garsai ir pan.)... Atsimerkite, pabandykite užuosti du skirtingus kvapus (pvz.: jūsų plaukai, kvėpalai, oda, gėlė, popieriaus lapas ir pan.)... O galiausiai ką nors paragaukite (pvz.: savo odą, jei šalimais yra koks užkandis (šokoladas, sausainis) ir pan.)“.

4. Po užsiėmimo, paprašyti dalyvių įvardinti atpalaiduojančias veiklas pagal „Penkis pojūčius“ pvz.:

Rega: skaityti patinkančią knygą, žiūrėti filmą, fotografijas ar meno kūrinius ir pan.

Klausa: mėgautis muzika arba gamtoje sklindančiais garsais ir pan.

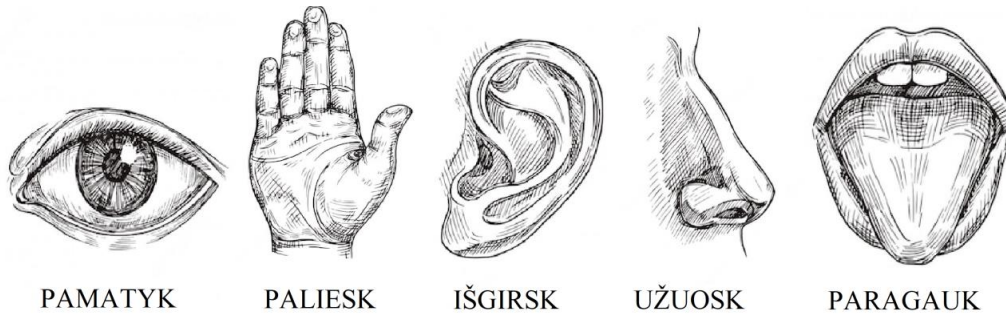
Skonis: lėtai ragauti šokoladą ar kitą patinkančią maisto produktą.

Lietimas: pamasažuoti savo ranką ar koją, paglostyti savo plaukus, apkabinti savo augintinį, spaudyti streso kamuoliuką ir pan.

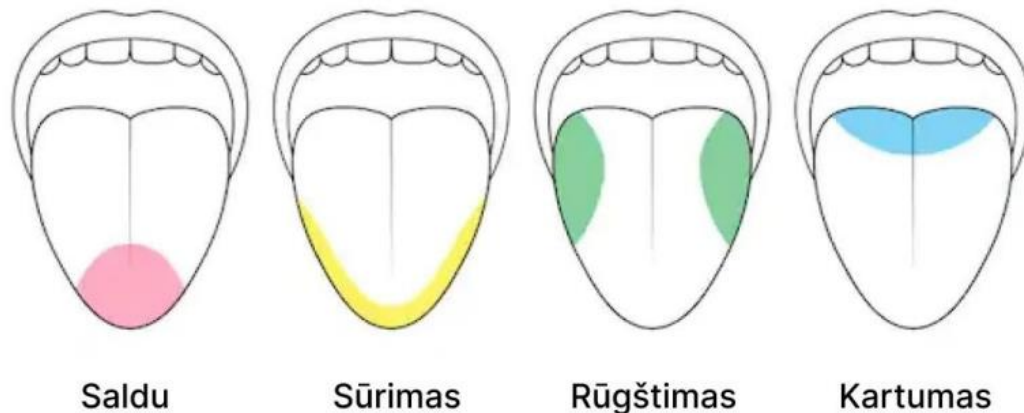
Uoslė: mėgautis aromaterapiniais aliejukais, kvapniomis žvakėmis ar gamtoje esančiais kvapais, išsivirkite kvapnios arbatos ar kavos ir pan.

Apibendrinimas

- Aptarti pojūčių svarbą žmogaus gyvenime.
- Prašyti pasidalinti savo mintimis.
- Aptarti individualiai pasirinktus svarbiausius pojūčius.
- Ką davė atsipalaidavimo technika? Ką patyrėte jos metu?
- Kurį iš „Penkių pojūčių“ atsipalaidavimo būdą naudotumėte ateityje žinodami jų efektyvumą? (rekomenduojama argumentuoti kodėl?)
- Akcentuoti, kad atlikus trumpus atsipalaidavimo pratimus, po jų galima efektyviau mokytis, dirbti ar užmigti.
- Atsipalaidavimo pratimai padeda nukreipti mintis į vykdomą veiklą, patirti geras emocijas.



1 iliustracija. Penki pojūčiai.



2 iliustracija. Liežuvio pojūčio zonos [5]

Literatūros sąrašas:

1. Parengta bendradarbiaujant su: Vilniaus universiteto Psichotraumatologijos centru [žiūrėta 2022 m. rugsėjo 22 d.]. Prieiga per internetą: <https://pagalbasau.lt/stresas/>
2. *Nelaukiamas stresas: požymiai, pasekmės ir valdymo būdai*, 2022. [žiūrėta 2022 m. rugsėjo 22 d.]. Prieiga per internetą: <https://www.gintarine.lt/nelaukiamas-stresas-pozymiai-pasekmes-ir-valdymo-budai>
3. Gyd. Zita Alseikiene ir Paramos vaikams centras. [žiūrėta 2022 m. rugsėjo 22 d.]. Prieiga per internetą: <https://pagalbasau.lt/nerimas/>
4. Psichologė Birutė Černiūtė Petraitienė rekomendacijos tėvams ir mokytojams, *Kaip padėti nerimastingam vaikui?*, 2022 m. [žiūrėta 2022 m. rugsėjo 22 d.]. Prieiga per internetą: <https://www.aleksotodarzelis.lt/wp-content/uploads/2020/06/Kaip-pad%C4%97ti-nerimastingui-vaikui.pdf>
5. Aistė Guobė, Rasa Baravienė. *Jutimo organai*, 2020 m. [žiūrėta 2022 m. rugsėjo 29 d.]. Prieiga per internetą: <http://liepaite.lt/wp-content/uploads/2020/11/Jutimo-organai.pdf>
6. A. Bradford, A. Hervey *The five (and more) human senses*, 2022. [žiūrėta 2022 m. lapkričio 22 d.]. Prieiga per internetą: <https://www.livescience.com/60752-human-senses.html>



2 modulis

Žaidžiu, kuriu, kalbu (ir mokausi)



Žaidimų svarba vaiko ugdyme

Anot edukologės Gretos Kacinauskaitės-Ivanauskaitės, žaidimas yra biologiškai nulemtas būdas mokytis. Tai – natūralioji mokykla, kurioje apstu spontaniškumo, motyvacijos, kur kiekvienas yra geras ugdytinis.

Vaikui žaidimas – labai rimta veikla. Žaisdami mažieji siekia tobulėti, nugalėti kliūtis, išbandyti savo jėgas. Per žaidimą atsiskleidžia vaiko asmenybė, charakterio savybės: jei vienam nesudėtinga paklusti taisyklėms, bendradarbiauti, tai kitas – iš prigimties lyderis. Vienam vaikui patinka žaisti atskirai, kitam – būtina draugija.

Žaidimų metai. Vaikams iki 2 metų beveik nereikalingi žaislai, nes jų pagrindinis objektas yra tėvai, stebėjimas ir mėgdžiojimas (mama plauna indus – ir vaikas nori daryti tą patį; geriausias užsiėmimas – iškraustyti stalčius, išimti puodus, kur nors įlįsti).

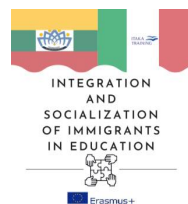
3–4 metų vaikai daugiausia vaizduoja gyvenimą šeimoje, bet juos jau traukia ir pasakos, apsakymai, noras vaizduoti žaidime tai, ko nematė gyvenime. Žaidimai greitai keičiasi, nes kinta fantazija.

5 metų vaikų fantazija leidžia kurti sudėtingesnius žaidimus. Šio amžiaus vaikai daugiau žaidžia su statybinėmis medžiagomis, lėlėmis.

6 metų vaikų žaidimai dar turiningesni ir įvairesni. Jie jau sugeba planuoti žaidimą, išsamiau ir tikroviškiau vaizduoti gyvenimą, savo mintis, jausmus, išgyvenimus. Žaidimai trunka ilgiau, kartais net kelias dienas. Vaikai jau bando pasigaminti žaislų patys. Atsiranda organizatoriai ir vadai.

Žaidžiant patenkinamas smalsumas, atliekami patys didžiausi atradimai, išgyvenami pačios plačiausios skalės jausmai: džiaugsmas, pasididžiavimas, ramybė, pyktis, nusivylimas, draugiškumas ir pan. Žaisdamas tu gali klysti, rizikuoti ir pasimokyti iš savo klaidų. Formuojasi komandinio darbo įgūdžiai, ugdoma valia, lavinama vaizduotė. Žaidimas – puikus savianalizės būdas: vaikai pradeda pastebėti savo stipriąsias ir silpnąsias puses.

Norėdamas panaudoti žaidimą ugdymo procese, pedagogas turi mokėti tinkamai jį taikyti. Jis turi leisti plėtotis savarankiškam žaidimui, o ne primesti savo, bet kartu pakreipti reikiama ugdymui linkme. Per žaidimus nesudėtinga pastebėti ir vaiko pažangą, augimą. Tinkamai „surežisuotas“ žaidimas leidžia mokytis spręsti konfliktus ir problemas.



Žaidimas yra pagrindinė kūrybinė veikla, būtina psichiniam ir fiziniam vystymuisi. Žaisdamas vaikas tenkina svarbiausius savo poreikius: kūrybos, saviraiškos, bendravimo, pažinimo, judėjimo.

Priešmokykliniame amžiuje ugdomos kompetencijos ir žaidimai padeda jas ugdyti:

Socialinė kompetencija – santykis su savimi, bendraamžiais, suaugusiais: įvairūs stalo žaidimai, padedantys atsiskleisti asmeninėms savybėms, pačių kurti žaidimai, vaidmenų žaidimai.

Pažinimo kompetencija – domėjimasis, smalsumas, informacijos rinkimas, mąstymas: bandymai, tyrinėjimai, žaidimai su gamtinėmis medžiagomis, žaidimai interaktyvioje lentoje, diagramos, atminties lavinimo žaidimai.

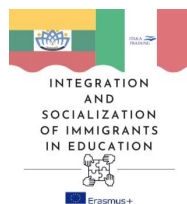
Sveikatos saugojimo kompetencija – fizinis aktyvumas, higienos įgūdžiai, saugus elgesys: judrūs, sportiniai žaidimai, žaidimai su tėvų kurtu sporto inventoriu, žaidimai lauke.

Komunikavimo kompetencija – klausymas ir kalbėjimas, skaitymo ir rašymo pradmenys: „Žodžių grandinė“, „Jaunieji bibliotekininkai“, „Mažieji žurnalistai“.

Meninė kompetencija – dailės, muzikos, šokio, vaidybos gebėjimai: vaidmenų žaidimai, meniniai kolektyviniai darbai, parodų grupėje organizavimas, koncertas su savo atsineštais muzikos instrumentais, įvairių erdvių kūrimas lauke.

Pedagogų siekis turėtų būti – ugdyti visapusišką, laisvą asmenybę, o svarbiausia padėti skleisti unikaliems vaiko gebėjimams. Vaikai – nepaprastos, stebuklingos asmenybės, su savo talentais, gebėjimais ir norais. Mūsų pareiga – juos pamatyti, kiekvieną išklausti, leisti išsakyti savo nuomonę, rinktis norimą veiklą ir jokių būdu neriboti, neįstatyti į rėmus. Tik taip galėsime ugdyti laisvą, atvirą, kūrybišką – demokratišką asmenybę.[1]

Bendradarbiavimas ir darbas tarptautiniuose projektuose atveria didelį galimybių langą. Pedagogai gali dalintis savo patirtimi, mokytis vieni iš kitų, augti, tobulėti, ieškoti. Šiandien inovacijų kupiname pasaulyje be to negalėsime judėti į priekį. Pedagogas gali būti labai kūrybiškas, nuostabus, bet tiesiog fiziškai negalės to padaryti. Ikimokyklinio ugdymo pedagogas turi labiau pasitikėti savimi, norėti pamatyti, kas yra aplinkui, atrasti naujus, ugdymo metodus ir nebijoti inovacijų.



Kas skatina vaikus žaisti?

Visų pirma žaisti vaikams yra malonu. Kaip pažymi J.S. Bruneris, net sunkumai, sukuriami žaidimo metu yra džiaugsmingi, nes kuriami tam, kad būtų nugalėti. Vaikui tie sunkumai, kliūtys, atrodo tiesiog būtini, nes be jų greitai atsibosta žaisti. Kiekvienam žaidimui greičiausiai būdinga kažkas tokio, kas yra susiję su vienos ar kitos problemos sprendimu, tačiau tuo pačiu metu suteikia ir pasitenkinimo savo veikla jausmą. Kitą žaidimo aspektą akcentuoja L. Vygotskis teigdamas, kad būtent žaidimas nulemia vaiko psichikos raidą ir sukuria optimalias jo asmenybės raidos sąlygas. Ugdymo proceso metu pedagogas vaiko brandą veikia pateikdamas naujų ir vis sudėtingesnių užduočių. O didžiulių pastangų reikalaujantį žaidimą vaikas renkasi pats. Vadinasi, ne suaugusiojo pateikiamos užduotys, o paties vaiko pasirinktas žaidimas sukuria optimalias tobulėjimo sąlygas ir skatina visapusišką raidą. Kaip teigia J. Frost, P. Jacobs, žaisdami vaikai lavina pažinimo gebėjimus ir motoriką, suvokia, kas yra visuomenė ir atranda savo vietą joje. Bendraudami su kitais vaikais jie ugdo savo socialinius įgūdžius. Vaikai sužino, kad yra taisyklės ir išmoksta jas kurti, jie pradeda suvokti, ką reiškia teisingumas, padorumas, išmoksta bendrauti ir dalintis. Vaikai išsiugdo savigarbą sėkmingai išbandydami save įvairiose situacijose, bendraudami su kitais vaikais, tobulindami savo asmenybę, fizines, intelektualines ir socialines galimybes. Taigi, kaip vaikas renkasi žaidimus? Kaip su žaidimu susijusi veikla skatina vaiko raidą? Pasak M. Brėdikytės, tai vyksta gana intuityviai, išbandant save. Svarbiausia, kad būtų sudaryta galimybė rinktis. Anot L. Vygotskio, žaidimas yra tariamas neįgyvendintų poreikių ir troškimų išsipildymas. Stebėdama baletą spektaklį, maža mergytė ypač susižavi šokiu, grįžusi namo, ji pasiriša šilkinę mamos skarelę ir strikinėdama prieš veidrodį šoka baletą. Tačiau tai neatsitinka iš karto – šios veiklos laipsniškai imamas maždaug apie trečiuosius gyvenimo metus. Būtent todėl L. Vygotskis ir sieja žaidimo atsiradimą su vaizduotės atsiradimu bei jos plėtojimu. Iš kitų vaiko veiklų žaidimą išskiria tai, jog žaisdamas vaikas kuria situacijas ir neretai pats žaidimas vyksta įsivaizduojamoje erdvėje. Be to, vaizduotė formuojasi vaikui veikiant, o ne mąstant. L. Vygotskis teigia, kad vaikui žaidžiant yra lavinami mąstymas, vaizduotė, siekis įgyvendinti savo sumanymus bei gebėjimas apibendrinti. Žaidime glūdi visi įgūdžiai ir gebėjimai, reikalingi tolesniam vaiko gyvenimui [4].

Kalba vaiko ugdyme

Kalba yra svarbiausias veiksnys, susijęs su žmogaus tapatybe, socializacija, kultūros vertybių perdavimu iš kartos į kartą. Kalba ir kultūra praturtina visuomenę suteikdama savitą atspalvį, tradicijas, papročius, padeda bendrauti ir pan. Tai yra neatsiejama daugiakultūriškumo dalis. Kalba tampa prioritetine vertybe ugdant vaikus šiuolaikinėje visuomenėje, todėl būtina puoselėti ankstyvąją daugiakalbystę – nuo pat mažumės mokyti vaikus kelių kalbų.

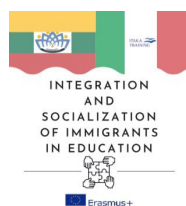
Tarpkultūrinė patirtis ankstyvajame amžiuje padeda formuoti vaiko identitetui, kai vaikas tyrinėja aplinką, lygina save su kitais, ieško panašumų ir skirtumų. Ugdymo įstaigose vaikai gali įgyti žinių apie visuomenės ir pasaulio įvairovę, mokytis suvokti savo ir kitų etniškumą.

Pastebėta, kad kuo vaikas jaunesnis, tuo jam lengviau sekasi išmokti keletą kalbų tuo pat metu. Vaikams nereikia didelių pastangų, jie kalbų gali išmokti žaisdami, kurdami ar užsiimdami įdomia veikla. Daugiakalbė aplinka leidžia vaikui natūraliai įsisavinti kelias kalbas.

Daugiakalbėje aplinkoje augantys vaikai būna nuovokesni, lankstesni, jie turi geras sąlygas tobulinti bendravimo, raštingumo gebėjimus. Daugiakalbiai vaikai pasižymi platesniu akiračiu ir didesne tolerancija kitų šalių kultūroms, būna pakantesni, lengviau įveikia barjerus, susijusius su kitoniškumu. Laisvas kalbų vartojimas daro teigiamą įtaką vaiko socializacijai. Imigrantų šeimos, kurios skatina, kad vaikas išmoktų ir naujos gyvenamosios šalies kalbą, ir tėvų gimtąją kalbą, padeda vaikui sėkmingiau socializuotis, nes dvikalbis vaikas galės sėkmingai integruotis į visuomenę, kurioje gyvena. Pedagogo pareiga supažindinti vaikus su kultūrine visuomenės įvairove, ugdyti pagarbą skirtingų tautybių ir rasių žmonėms, mokyti vaikus bendravimo taisyklių, lavinti teigiamas nuostatas skirtingų kalbinių ir kultūrinių grupių atžvilgiu.

Kurti humanišką ir demokratišką mikroklimatą, pedagogas skatinti visų ugdymo proceso dalyvių – vaikų, tėvų, kolegų – įsitraukimą ugdant toleranciją visuomenės įvairovei [2]. Siekiant sėkmingo skirtingų kultūrų vaikų ugdymo, pedagogas turi būti:

- pats teigiamai nusiteikęs įvairių kultūrinių grupių atžvilgiu, atviras kitoms kultūroms;
- gerbiantis kiekvieną ugdytinį;
- besidomintis vaikų šeimų patirtimi;



- ieškantis būdų spręsti kalbos barjero problemą;
- sukurti informacinę aplinką, kuri padėtų vaikui greičiau išmokti reikiamos (lietuvių) kalbos.
- pedagogai turėtų gebėti suteikti vaikams fizinio, psichologinio, emocinio saugumo jausmą, pamažu pratindami juos prie negimtosios (lietuvių) kalbos.

Pedagogas su kitataučiu ugdytiniu turi bendrauti lietuvių kalba tardamas žodžius aiškiai, trumpais sakiniais, frazes pakartoti kelis kartus, kalbėjimą sustiprinti gestais, mimika, pasitelkti vaizdines priemones, žaidimus, meno elementus ir pan. Kalbama nuolatos, daug ir apie viską – įvardijama, ką matome, ką veikiame, kaip jaučiamės ir t.t. Vaikas nuolat girdi šnekamąją lietuvių kalbą ir pamažu ją natūraliai įsisavina. Vaikas gali suprasti, kas jam sakoma ir tai parodyti savo reakcija – atlikdamas tam tikrus veiksmus, pedagogo prašymus. Tačiau pats gali ilgą laiką nekalbėti lietuviškai. Tai yra natūralus ankstyvosios dvikalbystės ar daugiakalbystės procesas – vadinamasis tylusis periodas, todėl nereikėtų baimintis dėl to, kad vaikas į jam pateikiamus klausimus neatsako lietuviškai. Siekiant užmegzti emocinį ryšį ar padėti vaikui kai kuriose kebliose situacijose, darželio pedagogams, nemokantiems vaiko gimtosios kalbos, patartina išmokti kelias svarbiausias frazes, sakinius ar klausimus vaiko gimtąja kalba, pvz., ar viskas gerai, kas nutiko, ar tau ką skauda ir pan. Šių minimalių kalbinių išteklių pakaks, kad vaikas pasijustų saugiau, jeigu kiltų sunkumų. Tikėtina, kad vaikas, dar nemokantis kalbėti lietuviškai, parodys auklėtojais, ko nori, ką skauda ir pan.

Siekiant, kad vaikas lengviau suprastų dienos režimą ir kas šiuo metu bus veiksiama, apie ką bus kalbama ar kas piešiama, reikėtų naudoti vaizdines priemones, korteles, kurios gali būti padarytos keliomis kalbomis. Pedagogas tam tikru laiku atkreipia vaikų dėmesį į paveikslėlį ir paaiškina, ką dabar visi veiks, rodydamas aiškiai pakartoja kelis kartus. Priešmokyklinio amžiaus vaikas jau gali ne tik pasižiūrėjęs į piešinį pasakyti, kas jame nupiešta, bet ir pats pabandyti paskaityti, kas toje kortelėje parašyta. Taigi žaidžiant galima išmokti kalbėti, skaičiuoti, bendrauti, pažinti aplinką ir kt.

Geriausiai ikimokyklinio amžiaus vaikai išmoksta naują medžiagą, kai ji pateikiama žaidimo forma. Kalbos ugdymo kortelės skirtos ikimokyklinio, priešmokyklinio amžiaus vaikams. Kortelės padės lavinti vaikų dėmesį, mąstymą, plėsti žodyną, įtvirtinti apibendrinamąsias sąvokas. Jos skatins vartoti tinkamus žodžius ir sąvokas, leidžiančias



įprasminginti savo žinias ir patirtį: įvardyti daiktus, reiškinius, asmenis, veiksmus ir savybes, atpažinti garsus, raides ir skiemenis, rašyti raides ir žodžius, suprasti žodinę informaciją ir savo žodžiais ją perteikti, išsakyti poreikius, jausmus, įvardyti, ką jau yra išmokęs, suprasti, kaip jaučiasi, identifikuoti kito emocijas. Kortelių pagalba vaikas lavins **pažintinius gebėjimus**, tobulins **mąstymo įgūdžius** (lyginimo, apibendrinimo). Kortelės padės greičiau ir geriau pažinti savo aplinką, puoselėti meilę gamtai, suteiks žinių apie naminius gyvūnus ir paukščius, gamtos reiškinius, supančius daiktus ir kt. Ši metodinė priemonė formuoja mokymosi mokyti kompetenciją, ugdo komunikavimo gebėjimus, skatina bendrauti ir bendradarbiauti. Su kortelėmis veikla tampa aiškesnė, įdomesnė ir kūrybiškesnė. Su jomis galima mokytis žaisti įvairius žaidimus, kortelių kiekį parenkant pagal vaiko amžių ir gebėjimus.

Žaidimas „Pavadink daiktus“. Vaikui duodamos konkrečios temos kortelės. Jis įvardija, kas pavaizduota paveikslėliuose (bando surašyti raides po paveikslėliais). Kaip juos galėtum pavadinti vienu žodžiu? Kokius dar žinai šios grupės daiktus?

„Sugrupuok“. Sumaišius kelių rūšių korteles galima pasiūlyti jas sugrupuoti pagal tam tikrą požymį, pvz., „Laukiniai ir naminiai paukščiai“, „Kas plaukioja vandenyje?“, „Daržovės ir vaisiai“, „Balda“ ir pan.

„Lavink klausą“. Pedagogas ištaria garsą, pvz., „mū-mū“, o vaikas pasako, kas tai ir apibendrinamąją sąvoką, pvz., karvė, naminis gyvūlys.

„Kas nereikalingas?“ Įterpus vieną ar kelias ne tos temos korteles, vaikas turi surasti, kurios kortelės netinka ir paaiškinti, kodėl. Žaidimas moko atskirti daiktus, kurie pagal neesminę savybę gali būti priskirti prie tos temos.

„Atspėk, kas pavaizduota?“ Pedagogas ištraukia vieną kortelę ir, nerodydamas jos vaikui, apibūdina joje pavaizduotą daiktą. Vaikas turi atspėti, kas pavaizduota kortelėje, pasakyti, kokiai grupei priklauso įvardytas daiktas.

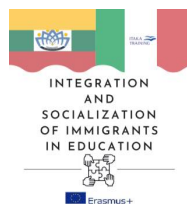
Žaidimas „Surask netinkamą ir pakeisk tinkamu“ paskatins vaiką atpažinti ir įvardyti nupieštą daiktą, mokysis priskirti daiktą reikiamai grupei, mokysis apibendrinamųjų sąvokų. Apibendrinamųjų sąvokų mokymą pradėdame nuo vaikui gerai žinomų daiktų: supažindiname su grupe sudarančių daiktų įvairove, akcentuojame jų paskirtį, juos įvardijame, paaiškiname, kad visi šie daiktai turi bendrą pavadinimą, nepaisant jų spalvos, formos, dydžio ir pan. Gabesniems

mokiniais galima duoti korteles, kad jie įvardytų jose pavaizduotus paveikslėlius, pasakytų juos apibendrinančius žodžius ir pabandytų savarankiškai užrašyti žodį lape. Rašydami žodžius jie įtvirtins apibendrinamąsias sąvokas, lavins rašymo įgūdžius. Šiomis kortelėmis gali naudotis ikimokyklinio, priešmokyklinio vaikai, pedagogai, taip pat tėvai. Svarbu atsižvelgti į vaiko gebėjimus ir kūrybiškai parinkti tinkamas užduotis.

Taip pat siūloma rytais visai grupei sustojus į ratą tradiciniam pasisveikinimo ritualui dainuoti pasisveikinimo dainelę, sakyti eilėraštuką, daryti linksmą muzikinę mankštelę ir pan. Pasirinktą ryto rato kūrinėlį ar veiklą kartokite kasdieną – tol, kol visi vaikai išmoks dainelę, eilėraštuką. Po to keiskite veiklą ar tekstą, pvz., jei per ryto ratą sakote eilėraštį, kitą savaitę dainuokite dainelę. Pasirinkite daineles, kurias galima dainuoti atliekant judesius, imituojant gyvūnų garsus. Išmokti dainelių galima pasitelkus vaizdo ir garso įrašus, pvz., iš interneto svetainės www.animotukas.lt : „Šarkele, varnele“, „Du gaideliai“, „Plaukė žąselė“, „Grudu grudu“, „Aš turėjau gaidį“, „Tindi rindi riuška“ ir kt.

Kiekvieną rytą vaikai su auklėtoja gali aptarti orus. Galima pildyti savaitinį orų kalendorių – vaikai orų stebėjimo lape kasdien nupiešia tos dienos orus atspindinčius simbolius, pvz., saulė, debesėlis, lietus, snaigės, rūkas, vėjas. Taip vaikai išmoks savaitės dienų ir gamtos reiškinių pavadinimus. Taip pat galima nupiešti metų laikus atspindintį paveikslą, o aplink jį – pačių vaikų piešti portretai, priskirti tam tikram metų laikui pagal vaiko gimimo datą. Metai, mėnuo ir diena užrašyti prie kiekvieno vaiko nuotraukos. Vaikai gali nuolat pasižiūrėti į plakatą ir aptarti grupės draugų gimtadienio laiką: kurie yra gimę tuo pačiu metų laiku, tą patį mėnesį ar tą pačią dieną; kieno gimtadienis jau buvo, o kieno dar bus; kuris jaunesnis, o kuris vyresnis ir pan. Vaikai išmoksta įvardyti metų laikus, mėnesius, dienas, pasakyti savo ir draugų gimimo datą.

Kitataučiams ir grupėje esantiems vaikams, galima pasiūlyti žiūrėti vaizdo įrašus, supažindinančius su Lietuvos gamta ir lankytinomis istorinėmis vietomis. Filmukas „Seku seku gamtą“ (www.youtube.com/watch?v=LqiozsFXbSg) leis pajusti vaikams Lietuvos gamtos grožį, žadins geras emocijas, šiltus jausmus, skatins svajoti ir fantazuoti, kalbėti ir atkartoti garsus. Pažiūrėję šį filmuką vaikai galės įvardyti, kokius gyvūnus, paukščius matė, ką jie veikė, ką kalbėjo, kas vaikams labiausiai patiko. Lietuvos grožį iš paukščio skrydžio padės atskleisti



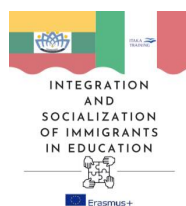
filmukas „Neregėta Lietuva“ (www.youtube.com/watch?v=9hkwOONxNCw).Svarbu aptarti, ką matė – miestus, upes, ežerus, salas, tiltus, kelius, miškus, pilis, bokštus, bažnyčias, jūrą, kopas, saulę, debesis ir t. t. Pasižiūrėjus pasiūlyti vaikams nupiešti, kas jiems labiausiai patiko matytame filmuke, ir papasakoti, ką nupiešė. Darželyje galima surengti piešinių apie Lietuvą parodėlę.

Darželiuose pedagogai ir vaikai gali vieni iš kitų išmokti įvairių kalbų žodžių ir frazių, pvz., „labas“, „ačiū“, „prašau“, „viso gero“. Pasirinktą žodį ar frazę galima užrašyti įvairiomis kalbomis ant plakato ar stendo, pakabinti jį matomoje vietoje ir kasdieną pakartoti, kol visi išmoks. Po to pasirinkti kitą žodį ir t. t. Vaikai, kurių gimtosiomis kalbomis užrašyti žodžiai, gali būti kitų vaikų „mokytojai“ ir padėti šiems vaikams prisiminti žodžius jų gimtąja kalba.

Paprastai darželyje kiekvienas vaikas turi asmeninę erdvę, naudojamus daiktus – spintelę, stalčių, dėžutę, lovelę ir pan. Ant šių daiktų galima priklijuoti lipdukus ar didesnius lapus, kuriuose užrašytas vaiko vardas jo gimtosios kalbos rašmenimis ar koks nors žodis gimtąja kalba („labas“, „valio“ ar pan.). Vyresnius darželinukus, kurie pradeda pažinti raides, galima paskatinti pačius užsirašyti, perrašyti savo vardą gimtosios kalbos rašmenimis arba jį nupiešti.

Dauguma darželių turi tradiciją švęsti vaikų gimtadienius. Daugiakalbiose darželiuose patartina vaiko gimimo dienos šventę susieti su jo gimtąja kalba, etnine kultūra. Galima papuošti patalpą vaiko tautybę atspindinčiais simboliais, parašyti sveikinimą jo gimtąja kalba, klausytis jo tautybės tradicinės muzikos, jei įmanoma, paragauti tradicinių desertų, pažiūrėti nuotraukų ar filmų, paklausti draugo tėvelių pasakojimų apie šeimos tradicijas, pažaisiti žaidimų ir pan. Šiai veiklai organizuoti prireiks vaikų tėvelių pagalbos. Jei tėveliai linkę dainuoti ar šokti, pasikvieskite juos, kad pamokytų visus grupės vaikus dainelių savo gimtąja kalba ar savo tautos tradicinių šokių arba ratelių. Mokant vaikus dainų įvairiomis kalbomis, reikėtų paaiškinti, apie ką bus nauja daina, o besimokomos dainos tekstą susieti su gestais, judesiais, stengiantis pavaizduoti, apie ką dainuojama – taip vaikai lengviau įsimins dainos tekstą ir melodiją.

Dainelės mokymąsi galima kartoti kasdieną per ryto ratą – sustojus rateliu, kartojant dainos posmelius ir judesius. Darželyje, kuriame yra trys ugdymo kalbos (pvz., lietuvių, anglų, ukrainiečių), vaikai gali išmokti 3 daineles skirtingomis kalbomis ir po vieną kiekvienos tautos šokį. Vaikai gali rengti reguliarius mini koncertus savo tėveliams, pvz., penktadienio popietę. Vėliau galima dainų ir šokių repertuarą papildyti ir surengti dainų ir šokių dieną. Tokia šventė

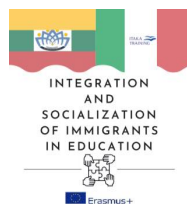


gali būti organizuojama ugdymo etapo pabaigoje arba kokios nors kalendorinės šventės proga. Tėveliai kartu su vaikais gali namuose mokytis dainų, kurias jie kartu dainuos per darželio dainų šventę. Vaikai gali pamokyti tėvus kitų tautų šokių ar ratelių, kuriuos išmoko darželyje.

Žaidimui su vaikais galima išnaudoti ir kasdienes situacijas – net tuomet, kai žaislų ar spalvingų stalo žaidimų šalia nėra. Pasak vaikų psychologės, jei su vaikais išeinama pasivaikščioti ar ilgai keliaujama automobiliu, taip pat verta žaisti. „Vaikus ne tik įtraukia, bet ir jų žodyną plečia pastabumo žaidimai, kurių metu reikia ką nors pamatyti. Taip pat istorijų kūrimas po vieną žodį, kai įsitraukia visa šeima. Jei laikas leidžiamas gamtoje, stovyklaujama, galima kažką statyti, konstruoti iš gamtoje randamų elementų“, – sako G.Sujetaitė-Volungevičienė. Vaikų psychologė priduria, kad žaidimai naudingi visai šeimai: „Tiek vaikų, tiek suaugusiųjų smegenų struktūrą vysto žaidimai, kurių metu kalbama, planuojama, siunčiami emociniai signalai, judama visu kūnu [3] . Tad labai svarbu išnaudoti kasdienę buitinę veiklą vaiko žodynui plėsti, kalbėti su vaiku apie įvairius namų apyvokos daiktus, kam jie skirti, kaip jie veikia, ką galima su jais padaryti ir pan.

Būnant su vaiku labai svarbu:

- Skaityti, sekti pasakas. Skatinti vaiką kurti, fantazuoti kuriant savo išgalvotas pasakas;
- Minti mįsles. Pažaiskite žaidimą: užduodate vaikui gerai žinomą mįslę, o jam atsakius paraginate sukurti savo mįslę apie tą daiktą. Paprašykite vaiko sukurti mįslių apie savo žaislus;
- Skatinti, kad vaikas pats papasakotų, kas tą dieną jam labiausiai įsiminė, patiko, liūdino;
- Būdami kieme, parke, miške, gatvėje, kalbėkitės apie viską, ką matote – medžius, pastatus, daiktus, automobilius, žmones, gyvūnus. Įvardykite, apibūdinkite, ieškokite panašumų ir skirtumų, skaičiuokite ir pan.;
- Žaisdami kieme kalbėkite apie žaidimo aikštelių įrangą (žolė, smėlio dėžė, sūpynės, krepšinio lankas, kamuolys ir t. t.) ir apie įvairias veiklas, sportavimą (bėgti, šokinėti, suptis, mėtyti kamuolį, spardyti kamuolį ir t. t.);
- Vaikščiodami gamtoje kartu su vaiku tyrinėkite augalus ir kalbėkite apie juos – suraskite pievoje kuo daugiau žydinčių augalų ir juos apibūdinkite nusakydami spalvą, dydį, formą, kvapą, vertindami, kas labiausiai patinka ir kodėl?;



- Lauke pažaiskite žaidimą „Kas ką veikia“. Pamatę kokį nors gyvą padarą – paukštį, vabzdį, drugelį, pasakykite, kaip atrodo, ką veikia, kaip juda. Pvz., žvirblis – mažas, pilkas, jis tupi, dairosi, ieško maisto, lesa it t.t.;
- Gatvėje kalbėkitės apie saugų eismą, kaip reikia elgtis gatvėje, kieme, žaidimų aikštelėje. Ta tema galima pasižiūrėti Lietuvos policijos parengtus mokomuosius animacinius filmukus apie šuniuką „Amsį“.

Spalvos ir jų pažinimas yra šviesiausia vaikystės dalis. Vaikai dievina spalvas ir į kiekvieną reaguoja kitaip, tačiau supranta jas skirtingai nei suaugusieji. Bendraujant su vaikais, spalvos gali tapti geru jūsų sąjungininku tarpusavio bendravimo procese. Spalvos – bene svarbiausia priemonė išreikšti emocijoms, ypatingai toms, kurias labai sunku apsaityti. Tačiau reikėtų nepamiršti, kad su spalvomis mažuosius reiktų pažindinti pamažu ir teisingai. Maži vaikai pradžioje įsisavina grynas spalvas ir tik palaipsniui pradeda suvokti jų išvestines bei jų atspalvius.

Sakoma, jog ryšys tarp spalvos ir nuotaikos labai stiprus. Pastebėta, kad vaikai, kurie klausosi pasakų su laiminga pabaiga, paskui piešia geltonos spalvos pieštuku. Jei pasakos istorija baigėsi ne taip linksmai, vaikai buvo linkę piešti tamsiai ruda spalva. Galbūt todėl daugelis psichologų rekomenduoja ypatingai iki 6 metų vaikams lankyti piešimo būrelius ar piešti namuose bei išmokti spalvinti savo emocijas [4].

Pasakėlės „Mėlyno ir geltono lašelių draugystė“ padedami vaikai atras kitas spalvas, ugdydys pagarbą ir užuojautą šalia esančiam, mokinsis bendrauti ir bendradarbiauti, sužinos draugystės svarbą ir galią. Maišydami spalvas, matys, kaip jos susilieja ir pasiskirsto, kaip keičiasi ir gimsta nauja spalva. Supras, kad maišant spalvas galima atrasti ir kitas spalvas, atspalvius. Patirs atradimo ir kūrybos džiaugsmą. Tai labai puikus būdas užimti vaikučius. Nustebinkite ir juos, ir save! Tereikės vos kelių pagrindinių spalvų: geltonos, mėlynos ir raudonos. Vėliau vaikai susipažįsta su antrinėmis spalvomis. Antrinės spalvos: žalia, oranžinė ir violetinė. Galiausiai, tretinės – geltonai oranžinė, raudonai oranžinė, raudonai violetinė, mėlynai violetinė, mėlynai žalia ir geltonai žalia – šios spalvos išgaunamos maišant pirmines ir antrines spalvas.



2.1. Metodas „Pažink ir mokykis”

Kam skirta?

Pedagogams, specialistams, padėjėjams, vaikų tėveliams ir visiems, besidomintiems ikimokykliniu ir priešmokykliniu ugdymu, kaip palengvinti kitataučių vaikų integravimąsi esamoje aplinkoje ir prisidėti prie daugiakalbio ir daugiakultūrio ugdymo per žaidimą darželiuose, pateikiant aktualios informacijos, gerosios patirties aprašų, rekomendacijų, metodinės medžiagos ir veiklų organizavimo pavyzdžių.

Kodėl svarbu?

Vaikai ugdomi visapusiškai – sudaromos sąlygos skleisti vaikų pojūčiams ir gebėjimams, emocijoms ir intelektui.

Planuojamas rezultatas

Pedagogai naudodami šį metodą, padės dvikalbiams vaikams greičiau ir lengviau adaptuotis esamoje aplinkoje, greičiau ir lengviau išmokti kalbą, pradėti bendrauti su šalia esančiais draugais, suaugusiais.

Priemonės ir pasiruošimas

Informacinės metodinės kortelės: skaičių (žr. 3 iliustraciją); formų, spalvų (žr. 4 iliustraciją), gyvūnų, paukščių (žr. 5 iliustraciją), vaisių, daržovių (žr. 6 iliustraciją), jausmų, drabužių (žr. 7 iliustraciją), apibendrinančių žodžių pažinimui ir mokymui(si) lietuvių, anglų, ukrainiečių kalbomis.

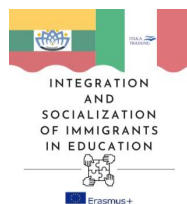
Eiga

1. Supažindinimas su žaidimų svarba vaiko ugdyme. Per žaidimą galima išmokti kalbėti, skaičiuoti, bendrauti, pažinti aplinką ir kt.

2. Kalba vaiko ugdyme. Supažindinimas su priemonėmis, kurios skatina vaikus žaisti. Metodinės kortelės. Iliustracijos.

3. Pedagogas, sėkmingo ugdantis skirtingų kultūrų vaikus, turi būti:

- pats teigiamai nusiteikęs įvairių kultūrinių grupių atžvilgiu, atviras kitoms kultūroms;
- gerbiantis kiekvieną ugdytinį;
- besidomintis vaikų šeimų patirtimi;



- ieškantis būdų spręsti kalbos barjero problemą;
- gebantis kurti informacinę aplinką, kuri padėtų vaikui greičiau išmokti reikiamos kalbos;
 - kuriantis aplinką, suteikiančią vaikams fizinio, psichologinio, emocinio saugumo jausmą;
 - pratinantis vaikus pamažu prie kitos, jiems naujos kalbos.

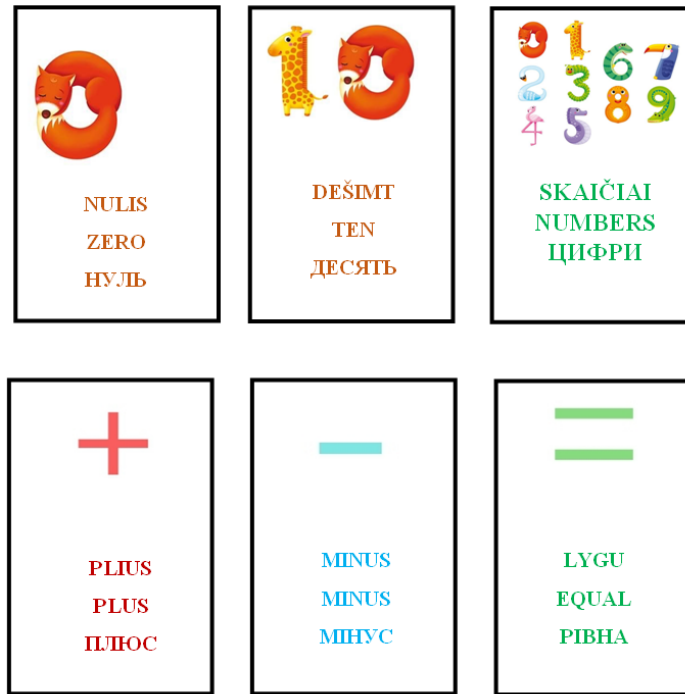
Apibendrinimas

Vaikystė yra palankiausias tarpsnis žaismingai, kūrybiškai mokytis kalbų. Žaidimo metu vaikas užsienio kalbą įsisavina ir išmoksta palaiptams, kaip ir gimtąją. Pradedama per žaidimą, mokantis suprasti sakinę kalbą, po to atsiranda kalbėjimas, kiek vėliau mokomasi suprasti rašytinę kalbą (skaityti), dar vėliau – rašyti.

Vaikai pradeda laisvai kalbėti užsienio kalba, bendraudami su pedagogu per įvairias darželio veiklas.

Daugiakalbiuose darželiuose pedagogai ir vaikai gali vieni iš kitų išmokti įvairių kalbų žodžių ir frazių, pvz., „labas“, „ačiū“, „viso gero“ ir kt. Vaikai, kurių gimtosiomis kalbomis užrašyti žodžiai, gali būti kitų vaikų „mokytojai“ ir padėti šiems vaikams prisiminti žodžius jų gimtąją kalba.

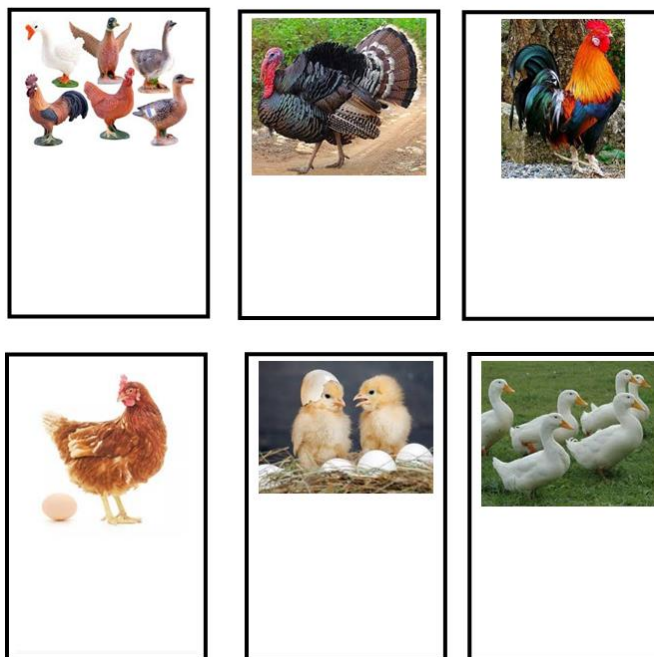
Gausybė įvairių veiklų vaikams patraukioje aplinkoje leidžia „atrankinti“ kiekvieno vaiko talentus ir skatina vaikų individualumą bei savarankiškumą. Vaikai ugdomi visapusiškai – sudaromos sąlygos skleisti vaikų pojūčiams ir gebėjimams, emocijoms ir intelektui.



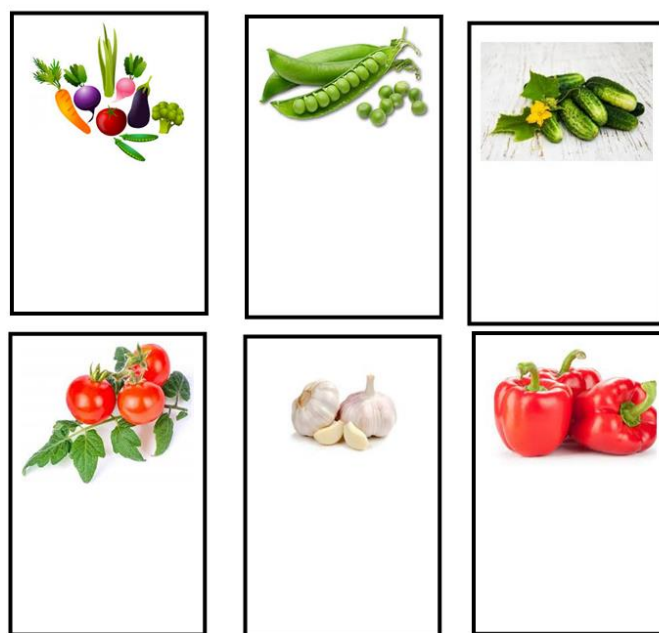
3 iliustracija. Skaičių metodinės kortelės



4 iliustracija. Spalvų metodinės kortelės



5 ilustracija. Ūkio paukščių metodinės kortelės



6 ilustracija. Daržovių metodinės kortelės



7 iliustracija. Drabužių metodinės kortelės

2.2. Metodas „Tyrinédamas atrandu“

Kam skirta?

Pedagogams, specialistams, padėjėjams, vaikų tėveliams ir visiems, besidomintiems ikimokykliniu ir priešmokykliniu ugdymu, kaip palengvinti kitataučių vaikų integravimąsi esamoje aplinkoje, prisidėti prie daugiakalbio ir daugiakultūrio ugdymo per žaidimą darželiuose, pateikiant aktualios informacijos, gerosios patirties aprašų, rekomendacijų, metodinės medžiagos ir veiklų organizavimo pavyzdžių.

Kodėl svarbu?

Vaikai ugdomi visapusiškai – sudaromos sąlygos skleistis vaikų pojūčiams ir gebėjimams, emocijoms, kūrybiškumui, ugdomi draugiški tarpusavio santykiai.

Planuojamas rezultatas

Pedagogai naudodami šį metodą, padės dvikalbiams vaikams greičiau ir lengviau adaptuotis esamoje aplinkoje, greičiau ir lengviau išmokti kalbą, pradėti bendrauti su šalia esančiais draugais, suaugusiais; padėti vaikams susipažinti su spalvų pasauliu ir atrasti kitas spalvas, ugdytis pagarbą ir užuojautą šalia esančiam, mokytis bendrauti ir bendradarbiauti, sužinoti draugystės svarbą ir galią. Taip pat ugdys vaikų meninius gebėjimus: maišydami spalvas, matys, kaip jos susilieja ir pasiskirsto, kaip keičiasi ir gimsta nauja spalva; supras, kad maišant spalvas galima atrasti ir kitas spalvas, atspalvius; patirs atradimo ir kūrybos džiaugsmą.

Priemonės ir pasiruošimas

Knygelė spalvų pažinimui „Mėlyno ir geltono lašelių draugystė“ (parengta pagal Leo Lionni knygelę „Little Blue and Little Yellow“) [9]; spalvų paletė, popierius, teptukai.

Eiga

1. Supažindinimas su spalvų svarba vaiko ugdyme. Per piešimą galima išmokti kalbėti, skaičiuoti, bendrauti, pažinti spalvas, nusakyti emocinę būseną ir kt.
2. Kalba vaiko ugdyme. Supažindinimas su knygelės iliustracijomis, kurios skatina vaikus sutelkti dėmesį, išklaudyti, pasakoti, patirti atradimo jausmą (žr. 8 iliustraciją).
3. Tyrinėjimai ir atradimai. Mokysis skirti spalvas, maišyti spalvą su spalva, atrasti naujas spalvas ir naujus atspalvius (žr. 9 iliustraciją).
4. Klausimai:



Mėlynasis lašelis turi daug draugų, bet kas yra jo geriausias draugas? (Geltonasis lašelis).

Ar draugai turi turėti bendrų pomėgių? Kokie jie?

Ar geriau, kai draugai būna panašūs vienas į kitą, ar kai skiriasi vienas nuo kito?

Ar svarbu turėti draugų? Kodėl?

Kas atsitiko, kai Mėlynasis lašelis apkabino Geltonąjį lašelį?

Kodėl tėtis ir mama neatpažino Mėlynojo ir Geltonojo lašelių?

Kaip tėvai suprato, kas atsitiko?

Kokia spalva atsiranda sumaišius mėlyną ir geltoną spalvas?

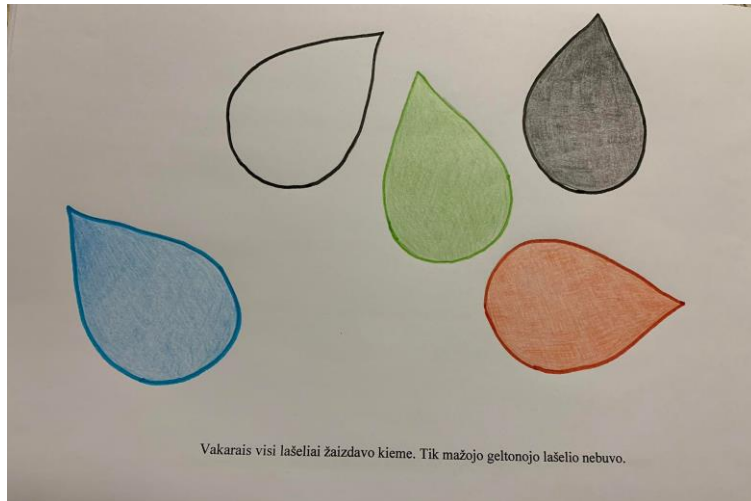
Kokia spalva atsiranda sumaišius raudoną ir mėlyną spalvas?

Ir kt.

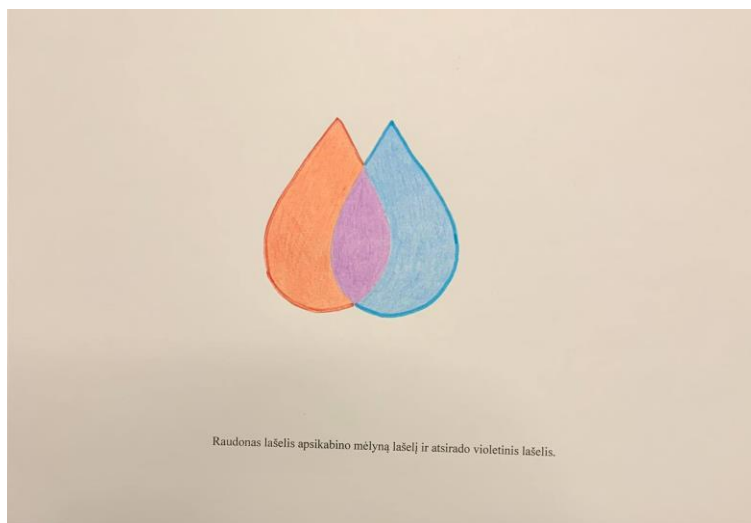
Apibendrinimas

Piešiant ir spalvinant lavinami ne tik smulkieji motoriniai vaiko įgūdžiai, bet ir kūrybiškumas, meninis suvokimas, mokomasi derinti, pritaikyti spalvas. Per spalvas vaikas atskleidžia savo emocijas ir būsenas. Stebint, kokias spalvas vaikas renkasi piešdamas ar spalvindamas, galima sužinoti tokių dalykų, kurių mažasis net norėdamas nesugebėtų išreikšti žodžiais. Piešdamas vaikas pradeda kalbėti, pasakoti, vadinasi, ugdomi kalbiniai įgūdžiai, lavinama atmintis. Vaikai patiria atradimo džiaugsmą. Ugdomi draugiški tarpusavio santykiai, bendravimas ir bendradarbiavimas tarp bendraamžių. Taigi vaikai ugdomi visapusiškai – sudaromos sąlygos skleisti vaikų pojūčiams ir gebėjimams, emocijoms, kūrybiškumui, estetiniam suvokimui.





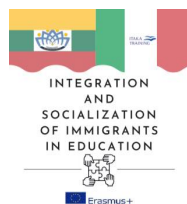
8 iliustracija. Lašeliai žaidžia.



9 iliustracija. Violetinio lašelio atsiradimas.

Literatūros sąrašas:

1. L. Šapienė, A. Želionienė. *Ugdymas per žaidimus – svarbiausia veiklos forma priešmokykliniame amžiuje*, 2018. [žiūrėta 2022 m. rugsėjo 23 d.]. Prieiga per internetą: <https://www.svietimonaujienos.lt/ugdymas-per-zaidimus-svarbiausia-veiklos-forma-priesmokykliniame-amziuje/>
2. J. Urbelienė. *Dvikalbių vaikų ugdymo patarimai, priemonės, metodika*, 2021. [žiūrėta 2022 m. rugsėjo 24 d.]. Prieiga per internetą: <https://pasauliolietuviai.lt/dvikalbiu-vaiku-ugdymo-patarimai-priemones-metodika/>
3. Giedrė Sujetaitė-Volungevičienė. *Psichologė: vaikams žaidimai būtini kaip maistas ir miegas*, 2022. [žiūrėta 2022 m. rugsėjo 24d.]. Prieiga per internetą: <https://m.kauno.diena.lt/naujienos/sveikata/psichologija/psichologe-vaikams-zaidimai-butini-kaip-maistas-ir-miegas-1081832>
4. *Spalvos, emocijos ir jų svarba vaikų gyvenime*, 2012. [žiūrėta 2022 m. rugsėjo 24 d.]. Prieiga per internetą: <https://stephenjosephvaikams.wordpress.com/2012/01/15/spalvos-emocijos-ir-svarba-vaiku-gyvenime/>
5. D. Sudeikytė. *Žaidimų svarba vaiko gyvenime*. [žiūrėta 2022 m. rugsėjo 24 d.] Prieiga per internetą: <http://www.nrmokykla.lt/attachments/article/449/Zaidim%C5%B3%20svarba%20vaiko%20ugdyme.pdf>
6. *Priešmokyklinio ugdymo bendroji programa*. 2014. Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministerija.
7. *Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašas*. 2014. Vilnius: Švietimo aprūpinimo centras.
8. *Ikimokyklinio ugdymo metodinės rekomendacijos*. 2015. Vilnius: Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministerija
9. <https://www.knygos.lt/lt/knygos/little-blue-and-little-yellow-se73/>



3 modulis

Vaikų ir jaunuolių

integravimas

neformaliajame ugdyme

per daile



Vaikų ir jaunuolių integravimas neformaliame ugdyme per dailę

Dailė – plastinio meno šaka. Dailė apima vaizduojamąją dailę (tapybą, skulptūrą, grafiką) ir taikomąją dekoratyvinę dailę (keramiką, dailiąją tekstilę, baldininkystę, juvelyrinę ir kt.) Pagal kūrėjų profesinį pasirengimą skiriama liaudies, mėgėjų, profesionalioji dailė. Su dailė artimai siejasi kitos plastinio meno šakos: architektūra, dizainas, meninė fotografija.

Ignalinos rajono švietimo ir sporto paslaugų Dailės studijoje daugiausia tapoma, kuriami grafikos darbai, susipažinama su skulptūros pagrindais. Taip pat mokomasi marginti margučius, velti veltinį, karpyti karpinius. Dailės studiją lanko 99 mokyklinio amžiaus mokiniai. Visada būdavo mokinių, kurių vienas iš tėvų užsienietis, arba mokinių iš šeimų, kelis metus gyvenusių užsienyje, o vėliau grįžusių į Lietuvą. Paskutiniaisiais metais atsirado imigrantų, bėgančių nuo karo Ukrainoje. Bendraujant su tokiais mokiniais iškyla kultūrų skirtumų ir kalbos barjerų. Reikia pasistengti, kad mokiniai susipažintų, susidraugautų ir integruotųsi.



3.1. Metodas „Susipažinimas“

Kam skirta?

Pedagogams, kurie savo klasėje ar grupėje turi mokinių migrantų ir naujų mokinių.

Kodėl svarbu?

Šis metodas padeda geriau migrantams integruotis, mokiniai geriau pažįsta vieni kitus, susidraugauja.

Planuojamas rezultatas

Pedagogai, naudodami šį metodą labiau „sumentuoja“ klasę ar grupę ir geriau pažįsta mokinius.

Priemonės ir pasiruošimas

A4 formato popieriaus lapai, įvairiaspalviai flomasteriai, markeriai.

Eiga

Mokiniai pasirenka norimos spalvos rašiklį. Popieriaus lape užrašo savo vardą ir 5 svarbiausius jam žodžius. Prisistatant pasako savo vardą, kodėl pasirinko tokią flomasterio ar markerio spalvą ir trumpai paaiškina, kodėl tokius žodžius pasirinko. Pabaigoje visi lapus su vardais ir žodžiais sukabina lentoje. Taip lengviau įsimenami vardai ir pirminės žinios apie žmogų.

Apibendrinimas

- Aptarti, kas labiausiai įstrigo mokinių pasisakymuose.
- Kas labiausiai padeda įsiminti vardą?
- Paskatinti mokinius vienas kitam užduoti klausimų.



3.2. Metodas „Autoportretas“

Kam skirta?

Pedagogams, kurie savo klasėje ar grupėje turi mokinių migrantų ir naujų mokinių.

Kodėl svarbu?

Šis metodas padeda geriau migrantams integruotis, mokiniai geriau pažįsta vieni kitus, susidraugauja, o mokytojas geriau pažįsta savo mokinius.

Planuojamas rezultatas

Mokiniai popieriaus lape sukuria interpretuotą autoportretą. Šiuo metodu mokiniai pasako labai daug apie save. Tokią užduotį kartu su mokiniais gali atlikti ir mokytojas. Tokiu būdu jis irgi daug pasakys apie save.

Priemonės ir pasiruošimas

A3 formato popieriaus lapai, seni žurnalai, laikraščiai, guašas, įvairiaspalviai markeriai.

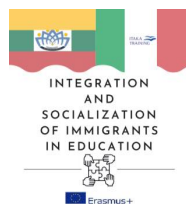
Eiga

Mokiniai turi sukurti koliažo technika autoportretą, bet ne paprastą, o interpretuotą. Jame turi atsispindėti asmeniniai gebėjimai, pomėgiai, šeima... Baigus reikia padaryti etiketes, kuriose nurodomas vardas ir pavardė. Matomoje vietoje autoportretus siūloma išeksponuoti ir sukurti autoportretų parodą, kad mokiniai kurį laiką galėtų gilintis ir pažinti savo klasiokus ar grupiokus.

Koliāžas (pranc. collage – apklįjavimas) – dailės technika; šia technika sukurtas kūrinys. Ant kartono, drobės, faneros komponuojant spalvoto popieriaus, nuotraukų, tapetų, laikraščių, audinių ir kitas skiautes kuriama spalvų, faktūrų, vaizdinių motyvų deriniai, netikėtos prasminės asociacijos. Klijuota kompozicija dažnai papildoma piešiniu, tapyba. Koliažo techniką apie 1912 pradėjo taikyti kubistai (G. Braque’as, J. Grisas, P. Picasso).

Apibendrinimas

- Kas buvo sunkiausia kuriant autoportretą?
- Kas lengviausiai sekėsi?
- Ar patiko ši užduotis?
- Ką sužinojote vieni apie kitus?





Dovilė Strolytė 18 m..



Vakarė Kajėnaitė 18 m.



Marija Meidūnaitė 16 m.



Liepa Silvija Rimšelytė 15 m.



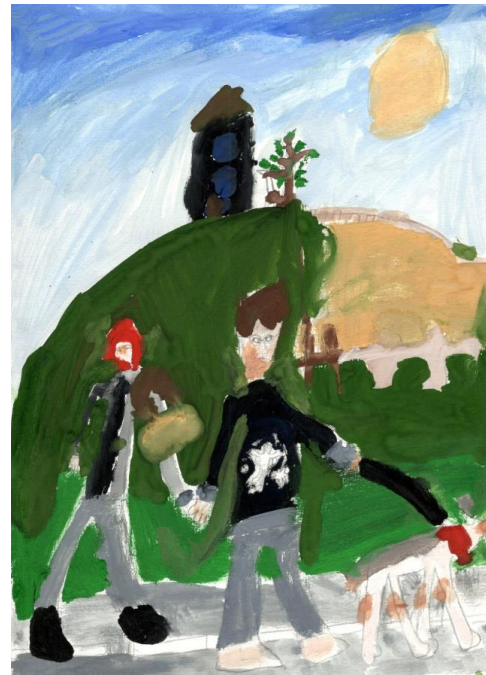
Kotryna Lavrukaitė 8 m.



Austėja Volodkaitė 9 m.



Ugnė Levčenkaitė 9 m.



Matas Kajėnas 8 m.

3.3. Metodas „Miestas“

Kam skirta?

Pedagogams, kurie savo klasėje ar grupėje turi mokinių migrantų ir naujų mokinių.

Kodėl svarbu?

Šis metodas padeda geriau migrantams ir naujokams integruotis, mokiniai geriau pažįsta vieni kitus, susidraugauja, o mokytojas geriau pažįsta savo mokinius.

Planuojamas rezultatas

Mokinių grupės dideliuose popieriaus lapuose sukuria kolektyvinius kūrybinius darbus tema „Miestas“. Juos kurdami, neišvengiamai turi bendrauti, dalytis idėjomis, spręsti, kaip atlikti.

Priemonės ir pasiruošimas

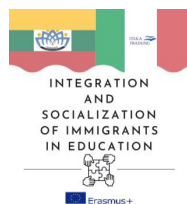
A1 formato ar dar didesni popieriaus lapai, juodas arba spalvotas tušas.

Eiga

Mokiniai suskirstomi į grupes po 4. Rekomenduojama, kad naujokai pasiskirstytų grupėse tolygiai. Kiekvienai grupei duodamas didelis popieriaus lapas (ne mažesnis nei A1) ir juodo arba spalvoto tušo 4 buteliukai. Užduotis – sukurti miestą. Pilti, laistyti tušą ant popieriaus, vartant popieriaus lapą jį sklaidyti, pūsti ir t.t. Baigus kurti, jį pristatyti, paaiškinant ką pavaizdavo. Pristačius, pritvirtinti etiketę su vardais ir pavardėmis, išeksponuoti.

Apibendrinimas

- Kas grupėje ėmėsi lyderystės?
- Kieno idėjos pasiteisino?
- Kokių naujų patirčių įgijote kurdami šį darbą?
- Ar bendra veikla apjungia?





Patricija Doviakovskytė 17 m.

3.4. Metodas „Jausmai“

Kam skirta?

Pedagogams, kurie savo klasėje ar grupėje turi mokinių migrantų ir naujų mokinių.

Kodėl svarbu?

Šis metodas padeda geriau pažinti vieni kitus, pajauti, kokiomis nuotaikomis gyvena klasiokai ar grupiokai. Pamačius vien juodą spalvą popieriaus lape, galima pasidomėti, kodėl taip tapė? Išsikalbėjus (individualiai), gal galima net ir padėti žmogui išspręsti problemą.

Planuojamas rezultatas

Mokiniai pritapo abstrakcijų. Iš spalvų, jų išsidėstymo popieriaus lape pedagogai, naudodami šį metodą, labiau pažįsta savo ugdytinius, gali pastebėti ar net padėti spręsti jų psichologines problemas.

Priemonės ir pasiruošimas

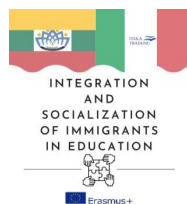
A3 formato popieriaus lapai, guašas.

Eiga

Mokiniai, intuityviai pasirinkdami spalvas, duotuose popieriaus lapuose turi nutapyti abstraktų piešinį. Vėliau kalbame, kokia spalva vaizduojame skausmą, džiaugsmą, liūdesį, pavydą, laimę, ilgesį, nusivylimą, gailestį... Tuomet, pažiūrėję į savo nutapytą paveikslą, mokiniai analizuoja save, savo jausmus.

Apibendrinimas

- Ar galima jausmus susieti su spalvomis?
- Kokia spalva, jų nuomone, geriau atspindi tam tikrą jausmą?
- Ar geriau pažinote vieni kitus?





Rugilė Goštautaitė 15 m. „Ilgesys“



Asta Alkimavičiūtė 17 m. „Nusivylimas“

3.5. Metodas „Iš kur aš?“

Kam skirta?

Pedagogams, kurie savo klasėje ar grupėje turi mokinių migrantų ir naujų mokinių.

Kodėl svarbu?

Šis metodas padeda geriau migrantams integruotis, mokiniai daugiau sužino vieni apie kitus, susibendrauja.

Planuojamas rezultatas

Pedagogai, naudodami šį metodą, labiau pažįsta savo ugdytinius. Mokiniai taip pat sužino daugiau vieni apie kitus.

Priemonės ir pasiruošimas.

A4 formato popieriaus lapai, guašas arba akvarelė, seni žurnalai, įvairiaspalviai flomasteriai, markeriai, tušas.

Eiga

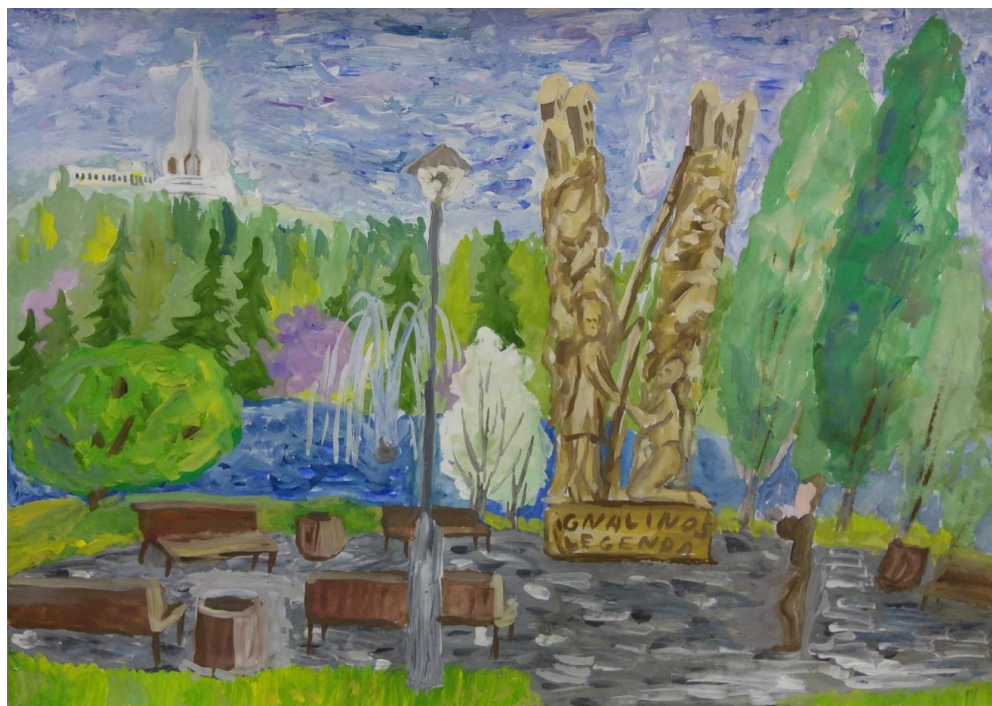
Pateikiama užduotis pavaizduoti savo tėviškę, šalį, savo aplinką, vietą, iš kur žmogus kilęs. Mokiniai pasirenka norimas raiškos priemones pagal savo sumanymą ir sukuria piešinį. Vėliau visi piešinius išsieksponuoja ir aptaria.

Apibendrinimas

- Paprašyti papasakoti, ką kuris vaizdavo.
- Aptarti, kas labiausiai sekėsi vaizduoti ir kas, mokinio manymu, geriausiai pavyko jo kūrinyje.
- Mokytojas gali pakomentuoti labiau pasisekusias vietas piešinyje.



Miglė Kajėnaitė 12 m.



Vakarė Kajėnaitė 11 m.

3.6. Metodas „Draugystė“

Kam skirta?

Pedagogams, kurie savo klasėje ar grupėje turi mokinių migrantų ir naujų mokinių.

Kodėl svarbu?

Šis metodas padeda geriau migrantams integruotis, mokiniai geriau pažįsta vieni kitus, susidraugauja.

Planuojamas rezultatas

Pedagogai, naudodami šį metodą labiau „suceментuoja“ klasę ar grupę, išgrynina vertybes.

Priemonės ir pasiruošimas

A1 formato popieriaus lapai, gvašas.

Eiga

Diskutuojama, kas yra draugystė. Visi mokiniai suskirstomi į grupes po 4. Grupėms išdalinami dideli popieriaus lapai ir paprašoma sukurti piešinius tema „Draugystė“. Raiškos priemonės pasirenka pagal savo sumanymą. Baigus piešinius kurti, dešiniajame kampe, apačioje, pritvirtinamos etiketės su mokinių vardais ir pavardėmis, piešiniai išeksponuojami ir aptariami.

Apibendrinimas

- Ar toks piešimas davė naujų minčių apie draugystę?
- Ar bendras darbas jus apjungia?
- Kam labiausiai pavyko atskleisti temą? Kodėl?





Rugilė, Reda, Ieva, Ieva, Urtė



Auksė, Kamilė, Gintautė, Rusnė

3.7. Metodas „Kaukė“

Kam skirta?

Pedagogams, kurie savo klasėje ar grupėje turi mokinių migrantų ir naujų mokinių.

Kodėl svarbu?

Šis metodas padeda geriau migrantams integruotis, mokiniai geriau pažįsta vieni kitus, susidraugauja.

Planuojamas rezultatas

Pedagogai, naudodami šį metodą, labiau apjungia klasę ar grupę ir pažįsta mokinius. Bendra veikla suartina mokinius.

Priemonės ir pasiruošimas

I pamokai – gipsinis bintas, celofaninė plėvelė, vanduo, markeris, žirklys. II pamokai – akriliniai dažai, siūlai arba pakulos, karšti klizai, žirklys, guma, skirta kaukei ant galvos laikytis.

Eiga

I pamoką mokiniai susiskirsto po du. Vienas mokinytis paguldomas. Antras jam ant veido uždeda celofaninę plėvelę, pasižymi, kur bus akys, burna, nosis, markeriu apsiveda veido ovalą. Susikarpo maždaug 20 cm ilgio gabaliukais gipsinį bintą ir jį po kelis gabaliukus merkia į drungną vandenį. Traukia ir deda ant veido, prieš tai ant jo padėję celofaną. Pasluoksniuoja bintu maždaug penkis sluoksnius, atsargiai nuima ir padžiauna. Po to mokiniai apsikeičia ir veiksmų seką pakartoja. II pamoką mokiniai išima iš kaukių celofaną ir kaukes ištaupo, pritvirtina plaukus, papuošia aksesuarais, pritvirtina gumas.

Apibendrinimas

- Kaip jauteisi, kuomet ant tavo veido draugas dėjo celofaną ir gipsinį bintą?
- Ar patenkinti gautais rezultatais?
- Ar labiau susidraugavote dirbdami bendrą darbą?
- Jei kurtumėte antrą kaukę, ką darytumėt kitaip?



3.8. Metodas „Kas pavaizduota ant nugaros?“

Kam skirta?

Pedagogams, kurie savo klasėje ar grupėje turi mokinių migrantų ir naujų mokinių.

Kodėl svarbu?

Šis metodas padeda geriau migrantams integruotis, mokiniai geriau pažįsta vieni kitus, susidraugauja.

Planuojamas rezultatas

Pedagogai, naudodami šį metodą, labiau apjungia klasę ar grupę ir pažįsta mokinius. Bendra veikla suartina mokinius.

Priemonės ir pasiruošimas

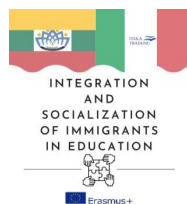
Storesni A4 formato popieriaus lapai, markeriai, žiogeliai arba adatėlės.

Eiga

Vienas savanoris mokinys pasodinamas ant kėdės. Jam ant nugaros pritvirtinamas popieriaus lapas. Jame reikia nupiešti gyvūną ar paukštį ar žmogų ar augalą ar dar ką nors, ką sugalvoja likusieji mokiniai. Piešinyje objektas turi būti atpažįstamas, bet lakoniškas. Ką pieš, susitarti reikia tyliai, kad sėdintis su piešiniu ant nugaros, negirdėtų. Kai nupiešia, sėdintis ant kėdės pradeda klausinėti, kas tai galėtų būti. Kiti mokiniai sako „šilta“ arba „šalta“, priklausomai, ar tas spėjimas arčiau tiesos ar toliau. Kuomet sėdintis su piešiniu ant nugaros atspėja, sėdasi sekantis savanoris ir žaidimas kartojasi.

Apibendrinimas

- Ar sudėtinga buvo atspėti kas nupiešta ant nugaros?
- Ar sunku buvo nupiešti objektą ant nugaros?
- Kaip sekėsi uždavinėti klausimus?



3.9. Metodas „Portretas?“

Kam skirta?

Pedagogams, kurie savo klasėje ar grupėje turi mokinių migrantų ir naujų mokinių.

Kodėl svarbu?

Šis metodas padeda geriau migrantams integruotis, mokiniai geriau pažįsta vieni kitus, susidraugauja.

Planuojamas rezultatas

Pedagogai, naudodami šį metodą, labiau apjungia klasę, suartina per draugišką juoką, kuris tampa bendru. Bendra veikla suartina mokinius.

Priemonės ir pasiruošimas

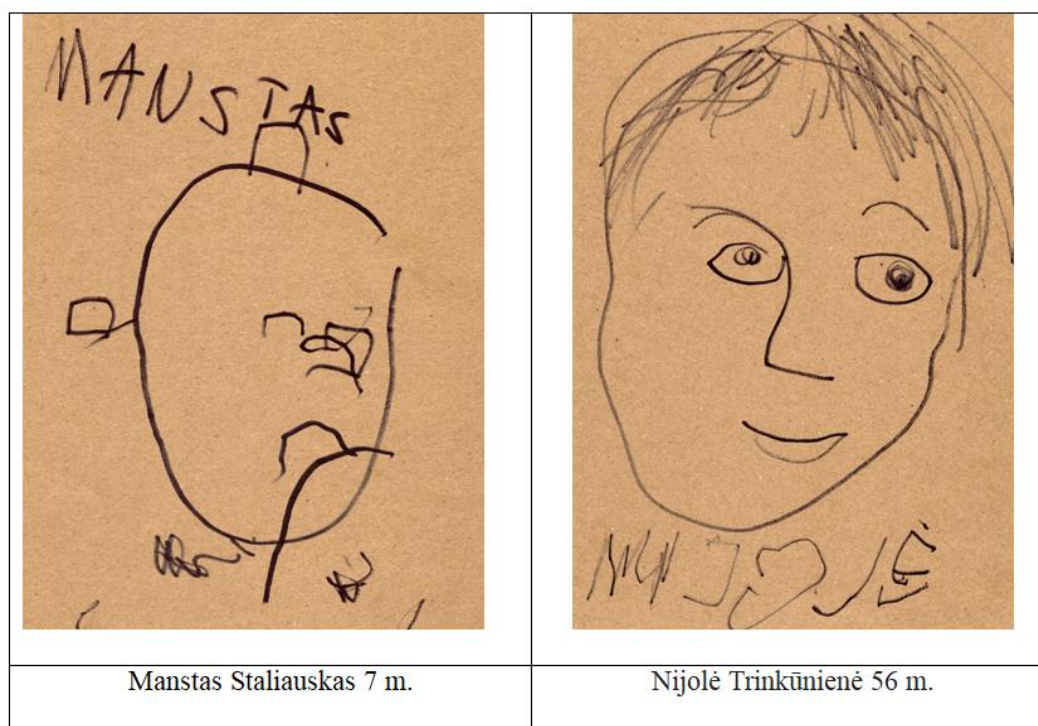
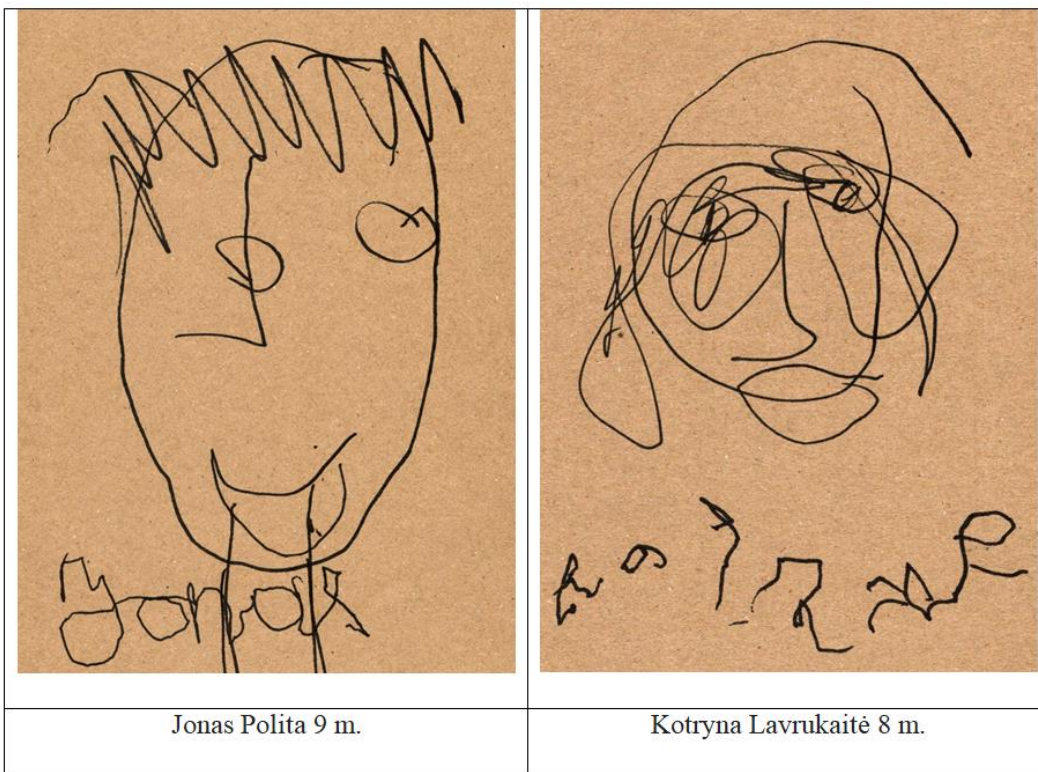
Storesni A4 formato popieriaus lapai, markeriai.

Eiga

Kiekvienas mokinys paima po storesnio popieriaus lapą ir markerį. Visi sustoja ratu ir laiko popieriaus lapą prieš savo veidą, Flomasterį reikia laikyti iš priekio, rašomąją dalimi į veido pusę (atvirkščiai negu piešia įprastai). Mokiniai pradeda piešti ant tos popieriaus lapo pusės, kuri yra nematoma piešėjui. Mokytojas pasako, kad piešiame dešinę, kairę akį, nosį, lūpas, veido ovalą ir t.t. Mokiniai pradeda piešti portretą, bet patys neturi matyti, ką jie piešia. Nupiešiamas labai linksmas portretas, nes piešiantysis nemato ką piešia, veido dalys būna sumaišytos. Piešinio apačioje reikia parašyti savo vardą. Sudaromos grupelės po 3, vienas mokinys ištiesia ranką su markeriu, rašomąją markerio dalimi nuo savęs. 2 pagalbininkai laiko portretą prieš jį ir bendrai judina paveikslą taip, kad markeris piešančio mokinio rankoje pieštų atitinkamą vardą. Baigus, piešinius rekomenduojama išeksponuoti ir aptarti.

Apibendrinimas

- Ar lengva piešti nematant?
- Ar buvo lengva rašyti vardą?
- Kas sąlygoja sėkmei?



Literatūros sąrašas:

1. Dailės žodynas / Kultūros ir meno institutas, Vilniaus dailės akademija. – Vilnius: VDA I-kl., 1999.
2. Indriulaitis, Aleksandras. Koliažas. [žiūrėta 2022 m. spalio 31 d.]. Prieiga per internetą: <https://www.vle.lt/straipsnis/koliazas/>



4 modulis

Teatro ir judesio žaidimai



Pagrindinė mažųjų fizinio aktyvumo veikla – judrieji žaidimai

Judrieji žaidimai – tai vaikui maloni veikla, kurioje jis elgiasi spontaniškai, pats numato žaidimo tikslus, suteikia jiems prasmę ir kontroliuoja šią veiklą. Judrieji žaidimai be galo naudingi bendram vaiko lavinimuisi. Jie ugdo pagrindinių judesių motorinius įgūdžius, lavina vaizduotę, moko improvizacijos, tobulina judesių koordinaciją ir grūdina organizmą. Judriesiems žaidimams būdingas lenktyniavimas, vaikas būna emociingas, aktyvėja jo kūrybinis žaismingumas, tobulėja psichinės ir fizinės (sumanumas, vikrumas, stiprumas, ištvermė). [1]

Teatro nauda emociinei bei fizinei sveikatai

„Purienos“ lopšelio-darželio auklėtoja DagnaVolkovaitė sako: „Teatras, lyginant su kitomis meno rūšimis, ypač stipriai ir emociionaliai veikia vaiką, vysto mąstymą, vaizduotę, fantaziją, atmintį, dėmesį, pastabumą, kūrybiškumą, ugdo vaiko meninę saviraišką. Todėl tai puikus metodas skatinti vaiko fizinę veiklą. Teatrinės galimybės vaikų intelekto ugdymui yra didžiulės ir iki galo neatskleistos. Dauguma mokslininkų (Gardneris H., Reimeris B., Parsonsas M. J., Smithas R.) meninę ugdymą akcentuoja kaip „individo rengimą skverbtis į meno pasaulį protu ir jausmais“. Todėl bet kokie ugdytinių spontaniški ir racionalūs kūrybiniai pasireiškimai yra savaime vertingi. Kūrimas, suvokimas lygia dalimi apima mąstymą, intuityvumą ir kūrybiškumą. Sugebėjimas persikūnyti, kurti, vaizduoti – lemiamas vaidmuo tenka protiniams vaiko gebėjimams.“ [2]

Vaidinant reiškiamos emocijos nėra visai natūralios, jos sukkeliamos tyčia, reikiamu laiku ir tokios, kokių reikia. Todėl vaidinant išmokstama emocijas valdyti, pirmiausia – sąmoningai valdyti savo reiškiamą santykį. Pavyzdžiui, pereiti per sceną galima lėtai ir atsainiai, arba linksmi, arba oriai. Šis santykis yra personažo santykis, kuris padeda teisingai atskleisti ir kitus personažo jausmus, emocijas, visą jų paletę. [3]

Fizinis aktyvumas ir judesio žaidimai

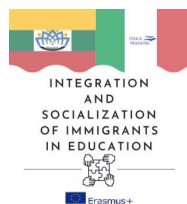
Fizinis aktyvumas padeda tenkinti vaiko poreikį judėti, stimuliuoja organizmo vystymąsi ir augimą, stiprina fizinę bei emociinę sveikatą, skatina motorikos vystymąsi. Ugdo ir stiprina visas organizmo sistemas, veikia jų funkcijas ir gyvybingumą. Fiziškai aktyvus gyvenimo būdas, sportavimas laisvalaikiu yra žinomi kaip fizinį pajėgumą, savijautą gerinantys ir sveikatą



stiprinantys veiksniai. Norint ugdyti sveikus ir stiprius vaikus, daugiau dėmesio reikia skirti vaikų judriesiems žaidimams, nes „Sveikame kūne – sveika siela“ (D. Locko).

Fizinį aktyvumą ugdant judriaisiais žaidimais, būtina atsižvelgti į kelis, be galo svarbius punktus. Tai yra – vaikų amžių, norus, nuotaikas interesus, dienos režimą, fizinį pasirengimą, vaikų sveikatos būklę ir kt. Judriųjų žaidimų privalumas toks, kad vieta gali būti ne tik speciali, nuolatinė su pažymėtomis ribomis, įvairiais atributais, tačiau galima pritaikyti ir bet kokias turimas patalpas, erdves.

Judesio žaidimai veikia daugelyje skirtingų aplinkų. Klasėse, atviruosiuose jaunimo centruose, dienos priežiūros centruose, klubuose ir stovyklose. Vaikams skirti vaidybiniai žaidimai suteikia ne tik pramogų, bet ir galimybę susipažinti ir išsiugdyti teigiamus charakterio bruožus, tokius kaip, užduočių sekimas, darbas komandoje.



4.1. Metodas. Apšilimas. „Aklojo vedžiojimas“. (Trukmė 50 min)

Kam skirta?

Pedagogams ir su jaunimu dirbantiems asmenims, vedant klasės valandėles, stovyklas, ar kitų susitikimų metu, kai yra lyginis skaičius vaikų.

Kodėl svarbu?

„Aklojo vedžiojimas“ tinka tiek ugdant pasitikėjimą, tiek mokantis bendrauti naujoje grupėje. Metodo esmė geriausiai nusakoma Kahilio Džibrano žodžiais: „Tu aklas, o aš kurčnebylys, todėl susiimkime už rankų ir pasistenkime suprasti vienas kitą.

Užduotis: Supažindinti „aklajį“ su jį supančiu pasauliu.

Eiga

Žaidžiama poromis. Priklausomai nuo sąlygų metodą galima atlikti ir uždaroje patalpoje, ir gamtoje. Šis metodas reikalauja abipusio pasitikėjimo ir atsakomybės, todėl puikiai tinka naujoms vaikų grupėms, norint juos supažindinti ir suvienyti. Kad būtų lengviau susikaupti ir įsijausti į vaidmenį, „aklajam“ galima užsirišti akis. Jis gali būti ir tik užsimerkęs. Poros partneriai pasiskirstomi vaidmenimis: vienas – „aklasis“ (jis turi būti užsimerkęs), kitas – „kurčnebylys“ (jis turi tylėti). „Kurčnebylys“ veda „aklajį“ patalpoje. Vykdamas veiklą tuščioje patalpoje rekomenduojama padėti kliūčių (tinka kėdė, stalas, kamuolys ar kiti turimi daiktai). Vienas kitą vedžioja 10–15 min., po to poros partneriai pasikeičia vaidmenimis. [4]

Pastaba: Iš karto baigus, būtina aptarti patyrimą.

Galimi aptarimo būdai:

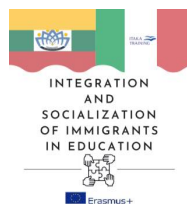
1. Mokantiems bendrą kalbą naudojama diskusija.

Klausimai „aklajam“:

- Ar pasitikėjau vedančiuoju? Jei taip, kodėl? Jei ne, kodėl?
- Ką naujo supratau, atradau?
- Kokį pasaulį jis man parodė?
- Ką jaučiau, kai nieko negalėjau matyti?
- Kaip jaučiuosi dabar?

Klausimai vedančiajam „kurčiajam“:

- Ar jaučiau atsakomybę už žmogų, kurį vedžiojau?



- Kas labiau patiko – vesti ar būti vedamam? Kodėl?
- Kas vedžiojant buvo sunkiausia? Kodėl?
- Ką patyriau nemalonaus?
- Ką patyriau naujo ir svarbaus?

Alternatyvi eiga

Jei vaikai turi kalbos barjerą, savo elgesio įsivertinimui naudojama lentelė jo gimtąja kalba. Vedėjui į gautą medžiagą rekomenduojama atkreipti dėmesį ateityje bendraujant ir organizuojant veiklas. [3]

Klausimai „aklajam“		Klausimai vedančiajam „kurčiajam“	
Ką jaučiau, kai nieko negalėjau matyti?		Ar jaučiau atsakomybę už žmogų, kurį vedžiojau?	
Ar pasitikėjau vedančiuoju? Jei taip, kodėl? Jei ne, kodėl?		Kas vedžiojant buvo sunkiausia? Kodėl?	
Kokį pasaulį jis man parodė?		Kas labiau patiko – vesti ar būti vedamam? Kodėl?	
Ką naujo supratau, atradau?		Ką patyriau naujo ir svarbaus?	
Kaip jaučiuosi dabar?		Ką patyriau nemalonaus?	

4.2. Metodas „Molis“ (Trukmė 30–45min.)

Kam skirta?

Pedagogams ir su jaunimu dirbantiems asmenims, vedant klasės valandėles, stovyklas ar kitų susitikimų metu, kai yra lyginis skaičius vaikų.

Kodėl svarbu?

Vyksta pasidalinimas emocijomis, atsipalaidavimas, fizinių barjerų panaikinimas

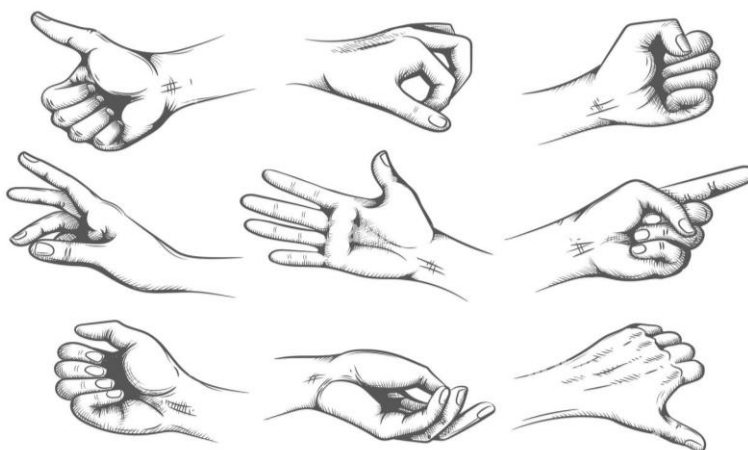
Eiga.

Pirmasis būdas. Pasidalinama poromis: vienas asmuo – skulptorius, kitas – molis. Skulptorius iš „molio“ kuria 3 „pozas“, atspindinčias 3 emocijas (pvz. savijautą prieš projektą, savijautą dabar ir kokios savijautos tikimasi projekto pabaigoje; arba liūdesys, pyktis, žaismingumas). Visi skulptoriai stebi, kaip „molis“ keičia pozas, atspindinčias įvardintas emocijas.[5]

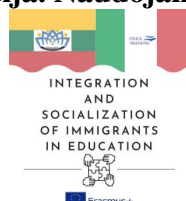
Groja muzika, kol vaikai dirba, ji padeda jiems išlaikyti pagreitį. Kai pirmosios statulos bus baigtos, surenkite meno parodą, kurioje jie galės pamatyti kitų vaikų kūrinius. Tada sukeiskite vietomis vaidmenis poroje ir leiskite „molio“ vaikams tapti skulptoriais.

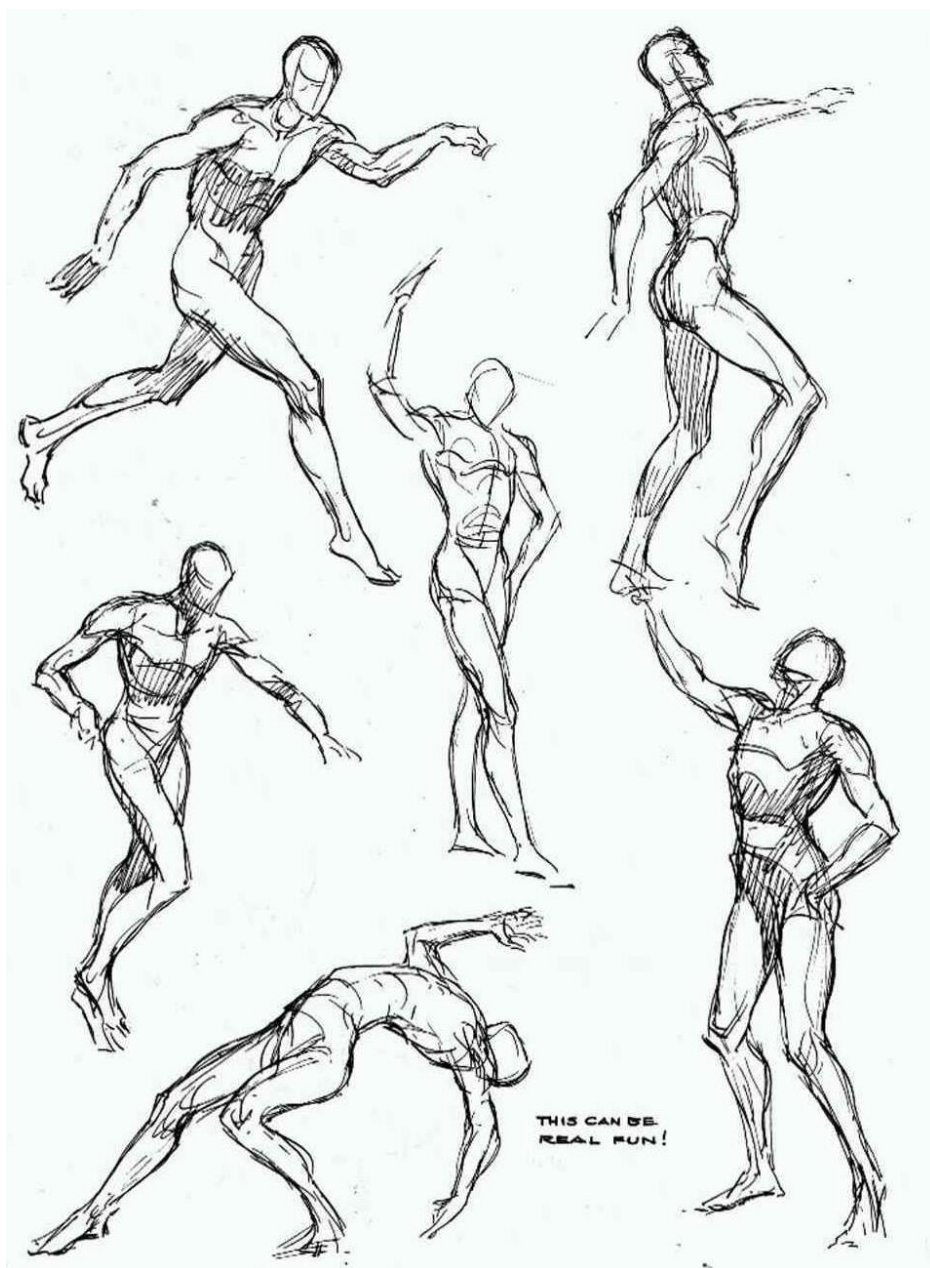
Alternatyvi eiga.

Pasidalinama poromis: vienas asmuo – skulptorius, kitas – molis. Skulptorius iš „molio“ kuria analogiškas figūras kaip duotoje vaizdinėje medžiagoje. Kitaip tariant skulptorius iš molio turi sudėlioti paveikslėlyje parodytas pozas. Šį žaidimo būdą galima žaisti naudojant skirtingas kūno dalis (žr.10 iliustraciją). ar visą kūną (žr.11 iliustraciją).



10 iliustracija. Naudojant tik rankas





11 iliustracija. Naudojant visą kūną

4.3. Metodas „Stop Go“ (Trukmė 30 min.)

Kam skirta?

Žaidimas skirtas padėti grupei susikoncentruoti po pertraukos ir vėl grįžti prie darbo. Puikiai tinka jaunimo grupei, nemokančiai bendros kalbos.

Kodėl svarbu?

Žaidimas padeda mokytis stebėti aplinką, valdyti kūno judesius, lavina grupinio darbo įgūdžius, skatina vaizduotę.

Planuojamas rezultatas.

Suaktyvintas grupės kūrybinis žaismingumas, tobulinamos psichinės ir fizinės savybės, dėmesio sutelkimas.

Vieta: didesnė patalpa, kad būtų pakankamai vietos judėti. Foninė muzika.

Eiga

Visi žaidėjai laisvai juda patalpoje.

I etapas. Bet kuris žaidėjas gali pasakyti „Stop“ ir visi žaidėjai sustingsta tokiose pozose, kokiose tuo metu buvo. Kai visi sustingsta, vedėjas turi pasakyti „Go“ ir vėl visi žaidėjai laisvai juda.

II etapas. Vienam žaidėjui pasakius „Stop“, visi likusieji žaidėjai turi atsistoti tokioje pat pozoje kaip tas žaidėjas. Vedėjui pasakius „Go“, visi likusieji turi judėti pamėgdžiodami vedėjo judesius (spragsint pirštais, šlubuojant, einant keturiomis ir pan.)

III etapas. Grupė nebekalba ir neatlieka jokių judesių. Visi žaidėjai turi stebėti aplinką ir sustoti tada, kai nors vienas žaidėjas sustoja, pajudėti tada, kai nors vienas žaidėjas pajuda.

Apibendrinimas

Apibendrinant rekomenduojama aptarti grupės dalyvių emocinę būseną, jausmus.

Vadovui siūloma įvertinti procesą naudojantis šia lentele. [6]

Vaidybos gebėjimų ir pasiekimų lygių įvertinimas			
Kriterijai	Patenkinamas lygis	Pagrindinis lygis	Aukštesnysis lygis
Laikysena erdvėje, laisvumas, pasitikėjimas savimi.	Laikysena neutrali, šiek tiek susikaupęs, vengia būti dėmesio centre.	Stengiasi būti dėmesio centre, naudoja vaizduotę, emocijas, bet išlieka įtampa, nerimas.	Jaučiasi natūraliai, laisvai, pasitiki savimi.
Bendravimas su partneriu	Nemato partnerio, nenaudoja arba užgniaužia kylančius jausmus.	Dažnai reaguoja į aplinkinius žmones, priima jų ženklus ir adresuoja veiksmus.	Visą laiką yra susikoncentravęs į užduotį, puikiai mato aplinką ir palaiko santykį žaidimo metu.
Svarbiausio uždavinio įvykdymas	Nesuvokia uždavinio, nesusikoncentruoja ties veiksmis ir nesusikaupia atlikti užduočiai.	Supranta svarbiausią uždavinį tačiau sunku susikaupti jį įvykdyti.	Svarbiausią uždavinį supranta, susikaupia ir atsiskleidžia.

Literatūros sąrašas

1. Alytaus miesto savivaldybės visuomenės sveikatos biuras. *Vaikų fizinio aktyvumo ugdymas per judriuosius žaidimus*, 2020. [žiūrėta 2022 m. rugsėjo 20 d.] Prieiga per internetą: <http://alytausvsb.lt/lt/naujienos/vaiku-fizinio-aktyvumo-ugdymas-per-judriuosius-zaidimus.htm>
2. Dagna Volkovaitė. *Gabių vaikų teatrinio ugdymo programa*, 2013. [žiūrėta 2022 m. spalio 22 d.] Prieiga per internetą: <https://www.kpskc.lt/edukacinis/ikimokyklinis/Purienos.pdf>
3. Vida Kazragytė. *Įvadas į teatro pasaulį*, 2015. [Žiūrėta 2022 m. spalio 15 d.] Prieiga per internetą: <https://sodas.ugdome.lt/metodiniai-dokumentai/perziura/3673>
4. Interaktyvi knyga. *Žaidimai*. [žiūrėta 2022 m. spalio 16 d.] Prieiga per internetą: <https://www.zelmenelis.lt/wp-content/uploads/2017/08/zaidimai.pdf>
5. Aurelija Bučmytė. *Žaidimai ugdymui. Skulptūra*, 2013. [žiūrėta 2022 m. spalio 18 d.] Prieiga per internetą: <https://akiusviesa.wordpress.com/2013/02/17/skulptura/>
6. Raisa Melnikova. *Teatras. Kūrybinės užduotys XI-XII klasei (s. „Menų dirbtuvės“)*, 2015. Šviesa, Vilnius.

5 modulis

Vaikų ir jaunuolių integravimas per sportą ir fizinį aktyvumą



Kas yra sportas ir fizinis aktyvumas?

Sąvokos „sportas“ ir „fizinis aktyvumas“ įvairiuose kontekstuose turi skirtingas reikšmes. Žodis „sportas“ dažnai verčia galvoti apie tokius žaidimus, kaip futbolas, krepšinis, tinklinis, tenisas ir pan. Paprastai tai būna susiję su varžybomis, turnyrais, taisyklėmis. Tačiau šiame vadove naudojama platesnė tarptautiniu mastu priimta sporto samprata, kuri apima įvairius žmogaus motyvus būti fiziškai aktyviu.

Konkurencija yra vienas iš motyvų, kaip ir būti fiziškai stipriam, sveikam, užmegzti santykius, turėti priklausymo jausmą, jausmą džiaugtis, atsipalaiduoti, atitrūkti nuo kasdienybės rūpesčių. Todėl fizinis aktyvumas šiame vadove vartojamas pačia plačiausia prasme – skatinti psichosocialinę gerovę. Tai apima tradicinius ir tarptautinius žaidimus, atsipalaidavimo būdus, kovos menus, gimnastiką ir t. t.

Įvairios krizės įvairiais būdais meta iššūkius tiek asmenims, tiek bendruomenėms. Sporto rūšys ir fizinė veikla, kuri naudojama psichosocialiniam atsakui į krizę, turi būti kruopščiai apgalvoti ir suderinti su poreikiais, socialine aplinka, tradicijomis ir kultūra. Vienos veiklos skatina sutelkti dėmesį į tam tikrus fizinius gebėjimus, kitos – į atsipalaidavimą, pasitikėjimo kūrimą, ryšį, bendravimą ar bendradarbiavimą. Ta pati veikla dažnai gali skatinti kelias iš šių kompetencijų vienu metu. Jos taip pat padeda ugdyti psichosocialinius įgūdžius, kurie gali padėti geriau valdyti stresą, emocijas ir socialinius santykius. Todėl jos yra naudingos siekiant valdyti stresines reakcijas po krizių. Nors varžybinis sportas yra labai populiarus, jis gali būti ne pats tinkamiausias būdas krizės paveiktoms aplinkybėms. Ir Europa, ir visas pasaulis susiduria su dideliais psichosocialiniais iššūkiais. Tačiau tyrimai rodo, kad fiziškai aktyvus gyvenimas daugeliu atvejų gali būti naudingas psichosocialinei gerovei, depresijos ir streso mažinimui. Sportas ir fizinė veikla gali būti galinga priemonė kuriant stiprų bendruomeniškumo ir bendrumo jausmą. Tai ypač svarbu bet kokios krizės metu. Vidinė sveikata ir psichosocialinė gerovė yra glaudžiai susijusios su fizine sveikata. Sportas ir fizinis aktyvumas turi skirtingą reikšmingą poveikį žmogaus savijautai. Teigiamas poveikis fizinei sveikatai yra gerai žinomas, tačiau sportas ir fizinis aktyvumas taip pat turi stiprų teigiamą poveikį pažintinei ir psichosocialinei gerovei. Tai reiškia, kad sportas ir fizinis aktyvumas daro teigiamą įtaką ne tik individualiai gerovei, bet ir bendruomenės gerovei. Sportas ir fizinė veikla padeda žmonėms pamiršti apie



savo bėdas ir mėgautis veikla. Šią teigiamą psichosocialinę naudą galima paaiškinti tuo, kad fizinis aktyvumas smegenyse išskiria hormonus, vadinamus endorfinais. Endorfinai daro žmones laimingesniais, mažina nerimą. Tačiau naudos negalima paaiškinti vien biocheminėmis reakcijomis.

Ugdant daugelio asmenų ir grupių psichosocialinę gerovę, sportas ir fizinis aktyvumas kelia šiuos tikslus:

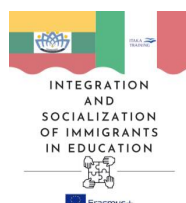
- didinti savigarbos ar gebėjimų lygį teigiamai vertinti save, savo kūną ir fizinius gebėjimus, kai jie atliekami tam tikru būdu, kur žmogus jaučiasi patogiai;
- didinti pasitikėjimą savo individualiais gebėjimais bendrauti su bendraamžiais;
- mažinti depresijos jausmą;
- mažinti socialinę izoliaciją, leidžiant laiką su kitais žaidžiančiais;
- susirasti naujų draugų arba sustiprinti esamus draugystės ryšius;
- mokytis apie teigiamas ir neigiamas emocijas, pavyzdžiui, laimėjus ar pralaimėjus;
- suteikti teigiamą ir saugią erdvę įtampai ir stresui išlaisvinti.

Kognityviniai įgūdžiai

Kognityviniai įgūdžiai yra psichiniai procesai, tokie kaip atmintis, dėmesys ir koncentracija, kalbos supratimas, mokymasis, problemų sprendimas ir sprendimų priėmimas. Kognityvinė savijauta gerinama per fizinę veiklą, nes stimuliuoja smegenis. Kai fizinis aktyvumas derinamas su poilsiu ir atsipalaidavimu, vystosi smegenys ir palaikomas jų funkcionavimas. Taip smegenys geba geriau reaguoti į naujus iššūkius, sulėtėja senėjimo procesas, pagerėja tokios funkcijos kaip koncentracija ir dėmesingumas. Svarbu tai, kad fizinis aktyvumas taip pat suteikia realias galimybes ugdyti planavimo ir problemų sprendimo įgūdžius, kuriais pasinaudojama daugelyje kitų gyvenimo sričių.

Vietinis sportas ir tradiciniai žaidimai

Kai kurie žaidimai yra gerai žinomi visame pasaulyje, kiti yra žinomi tik vietinėje bendruomenėje. Daugelis vietinių sporto ir tradicinių žaidimų istorijų siekia daugelį šimtmečių. Jie siūlo naujiems asmenims ryšį su savo bendruomenėmis ir kultūra, o tai yra svarbi psichosocialinė pagalba.



Kaip pritaikyti žaidimus

Tinkamas žaidimų pritaikymas (atsargumas, jautrumas, abipusė pagarba) reikalingas įgyvendinant idėją žaisti dėl malonumo. Šiuose žaidimuose akcentuojamas žaidimo procesas, o ne rezultatas. Daugelyje tradicinių šokių šokėjai dažnai juda kartu ir koordinuoja savo žingsnius kaip grupė. Tačiau dėmesys skiriamas ne choreografijai tobulinti, bet mėgavimusi judėti pagal muziką kartu.

Žaidimo pritaikymas psichosocialinei veiklai

Mokytojas atlieka pagrindinį vaidmenį padėdamas dalyviams modifikuoti žaidimą, kad suteiktų jam daugiau psichosocialinio dėmesio. Pateikiami planavimo klausimai žaidimų modifikavimui:

- Kodėl žaidimą reikėtų modifikuoti (ar norime jį palengvinti, sumažinti konkurenciją, skatinti bendradarbiavimą ir pan.)?
- Ar veikla nesuaktyvina nepageidaujamų jausmų?
- Kaip dalyviai gali užtikrinti, kad niekas nesijaustų atstumtas žaidime?
- Kaip visi dalyviai gali išreikšti savo mintis ir idėjas procese?
- Ar yra kokių nors judesių ar technikų, kurių negalima daryti arba kurių reikėtų vengti?
- Kaip dalyviai gali palaikyti vieni kitus?
- Ar nauja taisyklė teigiamai veikia žaidimą? Pavyzdžiui, įprastas futbolo žaidimas yra smagiausias, kai visi dalyviai yra palyginti lygiaverčiai savo sugebėjimais. Tačiau jei keli žaidėjai yra daug geresni arba fiziškai geriau pasirengę, jie bus linkę dominuoti žaidime, todėl likusiems bus mažiau įdomu. Bet jei grupė nusprendžia pakeisti taisykles sakydama, kad prieš tai visiems reikia paliesti kamuolį, tada kamuolį gaus ir tie, kuriems futbole nesiseka. Komanda turės įtraukti visus narius, kad laimėtų žaidimą.

Erdvė reiškia žaidimo lauką, sporto salę ar lauko vietą, kur vyksta veikla. Galimi erdvės pakeitimai:

- žaidimo aikštelės dydžio padidinimas arba sumažinimas. Mažiau vietos dažnai daro veiklą lengvesnę, bet kartais intensyvesnę.
- keisti atstumą, kurį reikia įveikti veikloje, kad jis atitiktų skirtingus gebėjimus. Pavyzdžiui, estafetėje arba lenktynėse gali dalyvauti įvairaus pasirengimo ir greičio dalyviai.



Mišri jaunesnių vaikų grupė ir vyresnio amžiaus vaikai. Pakeitus distanciją, kurią dalyviai turi bėgti, skirtumas gali būti išlygintas. Žaidimas tampa įdomesnis, įtraukesnis ir motyvuojantis. Siūlomos veiklos rūšys turi sudaryti sąlygas dalyvauti kiekvienam, nepaisant jo gebėjimų, talento, amžiaus, lyties, etninės priklausomybės, socialinės ir ekonominės padėties ir pan.



5.1. Metodas „Švilpuko užšalimas“

Kam skirta?

Pedagogams ir su jaunimu dirbantiems asmenims, vedant klasės valandėles, sporto užsiėmimus.

Kodėl svarbu?

Tai geras apšilimo žaidimas, nes jis moko dalyvius reaguoti į vadovo signalus ir nurodymus, o tai yra svarbus saugos mechanizmas.

Planuojamas rezultatas

Pedagogai ir su jaunimu dirbantys asmenys, naudodami šį metodą, išmokys vaikus ir jaunuolius reaguoti į komandas.

Priemonės ir pasiruošimas

Bet koks saugus reljefas / erdvė (kiek įmanoma lygesnė ir švaresnė).

Žymekliai, tokie kaip kūgiai, diskai, akmenys, pagaliukai, buteliai ir kt.

Eiga

Vadovas prašo dalyvių judėti erdvėje, tačiau visi privalo „sušalti“ (stovėti visiškai ramiai), kai vedėjas švilpia arba sako „sušalti“.

Dalyviai turi stovėti visiškai ramiai, kai vedėjas signalizuoja „sušalti“.

Jei vienas dalyvis juda po to, kai vedėjas šaukia „sušalti“, jis turės atlikti konkrečią užduotį, priklausomai nuo grupės ir jos sugebėjimų (pvz., judėti kaip tam tikras gyvūnas; parodyti šokio judesį; padaryti penkis atsispaudimus ir t. t.).

Vienu metu yra tik vienas vadovas.

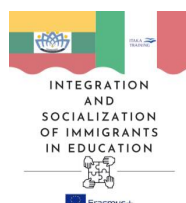
Užuoat šaukęs, vadovas rodo „sušalti“, pakeldamas dešinę ranką; jei vadovas pakelia kairę ranką, dalyviai turi atsigulti ant grindų.

Išbandykite žaidimą be vadovo – bet kas gali sušukti „sušalti“. Šioje žaidimo versijoje, jei du dalyviai šaukia vienu metu, jie turi atlikti konkrečią užduotį arba yra pašalinami, jei grupė tai nustatė taisykle.

Pabandykite judėti poromis arba nedidelėmis grupėmis susikibę už rankų.

Apibendrinimas

Prašyti pasidalinti savo mintimis šiomis temomis:



drausmė;
vadovavimas;
neverbalinė komunikacija.



5.2. Metodas. Žaidimas „Įklimpo į purvą“

Kam skirta?

Pedagogams ir su jaunimu dirbantiems asmenims, vedant klasės valandėles, sporto užsiėmimus.

Kodėl svarbu?

Šis žaidimas skatina vaikus bendradarbiauti, padėti draugui, būti sąžiningais.

Planuojamas rezultatas

Pedagogai ir su jaunimu dirbantys asmenys, naudodami šį metodą, išmokys vaikus ir jaunuolius bendradarbiauti, būti sąžiningais.

Priemonės ir pasiruošimas

Bet koks saugus reljefas / erdvė (kiek įmanoma lygesnė ir švaresnė).

Žymekliai, tokie kaip kūgiai, diskai, akmenys, pagaliukai, buteliai ir kt.

Eiga

Vienas žaidėjas yra gaudytojas ir turi bėgti paskui kitus ir bandyti juos „pažymėti“ (paliesti švelniai). Paliesti žaidėjai turi stovėti vietoje nejudėdami, o rankas ištiesę į šoną. Tada gaudytojas bando paliesti kitus žaidėjus. Pažymėtus žaidėjus gali išgelbėti kitas žaidėjas paliečiant ištiestas rankas (arba pralįsti tarp kojų).

Žaidimas baigiasi, kai visi dalyviai yra pažymėti.

Vadovas gali keisti gaudytoją kas 30 sekundžių.

Gaudytojų gali būti daugiau nei vienas.

Užuot stovėję vietoje, pažymėti žaidėjai kuriam laikui eina į tam tikrą zoną ir tada jiems leidžiama prisijungti prie žaidimo arba jie turi atlikti pratimą laukdami. Tai išlaiko visus judesyje.

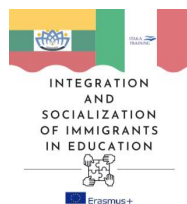
Apibendrinimas

Prašyti pasidalinti savo mintimis šiomis temomis:

drausmė;

bendradarbiavimas;

pagalba draugui.



5.3. Metodas. Žaidimas „Pasisveikinimas“

Kam skirta?

Pedagogams ir su jaunimu dirbantiems asmenims, vedant klasės valandėles, sporto užsiėmimus.

Kodėl svarbu?

Tai geras apšilimo žaidimas, kuris skatina vaikus bendrauti, susipažinti, būti draugiškais, kūrybiškais.

Planuojamas rezultatas

Pedagogai ir su jaunimu dirbantys asmenys, naudodami šį metodą, skatins vaikus ir jaunuolius susipažinti, bendrauti, keistis informacija.

Priemonės ir pasiruošimas

Bet koks saugus reljefas / erdvė (kiek įmanoma lygesnė ir švaresnė).

Žymekliai, tokie kaip kūgiai, diskai, akmenys, pagaliukai, buteliai ir kt.

Eiga

Dalyviai bėga aplink žaidimo aikštelę. Kai vedėjas šaukia „Numeris 1“, dalyviai turi susirasti partnerį ir paspausti ranką. Tai partnerio rankos paspaudimas „Numeris 1“.

Dalyviai palieka savo partnerį ir dar kartą apibėga teritoriją, šį kartą vedėjas šaukia „Skaičius 2“, o dalyviai turi susirasti kitą partnerį ir paspausti ranką. Šis procesas kartojamas iki numerio 5. Tada skaičiai iššaukiami atsitiktinai ir dalyviai turi vėl rasti tą skaičių atitinkantį partnerį.

Dalyviai pradeda, kai vedėjas duoda ženklą, o ne anksčiau.

Jei dalyvis liko nesuporuotas, jie paspaudžia ranką vedėjui.

Šis žaidimas taip pat gali būti naudojamas kaip ledlaužis, paprašius dalyvių prisistatyti tuo pačiu metu, kai jie paspaudžia ranką.

Suteikite papildomų užduočių, kad dalyvius paskatintumėte daugiau bendrauti (papašykite dalyvių pasikalbėti apie žinomus žmones).

Kai vedėjas iškviečia numerį, dalyviai turi ieškoti savo partnerio ir tada pasislėpti nuo jų.

Kai vedėjas iškviečia numerį, dalyviai susiporuoja ir supažindina vienas kitą su kita pora.

Vietoj rankos paspaudimo galimi kiti pasisveikinimo būdai (pvz., liečiant kelius prie kelių).

Paprašykite dalyvių pasiūlyti kitų sveikinimo formų.

Jei ne visi dalyviai gali bėgti, žaidimą galima žaisti paprašius kai kurių dalyvių vaikščioti, ropoti, šokinėti.

Apibendrinimas

Prašyti pasidalinti savo mintimis šiomis temomis:

susipažinimas su naujais žmonėmis;

pagarba;

bendravimas.



5.4. Metodas. Žaidimas „Saulės baterija“

Kam skirta?

Pedagogams ir su jaunimu dirbantiems asmenims, vedant klases valandėles, sporto užsiėmimus.

Kodėl svarbu?

Tai geras atvėsimo žaidimas, kuris skatina vaikus susikaupti, sutelkti dėmesį, būti paslaugiais.

Planuojamas rezultatas

Šis žaidimas skatina vaikus nusiraminti, susikaupti, padėti draugui.

Priemonės ir pasiruošimas

Bet kokia saugi vietovė / erdvė (kuo įmanoma lygesnė ir švaresnė)

Popieriaus lapai

Eiga

Kiekvienas žaidėjas ant galvos neša po popieriaus lapą („saulės bateriją“) judėdami erdvėje. Rankos negali liesti „saulės baterijos“. Jei žaidėjas numeta savo „saulės bateriją“, jis turi sustingti. Kiti žaidėjai gali išgelbėti sustingusį žaidėją paimdami lapą ir vėl uždėti jį ant kito žaidėjo galvos. Jie turi tai daryti išlaikydami savąjį.

Lapas turi būti nešamas ant galvos. Patiems žaidėjams neleidžiama liesti lapo rankomis. Jiems neleidžiama stovėti vietoje su lapu ant galvos. Kiekvieną kartą, kai lapas nukrenta ant grindų, dalyviai turi sustingti ir laukti, kol kažkas suteiks pagalbą. Tik dalyviai su lapu ant galvos gali padėti kitiems dalyviams.

Mažiems vaikams gali būti sunku nešti lapą ant galvos. Galima lapą nešioti ant dilbio ar peties.

Naudokite skirtingus lapo nešimo būdus (galva, petys, dilbis).

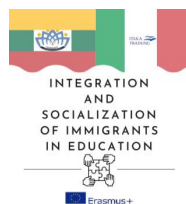
Naudokite įvairius judėjimo būdus (vaikščioti pirmyn, atbulom, slysti, šliaužti).

Apibendrinimas

Prašyti pasidalinti savo mintimis šiomis temomis:

susikaupimas;

pagalba draugui.



5.5. Metodas. Žaidimas „Futbolas“;

Kam skirta?

Pedagogams ir su jaunimu dirbantiems asmenims, vedant sporto užsiėmimus.

Kodėl svarbu?

Šis žaidimas skatina vaikus bendradarbiauti, būti sąžiningais, jaustis lygiaverčiais.

Planuojamas rezultatas

Pedagogai ir su jaunimu dirbantys asmenys, naudodami šį metodą, išmoks vaikus ir jaunuolius bendradarbiauti, būti sąžiningais, padės jaustis lygiaverčiais svarbiais komandos nariais.

Priemonės ir pasiruošimas

Futbolo aikštelė (arba bet kokia lygi ir saugi aikštelė)

Vartų stulpai (arba kiti elementai, vaizduojantys vartų stulpus)

Kamuolys

Skirtukai kiekvienai komandai

Eiga

Pagrindinis tikslas yra įmušti daugiau įvarčių nei kita komanda.

Gali būti įvairių žmonių – vieni turi didelę žaidimo patirtį, o kiti – ne. Padėkite tiems, kurie turi mažiau patirties, pakeisdami taisykles:

jei žaidžia mišrioje grupėje, nepatyrę žaidėjai turi paliesti kamuolį prieš įmušant įvartį; paprašykite įgudusių žaidėjų spardyti kamuolį silpnesne koja;

žaiskite sėdėdami;

pakeiskite vartų ar aikštelės dydį.

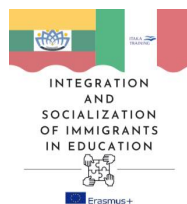
Apibendrinimas

Prašyti pasidalinti savo mintimis šiomis temomis:

komandos narių įtraukimas į veiklą.

sąžiningas žaidimas;

komandinis darbas.



5.6. Metodas. Žaidimas „Šokių grandinė“

Kam skirta?

Pedagogams ir su jaunimu dirbantiems asmenims, vedantiems klasės valandėles, renginius.

Kodėl svarbu?

Šis žaidimas skatina vaikus bendrauti, ugdo kūrybiškumą, pasitikėjimą savimi.

Planuojamas rezultatas

Pedagogai ir su jaunimu dirbantys asmenys, naudodami šį metodą, išmokys vaikus ir jaunuolius būti tolerantiškiems, padės gerai jaustis bendraamžių rate.

Priemonės ir pasiruošimas

Bet kokia saugi vietovė / erdvė (kuo įmanoma lygesnė ir švaresnė)

Muzika (magnetofonas, CD, radijas ir kt.).

Eiga

Grupė stovi ratu. Groja muzika ir vaikai pradeda judėti pagal muziką. Kai vaikas jaučiasi pasitikintis, jis žengia į ratą ir demonstruoja tam tikrą judesį. Visi rate esantys judesį bando imituoti. Tada įeina kitas žmogus.

Visi turėtų šokti (ar bent jau judėti) pagal muziką, bet ne kiekvienas turi savarankiškai pasirodyti rato viduryje.

Juoktis iš kito šokio stiliaus yra nemandagu, nebent šis šokio žingsnelis turi būti juokingas.

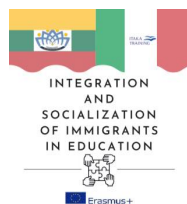
Adaptacija tiesiogiai nereikalinga, nes dalyviai pasirenka judesį, o grupė galėtų imituoti beveik bet kokį stilių.

Apibendrinimas

Prašyti pasidalinti savo mintimis šiomis temomis:

kūno suvokimas;

tolerancija.



Pagrindiniai patarimai užtikrinant saugumą fizinėje veikloje

• Sportuokite ir fizinę veiklą vykdykite saugiose vietose. Aplinka turėtų būti be fizinės, psichologinės ir socialinės žalos (pvz., smurto, rasizmo, smalsių pašalinių asmenų). Jei įmanoma, organizuokite veiklą viduje, kad nebūtų nekviestų žiūrovų.

• Įsitikinkite, kad visi dalyviai yra patenkinti planuojamos veiklos pobūdžiu ir būdu, kuriuo jie turi būti atliekami.

• Apsvarstykite galimybę pasiūlyti alternatyvią veiklą tiems, kurie nenori dalyvauti.

• Suplanuokite veiklą taip, kad ji atitiktų visus gebėjimus, kad kiekvienas dalyvis jaustų iššūkį, kuris būtų įveikiamas.

• Skirkite laiko veiklai apmąstyti. Paklauskite „Ko išmokote iš savo veiklos?“, „Kaip galite pritaikyti tai, ko išmokote ne sporto srityje?“

• Kurkite mišrias komandas. Tai ypač svarbu suburiant žmones išskirtingų bendruomenių arba skirtingų etninių ar religinių sluoksnių.

Literatūros saraksts:

Moving Together „Promoting psychosocial well-being through sport and physical activity“. 2014 m. [žiūrēta 2022 m. rugsėjo 15 d.] Prieiga per internetą: www.pecentral.org



6 modulis

Vaikų ir jaunuolių integravimas švietimo įstaigoje naudojant interaktyvias mokymosi priemones



6. 1. Metodikos paskirtis ir taikymo galimybės

Interaktyviųjų mokymosi priemonių integravimo švietimo įstaigose metodika skirta vaikams ir jaunuoliams, kurie yra atvykę iš kitų šalių ir susiduria su kalbos barjeru. Dažnai jie moka tik savo gimtąją kalbą, kartais vieną iš tarptautinių kalbų. Bet ryškėja problema – ne visi mokytojai gali laisvai bendrauti tam tikra tarptautine kalba. Lietuvoje pamokos dėstomos valstybine lietuvių kalba, o šios kalbos nemoka atvykę vaikai ir jaunuoliai iš kitų šalių. Susidariusi situacija verčia ieškoti būdų ir metodų, kaip suprasti ir paaiškinti paprasčiausius dalykus, koku būdu įtraukti į pamoką ir išmokyti naujos temos. Šiam tikslui siekiant galima naudotis gestais, žodynais (jei tokius turime), paveikslėliais, tačiau vienas iš efektyvesnių būdų yra interaktyviųjų mokymosi priemonių naudojimas. Šios priemonės palengvina mokymo proceso individualizavimą, nes kiekvienas mokinys gali individualiai rinktis mokomosios medžiagos apimtį, remdamasis asmeninėmis galimybėmis pasirinkti sau tinkamą užduoties atlikimo tempą bei pačiam patikrinti savo rezultatus. Kitas svarbus aspektas – šių priemonių pasirinkimas tikrai labai didelis [1].

Švietimo įstaigose informacinių ir komunikacinių technologijų integravimas apima visą ugdymo procesą – jos naudojamos siekiant praturtinti pamoką, sudominti pamokos tema, skatinti mokymosi motyvą ir specialiųjų ugdymosi poreikių turinčių mokinių įsitraukimą, skatinti tobulėti gabius vaikus. Vaikai ir jaunuoliai susipažįsta su informacinių ir komunikacinių technologijų priemonėmis per įvairias kompiuterines programas, o žaisdami edukacinius žaidimus mokosi ir tobulėja, nes visas priemonės galima personalizuoti, skirti pagal amžių, vaiko ar jaunuolio asmeninius poreikius, tokiu būdu jos naudojamos labai tikslingai.

Europos šalyse buvo atlikti tyrimai [2], kurie parodė, kad mokytojai, naudojantys savo darbe informacines ir komunikacines technologijas, pasiekia žymiai geresnius rezultatus. Taip pat buvo nustatyta, kad šios priemonės, naudojamos ugdymo procese, daro teigiamą įtaką socialinei atskirčiai mažinti, jos puikiai ugdo savarankiškumo įgūdžius ir gali atliepti įvairius specifinius poreikius.

Atlikus tyrimą vienoje Lietuvos mokykloje paaiškėjo [3], kad mokytojai savo pamokose naudojami informacinėmis ir komunikacinėmis technologijomis, aktyviai taiko tokias interaktyvias mokymosi priemones, kaip *Eduka*, *Emu*, *WordWall*, *LearningApps*, *Quizizz*,



Quizlet ir kt. Šios priemonės sudaro galimybę mokytis panaudojant žmogaus pojūčius: matau, girdžiu, sakau (kartuju). Įvairių pojūčių įgalinimas ugdymo procese sudaro geras sąlygas kalbos mokymuisi per patyrimą.

Taigi darytina išvada, kad informacinių ir komunikacinių technologijų taikymas pamokose gali paskatinti mokinį siekti geresnių mokymosi rezultatų, o interaktyviųjų mokymosi priemonių naudojimas suteikia mokytojams galimybes mokymą personalizuoti. Mokymo personalizavimas sudaro sąlygas kiekvienam mokiniui mokytis pagal savo gebėjimus, tokiu būdu galima mokyti atvykusius iš kitų šalių vaikus ir jaunuolius lietuvių kalbos, o siekiant šio tikslo – taikyti interaktyvias mokymosi priemones, nes jos pagrįstos žmogaus pojūčiais: rega, klausa, kalba.

6. 2. Planuojamas rezultatas

Planuojant įvairias veiklas yra svarbus siektinas rezultatas. Ugdant lietuviškose mokyklose vaikus ir jaunuolius iš kitų šalių didžiausias siektinas rezultatas – lietuvių kalbos mokymasis ir gebėjimas ja bendrauti su kitais. Kalbos mokėjimas skatina sėkmingą integraciją bendruomenėje, švietimo įstaigoje ir visuomenėje.

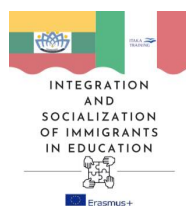
Lietuvių kalbos išmokimui gali turėti įtakos savaiminis mokymasis [4], kai atvykę vaikai ir jaunuoliai girdi kalbą savo gyvenamojoje aplinkoje (parduotuvė, televizija, radijas ir pan.), taip pat ugdymo įstaigose (darželis, mokykla, dienos centras ir pan.).

Tikslingai mokant lietuvių kalbos pirmiausia yra stokojama diferencijuoto priėjimo prie besimokančiųjų, neatsižvelgiama į jų skirtumus, išsilavinimo lygį, kultūrinę aplinką, atvykusiųjų nuostatas į gyvenimą Lietuvoje. Visa tai daro tiesioginę įtaką kalbos mokymosi motyvacijai, ypač vidinei.

Kitas svarbus aspektas – kalbos gramatika ir leksika. Šiuo atveju didelį dėmesį reikia skirti kalbos mokymo inovatyvumui ir mokymo medžiagos siejimui su realiu gyvenimu.

Lietuvių kalbos galima mokytis ir nuotoliniu būdu. Šiam tikslui pasiekti yra daug virtualių pamokų, sukurta nemažai interaktyvių metodinių priemonių, o mokytis galima sau patogiu laiku ir bet kurioje vietoje.

Taigi galima daryti išvadą, kad mokantis kalbos pasiekti gerų rezultatų padeda ne tik aplinka, kurioje gyvena vaikas ar jaunuolis, bet ir mokymo būdai: gyvenamoji aplinka, inovatyvumas ir siejimas su realiu gyvenimu. Šiuo atveju planuojamas rezultatas – gebėjimas



bendrauti lietuvių kalba, nes tik visavertis bendravimas valstybine kalba sudaro geras prielaidas asmens integracijai ir socializacijai visuomenėje.

6.3. Interaktyviosios mokymosi priemonės

Šiuolaikinėje švietimo sistemoje jau plačiai naudojamos interaktyviosios mokymosi priemonės. Šios priemonės sudomina mokinius, įtraukia juos į interaktyvųjį mokymąsi. Pastebėta, kad toks mokymo ir mokymosi būdas yra labiau veiksmingas, motyvuojantis ir galintis užnorinti pačius mokinius mokytis. Žiūrint iš mokytojo pozicijos, šios priemonės padeda individualizuoti ir diferencijuoti užduotis. Pamoka yra praturtinama vaizdu, garsu, keliama mokymosi motyvacija. Naudodamas interaktyviasias mokymosi priemones mokytojas turi galimybę tinkamai valdyti pamokos laiką, kas gerina ne tik mokymosi kokybę, bet ir išmokimą [5].

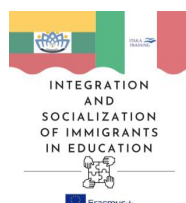
Taikydami šias priemones ugdymo procese mokytojai gali sukurti netradicinę mokymosi aplinką, kuri leidžia išnaudoti įvairius pojūčius: mokinys mato vaizdą, kuris dažniausiai yra lydymas garso, taip pat mokinys gali kartoti žodžius, žodžių junginius. Tokiu būdu mokinys greičiau išmoksta, o įgyti įgūdžiai išlieka ilgesniam laikui [6].

Kai vaikai ir jaunuoliai iš kitų šalių ateina į ugdymo aplinką, kurioje bendraujama tik lietuvių kalba, jie patiria didelį stresą, nes turi ne tik prisitaikyti prie mūsų šalies gyvenimo normų ir taisyklių, bet jie dar nesupranta kalbos. Todėl planuojant tokių vaikų mokymą labai svarbu atsižvelgti į jų integraciją visuomenėje suteikiant tam stiprų įrankį – lietuvių kalbos supratimą ir bendravimą ja [7].

Šio tikslo siekti labai padeda interaktyviosios mokymo priemonės, kurios sudomina, tikslingai lavina reikiamus įgūdžius. Žinoma, tam, kad interaktyviosios mokymosi priemonės turėtų teigiamą poveikį, jos turi būti tikslingai naudojamos: priemonė turi atitikti vaiko ar jaunuolio amžių ir taip pat atliepti jo individualias savybes [8], nes tik tokiu atveju jos pasieks keliamą tikslą – geriau išmokti kalbos ir integruotis į visuomenę.

Šiuo metu yra labai daug įvairių interaktyviųjų mokymosi priemonių, kurias mokytojas gali naudoti savo darbe. Populiariausios yra atviro kodo programėlės, kurias galima naudoti nemokamai.

Toliau pristatomos dažniausiai naudojamos interaktyviosios mokymosi priemonės:



6.4. Modulinės interaktyviosios mokymosi priemonės

LearningApps [9]. Šią priemonę sukūrė kvalifikuota Šveicarijos mokytojų komanda, įgyvendinama tyrimų ir plėtros projektą *Pädagogische Hochschule PHB ern*. *LearningApps* programėlė puikiai tinka ne tik praturtinant pamoką, bet ir dirbant savarankiškai. Švietimo įstaigų darbuotojai gali ja naudotis nemokamai. Jos nereikia įdiegti į asmeninį kompiuterį. Ši priemonė laisvai prieinama internete. Tačiau sklandesniam naudojimui, savo priemonių kūrimui ir kitų sukurtų priemonių redagavimui reikalinga registracija. Interaktyviaja mokymosi priemone *LearningApps* galima kurti tikslingas interaktyvias užduotis, kurias atlikdami vaikai ir jaunuoliai sutelkia dėmesį ir aktyviai dalyvauja mokymosi procese [10]. Ši priemonė įgalina lengvai kurti iš pateiktų modulių, todėl ja sukurtos užduotys gali būti lengvai koreguojamos, pritaikomos, personalizuojamos atsižvelgiant į kiekvieno vaiko įgūdžius ir poreikius. Tokiu būdu *LearningApps* programa tampa puikiu įrankiu, kuris papildo pamokos temą vaizdu ir garsu bei kelia mokinių susidomėjimą pačia pamoka ir jos tema [11]. Užduotis galima atlikti tiek klasėje, tiek ir savarankiškai namuose. Užduotis laikoma atlikta, jei pasirodo įvertinimas: *Puikiai atlikai užduotį* ir pan.;

Wordwall [12]. Ši priemonė yra laisvai prieinama internete ir taip pat nereikalauja įdiegimo. Šios priemonės kūrėjai nurodo, kad *Wordwall* programėlė sudaro mokytojams galimybę kurti užduotis, kurias mokiniai priima kaip žaidimą. Dirbant šia priemone reikia prisiregistruoti, nes tai leis suvesti pamokai skirtą turinį, kurį programa automatiškai pateikia per pasirinktą vizualizaciją. Deja, šiuo metu galima nemokamai sukurti tik 5 priemones. Taip pat nemokamai galima panaudoti tik dalį modulių. Tačiau kitų kurtomis priemonėmis (jų nemodifikuojant) galima naudotis nemokamai. Ši programėlė patogi naudoti: yra pateikti šablonai, į kuriuos reikia surašyti pamokai skirtą informaciją, žaidimas sukuriamas pagal pasirinktą tematiką (labirintas, sukamas ratas ir kt.). Mokytojas gali mokiniui pateikti aktyvią nuorodą į sukurtą priemonę, todėl mokinys gali atlikti užduotį ne tik klasėje, bet ir kitoje vietoje (namuose, bibliotekoje ir pan.). Užduotis laikoma atlikta, kai programėlė pateikia ataskaitą, kiek laiko mokinys užtrūko ją atlikdamas ir kiek užduočių, iš visų pateiktų, įveikė teisingai.



6.5. Viktorinos tipo interaktyviosios mokymosi priemonės

Quizizz [13]. Šią interaktyviają mokymosi priemonę sukūrusi komanda buvo įkvėpta mokytojų kūrybiškumo ir besikeičiančios mokymosi aplinkos, kuomet interaktyvusis mokymasis gali vykti ir namų aplinkoje, o atliktos užduoties rezultatai pateikiami mokytojui realiu laiku. Ši priemonė tapo itin populiari pandemijos metu. Ja naudotis yra gana paprasta – tereikia suvesti reikalingus duomenis, kurie vėliau pateikiami kaip žaisminga viktorina. Mokinys atlikdamas viktorinos užduotis nejaučia, kad mokosi, o, rodos, linksmai žaidžia. Už teisingą atsakymą gauna apdovanojimus, kuriuos panaudojęs gali pagerinti pasiektą rezultatą. Mokytojas gali įjungti / išjungti reitingo lentelę. Mokinys šią priemonę priima kaip žaidimą, o mokytojas gauna atliktų užduočių suvestinę ir gali stebėti vaiko daromą pažangą. Priemonė yra nemokama, tik reikalinga registracija.

Quizlet [14]. Šią priemonę sukūrusi komanda teigia, kad ji skirta išmokimui nepaisant keliamų tikslų. *Quizlet* programą sudaro nemokami rinkiniai, kurių pagalba galima kurti įsimintinas ir aktyvias pamokas. *Quizlet* kūrėjai nurodo, kad pagrindinis jų siekis yra mokytojui ir mokiniams suteikti žaismingą įrankį pamokos tikslams siekti, kurie nepriklausytų nuo mokinių motyvacijos. Sukurti mokymosi priemonę yra nesunku, tereikia suvesti tinkamą turinį, o vėliau pasirinkti norimą pateikimo būdą: interaktyvias korteles, rungtynes, testą ir kt. Mokytojui *Quizlet* programėlė labai patogi, nes yra galimybė kurti klases, taip pat pateikti namų darbus ir suformuoti atliktų namų darbų ataskaitas. Ši priemonė yra nemokama, tačiau reikalinga registracija.

6.6. Knygos tipo interaktyviosios mokymo priemonės

Storyjumper [15] – virtuali knyga. Sukūręs virtualiąją knygą mokytojas gali ją panaudoti įgyvendindamas įvairias veiklas: naujos temos pristatymui, žaismingai praturtinti pamoką, panaudoti netikėtumo faktorių, demonstruoti paveikslėlius, įjungti vaizdo ir garso įrašus. Šios priemonės privalumas lyginant su kitomis priemonėmis yra tai, kad sukurtą knygą galima atspausdinti ir gauti jos popierinį variantą, o už papildomą mokestį galima užsisakyti knygą kietais viršeliais. Prisiregistravus šioje svetainėje galima naudotis ne tik savo sukurta knyga, bet ir kitų žmonių kurtomis knygomis. Taip šioje svetainėje galima rasti pamokų planus, įvairius šablonus ir knygų pavyzdžius. Labai didelis palengvinimas mokytojams yra tai, kad kitomis



kalbomis sukurtos knygos verčiamos į naudotojo kalbą automatiškai. Pati programa pasižymi paprastumu ir patrauklumu.

Bookcreator [16]. Šioje programoje yra lengva kurti knygas, kurias galima praturtinti vaizdo įrašais, garsu. Knygos kuriamos labai spalvingos ir patrauklios mokiniams. Kūrėjai nurodo, kad jiems svarbu, jog mokytojas, dirbantis su šia programa, gali kūrybiškai praturtinti pamoką, nes sukuria interaktyvias istorijas. Tokiu būdu sukurta priemonė yra žaisminga, motyvuojanti ir įsimenanti. Norint ją visapusiškai naudotis reikalinga registracija.

Palyginus įvairaus tipo interaktyvias programas, galima daryti išvadą, kad jos puikiai tinka ne tik siekiant praturtinti pamoką, bet ir suteikia galimybę kiekvienam mokiniui dirbti savarankiškai visą ugdymo procesą priimant kaip žaidimą. Tokiu būdu pateikta pamokos medžiaga ilgai išliks mokinio atmintyje ir paskatins motyvaciją mokytis.

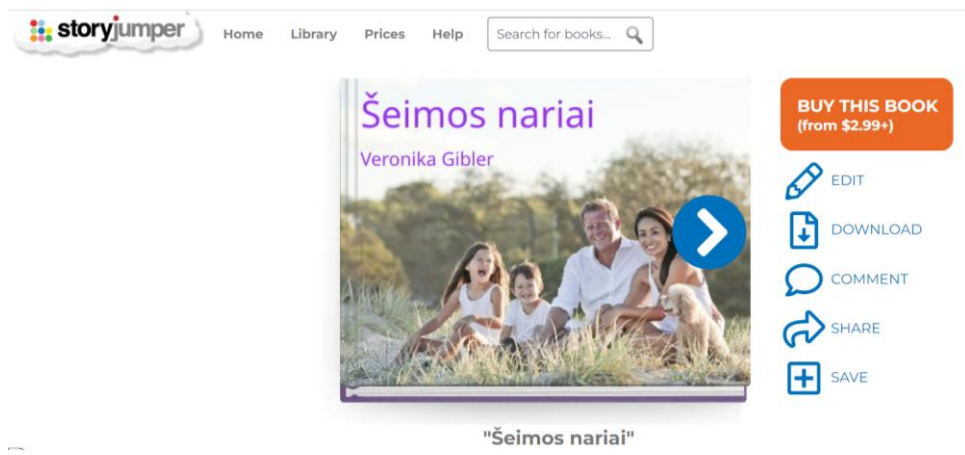
6.7. Lietuvių kalbos mokymas taikant interaktyvias mokymosi priemones

Pirmasis etapas: žodžių „šeima“, „senelis ir močiutė“, „mama ir tėtis“, „dukra ir sūnus“, „brolis ir sesuo“ mokymasis. Pasirinktas žodis „močiutė“, nes žodžiai „senelis“ ir „senelė“ akustiškai skamba labai panašiai, todėl atvykusiems iš kitų šalių vaikams ir jaunuoliams bus sunku juos diferencijuoti klausant ir kils nepatogumų tariant.

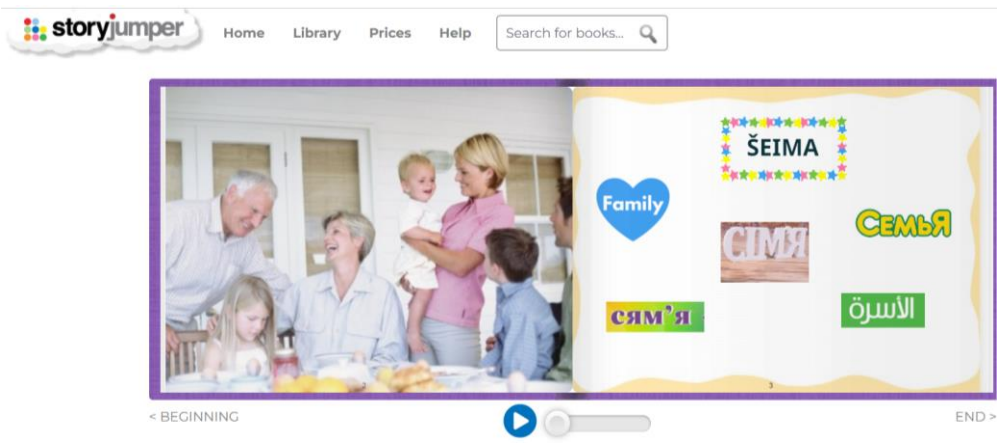
Priemonė	Priemonės aprašymas	Mokymo eiga
<p>Interaktyvioji mokymosi priemonė – storyjumper.com</p> <p>Priemonės pavadinimas: ŠEIMOS NARIAI</p> <p>Nuoroda į priemonę: https://www.storyjumper.com/book/read/14</p>	<p>Tai elektroninė knyga, skirta kitų šalių vaikams ir jaunuoliams pradėti pažinti lietuvių kalbą.</p> <p>Šioje knygoje vartojama sąvoka: ŠEIMA. Paveikslėlių ir kitomis užsienio kalbomis* yra pateikti šeimos narių pavadinimai: senelis, močiutė, mama, tėtis, sūnus, dukra, sesuo ir brolis.</p>	<p>1. Šeima – tai pats svarbiausias dalykas žmogaus gyvenime, todėl žinoti šeimos narių pavadinimus yra svarbu. Pirmame knygos puslapyje pateikiamas bendras šeimos paveikslas, o antrame užrašytas žodis „ŠEIMA“. Kad kitos tautos atstovas suprastų šį žodį, šalia žodis „ŠEIMA“ pateikiami kitomis kalbomis*. Taigi besimokantysis mato</p>

<p>1083661/eimos-nariai</p> <p>Pastaba: norint pasinaudoti priemone visa apimtimi reikalinga registracija storyjumper.com</p> <p>Registracija nemokama</p>	<p>Lietuviški pavadinimai įgarsinti, kad kitų šalių atstovams būtų aiškus šių žodžių tarimas. Ši priemonė puikiai veikia planšetėse ir mobiliuosiuose telefonuose.</p> <p>*Kalbos: lietuvių (pagrindinė kalba), ukrainiečių, baltarusių, rusų, arabų ir anglų.</p>	<p>paveikslėlių, perskaito savo kalba, ką jis reiškia, išklauso įrašą, mato žodį ir girdi, kaip jis tariamas. Tokiu būdu jis mokosi pasitelkiant multisensorinį metodą: rega, klausia, kalba. Šią knygą besimokantysis gali vartyti sau priimtiniu tempu, mokyti tarti daug kartų išklausydamas garso įrašą.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Antrame puslapyje vaikas ar jaunuolis mokysis sakyti žodžius mama ir tėtis. Pateikiamas paveikslėlis, kuriame pavaizduoti abu tėvai, o šalia esančiame puslapyje jų pavadinimai įvairiomis kalbomis* ir lietuvių kalbos įrašas 3. Trečiame puslapyje yra pristatomi žodžiai – sūnus ir dukra. 4. Ketvirtame puslapyje – sesuo, brolis. <p>Visa knyga išlaiko pateikimo vientisumą: kairėje pusėje paveikslėlis, dešinėje – žodžiai įvairiomis kalbomis, o lietuviškas žodis paryškintas žvaigždėtu rėmeliu. Verčiant puslapius įgarsinimas įsijungia automatiškai, tačiau paspaudus paleidimo mygtuką, garso įrašas kartojamas.</p>
--	--	---

		Ši priemonė puikiai tiks ne tik mokantis žodžių klasėje, bet ir kitoje aplinkoje: namuose, bibliotekoje ar pan.
--	--	---



12 iliustracija. storyjumper.com knyga „Šeimos nariai“



13 iliustracija. storyjumper.com knyga

Antrasis etapas: kai vaikai ir jaunuoliai išmoksta tarti lietuviškus šeimos narių pavadinimus, juos įsimena, galima paskatinti juos įsiminti žodžių rašybą. Tam tikslui pasiekti puikiai tiks kita interaktyvi programėlė.

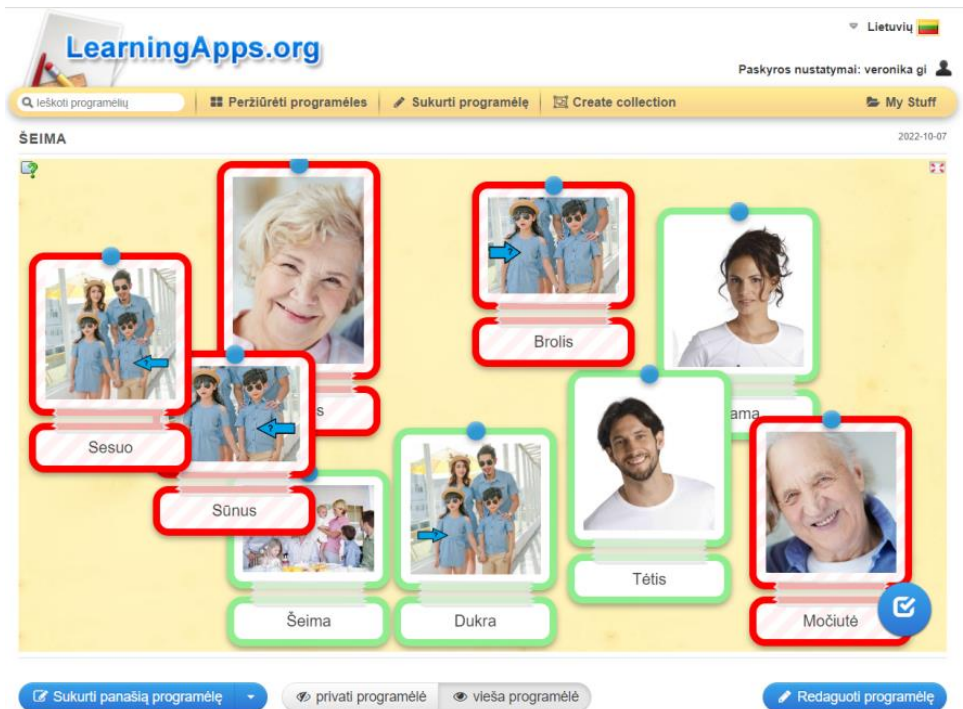
Priemonė	Priemonės aprašymas	Mokymo eiga
Interaktyvioji	Šeima	Learningapps.org užduotyje „Šeima“

<p>mokymosi priemonė – <i>learningapps.org</i></p> <p>Priemonės pavadinimas: ŠEIMA</p> <p>Nuoroda į priemonę: https://learningapps.org/view26867372</p> <p>Pastaba: norint pasinaudoti priemone visa apimtimi registracija learningapps.org nebūtina. Tačiau norint šią priemonę koreguoti registracija būtina.</p> <p>Registracija nemokama</p>	<p>Tai modulinio tipo užduotis.</p> <p>Pagrindinis jos tikslas – sujungti paveikslėlį su lietuviškai parašytu žodžiu.</p> <p>Užduoties tikslas – teisingai sujungti visus paveikslėlius su pateiktas žodžiai ir gauti įvertinimą. Ši priemonė puikiai veikia planšetėse ir mobiliuosiuose telefonuose.</p>	<p>yra pateikiami tie patys paveikslėliai, kaip ir storyjumper.com interaktyvioje knygoje „Šeima“, tokiu būdu išlaikant užduočių vientisumą ir vizualinį žodžio – paveikslėlio sąryšį.</p> <p>Besimokantysis turi paveikslėliams „šeima“, „senelis“, „močiutė“, „mama“, „tėtis“, „dukra“, „sūnus“, „brolis“ ir „sesuo“ parinkti žodžius su atitinkančiais pavadinimais.</p> <p>Atlikęs užduotį besimokantysis paspaudžia didelį mėlyną mygtuką dešinės pusės apačioje. Jei užduotis atlikta teisingai – visos sujungtos kortelės pasidaro žalios ir pasirodo užrašas „Puiku! Radai teisingą sprendimą.“</p> <p>Jei atlikus užduotį ir paspaudus mėlynąjį patikros mygtuką visi ar dalis žodžių pasidaro raudonos spalvos, tai reiškia, kad užduotis atlikta klaidingai. Tuomet užduoties atlikimą galima tęsti iki teigiamo rezultato – kol visos kortelės nusidažys žalia spalva.</p> <p>Atliekant learningapps.org užduotis didžiausias dėmesys skiriamas teigiamo rezultato siekimui. Bet kokių atveju, nesvarbu, kiek kartų besimokantysis suklys ir taisyks savo</p>
---	--	---

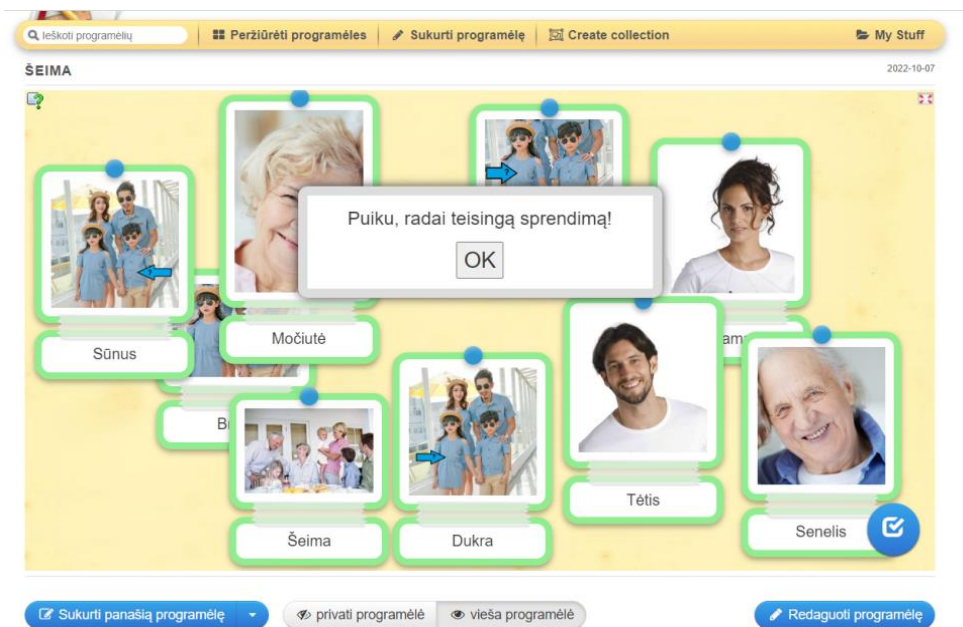
		<p>darbą, svarbiausia, kad būtų pasiektas rezultatas – teisingai atlikta užduotis. Tokiu būdu formuojamas sėkmės jausmas ir teigiama mokymosi motyvacija.</p>
--	--	---



14 iliustracija. Užduoties pateikimas learningapps.org programėlėje



15 iliustracija. Užduotis atlikta su klaidomis learningapps.org programėlėje

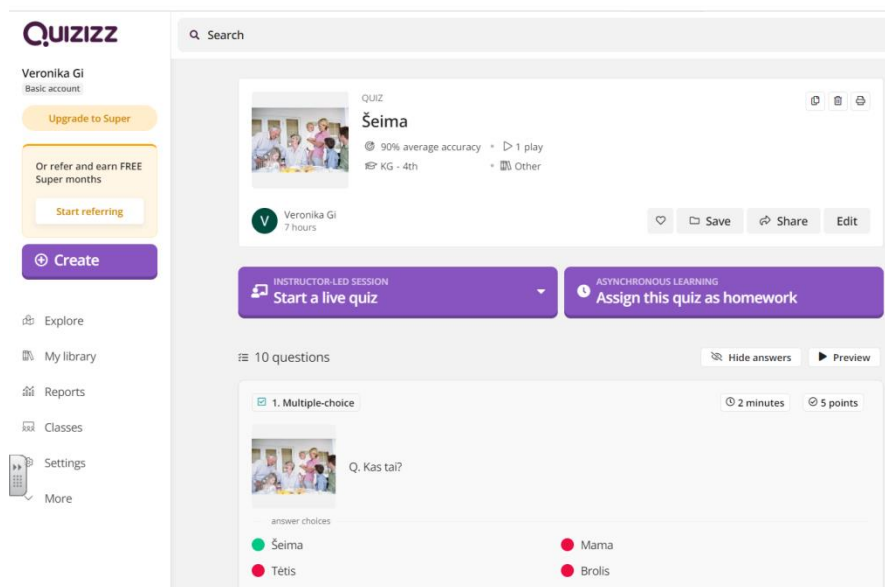


16 iliustracija. Teisingai atlikta užduotis learningapps.org programėlėje

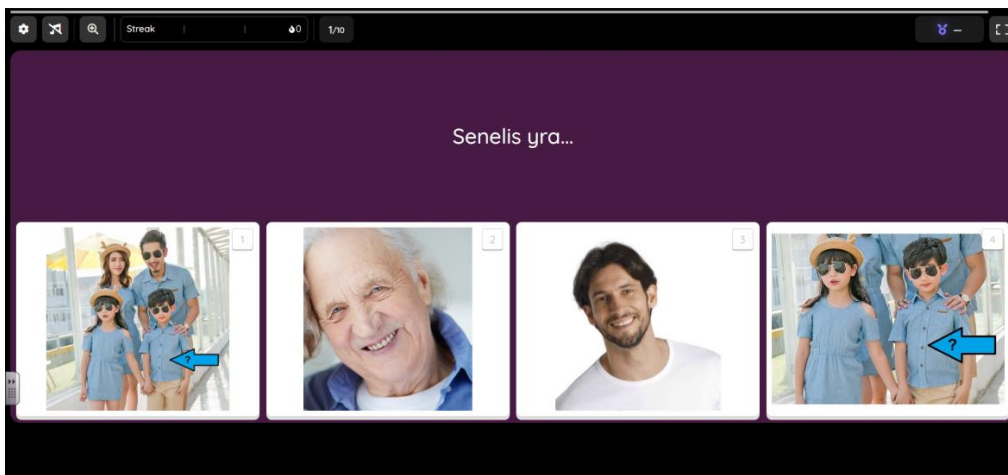
Trečiasis etapas: išmoktos medžiagos įtvirtinimas su interaktyviają programėle Quizizz.

Priemonė	Priemonės aprašymas	Mokymo eiga
<p>Interaktyvioji mokymosi priemonė – quizizz.com</p> <p>Priemonės pavadinimas: ŠEIMA</p> <p>Nuoroda į priemonę: https://quizizz.com/admin/quiz/634028088d5721001ef3e8f2/seima?searchLocale=</p> <p>Pastaba: norint pasinaudoti priemone visa apimtimi būtina registracija quizizz.com</p> <p>Registracija nemokama</p>	<p>Tai viktorinos tipo užduotis, kuri visą mokymosi procesą paverčia smagiu žaidimu.</p> <p>Quizizz.com programėlėje pateikiama užduotis „Šeima“.</p> <p>Užduotis sudaryta iš 10 skirtingo tipo klausimų, kiekvienam klausimui atsakyti skiriamos 2 minutės.</p> <p>Ši programėlė patogi atlikti bet kurioje besimokančiajam patogioje vietoje: klasėje, namuose, bibliotekoje. Ši priemonė puikiai veikia planšetėse ir mobiliuosiuose telefonuose.</p>	<p>Quizizz.com užduotyje „Šeima“ yra pateikiami tie patys paveikslėliai, kaip ir storyjumper.com bei learningapps.org interaktyviosiose priemonėse „Šeima“, tokiu būdu išlaikant užduočių vientisumą ir vizualinį žodžio – paveikslėlio sąryšį.</p> <p>Besimokantysis turi atsakyti į 10 skirtingo tipo klausimų: vienas atsakymo pasirinkimas iš kelių variantų, atsakymo įrašymas, įsivertinimas.</p> <p>Atlikęs užduotį besimokantysis mato, kurią vietą užėmė bendroje įskaitos lentelėje. Jei jis atlieka šią užduotį vienas, gali varžytis ir su savimi, tam reikia tik pasirinkti kitą vardą. Jei atsakymas klaidingas, tai galima panaudoti bonusus už gerai atsakytus klausimus.</p> <p>Mokytojas, skyręs šią užduotį, gali matyti vaiko ar jaunuolio rezultatus „Reports“ skiltyje arba pasirinkęs ataskaitą Exel formatu. Taip pat mokytojas gali gmail.com elektroniniu paštu išsiųsti atlikto darbo ataskaitą pačiam besimokančiajam arba jo</p>

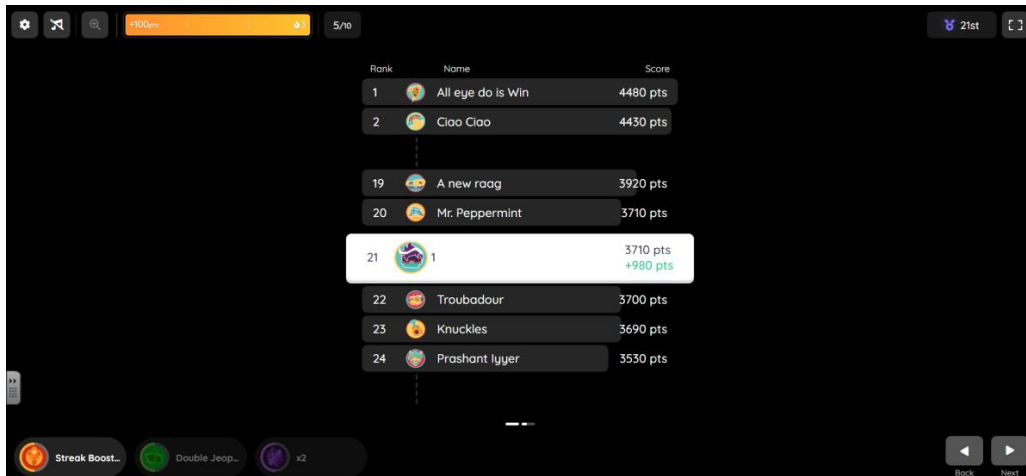
		<p>tēvams (globējams, rūpintojams). Priemonē labai patogi vertinti vaiko ar jaunuolio pažangā, jā fiksoti ir visā mokymosi procesā padaryti žaismingu.</p>
--	--	---



17 iliustracija. Viktorinos kūrimas Quizizz.com programėlėje



18 iliustracija. Užduoties atlikimas Quizizz.com programėlėje



19 iliustracija. Rezultatų pateikimas reitingavimo lentelėje



20 iliustracija. Rezultatų pateikimas mokytojui Reports skiltyje

6.8. Alternatyvi lietuvių kalbos mokymo eiga taikant interaktyvias mokymosi priemones

Mokant valstybinės kalbos vaikus ir jaunuolius iš kitų šalių interaktyvias mokymosi priemones galima taikyti skirtingai jas derinant tarpusavyje. Šalia šių priemonių visada galima naudoti įvairias tradicines mokymosi priemones, tokias kaip:

- Knygos
- Pratybų sąsiuviniai
- Dalijamoji medžiaga
- Nuotraukos
- Paveikslėliai
- Trumpi teminiai filmukai
- Lėlių teatras
- Ir pan.

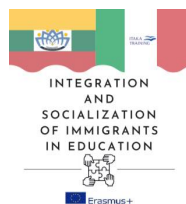
Mokant kalbos vaikus ir jaunuolius iš kitų šalių svarbu panaudoti visus pojūčius: regą, klausą, kalbą, lytėjimą ir uoslę. Žinoma, tokiu atveju viskas priklauso nuo temos ir apsisprendimo, kaip tą temą perteikti.

6.9. Apibendrinimas

Interaktyviųjų mokymosi priemonių taikymas mokant vaikus ir jaunuolius iš kitų šalių valstybinės kalbos sudaro palankias sąlygas jos išmokimui. Šių priemonių pagalba mokomąją medžiagą galima perteikti labai žaismingai ir kūrybingai.

Labai svarbi šių programėlių savybė – mobilumas. Besimokantysis šias užduotis gali atlikti sau artimoje aplinkoje, jam patogiu tempu ir kartoti tiek kartų, kiek reikia tai medžiagai išmolti, tokiu būdu vaikas ar jaunuolis patiria sėkmės jausmą, tokiu būdu gerėja vidinė motyvacija mokytis ir išmolti.

Tuo tarpu mokytojui interaktyviosios mokymosi priemonės sudaro galimybes personalizuoti užduotis, t. y. jas pritaikyti prie kiekvieno vaiko gebėjimų, įgūdžių ir poreikių bei stebėti mokymosi rezultatus. Interaktyviosios mokymosi priemonės palengvina mokytojo darbą, daro jį lankstesniu ir leidžia praturtinti pamoką, o skiriant šias užduotis namų darbams, galima įvertinti, kiek mokinys įsisavino pamokos temą.



Taigi galima daryti išvadą, kad interaktyviosios mokymosi priemonės yra šiuolaikiškos priemonės, kurios daro ugdymo procesą įdomesniu, informatyvesniu ir didina mokinių vidinę mokymosi motyvaciją.

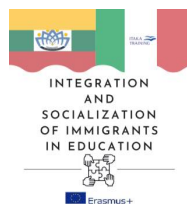


Literatūros sąrašas

1. N. Amšiejienė, D. Paleckienė, *Apie tikslingą IT priemonių naudojimą pamokoje*. [Žiūrėta 2022-10-02]. Prieiga per: <https://www.pedagogas.lt/tinklarastis/straipsniai/apie-tikslinga-it-priemoniu-naudojima-pamokose-20.html>
2. R. Dudzinskienė, D. Kalesnikienė, L. Paurienė, I. Žilinskienė, *Inovatyvių mokymo(si) metodų ir IKT taikymas. I-II dalys*. UPC, Vilnius, 2010.
3. V. Gibler, *Interaktyviųjų mokymo priemonių taikymo galimybės specialiajame pradiniam ugdyme*. Alta'20. [Žiūrėta 2022-10-02]. Prieiga per: https://ndma.lt/alta2020/wp-content/uploads/2021/04/ALTA_2020.pdf
4. J. Derukaitė, K. Blockytė-Naujokė, M. Danielius, V. Juškienė, R. Aleknavičiūtė-Stasiulė, J. Patackaitė, J. Helsvig, I. Galkauskienė, *Lietuvių kalbos mokymo(si) programos trečiųjų šalių piliečiams*. 2021. [Žiūrėta: 2022-10-02]. Prieiga per: https://www.kpmc.lt/kpmc/wp-content/uploads/2020/09/Lietuvi%C5%B3-kalbos-mokymo-programa_PMIF.pdf
5. *Skaitmeninių mokymosi priemonių panaudojimas*. 2012 [Žiūrėta 2022-10-02]. Prieiga per: <https://www.ugdome.lt/kompetencijos5-8/pagrindinis/kompetenciju-ugdymo-praktika/aktyvaus-mokymo-ir-mokymosi-metodai-ir-ju-taikymo-pavyzdziai/aktyvaus-mokymosi-metodai/skaitmeniniu-mokymosi-priemoniu-naudojimo-aprasymas/#title>
6. D. Čedavičienė, D. O. Daukšienė ir kt., *Inovatyvių mokymo metodų ir IKT diegimo pradiniam ugdyme organizavimo metodika. I dalis*. Ugdymo plėtotės centras. Vilnius, 2012. [žiūrėta 2020-10-23]. Prieiga per: http://www.esparama.lt/es_parama_pletra/failai/ESFproduktai/2012_organizavimo_metodika_I_dalis.pdf
7. G. Sinkevič, *Komunikacijos ypatumai dvikalbėje aplinkoje, 2010*. [Žiūrėta 2022-10-02]. Prieiga per: <file:///C:/Users/Admin/Downloads/2152910.pdf>
8. R. Kielaitė, *Kartu įveikime mokymosi sunkumus*. Lucilijus. Šiauliai. 2013
9. Learningapps – interactivelearning modules, *Duomenų analizė*. [Žiūrėta: 2022-10-02] Prieiga per: <https://verein.learningapps.org/>



10. R. Kvietkauskienė, *Mano metodų bankas. Pamokos ir taikomi metodai išlyginamosiose klasėse*. Švietimo naujienos, 2020. [Žiūrėta: 2022-10-02]. Prieiga per: <https://www.svietimonaujienos.lt/mano-metodu-bankas-pamokos-ir-taikomi-metodai-islyginamosiose-klasese/>
11. N. Maurušaitienė, *LearningApps – Kaip tai veikia? Kas tai?* [Žiūrėta: 2022-10-02]. Prieiga per: <https://lt.my-experiences.com/learningapps-kaip-tai-veikia-kas-tai/>
12. wordwall.net, *Apie įmonę*. [Žiūrėta: 2022-10-02]. Prieiga per: <https://wordwall.net/about>
13. quizizz.com, [Žiūrėta: 2022-10-02]. Prieiga per: <https://quizizz.com/>
14. quizlet.com, [Žiūrėta: 2022-10-02]. Prieiga per: <https://quizlet.com/>
15. storyjumper.com, [Žiūrėta: 2022-10-02]. Prieiga per: <https://www.storyjumper.com/>
16. bookcreator.com, [Žiūrėta: 2022-10-02]. Prieiga per: <https://bookcreator.com/>



7 modulis

STEAM

Mokslas, technologijos, inžinerija, menai ir matematika



Kas yra STEAM ugdymas?

Remiantis Menų integravimo ir STEAM institutu (angl. *Institute for Artsintegration and STEAM*), STEAM ugdymas yra požiūris į mokymąsi, kuris naudoja gamtos mokslą, technologijas, inžineriją, meną ir matematiką kaip prieigos tašką, padedantį nukreipti mokinių tyrimus, dialogą ir kritinį mąstymą [1].

STEAM mokymasis padeda mokiniams suprasti dalykus, kurie nėra jų mėgstami. Mažiau patinkančių dalykų integravimas į tuos, kuriuos mokinys labiau mėgsta suteikia galimybę mokiniams mokytis patiriant mažiau streso ir labiau susikoncentruoti į įdomesnes temas tuo pat metu gaunant naudingos informacijos apie mažiau įdomų.

Pavyzdys

Meno dalykus mėgstantis mokinys nėra gabus matematikai, tačiau jos jam reikia norint išlaikyti egzaminą ir įsisavinti bent jau bazines matematikos žinias. Mokymasis STEAM klasėje leis jam išmokti matematikos pagrindus piešimo būdu, per dizaino kūrimą ar kitus menus. Mokiniai gali išmokti geometrinių figūrų jas piešdami, o apskritimu ploto skaičiavimas gali padėti pasirinkti tinkamą dažų dėžutės dydį ir pan.

STEAM ugdymas gali gąsdinti mokytojus, kurie niekada su juo nesusidūrė, bet paprasti pavyzdžiai ir lengvai pritaikomi metodai gali padėti tapti geru STEAM pedagogu, nes tai yra paprasta, įdomu ir naudinga šių dienų vaikui. Pedagogai neprivalo turėti gilių žinių kiekviename iš penkių dalykų (gamtos mokslo, technologijų, inžinerijos, menų ir matematikos), tereikia bazinių žinių ir kritinio mąstymo. Žemiau esantys metodai padės pedagogams įveikti savo baimes ir pradėti naudoti STEAM ugdymą kaip dalį savo mokymo.



7.1. Metodas „Iššūkių keliantis komandinis projektas“

Visų pirma, mokinius reikia supažindinti su komandiniu darbu ir projektiniu mokymusi. Jums reikės suskirstyti mokinius į kelias grupes ir paprašyti minčių lietaus pagalba sugalvoti kelias idėjas naujam projektui bei išsirinkti vieną. Po 10–15 minučių (pedagogas gali pasirinkti ir kitokį laiko tarpą, priklausomai nuo mokinių amžiaus, patirties ar kitų savybių) sukurkite iššūkį: kai komandos jau nusprendė savo idėjas sukeiskite projektus ir skirkite grupei dirbti su kitos grupės idėja. Duokite šiek tiek laiko (pavyzdžiui, 15 minučių) išaiškinti idėją naujai grupei, kuri su ta idėja dirbs.

Šis metodas STEAM mokymą paverčia ne tik projektiniu mokymu, bet taip ir iššūkių, kuris yra daug artimesnis realaus gyvenimo iššūkiams. Šis iššūkių keliantis projektas parodo mokiniams, kaip skirtingai galima įgyvendinti tą pačią idėją kai ją įgyvendina kiti žmonės.

Projektai gali būti tiek trumpalaikiai, tiek ir ilgalaikiai.



7.2. Metodas „Dialogas“

Įprastai kalba mokytojas, o mokiniai klauso, bet efektyviam STEAM paremtam mokymui būtinas dialogas. Mokiniai turi tapti aktyviais kalbėtojas, ne tik klausytojais. Jei mokytojas turi dvejonių dėl mokinių galimybių efektyviai diskutuoti, galima įtraukti keletą taisyklių, kurios padės:

- Paruoškite keletą pavyzdinių sakinių, kuriais pradėdame reikšti mintis.
- Nustatykite laiko limitą vieno mokinio kalbėjimui.
- Visuomet būkite pasiruošę sustabdyti dialogą ir pasidalinti savo mintimis.

Šis metodas yra efektyvus mokantis apie kibernetinį saugumą, technologijų inovacijas, verslą ar kitomis temomis.

Keli sakiniai, kurie gali padėti mažiau patyrusiems mokiniams:

- Mano nuomone..., nes...
- Aš manau, kad..., nes...
- Norėčiau pridėti...
- Ar galėčiau Tave pataisyti, nes...?
- Galbūt klystu, tačiau mano nuomone...



7.3. Metodas „Sujungti kasdienės temos ir projektus“

Ne kiekviena tema gali būti integruojama su kitomis temomis, bet vis tiek yra koks nors ryšys tarp dienos temos ir jau baigto ar vykdomo STEAM projekto. Kuomet mokomasi kažko naujo pamėginkite rasti ryšį su projektu. Tai gali būti labai naudinga silpnesniems mokiniams. Jei negalite rasti jokio ryšio tai gali būti puiki proga pradėti galvoti idėjas naujiems projektams ar išplėsti STEAM projektų planą.

Geras ryšių pavyzdys gali būti mokymasis apie skirtingus kaulus ir projektas, kurio metu kuriamas skeletas. Projekto rezultatas bus kur kas realistiškesnis kuomet mokiniai mokydamiesi apie kaulus, jų pavadinimus, sumontuos ar nupieš kaulus tinkamose vietose. Tai padės atsiminti ne tik pavadinimus, bet ir poziciją skelete.

Žemiau pateikta lentelė yra pavyzdys, kaip žymėti temas ir vykdomus ar įvykdytus projektus. Galima pasirinkti ir kokio stiprumo ryšys yra tarp dienos temos ir vieno iš projektų.

2 lentelė. Ryšiai tarp dienos temų ir projektų

Pamokos	Pirmas projektas (Gamtos mokslai)	Antras projektas (Technologijos)	Trečias projektas (Inžinerija)	Ketvirtas projektas (Menai)	Penktas projektas (Matematika)
1 diena, tema A	Stiprus	Nėra ryšio	Silpnas	Nėra ryšio	Silpnas
2 diena, tema B	Nėra ryšio	Silpnas	Silpnas	Stiprus	Silpnas
...					
...					
...					

7.4. Metodas „Sukurkite pasakojimą“

Prieš pradėdant darbą su nauja grupe ar prieš naujus mokslo metus sukurkite pasakojimą ar istoriją. Turėkite veikėją ir leiskite būti dalimi ugdymo proceso visus metus ar kitą laiko tarpą, priklausomai nuo Jūsų mokomojo dalyko ar tipo. Tai gali būti virtualus veikėjas, minkštas žaislas ar kitas daiktas. Savo istoriją galite naudoti ne tik mokydami kasdinių temų, bet taip ir diskusijos metu ar remdamiesi projektiniu mokymu. Istorijos turėjimas padės mokiniams turėti asociaciją tarp išmokto dalyko ir Jūsų istorijos ir tai padės jiems lengviau atsiminti. Neuromoksliniai tyrimai parodė, kad istorijos pasakojimas ir mokymas per istorijas padeda vaikams kurti ilgalaikę atmintį ir geresnį supratimą. [2].

Istorijos pasakojimas dažniausiai sutinkamas priešmokyklinio ugdymo įstaigose ir pradinio ugdymo mokyklose, tačiau gali būti naudingas ir vyresniems mokiniams ar suaugusiems. Taikant šį metodą vyresnio amžiaus grupėse galima atlikti šiuokius tokius pakeitimus, pavyzdžiui vietoj išgalvoto pasakojimo galima taikyti naudojimo atvejus (angl. *usecase*).



STEAM kaip dalis integracijos

STEAM ugdymas yra paremtas penkiais svarbiais dalykais ir gali būti naudojamas kaip pagrindinis dalykas imigrantams ar pabėgėliams, kadangi neturi griežtų taisyklių ir programų kaip dauguma mokyklos dalykų. Kadangi STEAM ugdymas remiasi ne tiesioginėmis žiniomis, bet galimybe diskutuoti ir kritiškai mąstyti, paranku formuoti grupes iš skirtingų kultūrų, skirtingų kalbų ir skirtingų bazinių žinių mokinių.

Mokytojai, naudojantys STEAM metodus, gali lengviau rasti būdą mokyti studentus be bazinių ar išankstinių žinių arba tuos, kurių šalyse yra kitokia ugdymo sistema.

Žinoma, gali kilti kalbos barjeras, bet, pavyzdžiui, programavimas neturi šnekamosios kalbos, tik kodą, kaip ir menai – galima išreikšti save be jokios kalbos, tik piešimu, skaptavimu ar kūrimu.

Kitas svarbus dalykas STEAM ugdyme yra integruotas projektinis mokymas. Projektinio mokymo metu mokiniai turi komunikuoti, tyrinėti ir dalintis savo nuomone bei žiniomis. Tai gali pagelbėti lengviau ir greičiau integruojant naujai atvykusius mokinius į šalies kultūrą. Taip pat, tai bus įdomu ir naudinga kitiems komandos nariams, nes jie gaus patirties, apie kurią galbūt nė negalvojo. Tai gali padėti geriau suprasti kitas kultūras, atrasti naujas erdves ir įtvirtinti žinias realiais pavyzdžiais ir istorijomis.

STEAM svarba ateities ugdymui

Viena iš svarbiausių ugdymo funkcijų yra paruošti mokinius ateities darbui. Šiandien darbo rinka keičiasi labai greitai, o ugdymo įstaigos dažnai nespėja kartu su rinkos pokyčiais. STEAM ugdymas gali padėti, nes viena svarbiausių STEAM reikšmių yra kritinis mąstymas.

Kritinis mąstymas gali padėti jaunam žmogui lengviau persiorientuoti darbo rinkoje ir priimti naujas technologijas ar kitus pokyčius. Dabar neįmanoma numatyti, kokios darbo pozicijos bus svarbios ateityje, bet STEAM mokytojai gali padėti jauniems žmonėms gauti pačias svarbiausias žinias ir įgūdžius, kurie jiems gali prireikti šiuose darbuose.



Literatūros sąrašas

1. What is STEAM Education? The definitive guide for K-12 schools. [Prieiga per internetą, žiūrėta 2022-11-06]. Prieiga per internetą: <https://artsintegration.com/what-is-steam-education-in-k-12-schools/>
2. To Help Kids Remember What They Need to Learn Tell a Story by Judy Williams M.D., 2017 [Prieiga per internetą, žiūrėta 2022-11-06]. Prieiga per internetą: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/radical-teaching/201712/help-kids-remember-what-they-need-learn-tell-story>



8 modulis

Projektas – kaip ugdymo(si) metodas



Projektinė veikla

Viena iš svarbiausių švietimo kaitos sąlygų – naujų pedagoginio darbo formų paieška, kūrybiškas naujų edukacinių idėjų įgyvendinimas mokykloje ar neformaliojo ugdymo užsiėmimuose. Siekiant įgyvendinti išsikeltus tikslus, būtina dirbti naujai, plačiai taikant aktyviuosius metodus, tarp jų ir projekto metodą.

Europos Komisijos ekspertų nuomone, svarbu puoselėti asmens kompetencijas, kad mokinys galėtų siekti užsibrėžtų tikslų, trokštų mokytis visą gyvenimą ir aktyviai įsijungtų į visuomenės gyvenimą. Kuriant sąlygas mokiniams įgyti bendrųjų ir dalykinių kompetencijų pagrindus, svarbu į mokymąsi įtraukti ir pačius mokinius, kad šie ne tik aktyviai atliktų paskirtas užduotis, bet ir patys kurtų veiklų turinį: keltų aktualias problemas ir ieškotų atsakymų į jiems rūpimus klausimus. Vienas iš patrauklesnių būdų tai daryti – projektinė veikla.

Projektinė veikla jaunuoliams suteikia galimybę drauge su mokytoju ar vadovu savarankiškai mokytis, planuoti mokymosi laiką, dirbti su įvairiausia informacijos šaltiniais, pritaikyti žinias praktikoje, dirbti ir grupėje, ir individualiai. Projekto metodo taikymas tenkina mokinių smalsumą, nes projektinės veiklos dažniausiai susijusios su tyrimais ar kūrybine raiška, teikia galimybių pasireikšti ir intuicijai, ir intelektui. Norėdami rezultatyviai taikyti projekto metodą ugdymo procese, turime pirmiausia turėti žinių, kas yra projektas, kaip jį planuoti ir organizuoti.

Kas yra projekto metodas ir kuo jis efektyvus?

Projekto metodas – aktyvaus mokymo forma, kuri skatina mokinius sieti mokymąsi su tikrove ieškant daiktų ir reiškinių sąsajų, pratina dirbti grupėje sprendžiant visiems aktualią problemą. Projektas yra suprantamas kaip veiklos procesas (problemos iškėlimas) ir tos veiklos rezultatas. [1]

Projekto metodas lavina intelektą, ugdo įgūdžius, kuriuos būtų galima pritaikyti gyvenime. Šis metodas leidžia atsižvelgti į mokinių nevienodą mokymosi aktyvumą, gebėjimus ir interesus. Taip mokymasis suasmeninamas ir individualizuojamas. Galima integruoti kelių dalykų pamokų temas į bendrą temą, ypač tada, kai sprendžiamos realios problemos (pvz.: Kaip taupyti vandenį?, Kas padeda mokytis efektyviau?, Ekologija ir aš ir t.t.). Taip mokiniai įgyja patirties naudotis įvairiais informacijos šaltiniais (knygomis, enciklopedijomis, žurnalais,



laikraščiais, internetu ir kt.). Taikant projekto metodą, mokiniai mokosi būti tolerantiški, suvokti individo ir grupės santykį, generuoti idėjas ir jas įgyvendinti, planuoti ir laiku atlikti užduotis.

Projektai gali turėti ne vieną organizavimo formą: trumpi mini projektai baigus vadovėlio temą ar skyrių, ilgalaikiai projektai, kai mokiniai kelia problemą ir renka argumentus problemai išspręsti, tarptautiniai jungtiniai projektai bendradarbiaujant su bendraamžiais iš užsienio. Projektus mokiniai gali vykdyti individualiai, tačiau dažniausiai tai yra grupinė veikla.

Mokantis projekto metodu, pasitelkus jau turimas žinias, suformuluojama problema. Ieškant sprendimo, pritaikomos jau turimos ir naujos įvairių dalykų žinios, mokomasi:

- rinkti ir naudoti reikalingą informaciją;
- sisteminti didelės apimties medžiagą;
- organizuoti savo ir kitų darbą;
- bendradarbiauti sprendžiant iškeltuosius uždavinius;
- imtis atsakomybės už savo veiksmus;
- turėti savo nuomonę ir ją ginti;
- būti savikritiškam ir gebėti kritiškai, argumentuotai aptarti kitų požiūrius;
- suvokti savo darbo tikslus ir perspektyvas;
- sieti teorines žinias su praktiniu darbu;
- suprasti pagrindinius visuomenėje vykstančius procesus. [2]

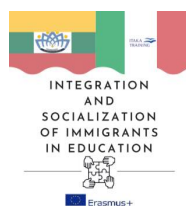
Kaip planuoti darbą taikant projekto metodą?

Pasak Suomijos švietimo eksperto, rašytojo ir Naujojo Pietų Velso universiteto Australijoje profesoriaus Pasi Sahlberg, planuojant projektą ir organizuojant mokymąsi taikant šį metodą, svarbu išmanyti pagrindinius projektinio darbo etapus:

pasirengimo – šiame etape būtina aptarti pasirinktą temą, iškelti ir įvardinti aktualią problemą / problemas;

planavimo – šiame etape susiskirstoma į grupes, suformuluojamas tikslas, ilgalaikiai ir trumpalaikiai uždaviniai, numatoma veiksmų trukmė, tarpinių atsiskaitymų pobūdis ir laikas, vertinimo kriterijai;

vykdymo – tai etapas, kurio metu renkama ir interpretuojama informacija, atliekami praktiniai darbai, mokiniai atsiskaito už tarpinius rezultatus;



apibendrinimo – šiame etape jau randamas problemos (-ų) sprendimas, projektą vykdančios mokiniai turėtų pateikti apibendrintus projekto rezultatus (ataskaitą);

pristatymo – šis etapas apima vykdyto projekto rezultatų pristatymą klasei, mokyklos bendruomenei ir kt.;

įvertinimo – šiame etape remiantis aptartais vertinimo kriterijais, apmąstomas ir įsivertinamas savo indėlis į projekto sėkmę, suteikiama grįžtamoji informacija kitiems projekto dalyviams.

Atsižvelgiant į projektui taikomus reikalavimus dėl veiklų ir išlaidų pobūdžio, projekto veiklas galima integruoti į formalųjį ir (ar) neformalųjį ugdymą. Integravimo apimtis ir intensyvumas turėtų priklausyti pirmiausia nuo projekte keliamos problemos ir tikslo, trukmės, taip pat nuo dalyvių amžiaus, poreikių, interesų bei turimų mokymosi priemonių.

Šių dienų švietimo kaitos aktualijose pabrėžiama, jog dalyvavimas projektinėje veikloje daro didelį poveikį vidinei mokinių motyvacijai. Mokymosi motyvacija ypač sustiprėja, kai mokiniai patys pasirenka temą ir suformuluoja problemą, gali dirbti savarankiškai ir atlikti tam tikrus veiksmus. Tačiau taikant projekto metodą patartina laikytis tam tikrų įsipareigojimų, kurie gali kisti skirtinguose veiklos etapuose. Šioje lentelėje surašyti vaidmenys ir pareigos skirtinguose projektuose gali būti kitokie. Taip pat tai gali priklausyti nuo mokinių patirties mokantis šiuo metodu.

Projektinio darbo etapas	Mokinio (mokinių) vaidmuo	Mokytojo vaidmuo	Įsipareigojimai
Pasirengimas – įvardinti temą, iškelti ir įvertinti problemą.	Kelti klausimus. Siekti sutarimo ir dirbti išvien.	Supažindinti su tema. Paaiškinti projektinio darbo metodą. Skatinti mokinius kelti klausimus.	Mokytojui stebėti ir valdyti procesą. Mokiniais aktyviai dalyvauti.
Planavimas – susiskirstyti į grupes, suformuluoti uždavinius, pasidalyti	Bendradarbiaujant grupėse planuoti, aktyviai įsijungti į diskusiją.	Padėti susidūrus su sunkumais.	Mokytojui patikrinti parengtus grupių planus. Mokiniais

užduotimis, suplanuoti veiklų eigą.			bendradarbiauti.
Vykdymas – grupėse surinkti ir aptarti informaciją, parengti atsiskaitymą už tarpinius rezultatus.	Siekti rezultato, rasti tinkamos informacijos, ją apdoroti.	Stebėti pažangą ir bendravimą, padėti (jei būtina).	Mokytojui sudaryti galimybes naudotis informacija, nurodyti šaltinius (jei būtina). Mokiniais vertinti ir įvertinti duomenų patikimumą.
Apibendrinimas – grupėse aptarti problemos sprendimą, suplanuoti pristatymus, pasiruošti pristatyti projekto rezultatus.	Aktyviai įsijungti apibendrinant rezultatus, priimant sprendimus ir ruošiant pristatymą. Užtikrinti, kad visi grupės nariai dalyvautų.	Skatinti ir padėti. Supažindinti su tinkamo pristatymo kriterijais.	Mokytojas paaiškina pristatymo paskirtį. Mokiniai priima sprendimą, parengia pristatymą.
Pristatymas – pristatyti projekto rezultatus.	Pristatyti savo darbą. Padėti kitiems grupės nariams įsitraukti į pristatymą (jei būtina).	Stebėti pristatymą ir teikti grįžtamąją informaciją.	Mokytojas paruošia pristatymo vietą, priemones. Mokiniai pristatydami projekto rezultatus suteikia naujų žinių klausytojams.
Įvertinimas – individualiai ir bendrai apmąstyti ir į(si)vertinti rezultatus.	Įsivertinti veiklą, rezultatus. Pasidalinti grįžtamąja informacija su kitais.	Vadovauti procesui bei padėti mokiniams suvokti, ką jie patys išmoko.	Mokytojas pateikia galutines išvadas. Mokiniai turėtų būti atviri patys sau.

Projektinės veiklos pavyzdžiai

Siekiant, kad bendrojo ugdymo ir neformaliojo švietimo mokyklų mokytojams būtų lengviau rasti būdus, kaip projektų metodą panaudoti ugdymo procese, pateikiame keletą konkrečių projektų planavimo, organizavimo, kontrolės ir vertinimo pavyzdžių. Pateikti pavyzdžiai padės suvokti projekto visumą ir vizualiai pamatyti suplanuotas projekto veiklas.

1 pavyzdys

Tema	Bendruomenės herojai
Integravimas	Lietuvių ir užsienio kalbos, istorija, menai, IT
Tikslas/uždaviniai	Skatinti mokinius domėtis gerai žinomomis istorinėmis ir šių dienų asmenybėmis (pvz. Tadas Kosciuszka, Malala Yousafzai, Rosa Parks, Greta Thunberg), kurios įvairiais būdais siekė/siekia keisti visuomenės požiūrį ir pasaulį; sudaryti sąlygas mokiniams individualiai ir grupėse susipažinti su asmenybėmis-herojais; sudaryti sąlygas mokiniams išsakyti nuomonę apie aptariamas asmenybes ir jų nuveiktas veiklas; organizuoti kūrybines veiklas, per kurias mokinių sukurti darbai atspindėtų mokinių suvokimą, kas yra herojus ir kaip jis prisideda prie bendruomenės gerovės.
Bendrosios kompetencijos	Mokėjimo mokytis: mokosi pasitikėdamas savo jėgomis, supranta savo mokymosi prasmę; išsikelia realius mokymosi tikslus ir uždavinius, numato sėkmės kriterijus; padedamas planuoja mokymosi laiką užduotims atlikti; Asmeninė: pažįsta save ir remiasi stipriosiomis savybėmis; atsižvelgdamas į situaciją įvertina savo jėgas, priima iššūkius; kryptingai siekia tikslų. Komunikavimo: randa reikalingos informacijos ir ją atsirenka; naudoja įvairias priemones ir būdus informacijai perteikti; atsižvelgia į temą, tikslą, adresatą ir situaciją; drąsiai

		<p>išsako ir pagrindžia savo požiūrį nepažeisdamas savo ir kitų orumo.</p> <p>Iniciatyvumo ir kūrybingumo: kūrybiškai mąsto, drąsiai kelia idėjas; atsirenka idėjas pagal sutartus kriterijus; imasi iniciatyvos idėjoms įgyvendinti; aktyviai ir kūrybiškai veikia, įtraukia kitus.</p>
Dalyviai		<p>11–13 metų mokiniai (<i>amžius priklauso nuo suplanuotų veiklų apimties ir intensyvumo</i>).</p> <p>Lietuvių ir užsienio kalbų, istorijos ir dailės ir informacinių technologijų mokytojai.</p>
Trukmė / vykdymo laikas		<p>4 mėnesiai (<i>trukmė priklauso nuo mokinių skaičiaus ir suplanuotų veiklų apimties, intensyvumo</i>).</p>
Projekto etapai	Pasirengimas	<p>Pateikite asmenybių-herojų pavyzdžių, susipažininkite su sąvoka „bendruomenės herojus“. Apsvarstykite su mokiniais, kaip jie ir jų šeimos prisideda prie bendruomenės gerovės.</p> <p>Mokiniai patys ieško ir siūlo savo gyvenamosios aplinkos ir bendruomenės žmones, kuriuos jie įvardintų kaip herojus vietos bendruomenės lygmeniu. Tai gali būti šeimos nariai, mokytojai, kaimynai ar kiti. Dirbdami kartu mokiniai sukuria bendruomenės herojaus savybių aprašymą.</p> <p><i>Mokiniai mokosi fiksuoti idėjas naudodamiesi „Minčių lietus“ metodu arba „MindMeister“ – mobiliąja minčių žemėlapių programa, AnswerGarden – internetiniu įrankiu.</i></p>
	Planavimas	<p>Mokiniai susiskirsto į darbo grupes (ne daugiau kaip po 3 asmenis vienoje grupėje), suformuluoja savo grupės ir individualios veiklos uždavinius, pasiskirsto vaidmenimis ir darbais.</p>
	Vykdymas	<p><i>Informacijos paieška, sisteminimas, konspektų rašymas.</i></p> <p>Kiekviena grupė, naudodamasi sudarytu „Minčių žemėlapiu“</p>

	<p>ieško ir suranda 3 herojus (vienas herojus iš praeities, vienas herojus iš dabarties, vienas herojus iš artimos aplinkos). <i>Mokytojas gali pateikti istorinių ir dabartinių asmenybių-herojų sąrašą.</i></p> <p>Grupės nariai susitaria, apie kurį herojų kiekvienas parengs trumpą informaciją remdamiesi šiais klausimais:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Koks yra tavo „herojaus“ apibrėžimas? 2. Kaip trumpai pristatytum savo pasirinktą herojų? 3. Kuo pasirinktas herojus nusipelnė bendruomenei? 4. Už ką padėkotum pristatytam herojui? <p>Reikalavimas ieškančiam informacijos apie pasirinktą asmenybę – pasinaudoti ne mažiau kaip dviem informacijos šaltiniais.</p> <p>Kiekvienas grupės narys ne tik aprašo pasirinktą herojų, bet ir sukuria jo portretą: piešinį, skulptūrą, koliažą ar kt.</p> <p><i>Elektroninių dėlionių kūrimas ir žaidimų organizavimas.</i></p> <p>Kiekviena grupė paruošia po 6 kontrolinius klausimus apie savo aprašytas asmenybes ir parengia interaktyvią užduotį naudodamiesi <i>Wordwall/LearningApps</i> virtualiomis mokymosi aplinkomis arba sukuria savo herojų portretų dėlionės naudodamiesi <i>jigsawplanet</i> programą.</p>
Apibendrinimas	<p><i>Paruoštos informacijos apibendrinimas.</i></p> <p>Mokiniai grupėse aptaria savo parengtus darbus, savo sėkmes ir sunkumus ruošiant teorinę dalį, peržiūri parengtas interaktyvias užduotis, rengiasi žodiniam projektinės veiklos pristatymui.</p>
Pristatymas	<p>Kiekviena grupė pristato savo projektinę veiklą klasėje arba mokyklos bendruomenei per projektų pristatymo dieną; klasėje arba bibliotekoje eksponuojami mokinių darbai su</p>

	nurodytais QR kodais į interaktyvias mokinių sukurtas užduotis.
I(si)vertinimas	Apmąstomos projekto sėkmės ir nesėkmės, aptariamasis asmeninis dalyvių indėlis į bendrą darbą, įgytos patirties tobulinimo galimybės. Mokytojas įvertina parengtus pranešimus pagal projekto pradžioje aptartus ir paruoštus vertinimo kriterijus. Mokiniai vertina vieni kitų darbus pateikdami 3 pagyrimus ir vieną tobulintiną aspektą.

2 pavyzdys

Tema	Matematika aplink mus
Integravimas	Užsienio kalbos, matematika, IT, muzika, menai
Tikslas/uždaviniai	Skatinti mokinius suvokti būtinumą mokytis matematikos; gerinti mokinių matematinius, technologinius ir meninius įgūdžius; ugdyti matematinį, loginį mąstymą, pastabumą ieškant matematinių elementų kasdieniame gyvenime; organizuoti kūrybines veiklas, per kurias mokinių sukurti darbai atspindėtų suvokimą, kad matematika dominuoja visur.
Bendrosios kompetencijos	<p>Mokėjimo mokytis: mokosi pasitikėdamas savo jėgomis, supranta savo mokymosi prasmę; išsikelia realius mokymosi tikslus ir uždavinius, numato sėkmės kriterijus; padedamas planuoja mokymosi laiką užduotims atlikti;</p> <p>Asmeninė: pažįsta save ir remiasi stipriosiomis savybėmis; atsižvelgdamas į situaciją įvertina savo jėgas, priima iššūkius; kryptingai siekia tikslų.</p> <p>Iniciatyvumo ir kūrybingumo: kūrybiškai mąsto, drąsiai kelia idėjas; atsirenka idėjas pagal sutartus kriterijus; imasi iniciatyvos idėjoms įgyvendinti; aktyviai ir kūrybiškai veikia, įtraukia kitus.</p> <p>Pažinimo: domisi naujais dalykais, kryptingai ieško informacijos; sistemiškai, logiškai mąsto, apibendrina ir daro pagrįstas išvadas.</p>
Dalyviai	13–16 metų mokiniai (<i>amžius priklauso nuo suplanuotų veiklų apimties ir intensyvumo</i>). Užsienio kalbų, matematikos, muzikos, dailės ir technologijų mokytojai.
Trukmė / vykdymo laikas	6 mėnesiai (<i>trukmė priklauso nuo mokinių skaičiaus ir</i>

		<i>suplanuotų veiklų</i>). Galima vykdyti ir per visus mokslo metus, skiriant po vieną pamoką projektinei veiklai kas mėnesį.
Projekto etapai	Pasirengimas	Apsvarstykite su mokiniais, kodėl dauguma mokinių matematiką įvardija kaip vieną iš sunkesnių mokymosi disciplinų; padiskutuokite, ar įmanoma integruoti matematikos mokymąsi į kasdienį šeimos gyvenimą; ar mokiniai pastebi „matematiką“ savo kasdieniniame gyvenime (pvz.: kasdien mato kalendorių, kvadratinį stalo paviršių ar šaldytuvą, kuris primena stačiakampį ir t.t); paprašykite pateikti pavyzdžių, kada jiems prireikia matematinių žinių (pvz.: apskaičiuoti receptuose nurodytą ingredientų kiekį; apskaičiuoti kambario plotą perkant kiliminę dangą ar tapetus; susiskaičiuoti dienpinigius). <i>(Mokiniai mokosi fiksuoti idėjas naudodamiesi „Minčių lietus“ metodu arba „MindMeister“ – mobiliąja minčių žemėlapių programa, AnswerGarden – internetiniu įrankiu).</i>
	Planavimas	Mokiniai susiskirsto į darbo grupes, kiekviena grupė pasirenka temą, kurią nagrinės ir pristatys savo bendraamžiams. Pasirinkę temą, suformuluoja grupės ir individualios veiklos uždavinius, pasiskirsto vaidmenimis ir darbais. Su mokytoju aptaria atliekamų veiklų terminus ir vertinimą. <i>(Siūlomos temos ir atliktų veiklų pavyzdžiai pateikti priede nr.1)</i>
	Vykdymas	Laikydami sutartų terminų, mokiniai renka, apdoroja informaciją pasirinkta tema, konsultuojasi su mokytojais.
	Apibendrinimas	Paruoštos informacijos apibendrinimas. Mokiniai grupėse ir kartu su klase aptaria savo parengtus darbus, pasidalija įspūdžiais, kas buvo įdomu, patrauklu ar kėlė sunkumų ir

	rengiasi žodiniam projektinės veiklos pristatymui mokyklos bendruomenei.
Pristatymas	<p>Parengtos projektinės veiklos pristatomos mokyklos bendruomenei projektų pristatymų dienos metu (projektinių veiklų pristatymas gali vykti tik klasės draugams).</p> <p>Kiekviena grupė pristato savo projektinės veiklos rezultatą; pasidalina įgyta patirtimi, kad matematikos elementų galima rasti kiekviename žingsnyje, tereikia tik sumanumo, kaip savo matematinius įgūdžius tobulinti kasdieninėse veiklose.</p>
Įvertinimas	Su mokytojais aptariamos projekto sėkmės ir nesėkmės, aptariamas asmeninis dalyvių indėlis į bendrą darbą, įgytos patirties tobulinimo galimybės. Mokytojas įvertina parengtus projektus.

3 pavyzdys

Trumpas mini projektas „ Aš ir mano pomėgiai“

Kam skirta?

Bendrojo lavinimo, neformaliojo ugdymo pedagogams ir klasės vadovams, dirbantiems su jaunesnio amžiaus mokiniais arba jaunimo grupėmis, kuriose yra emigrantų vaikų.

Kodėl svarbu?

Ši veikla padės geriau pažinti save ir kitus, o esant kalbos barjerui, mokiniai jausis saugiau pristatydami save ir savo pomėgius paveikslėlių pagalba.

Planuojamas rezultatas

Pedagogai, su jaunimu dirbantys asmenys arba klasės vadovai žaismingu būdu, nesukeldami įtampos asmenims, vengiantiems kalbėti viešumoje, geriau pažins savo (arba naujai atvykusius) mokinius, gautą informaciją pritaikys ateityje planuodami pamokas, užsiėmimus ar klasės valandėles. Mokiniai mokysis bendrauti, išklausti vieni kitus, kalbėti ir argumentuoti.

Priemonės ir pasiruošimas

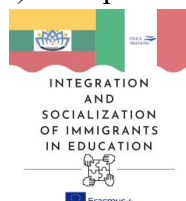
Seni žurnalai, laikraščiai, lankstinukai ar kiti spaudiniai su paveikslėliais. Žirklys, klijai, A4 formato lapas kiekvienam mokiniui.

Eiga:

1. Mokiniam skiriamas laikas (15–20 min.) pavartyti žurnalus ar kitus spaudinius, išsirinkti vieną paveikslėlį, kuris geriausiai atspindi jį patį kaip asmenybę ar vieną iš jo charakterio bruožų ir 3 paveikslėlius, kurie atspindi jo pomėgius, hobius.

2. Iškirptus paveikslėlius kiekvienas mokinys priklijuoja A4 popieriaus lape: lapo viršuje paveikslėlis, atspindintis asmenybę, po juo – paveikslėliai, atskleidžiantys pomėgius. (Mokytojas ar vadovas, aiškindamas antrąjį veiklos žingsnį, taip pat nurodo, kiek laiko skiria šiai užduočiai atlikti.)

3. Mokiniai susiskirsto į grupes po tris arba keturis, susėda ratu. Visų darbai sudedami kartu, juos peržiūrėję mokiniai dalinasi įžvalgomis (pvz.: *Man atrodo šis žmogus yra labai stiprus, padedantis kitiems ir turi tvirtą nuomonę, nes save pavaizdavo priklijuodamas Spiderman paveikslėlį. Jis turėtų mėgti važinėti dviračiu, žaisti futbolą ir žiūrėti televizorių, nes būtent tokius paveikslėlius aš čia matau.*). Grupės nariai gali pritarti arba kitaip interpretuoti



matomus paveikslėlius. Svarbu, kad grupės nariai neišsiduotų, kur kieno darbas. (Mokytojas ar vadovas nurodo, kiek laiko skiria šiai užduočiai įgyvendinti.)

4. Visi darbai eksponuojami klasėje. Kito užsiėmimo metu galima paprašyti mokinių pasirinkti vieną „asmenį“ ir jam parašyti susipažinimo laišką, kuriame paaiškintų, kodėl norėtų su juo susirašinėti. Parašytus laiškus galima prisegti prie pasirinkto „asmens“ paveikslėlio.

ARBA

Mokytojas ar vadovas gali skirti kelias dienas ar savaitę laiko patiems mokiniams išsiaiškinti, koks klasės ar grupės draugas yra „pasislėpęs“ paveikslėliuose, ir priklijuoti lipnų lapelį su užrašytu vardu. Kito susitikimo metu pasitikrinti, kiek vardų pavyko atspėti.

Apibendrinimas

Aptarti, kaip kiekvienas jautėsi girdėdamas draugo pasakojimą apie save. Ar sunku buvo rasti paveikslėlį, atspindintį paties asmenybę ar charakterio bruožą, kodėl? Ar pavyko kantriai išklausti draugo pasakojimą, nors jo spėjimas neatitiko lūkesčių? Ką išmokai/sužinojai šių veiklų metu?

Priedas Nr. 1

Pateikti pavyzdžiai yra Ignalinos r. Vidiškių gimnazijos mokinių ir mokytojų darbai, kurie buvo atlikti eTwinning „Let’s GTA! – STEAM as versatile language describing the world“ projekto metu.

Projekto „Matematika aplink mus“ veiklos :



1 veikla. Pagamink savo metų kalendorių

Grupės nariai renka medžiagą apie mėnesius (gamta, kalendorinės šventės, atmintinos dienos ir kt.) ir paruošia matematinės užduotis, susijusias su pasirinktais mėnesiais (galima rinktis visus 12 mėnesių arba tik mokslo metų mėnesius).

Užduotis rekomenduojama paruošti naudojantis programomis *LearningApps*, *Wordwall*, *Flippity*, *Kahoot* ar kt., skirtomis kurti mįsles,

kryžiažodžius.

Kalendorių mokiniai iliustruoja savo piešiniais, parengtas matematinės užduotis QR kodu pateikia kiekvieno mėnesio kalendoriuje.

Matematinė užduoties pavyzdžiai:

Wordwall



Kahoot



2 veikla. Matematinis grožis aplink mus



1 užduotis (sudėtingesnė)

Grupės nariai išsiaiškina „Simetrijos“ apibrėžimą, parengia trumpą teorinę dalį apie simetriją, simetrijos pavyzdžių ieško lietuvių tautodailėje (*pvz.: artimoje aplinkoje ieško molinių dekoruotų indų, austų lovatiesių, kryždirbystės ar karpinių pavyzdžių*) ir gyvoje aplinkoje. Fiksuoja rastus pavyzdžius nuotraukose ir parengia matematinės užduotis.



Dekoratyvnis medis, kuris primena matematinę figūrą - kūgį



Pagrindo skersmuo: $d = 70 \text{ cm}$

Sudaromoji: $l = 1 \text{ m } 20 \text{ cm} = 120 \text{ cm}$

Aukštis: $h = 1 \text{ m} = 100 \text{ cm}$

Pagrindo apskritimo ilgis

$$C = 2 * \pi * r$$

$$C = 2 * 3,14 * 60 = 376,8 \text{ cm}$$

Pagrindo apskritimo plotas

$$S_{\text{pagr}} = \pi * r^2 = 3,14 * 60^2 = 3600 * 3,14 = 11304 \text{ cm}^2$$

Šoninio paviršiaus plotas

$$S_{\text{son}} = \pi * r * l = 3,14 * 60 * 120 = 22608 \text{ cm}^2$$

Viso paviršiaus plotas

$$S_{\text{pav}} = S_{\text{pagr}} + S_{\text{son}}$$

$$S_{\text{pav}} = 11304 + 22608 = 33912 \text{ cm}^2$$

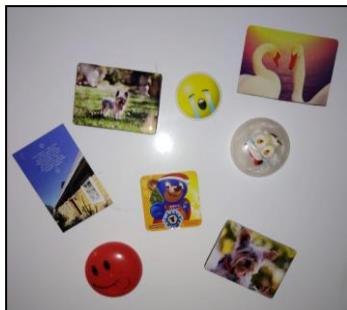
Tūris

$$V = \frac{1}{3} * 11304 * 100 = 376800 \text{ cm}^3$$

2 užduotis (lengvesnė):

Grupės nariai turi „užsidėti matematinius akinius“ ir savo artimoje aplinkoje užfiksuoti geometrines figūras (pvz.: tris trikampius, tris stačiakampius ir t.t.) arba atpažinti matematiką mus supančiuose objektuose – pastatuose, medžiuose, bažnyčiose, languose.

Tai, ką pastebėjo, fiksuoja nuotraukose, kurios atspausdinamos ir eksponuojamos klasėje, koridoriuje. Parodos lankytojai mokosi pažinti geometrines figūras ir suskaičiuoti, kiek jų mato. Mokiniai naudodami *jigsawplanet* programą mokiniai savo nuotraukas gali paversti dėlionėmis ir tarpusavyje draugiškai varžytis, kas greičiau sudės dėlionę. Gali apskaičiuoti sugaišto laiko skirtumą minutėmis ir sekundėmis. Ši užduotis gali būti panaudojama mokytis skaičių, daiktų, spalvų pavadinimų užsienio kalba.











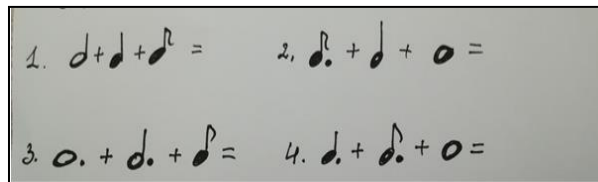
3 veikla. Matematikos ir muzikos draugystė

Grupės nariai nagrinėdami įvairius šaltinius turi rasti ir pasirinkti kelis argumentus, įrodančius, kad matematiką ir muziką sieja glaudus ryšys. Įdomius, neįprastus faktus, kurie pagrindžia matematikos ir muzikos ryšį, mokiniai pateikia *Padlet* sienelėje (*nuorodą gali sukurti mokytojas arba patys mokiniai*).

Mokiniai gali kurti ir matematinius–muzikinius uždavinius pasinaudodami šia iliustracija:

Paverskite natas skaičiais ir suskaičiuokite:

Note	Beats	Note	Beats
	4 beats		6 beats
	2 beats		3 beats
	1 beat		1½ beats
	½ beat		¾ beat



Parašykite natas:

1+3+2

0,5 + 0,75 + 4

Mokiniai gali išbandyti savo muzikinius gebėjimus ir mušti/groti užrašytą ritmą, ieškoti dainų, kurių pavadinimuose yra minimi skaičiai ir *Padlet* sienelėje parengti šių dainų grojaraštį. Gali kurti meninę kompoziciją arba pasinaudoti rasta nuotrauka, kurioje užkoduotas matematikos ir muzikos ryšys, ją paversti dėlionė (*puzzle online programa*) ir pateikti draugams arba paprašyti draugus paaiškinti pateiktame vaizde atsispindintį matematikos ir muzikos ryšį.

Literatūros sąrašas:

1. T. Tamošiūnas Projektų metodas ugdymo praktikoje Šiauliai 1999; M. Teresevičienė, J. Adomaitienė Projektai mokymo(si) procese Kaunas 2000. [žiūrėta 2022 spalio 30 d.] Prieiga per internetą. <https://www.vle.lt/straipsnis/projektu-metodas/>
2. Metodinė svetainė. Kompetencijų ugdymas. [žiūrėta 2022 lapkričio 2 d.] Prieiga per internetą <http://www.ugdome.lt/kompetencijos5-8/pagrindinis/kompetenciju-ugdymo-praktika/projektai/projektas-kaip-metodas/>
3. Interneto svetainė: Buck Institute For Education PBLWorks. [žiūrėta 2022 spalio 30 d.] Prieiga per internet. <https://www.pblworks.org/>
4. D. Seymour & M. Popova, 2018. *700 Classroom Activities*. Macmillan



9 modulis

Vaiķu ir jaunimo

integravimas

tarpkultūrinėje aplinkoje



9.1. Tarpkultūrinės kompetencijos svarba

Pasaulis nestovi vietoje, ekonominiai, politiniai, socialiniai ir kultūriniai veiksniai nuolat kinta, o žmogus turi šiame kitime prisitaikyti ir išgyventi. Tie, kurie nėra patyrę emigracijos ar ilgesnio savarankiško buvimo kitoje kultūrinėje aplinkoje, apie kultūrinį šoką tik žino teoriškai, gali tik įsivaizduoti, kokia tai sudėtinga būseną ir kokią ypatingą reikšmę turi tarpkultūrinė kompetencija.

Švietimo prieinamumas. Švietimas ir mokymas yra pripažinta visuotinė žmogaus teisė, neatsižvelgiant į jo teisinį statusą. Daugumoje Europos švietimo sistemų privalomo mokytis amžiaus migrantų ir vietinės kilmės vaikai ir jaunuoliai turi tokias pačias teises ir pareigas. Tačiau kai kurių migrantų vaikų ir jaunimo grupių teisės ir (arba) pareigos yra skirtingos. Pavyzdžiui, Rumunijoje, Šiaurės Makedonijoje ir Turkijoje migrantų vaikai ir jaunuoliai, turintys gyventojų statusą, turi teisę į švietimą, tačiau jis nėra privalomas. Nepilnamečiai prieglobsčio prašytojai neturi tokių pačių švietimo teisių, kaip vietiniai Danijos, Šiaurės Makedonijos ir Turkijos mokiniai. Sudėtingiausioje padėtyje atsiduria nepilnamečiai nelegalūs migrantai – Bulgarijoje, Danijoje, Lietuvoje, Vengrijoje, Šiaurės Makedonijoje ir Turkijoje jie neturi tokių pačių teisių į švietimą, kaip kiti to paties amžiaus vaikai. Iškyla akivaizdus pavojus, kad migrantai vaikai ir jaunuoliai, kurie neturi vienodų privalomo švietimo teisių ir pareigų priimančioje šalyje, gali žymiai atsilikti nuo savo bendraamžių kognityvine ir socioemociene raida.

Parengiamasis ugdymas. Kai migrantų kilmės vaikai ir jaunuoliai įtraukiami į švietimo sistemą, jie gali būti ugdomi kitose grupėse nei jų vietos kilmės bendraamžiai. Naujai atvykę mokiniai, kurie pakankamai gerai moka mokomąją kalbą, paprastai yra ugdomi bendrojo ugdymo klasėse kartu su kitais bendraamžiais. Prasčiau mokomąją kalbą kalbantys arba visai jos nemokantys mokiniai paprastai ugdomi parengiamosiose klasėse ar grupėse. Tokios klasės veikia 33 iš 42 analizuotų Europos šalių švietimo sistemų. Šios klasės gali būti sudaromos trimis būdais:

- per daugumą pamokų mokiniai mokosi bendrojo ugdymo klasėse, tačiau per kai kurias pamokas mokosi atskirose grupėse;



- mokiniai didžiąją savo pamokų dalį mokosi atskirose grupėse ir per kai kurias pamokas jungiasi prie bendrojo ugdymo klasių (sporto, dailės ir muzikos pamokas, kur jie gali užmegzti socialinius ryšius ir dalyvauti veikloje turėdami ribotus mokomosios kalbos įgūdžius);

- visas pamokas mokiniai lanko jiems atskirai sudarytose grupėse.

Tačiau per ilgas mokymasis atskirose grupėse gali neigiamai veikti naujai atvykusių migrant mokinių pasiekimus ir socialinę integraciją, todėl 21 švietimo sistemoje (tarp jų ir Lietuvoje) laikas, kurį mokiniai migrantai praleidžia mokydami atskirai, ribojamas iki vienu ar dvejų metų. Tikslinė kalbos ir mokymosi pagalba paprastai trunka ilgiau. Lietuva patenka tarp 13 Europos švietimo sistemų, kuriose parengiamosiose klasėse mokoma ne tik kalbos, bet ir kitų dalykų – matematikos, užsienio kalbų, gamtos mokslų ir kt.

Kas gi yra kultūra? Paprastai ši sąvoka vartojama siaurąja prasme ir apima tik pačias įvairiausias meno rūšis, jų raidą. Plačiąja prasme kultūra – visa tai, kas žmogaus, o ne gamtos sukurta. Skirtingos kultūros pasiūlo skirtingą pasaulėvaizdį, kaip interpretuoti realybę, kaip suvokti mus supantį pasaulį. Tarpkultūrinės kompetencijos ugdymasis iš esmės reiškia mokymąsi pripažinti ir priimti pagrindinius kultūrų skirtumus bei suvokti, kad verbalinis ir neverbalinis elgesys skirtingose kultūrose skiriasi, kad visi skirtumai gerbtini, nors skirtingose kultūrose požiūris į pasaulį ir vertybes gali skirtis. Tai reiškia savo paties vertybių pažinimą ir supratimą. Gyvenant kitoje kultūrinėje aplinkoje išmokstama elgtis kitaip, ir toks elgesys papildo elgesio modelį naujais komunikacijos stiliais. Dar vienas svarbus tarpkultūrinės kompetencijos gebėjimas – patirti situaciją, skirtingą nuo situacijos savo kultūroje. Tai yra pastangos suprasti kitą, žvelgiant jo akimis. Ilgesnį laiką gyvenant kitoje kultūroje kultūriniai skirtumai suvokiami kaip dalis savęs, skirtingos pasaulėžiūros gyvena taikiai greta viena kitos. (1)

Tarpkultūrinei kompetencijai vis daugiau dėmesio skiriama XXI a. švietime. Tarpkultūrinė kompetencija reiškia gebėjimą suprasti kultūrą, įskaitant ir jūsų pačių, ir sėkmingai naudoti šį gebėjimą bendraujant su kitokių kultūrų žmonėmis. Keli pagrindiniai tarpkultūrinio bendravimo įgūdžių elementai, tokie kaip atvirumas, aukšta tolerancija nevienareikšmiškumui, kultūrinė empatija, reikalingi sėkmingai bendrauti tarp pasaulio visuomenių. (2)

Taigi tarpkultūrinė kompetencija skatina pažinti save ir savo kilmę – kad galėtume suprasti kitus, turime pažinti save, žinoti savo šaknis. Daugiakultūroje visuomenėje įvairių



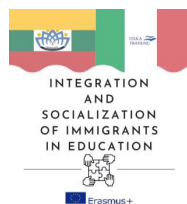
kultūrų sintezė skatina žmogų priimti tai, kas jam svetima ir nepažįstama. Atvirumas kitų kultūrų tradicijoms ir stiprėjantys tarpkultūriniai ryšiai lemia būtinybę žmogaus ugdymo procese įtvirtinti tarpkultūrinio ugdymo paradigmą. (1)

Taigi viena tarpkultūrinio ugdymo paskirčių – padėti žmonėms geriau susiorientuoti kultūros kaitos procesuose, tapti tolerantiškiems kitoms kultūroms, taip pat giliau įsisąmoninti savosios tautinės kultūros prasmę ir aktyviau rūpintis jos išsaugojimu, gebėti priimti naujoves ir jas pritaikyti pagal savąjį kultūros modelį. Tokie kultūros elementai, kaip menas, kalba, papročiai ir kt., yra tik pamatinių kultūros elementų išraiška.

Suprasti kitos kultūrinės kilmės žmones yra sudėtinga, kadangi mes pastebime tik matomus kultūros elementus, bet negalime iškart pamatyti, kas juos suformavo. Dažnai kitų šalių kultūrą suvokiame ribotai – tik tai, ką matome: žmonių aprangą, kalbą, bendravimą, temperamentą, maistą, menus, miesto architektūrą, gamtovaizdį ir pan. Tačiau didžioji dalis kultūros elementų yra nematomi ir nesuvokiami: tėvų vaikų santykiai, šeima, gyvenimo būdas, tradicijos, vertybės ir kt. Nematomi dalykai atsiskleidžia tik tuomet, kai konkrečioje šalyje pagyveni ilgesnį laiką.

Adaptacija – natūralus žmogaus prisitaikymas prie kintančių ar naujų socialinių, ekonominių, gamtinių gyvenimo sąlygų. Vieniems pavyksta lengviau, kitiems –tai ilgas ir sudėtingas procesas. Ypač sudėtingas adaptacijos procesas būna tuomet, kai atvykstama į kitą šalį visiškai tam nepasiruošus, pvz. karo atveju skubiai išvykstama iš šalies net nežinant tiksliai į kokią vietą nuvyks.

Kultūrinis šokas dažnai pasitaikantis reiškinys, išvykus ilgesniam laikui į kitą šalį, ir yra sukeltas nerimo, atsirandantis netekus įprastos aplinkos ir pažįstamų socialinių ryšių. Kultūrinis šokas ištinka visus, tik vieni lengviau jį išgyvena, o kiti – sunkiau. Žmogus, išgyvenantis kultūrinį šoką, gali jausti liūdesį, pyktį, kartais sukylančius be jokios priežasties. Svarbu spręsti problemas su susijusiais žmonėmis ir vengti pagalbos skambučių ir laiškų artimiesiems gimtinėje, nes greičiausiai jie sureaguos, kai problema bus išspręsta. Taip pat gali padėti rašymas (dienoraščio, laiško sau, etc.), nes rašymas padeda suprasti savo mintis. Adaptacijos laikotarpiu rekomenduojama pristatyti savo šalies kultūrą, tradicijas, virtuvę ir pan. naujosios aplinkos asmenims. Adaptacijai ir santykiui su aplinka užmegzti reikia laiko. Labai svarbu reflektuoti



savo patirtį, kalbėtis su panašius išgyvenimus patyrusiais. Vaikai dažniausiai lengviau išgyvena kultūrinį šoką, nes yra labiau atviri naujiems dalykams. Tačiau svarbu ir su jais kalbėtis apie sunkumus mokykloje, kaip jie jaučiasi, kas jiems patinka. Šalyse, turinčiose daug emigrantų integracijos patirties, jau sukurta įstatymų bazė, palaikymo sistemos, mokyklose vaikai gali gauti asmeninį palydėjimą ir dėmesį. (1)

Kiekvienas, kuris buvo kitoje kultūroje ir prie jos prisitaikė, yra išgyvenęs kultūrinį šoką. G. Weaver teigia, kad tie, kurie tvirtina, jog to nepatyrė, tikriausiai neatpažino kultūrinio šoko požymių arba nebuvo adaptavęsi toje kultūroje. Turistai retai patiria kultūrinį šoką, nes jie labai trumpai būna svetimoje kultūroje. Tačiau visi mokiniai, studentai, verslininkai, darbininkai ir kt., kurie privalo iš tikrųjų gyventi naujoje kultūroje, patiria kultūrinį šoką.

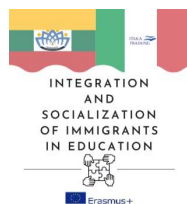
Pirmasis kultūrinio šoko, arba prisitaikymo kitoje kultūroje, teoriją pristatė K. Oberg. Kultūrinį šoką jis apibūdina kaip reiškinių, sukeltą nerimo, atsirandantį individui netekus visų įprastų ir pažįstamų socialinių ryšių. Jis aprašė ir pagrindinius kultūrinio šoko bruožus:

tai praradimo ir netekties (draugų, socialinės padėties, profesijos, nuosavybės) jausmas; išgyvenimas, jog nepažįstamos kultūros nariai „neįsileidžia“ į savo tarpą; skirtingos vertybės; jausmų bei savęs identifikavimo sąmyšis; nuostaba, pyktis, pasibjaurėjimas ir pasipiktinimas susidūrus su kultūriniais skirtumais; bejėgiškumo jausmas nesugebant kovoti su nauja aplinka; papildomų pastangų psichologinei adaptacijai būtinumas.

K. Oberg išskyrė keturias kultūrinio šoko stadijas: medaus mėnuo (pradinė euforija), krizė (praregėjimas), prisitaikymas (atsigavimas) ir dvikultūriškumas (meistriškumas).

Medaus mėnuo (pradinė euforija). Emigrantai, atvykę į kitą šalį, iš pradžių patiria trumpą susižavėjimo ir nuotaikos pakilimo periodą. Šis periodas dažnai yra įvardijamas kaip „turistinis“ arba „medaus mėnesio“ tarpsnis, kadangi atvykėliai dar nėra įtraukti/įsitraukę į kultūrinę terpę.

Krizė (praregėjimas) ištinka bandant prisiderinti prie naujos kultūros. Emigrantai susiduria su realiais sunkumais eidami į mokyklą, bendraudami ir dirbdami su vietiniais, apsipirkdami, naudodamiesi vietiniu transportu. Toks „praregėjimas“ paprastai žymi kultūrinio



šoko pradžią. Atskirti nuo savo aplinkos, savo kalbos, artimų asmenų, jie jaučiasi sutrikę, pradeda abejoti savo sugebėjimais spręsti problemas ir funkcionuoti naujoje aplinkoje. Patiriami pojūčiai kelia pasipiktinimą ir agresyvumą.

Prisitaikymas (atsigavimas). Krizė praeina tuomet, kai pradedama mokytis vietinės kalbos, suvokiami reiškiniai ir įvykiai, vykstantys aplinkui, susipažįstama su tradicijomis ir papročiais. Šį tarpinį K. Oberg vadina „atsigavimo“ faze.

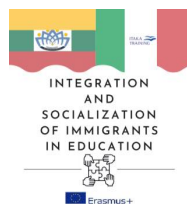
Dvikultūriškumas (meistriškumas). Dauguma atvykusiųjų į kitą kultūrą peržengia šią nemalonią pakopą, kai susiranda naujų draugų ir pradeda jaustis pakankamai patogiai socialinėje ir fizinėje aplinkoje. Jie tobulėja ir vystosi kaip lanksti dvikultūre asmenybė. Ši fazė užbaigia „U“ kreivę, nors emigrantai, kol sugrįš į savo šalį, dar gali patirti kritimo ir pakilimo periodų. Taip pat svarbu prisiminti, kad šios fazės, tik žymiai stipriau, gali atsikartoti grįžus gyventi į gimtinę.(1)

Kas gali trukdyti adaptuotis naujoje kultūroje?

- Užsidarymas savyje;
- Informacijos perteklius/stoka/netiksli informacija;
- Baimė;
- Išankstiniai nusistatymai;
- Neigiama patirtis;
- Bendravimas tik su savo tautybės žmonėmis;
- Vienatvės jausmas;
- Neieškojimas skirtingų išeities būdų;
- Nutylėjimas;
- Nepasitikėjimas savimi;

Kas gali padėti adaptuotis naujoje kultūroje?

- Žmonės, suprantantys tokią situaciją;
- Keli informacijos šaltiniai;
- Vietiniai žmonės, turintys patirties toje aplinkoje;
- Atviras požiūris;
- Išankstinis pasiruošimas, surinkta informacija;



- Drąsa klausti;
- Pasitikėjimas savimi;
- Tikslų turėjimas;
- Paskatinimas;
- Teigiamas aplinkos požiūris;
- Asmeninės savybės: humoro jausmas, pasitikėjimas savimi, gebėjimas orientuotis ir prisitaikyti, komunikabilumas, plati pasaulėžiūra, optimizmas;
- Kito asmens globa, draugystė, bendravimas;
- Panaši kultūra, tradicijos, kalbų grupė;
- Patirties, jausmų reflektavimas;
- Profesionalų pagalba (pedagogų, psichologų, socialinių darbuotojų, jaunimo darbuotojų, etc.);
- Tautinis identitetas ir daugialypės emigrantų tapatybės (1)

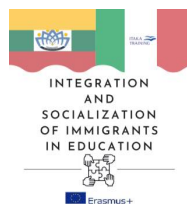
Kalbant apie tautinį identitetą dažnai manoma, jog jo turinys tarsi savaime suprantamas. Tačiau dažniausiai jis yra suprantamas gana skirtingai. R. Grigo nuomone, „tautiškumas labiau išreiškia žmogaus priklausymą dvasinėmis, idėjinėmis ir tęstinėmis vertybėmis grindžiamai bendruomenei“. Tautinį identitetą apibūdina kaip socialumo atmainą, sietiną su kultūra, bendravimu, elgsenos normomis, simboliniais ženklais, mąstymo ypatumais, etnokultūrine, etnoistorine atmintimi ir jos tęstinumu. Vaiko tautinis identitetas nusakomas kaip vaiko santykis su aplinkiniu pasauliu, kitomis tautomis, dvasinis ryšys su įsivaizduojamąja bendruomene. Vaikystėje tautybės negalima pasirinkti. Jos negalima pakeisti. Daugiausia kas galima – emigruoti, tapti kitos valstybės gyventoju, pamiršti savo kalbą ar papročius, tačiau, nepaisant visko, tautybė buvo ir liks tai, kas atsinešama, ir su kuo reikės išeiti iš gyvenimo. Vaikystėje galima nesuvokti savo tautiškumo prasmės ar svarbos, galima neturėti stiprių saitų su savo tauta, bet vis tiek liekama tos tautos atstovais. Tautinio identiteto formavimasis – tęstinis procesas, trunkantis visą asmens gyvenimą, į kurį įsipina vaiko šeimos tradicijos, gimtosios tautos istorinė atmintis bei kultūrinis paveldas, kuriuos vaikas nuo pat mažens perima nuolatinės interakcijos ir socializacijos procese.

Natūralu, kad emigrantams, gimusiems ar ilgą laiką gyvenantiems užsienyje, natūraliai prigyja ir savo tautos, ir kitos šalies tapatybės. Šie asmenys yra abiejų kultūrų atstovai.

Adaptacijos periodas – sudėtingas laikotarpis tiek vaikui, tiek ir suaugusiesiems. Sėkmingas ar nesėkmingas prisitaikymas gali lemti ne tik ugdymo rezultatus, bet ir tolesnius vaiko santykius su aplinka. Grįžtantys namo nenumato arba numato mažus readaptacinius sunkumus tėvynėje, todėl patiria daugiau streso sugrįžę negu nuvykę į kitą šalį. Tikimasi, kad sugrįžęs į gimtąją šalį mokinys pritaps ir greitai adaptuosis savo aplinkoje.

Kultūrinis šokas ir sugrįžimo kultūrinis šokas yra svarbūs veiksniai, sąlygojantys neigiamus grįžusių iš užsienio vaikų išgyvenimus, kurie pasireiškia tokiomis reakcijomis: nerimas, baimė, prarastos šalies ilgesys, noras sugrįžti atgal, kritiškas nusiteikimas savos mokyklos atžvilgiu, komunikacijos sunkumai. Šie išvardinti veiksniai sukelia daugiau neigiamų nei teigiamų išgyvenimų. Teigiami išgyvenimai yra susiję su didesnėmis savirealizacijos, atskirų dalykų (ypač gimtosios kalbos, tikslųjų mokslų) tobulinimo, galimybėmis, taip pat su naujai atsiradusiais socialiniais ryšiais (džiaugsmas dėl naujų draugysčių užsimezgimo, dėl pripažinimo, priėmimo, etc.). Kai nebėra įprastos rutinos, atsiranda naujų domėjimosi sričių, pomėgių, laiko sau, naujų tikslų – tai padeda geriau suprasti, ko nori iš gyvenimo. Be abejo, yra ir patirtis, kurios neįgytum visą laiką gyvendamas toje pačioje vietoje. Be to, labai prasiplečia akiratis, požiūris į pasaulį tampa atviresnis, žmogus yra „daugiau gyvenime matęs“, atviras pasauliui, ne tokių siaurų pažiūrų kaip kiti. Neigiami aspektai tokie, kad, be abejo, adaptacija, nuvykus į kitą šalį kaip ir grįžus namo, yra sunki. Galų gale žmogus gali nebesuprasti, kur nori labiau būti – abi šalys turi ir savų pliusų, ir minusų, žmogus tampa lyg padalintas į dvi dalis, nes pažįsta dvi skirtingas kultūras, turi dvejus namus. Gali būti sunku suvokti savo tapatybę.

Grįžusiems į Lietuvą po ilgesnio gyvenimo užsienyje tenka patirti atvirkštinį kultūrinį šoką. Sugrįžusieji pasikeitė gyvendami kitoje kultūroje, tačiau artimieji to nežino ir dažniausiai nesupranta, nes suvokia, kad čia tas pats žmogus kaip prieš išvykimą. Sugrįžusieji tikisi tam tikros artimos aplinkos žmonių reakcijos, bet, deja, realybė kitokia, nes aplinka nepasikeitė, o grįžusieji nebetelpa į ankstesnius rėmus. Dažnai užsienyje ilgiau pagyvenę asmenys patyrė daug naujų dalykų, įveikė iššūkius, kurie juos sustiprino, subrandino, pervertino savo vertybes ir pan. Sugrįžusiems sunku emociškai grįžti, nes jie grįžta į ankstesnę realybę, kuri dabartinėmis jų



akimis labiau vertinama neigiamai. Tai nauja pradžia kiekvienam grįžusiajam. Svarbu viską gerai iš anksto suplanuoti ir žinoti, kad nusivylimas yra natūrali grįžimo namo būseną.

Vaikai, grįžę iš užsienio į Lietuvą, kiekvienoje mokykloje priimami individualiai pagal vidaus darbo tvarką. Su mokiniu dažniausiai yra bendraujama individualiai siekiant nustatyti jo žinių ir kalbos lygį, nors kalbos lygiui nustatyti nėra bendrųjų nuostatų ar parengtų testų. Į kokią klasę yra integruojamas grįžęs mokinys, priklauso nuo pačios mokyklos. Mokinys susiduria su vidiniais psichologiniais pokyčiais ir jam vėl reikia „mokyti“ būti Lietuvos piliečiu, suvokti tautinį tapatumą, gretinti ir lyginti turimą patirtį, pažintos svetur kultūros prioritetus ir atrasti naujus svarbius dalykus Lietuvoje. Svarbu padėti vaikui integruotis į socialinę sistemą ir gyvenimą, iš kurio jis „iškrito“ ir į kurį turi būti priimtas iš naujo. Tai vaikui sunkus ir sudėtingas kelias, ir didžiausias jo pagalbininkas yra ne mokykla, o individualiai dirbantis pedagogas, asmuo, kuris su juo praleidžia daugiausia laiko. Šiuo atveju pirmiausia svarbu ne tiek pati integracija į švietimo sistemą, kiek įsitraukimas į socialinę kultūrinę savo šalies gyvenimą.

Mokytojai susiduria su begale iššūkių, kuriuos turi įveikti vieni, nes kol kas Lietuvoje nėra realiai įgyvendinama sistema, padedanti vaikams integruotis į naują aplinką, mokyklą, lankyti papildomas lietuvių kalbos pamokas ir pan.

Rekomendacijos pedagogams. Su kiekvienu vaiku reikėtų bendrauti skirtingai. Turėtų būti pagalvota apie individualų darbą ir diferencijavimą. Bendraujant yra labai svarbios ir vaiko individualios savybės: komunikabilumas, nerimastingumo lygis, mąstymo proceso ypatumai, gabumai kalboms – metalingvistinė nuovoka, sociolingvistiniai gebėjimai, artikuliacijos aparato ir foneminės klausos išlavėjimo lygis, gera verbalinė atmintis. Pareiga yra organizuoti tarpkultūrinį ugdymą, todėl mokytojui labai svarbu suprasti jo vaidmenį. [1]

Mokytojas gali daug nuveikti, ugdydamas teigiamą požiūrį į skirtingus žmones, naudodamas paprastus metodus: greitas reagavimas į konfliktines situacijas, pagarbus elgesio (tiek žodinio, tiek neverbalinio) su skirtingais žmonėmis demonstravimas, vaiko baimės suvokimas, galimybė bendrauti su skirtingais žmonėmis.

Svarbu pažymėti, kad tarpkultūrinė kompetencijos išugdymas yra nevienkartinis procesas, bet interaktyvus vystymasis, reikalaujantis tiek gebėjimo pabrėžti bendruosius žmogaus gyvenimo aspektus, tiek norą išspręsti konfliktus, kylančius dėl skirtingų žmonių



kultūrinio pagrindo. Galima teigti, kad asmeninė tarpkultūrinė kompetencija yra tarpasmeninių gebėjimų ugdymo rezultatas, kurį sukelia tokios priežastys: motyvacija veiksmingai bendrauti su kitokia kultūra; pasirengimas išmokyti veiksmingai bendrauti reikalingų įgūdžių; gebėjimas panaudoti šias žinias. Migrantams ir pabėgėliams taip pat būtina tarpkultūrinė kompetencija integracijai į visuomenę. [2]

Tarpkultūrinė kompetencija – tiek vaikų, tiek suaugusiųjų – gali būti ugdoma pasitelkiant įvairius metodus. Žemiau pateikiami keli iš jų.



9.2. Metodas. „Domino“ (10 – 15 min.)

Kam skirta?

Vaikams, jaunimui, su vaikais ir jaunimu dirbantiems asmenims.

Kodėl svarbu?

Šis metodas skatina fizinį bendravimą; padeda žmonėms pažinti vieni kitus; padeda suprasti, kad grupėje esama skirtumų tarp individų ir dalykų, kurie laikomi bendrais.

Siekiamas rezultatas.

Gebėjimas suprasti ir priimti asmenų skirtumus yra svarbus žingsnis ugdant tarpkultūrinę kompetenciją; bendrumo jausmo tarp dalyvių sukūrimas; mikroklimate grupėje pagerėjimas.

Priemonės ir pasiruošimas. Nereikia jokių ypatingų medžiagų; galimų dalyvių savybių sąrašas, jeigu dalyviai negalės sugalvoti patys; didelė erdvė; neribotas dalyvių skaičius.

Eiga.

1. Pradėti trumpu pokalbiu „Ar žinote, kas yra domino? Pažaiskime domino su savo kūnais.“
2. Paprašykite vieno grupės dalyvio sugalvoti asmenines savybes, kurias pasakytų visai grupei. Pavyzdžiui: „Mano kairė pusė – mergina, o dešinė – du broliai.“
3. Tuomet pakvieskite ką nors iš grupės, kuris atitinka kurią nors vieną iš šių dviejų charakteristikų, ir tuomet pakviestasis turi pasakyti kokią nors savybę vienai iš laisvų pusių. Pavyzdžiui: „Mano kairė pusė – mergina, o dešinė – rudos akys.“
4. Pasistenkite, kad visi grupės nariai eitų paeiliui, kad pabaigoje susiformuotų ratas, kuriame kiekvienas yra su kuo nors susilietęs.
5. Jeigu pasakytos savybės niekas neturi ir domino kauliuko neatitinka, paprašykite žaidėjų pasakyti kitą savybę, kad grandinė būtų tęsiama.

Apibendrinimas.

Patarimai vadovui. Aukščiau pateiktos savybės yra tik pavyzdžiai. Žmogus gali pradėti pasakydamas bet kokią savybę – nesvarbu, ar ji matoma, ar nematoma. Svarbu tai, kad grupės nariai iš tikrųjų sukurtų fizinį kontaktą – tai sustiprina bendrumo jausmą. Būdas, kuriuo kuriamas kontaktas, gali būti galvos lietimasis, vienu su kitais apsikabinimas, pėdų sudėjimas kartu ir pan. Jeigu siūlomos savybės kartojasi, galite paskatinti dalyvius sugalvoti kitokių. Geriausia, kai



savybės yra sudėtingesnės. Jūs galėtumėte paskatinti grupę sakyti matomas savybes (drabužių arba plaukų spalva), nematomas ar asmenines (pomėgiai, mėgstamiausias valgis, daina, kurią labiausiai mėgsta dainuoti duše, ir t. t.) ar kitas savybes, susijusias su tema. Šis žaidimas turėtų būti žaidžiamas tokiu greičiu, kad žmonėms neatsibostų laukti. Rato sudarymas stiprina bendrumo jausmą. Galima sugalvoti ir kitokių žaidimo formų.

„Domino“ parodo, kad žmogus yra daug daugiau, nei pastebime iš pirmo žvilgsnio. Vis dėlto kai išvystame žmogų, pirmiausia apie jį sprendžiame remdamiesi tuo, ką matome.

Klausimai refleksijai:

1. Ką nauja patyrėte, sužinojote, pastebėjote žaisdami „Domino“? Apie save? Kitus?
2. Koks yra fizinio kontakto vaidmuo?
3. Kokios savybės pasirodė netikėčiausias? Keisčiausias? Įdomiausias?
4. Kaip jautėtės šio žaidimo metu? Gal ko nors vengėte? [3]



9.3. Metodas „Vaidmenų žaidimas“ (apie 40 min.)

Kam skirta?

Vaikams, jaunimui, su vaikais ir jaunimu dirbantiems asmenims.

Kodėl svarbu?

Vaidmenų žaidimai yra labai efektyvus būdas, didinantis dalyvių informuotumą apie komunikacijos kanalus ir skatinantis praktikuoti verbalinį, paraverbalinį ar neverbalinį bendravimą tarpkultūriniame kontekste. Vaidmenų žaidimai taip pat padeda mokiniams atpažinti ir stebėti kitų kultūrų bruožus, kurie kitu atveju nebūtų prieinami. Vaidmenų žaidimai suteikia mokiniams galimybę praktikuoti realias situacijas.

Siekiamas rezultatas

Gebėjimas atpažinti ir stebėti kitų kultūrų bruožus; įgyjama patirtis, kaip reaguoti nepažįstamoje tarpkultūrinėje aplinkoje.

Priemonės ir pasiruošimas

Vaidmenų kortelės ir spalvotos juostelės (raudonos, mėlynos, baltos); didelė erdvė; neribotas dalyvių skaičius.

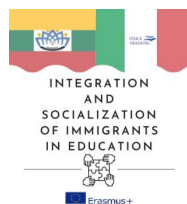
Eiga

1. Mokytojas (ar vedėjas) pristato situaciją: besimokantieji yra vakarėlio ar susitikimo dalyviai ir stebėtojai. Visi dalyviai gauna vaidmenų korteles ir spalvotas juosteles pagal šalį, kuriai atstovauja (raudoną, mėlyną arba baltą). Stebėtojai kortelių negauna.

2. Dalyviai turi nešioti juosteles kaip kaklaraiščius žaidimo metu ir po jo. Jie turi susitikti ir pasikalbėti su kuo daugiau žmonių.

3. Dalyviai atvyksta iš trijų skirtingų šalių: Raudonija (šios šalies žmonės mėgsta kalbėti su užsieniečiais, bet nemėgsta, kai juos liečia nepažįstami žmonės. Visada vengia akių kontakto. Valgo šaukštu.); Mėlynija (šios šalies žmonės švelniai laiko vienas kito rankas, kai kalba. Valgo rankomis. Vengia žmonių iš Baltosios šalies); Baltoji šalis (šios šalies gyventojams patinka susitikti ir bendrauti su žmonėmis. Jie yra entuziastingi ir daug gestikuliuoja. Sutikę ką nors, paliečia ausų spenelius ir šiek tiek pasilenkia, kad mandagiai pasisveikintų. Valgo lazdelėmis.)

4. Kiekvienas dalyvis pagal gautą spalvą atlieka savo vaidmenį. Maždaug po 8–12 minučių dalyvių paprašoma susėsti į grupes po 4–5. Kiekvienoje grupėje turi būti žmonių iš



kiekvienos šalies ir vienas ar du stebėtojai. Dalyviai gauna klausimus diskusijai, atsako į juos ir aptaria problemas. Atsakymai ir išvados pristatomi kitoms grupėms (dėmesys sutelkiamas į tarpkultūrinius nesusipratimus tarp skirtingų kultūrų žmonių; dalijamasi panašia asmenine patirtimi).

Apibendrinimas.

Refleksijaipateikiami klausimai:

1. Ką sužinojote apie tris skirtingas kultūras?
2. Koks yra fizinio kontakto vaidmuo?
3. Kas sukėlė (ar galėjo sukelti) konfliktus? Kaip jų vengėte ar juos sprendėte?
4. Ar yra kokių nors panašumų tarp jūsų kultūros ir kurios nors iš šių trijų kultūrų? Kokie yra skirtumai?
5. Kuri kultūra pasirodė pati keisčiausia?
6. Ką dar norėtumėte sužinoti apie šias kultūras?
7. Kaip jautėtės dalyvaudami žaidime?
8. Ką pastebėjote stebėdami vaidmenų žaidimą? [4]



9.4. Metodas „Pabėgėlis“ (apie 60 min.)

Kam skirta?

9–12 klasių mokiniams, jaunimui, pedagogams, su jaunimu dirbantiems asmenims.

Kodėl svarbu?

Gilinantis į pabėgėlių temą, svarbu įsivardinti, ką mes iš tikrųjų žinome apie problemas, kurios privertė žmogų palikti savo šalį, šeimą, namus, darbą ir gyventi šalyje, kur jis yra nepageidaujamas; pajaučiame empatiją žmonėms, palikusiems savo gyvenamąsias vietas; įsivertiname stereotipus, išankstines nuostatas ir baimes užsieniečių atžvilgiu.

Siekiamas rezultatas.

1. Suprasti aplinkybes, į kurias patenka pabėgėliai ir imigrantai.
2. Sužinoti problemas, kurias jie patiria gimtosiose šalyse.
3. Didinti empatiją pabėgėlių ir imigrantų atžvilgiu.
4. Pažvelgti į atskirties, integracijos problemas, išsiaiškinti, kaip suvokiame kitus žmones ir šalis.

Priemonės ir pasiruošimas

Lenta pastaboms ir rašikliai.

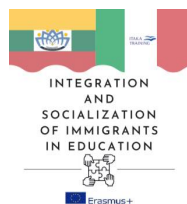
Žaidimo vadovas turėtų žinoti priežastis, priverčiančias žmones emigruoti ar prašyti prieglobsčio. (Pabėgėlio ar imigranto vardas ir kilmė turėtų būti pritaikyti prie situacijos.)

Eiga

1. Garsiai perskaitykite arba siųskite ratu tokią istoriją: „Miriam yra pabėgėlė, gyvenanti mūsų mieste. Ji atvyko prieš du mėnesius iš savo šalies, kur jos gyvybei grėsė pavojus dėl ekonominių aplinkybių (ar politinių įsitikinimų).“

2. Paprašykite dalyvių susiskirstyti į grupes po keturis ar šešis asmenis ir parašyti trumpą pasakojimą ar laikraščio straipsnį apie tai, kas privertė Miriamą palikti savo šalį ir koks buvo jos gyvenimas toje šalyje. Pamąstykite:

- Kaip atrodo Miriamos gyvenimas čia?
- Su kokiais sunkumais ji susiduria?
- Kaip ji mokosi kalbos?
- Ar gali dirbti ir kokį darbą?



- Ar manote, kad jai dabar lengva?
- Ką ji galvoja apie mus?
- Kaip manote, ką Miriama turėjo padaryti, kad patektų į mūsų miestą?
- Kaip ji keliavo?
- Iš kur gavo pinigų kelionei?
- Kokios buvo juridinės procedūros?
- Ką ji paliko savo šalyje?

3. Kiekvienos grupės paprašykite pristatyti savo pasakojimą arba atsakymus į klausimus, užrašykite pagrindines kiekvienos grupės mintis ant lentos ar antpopieriaus lapo.

Apibendrinimas

Pradėkite diskusiją pakviesdami grupes apmąstyti kitų išvadas, paklauskite, kurios prielaidos buvo „realios“ arba „nerealios“. Jei diskusija nevyksta, galite užduoti tokius klausimus: „Ar manote, kad tai sąžininga?“; „Ar pažįstate ką nors, kas turėjo panašią patirtį?“; „Ar galite įsivaizduoti, kad tai kada nors nutiktų jums?“.

Užbaikite diskusiją pakviesdami grupę pamąstyti, kaip jie gali padėti pabėgėliams ir migrantams savo mieste. Kokios pagalbos jiems reikia integruojantis į naująją bendruomenę. Naujienu rašymą grupės galėtų pakeisti suvaidindamos trumpą vaidinimą apie Miriamos išvykimą iš savo šalies ir atvykimą į jų miestą.

Labai svarbu gerai išmanyti situaciją ir nuolat sekti informaciją. Būdamas žaidimo vedėjas, galite būti paprašytas pateikti faktų apie pabėgėlius ir imigrantus jūsų šalyje ar mieste. Tokiu atveju būtų naudinga pateikti skaičių, grafikų ar lentelių, susijusių su pabėgėliais skirtingose šalyse.[3]

9.5. Metodas. „Istorijų ratas“ (apie 90 min.)

Kam skirta?

9–12 klasių mokiniams, jaunimui, pedagogams, su jaunimu dirbantiems asmenims.

Kodėl svarbu?

UNESCO sukurtas istorijų rato metodas yra moderniausias pritaikomas ir praktiškas metodas, kuris gali būti naudojamas įvairiuose kontekstuose ir situacijose visame pasaulyje ugdant asmenų tarpkultūrinės kompetencijas ir mažinant atskirtį. Šis metodas nagrinėja pagrindinius tarpkultūrinės kompetencijos ugdymo elementus, tokius *kaip pagarba, klausymasis, smalsumas, savęs ir kitų suvokimas, refleksija, dalijimasis, empatija ir santykio kūrimas.*

Siekiamas rezultatas

Tarpkultūrinės kompetencijos ugdymas, skatinant dalyvius įsiklausyti, rodyti pagarbą ir megzti ryšius.

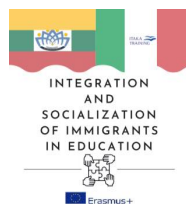
Priemonės ir pasiruošimas.

Erdvė veiklai. Kitų priemonių nereikia.

Dalyvių skaičius gali labai skirtis, pagrindinė veikla vyksta mažose 3–5 žmonių grupėse. Jos turi būti kuo įvairesnės amžiaus, lyties, kilmės požiūriais, visi dalyviai turi gebėti kalbėti ir suprasti tą pačią kalbą. Dalyviai privalo būti tose pačiose mažose grupėse iki pabaigos, nes tai sukurs pasitikėjimo, konfidencialumo ir saugumo atmosferą. Konfidencialumas ir pagarba yra pagrindiniai veiklos principai.

Eiga

1. Dalijamasi mažiausiai dviem istorijomis: pirmasis ratas yra „susipažinimo“, o antrasis – asmeninės patirties, skirtostarpkultūrinių kompetencijų ugdymui, kūrimas.
2. Kiekviename rate pateikiamas tik vienas klausimas, į kurį dalyviai atsako, o kiti rate klausosi, kad suprastų (ne atsakytų ar vertintų).
3. Pirmasis „susipažinimo“ ratas padeda dalyviams susipažinti vieni su kitais, sukurti pasitikėjimą ir jaustis patogiai dalijantis tarpkultūriniu požiūriu (atskleidžiant kažką apie savo kilmę; klausimas, skatinantis kalbėjimą, sutelkiamas į malonias temas, tokias kaip maistas, atostogos ir pan.).



4. Rato vedantysis užduoda tik vieną klausimą, jis pateikia atsakymą kaip pavyzdį, kad padėtų dalyviams suprasti, ko iš jų tikimasi šiame dalijimosi procese. Klausimų pavyzdžiai: koks jūsų vardas ir kokia vardo istorija (Ką jis reiškia? Kaip atsirado šis vardas?). Kokia jūsų mėgstamiausia šventė ir kodėl ji jums patinka?

5. Antrajame „tarpkultūrinės kompetencijos“ rate dėmesys sutelkiamas į vieną klausimą, pavyzdžiui: kokį įsimintiną kultūrinį nesusipratimą patyrėte ir ko iš jo išmokote? Koks jūsų ankstyviausias prisiminimas apie skirtumus (kai pirmą kartą sužinojote ar supratote, kad esate kitokie nei kiti)? Tarpkultūrinis klausimas skatina dalyvius dalytis ir apmąstyti savo patirtį su įvairiais žmonėmis, kad suvoktų ją iš skirtingų perspektyvų.

6. Prisiminimai. Pasidaliję antrojo rato istorijomis/patirtimi, dalyviai įsitraukia į prisiminimus, reaguodami į išgirstas istorijas. Dalyviai turi greitai, per 15 sekundžių ar trumpiau, pasidalinti įsimintiniausiais antrojo rato metu išgirstų istorijų momentais. Grupė pradeda nuo asmens, kuris pirmas dalijosi savo istorija antrajame ture. Visi grupės nariai papasakoja labiausiai įsimintiną jo istorijos fragmentą. Tada pereinama prie antro dalyvio. Visi vėl dalijasi labiausiai jiems įstrigusiais jo istorijos momentais ir t. t. Tai gana dinamiška veikla, neperauganti į diskusiją. Tai labai svarbi istorijų rato patirties dalis, rodanti pagarbą bei įsiklausymą į kiekvieną žmogų.

7. Kai kiekvienas asmuo dalijasi savo istorija, kiti grupės nariai turi klausytis, kad suprastų; jie jokia būdu neturi pertraukti kalbančiojo (komentuoti ar klausti), kol visos istorijos nėra papasakotos. Taisyklės „Nepertraukti“ privalumas dvejetainis: demonstruoti pagarbą kalbančiajam ir priversti atidžiau klausytis, kuo dalijamasi, būti atviriems, ieškoti prasmų tame, ką girdi, o ne klausytis įprastu būdu, kai klausantis ruošiamasi atsakyti, kritikuoti ir pan.

Apibendrinimas

Klausimas yra raktas ugdant tarpkultūrinę kompetenciją ir naudojamas paskatinti dalytis asmenine patirtimi. Metodas veikia maksimaliai, kai, pasidalijus patirtimi, vyksta išsamus aptarimas, tolesnė diskusija. Apibendrinimas yra neatsiejama istorijų rato dalis, ir yra labai svarbi tarpkultūrinės kompetencijos ugdymui (nesreikia atsitraukti, apmąstyti procesą ir suprasti, ko iš jo išmokta). Iš pradžių apibendrinimas gali vykti mažose grupėse, o vėliau bendroje didelėje grupėje.[4]



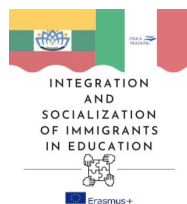
Klausimai dalyviams pateikiami dalomojoje medžiagoje. Galimi tokie klausimai, skatinantys diskusiją:

1. Kas jums įsiminė iš to, ką išgirdote?
2. Kas jus nustebino?
3. Kas jums kėlė iššūkių išgirstuose pasakojimuose?
4. Ką per šią patirtį sužinojote apie save?
5. Kokias bendras temas išgirdote pasakojimuose?
6. Ką norėtumėte tyrinėti toliau išgirdę šias istorijas?



Literatūros sąrašas:

1. Tautinis identitetas ir tarpkultūrinio ugdymo iššūkiai. [Žiūrėta 2022-10-29]. Prieiga per:<https://sodas.ugdome.lt/metodiniai-dokumentai/perziura/3113>
2. Mokytojų atsakomybė daugiakultūroje aplinkoje. [Žiūrėta 2022-10-29]. Prieiga per:<https://ihaverights.pixel online.org/files/guidelines/02/Guideline LT.pdf>
3. Metodinis rinkinys. Informalaus tarpkultūrinio ugdymo idėjos, ištekliai, metodai ir užsiėmimai darbui su jaunais ir suaugusiais žmonėmis. [Žiūrėta 2022-10-29]. Prieiga per:<https://visiskirtingivisilygus.lt/wp-content/uploads/2011/10/Lygas.pdf>
4. Praktiniai įvairių metodų taikymo pratimai. [Žiūrėta 2022-10-29]. Prieiga per:https://increase.grant.umfiasi.ro/wpcontent/uploads/2022/02/IO3.A2_ICCTrainingprogramme LT-42-64.pdf
5. Garšvė L. Skirtingų kultūrų vaikų adaptavimas klasėje: tarpkultūrinis suvokimas hermeneutiniu požiūriu. [Žiūrėta 2022-10-29]. Prieiga per:<https://epublications.vu.lt/object/elaba:6102788/>



Išvados

Ši metodologija yra skirta formaliojo ir neformaliojo ugdymo pedagogams ir su jaunuimu dirbantiems asmenims, ja siekiama padėti ir pateikti praktines užduotis visiems, kurie darbuojasi migrantų vaikų ir jaunuolių integracijos ir socializacijos srityje. Metodologija skirta tiek didmiesčiuose, tiek nutolusiose kaimo vietovėse su vaikais ir jaunuimu dirbantiems asmenims.

Ignalinos rajono švietimo pagalbos tarnybos (Lietuva) ir „Itaka Training“ (Italija) bendradarbiavimo metu buvo dalinamasi patirtimi, projekto dalyviai yra iš įvairių sričių – savivaldybės švietimo ir kultūros skyriaus, švietimo pagalbos tarnybos, formaliojo ir neformaliojo ugdymo pedagogai, su jaunuimu dirbantys asmenys.

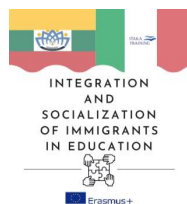
Šis projektas bus naudingas su jaunuimu dirbantiems asmenims ir jų organizacijoms kasdieniniame darbe, nes parengta metodologija įgalins su jaunuimu dirbančius asmenis ir pedagogus kompetentingai dirbti su vaikais, kurie priklauso socialinėms mažumoms (įskaitant imigrantų šeimas ir jų vaikus) formaliajame ir neformaliajame ugdyme.

Planuojamas rezultatas – tai asmenų įgytos žinios, gebėjimai ir įgūdžiai, kuriuos jie pritaikys savo profesinėje veikloje, gerindami vaikų ir jų pačių emocinę savijautą darbe. Pasitelkus įtraukijį ugdymą, siekiama sudaryti sąlygas visiems vaikams kartu ugdytis, skirti dėmesį kiekvienam vaikui, mokyklai, kurioje būtų gera visiems. Siekis – stiprinti pasitikėjimą skirtingų šalių žmonėmis ir motyvuoti juos išnaudoti visas savo galimybes.

Ši metodologija sudaryta ir parengta taip, kad ja būtų lengva naudotis devyniose teminėse srityse, pateikiami metodai ir jų pavyzdžiai, kuriuose nurodyta, kam skiriama, kodėl svarbu, koks yra siekiamas rezultatas, kokios reikalingos priemonės ir pasiruošimas bei pati metodo eiga.

Norint sėkmingai integruoti į šalį atvykusius migrantų vaikus ir jaunuolius formaliajame ir neformaliajame ugdyme reikia žinoti, kaip atpažinti specifinius šių vaikų baimių, nerimo ar streso požymius, stiprinti jų kalbinius įgūdžius, talentus, padėti lengviau integruotis su jų bendraamžiais ir skatinti socializuotis bei gyventi pilnavertį gyvenimą.

Reikėtų pažymėti, kad naudotojų ir metodologijos kūrėjų patirtys gali būti skirtingos. Svarbu nepamiršti, kad kiekviena bendruomenė (priklausomai nuo šalies, kaimo ar miesto vietovėse) geriausiai žino savo poreikius ir problemas. Pateiktos metodikos gali būti naudojamos taip, kaip yra pateiktos ar būti papildomos pagal individualius poreikius.



Kūrybiškų, reflektyvių ir žaismingų metodikų naudojimas yra svarbus migrantų ar iš užsienio grįžusių vaikų ir jaunimo integracijai ir socializacijai, siekiant juos įtraukti į bendras veiklas, taip mokant juos naujos ar mažai pažįstamos kalbos.

Aptarti moduliai leidžia edukatoriams patiems pasirinkti teminį turinį, metodus ir medžiagą, kuri, jų manymu, yra tinkamiausia ar naudingiausia atsižvelgiant į kitataučių kalbos lygius.

Elektroninis knygos variantas bus nuolat papildomas ir tobulinamas, dėl turinio pildymo prašome rašyti šiuo el. paštu irspt@ignet.lt .





21 iliustracija. Metodologijos kūrėjai. Lamezija Termè, Italija.

Rengėjai:

Rima Cibulskienė, Ignalinos rajono švietimo pagalbos tarnybos direktorė.

Miriam Cuccu, Filosofijos mokslų doktorantūros studentė (angl. PhD).

Amelia Fiorillo, Itaka training projektų vadovė.

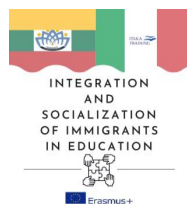
Marta Erminia Floro, Moro Lamanna valstybinė vidurinė mokykla ir Alessandro Volta valstybinė vidurinė mokykla fortepijono klasės mokytoja.

Veronika Gibler, Ignalinos Česlovo Kudabos gimnazijos specialioji pedagogė, logopedė metodininkė.

Gintaras Gruodis, Ignalinos rajono Vidiškių gimnazijos fizinio ugdymo mokytojas metodininkas.

Gražina Mackonienė, Ignalinos rajono savivaldybės administracijos švietimo ir kultūros skyriaus vedėja.

Anastasija Martynova, Ignalinos rajono švietimo pagalbos tarnybos metodininkė.



Antonietta Maruca, Priėmimo ir integravimo sistema (it. k. S.A.I. - Sistema di Accoglienza e Integrazione) „SAI Terre Sorelle”, socialinė darbuotoja.

Jurgita Raketienė, Ignalinos rajono Vidiškių gimnazijos vokiečių kalbos vyr. mokytoja, anglų k. mokytoja metodininkė.

Rokas Rožickas, VŠĮ „Noriu mokytis“ direktorius. Mykolo Romerio universitetas lektorius.

Nicole Sacco, Ribotos atsakomybės kooperatinė bendrovė Midia S.C.R.L. (it. k. S. C. R. L. – Societa cooperative a responsabilita limitata) projektų konsultantė.

Skaistė Šerėnaitė, Ignalinos Česlovo Kudabos gimnazija / Ignalinos atvira jaunimo erdvė jaunimo užimtumo specialistė.

Živilė Šišovienė, Ignalinos „Šaltinėlio” mokyklos ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo mokytoja metodininkė.

Daniele Trevisan, Kairos Europe direktorius.

Nijolė Trinkūnienė, Ignalinos rajono švietimo ir sporto paslaugų centro dailės studijos vadovė, neformaliojo vaikų švietimo mokytoja ekspertė.

Viršelio iliustracijos autorius Aivaras Cibulskas, Ignalinos rajono švietimo ir sporto paslaugų centro dailės studija.

Teksto redaktorė Gražina Mackonienė.

