

Kunigaikščių keliais:

istorija žaidžiant ir judant Vilniaus širdyje

Pamokos planas

Pamokos tikslas: Skatinti mokinių domėjimąsi istorija per aktyvų, kūrybišką ir patyriminį mokymąsi miesto erdvėse.

Vieta- (1) Mindaugo paminklas – (2) Gedimino paminklas - (3)Valdovų rūmai – (4) Gedimino kalno papėdė – (5) Vytauto Didžiojo paminklas – (6) Kopimas į Gedimino kalną.

Trukmė- 90 min.

Pamokos eiga:

1. MINDAUGO PAMINKLAS – PAMOKOS ĮŽANGA

Įžanga (2 min.)

Mokytojas pristato temą ir paaiškina, kad mokiniai judėdami po Vilniaus svarbias vietas ir susipažins su Lietuvos valdovais bei miesto sukūrimo istorija.

Pažintinė užduotis ir fizinė užduotis (15 min.)

Pažintinė užduotis

- Pokalbis apie karalių Mindaugą – kodėl jis svarbus Lietuvos ir Vilniaus istorijai. Mokytojas užduodamas klausimus pasakoja apie karalių Mindaugą.

Kas žino, kuo garsus Mindaugas? Kodėl jam pastatytas paminklas?

Tikslas- pradėti pamoką svarbiausiu Lietuvos valdovu, įžiebtį smalsumą.

- **Fizinė užduotis:**

Žaidimas: „Sostų bėgimas“ (vaikai paeiliui bėga aplink Mindaugo paminklą arba aplink suoliuką ir išgirdę signalą „atsisėda į sostą“ – (popieriniais žymekliais pažymėtos vietos, ar vieta).

2. GEDIMINO PAMINKLAS – LEGENDA IR JUDRUS ŽAIDIMAS (15 min)

Pažintinė dalis:

- *Kokia legenda apie Gediminą ir jo susapnuotą sapną? Ką sapne pamatė kunigaikštis Gediminas? Ką Gediminui pasakė žynys Lizdeika? Ką simbolizuoja vilkas? Kodėl Lizdeikos žodžiai pakeitė Lietuvos istoriją? Kodėl ši istorija tokia svarbi Vilniui?*

Fizinė užduotis:

- **Žaidimas „Vilkų medžiotojas“**

Vaikai pasiskirsto vaidmenimis: „medžiotojas“ (Gediminas) ir „vilkai“. Medžiotojas gaudo vilkus – su kamuoliu arba be jo. Vilkai bėga nuo medžiotojo, stengdamiesi nepakliūti. Žaidimą galima pajavairinti įtraukiant daugiau medžiotojų ar papildomas taisykles, pvz., „laisvinimo“ momentą, kai laisvas vilkas gali išgelbėti pagautą draugą.

- **Mini refleksija:** *Ar tu kada nors sapnavai ką nors, kas paskatino tave veikti?*

3. VALDOVŲ RŪMŲ KIEMELIS (15 min)

Pažintinė užduotis:

- *Kas galėjo gyventi Valdovų rūmuose? Kokie svarbūs įvykiai galėjo vykti šiuose rūmuose?*
- *Į ką panašus rūmų kiemas? Kokios formos langai? Kokios spalvos akmenys grindinyje? Ar matai kur nors herbus, ornamentus ar kokius nors pasikartojančius simbolius?*

Fizinė užduotis:

Žaidimas: „Sargybiniai ir dvaras“

Vaikai pasiskirsto į „dvaro gyventojus“ ir „sargybinius“. Dvaro gyventojai laisvai juda po erdvę – vaikšto, šoka, šokinėja, grožisi rūmais. Kai pasirodo sargybiniai, dvaro gyventojai turi sustingti. Sargybiniai stebi, ar visi laikosi taisyklių – jei kažkas pajuda, tas žaidėjas tampa sargybinium.

Mini refleksija: *Ką čia veiktum, jei būtum valdovas/valdovė?*

4. GEDIMINO KALNO PAPĖDĖ (10min)

Pažintinė dalis:

Gedimino kalnas – viena svarbiausių istorinių Vilniaus vietų. Pasak legendos, čia Gediminas susapnavo garsųjį sapną apie geležinį vilką, kuris pranašavo miesto įkūrimą. Ši vieta simbolizuoja Vilniaus pradžią. Ant kalno viršaus stovi Gedimino pilies bokštas – tai miesto simbolis, matomas iš toli. Prieš šimtus metų čia stovėjo medinė pilis. Kalnas nuo seno buvo gynybinė vieta – iš čia buvo stebimas visas miestas. Bokšte dabar įrengtas muziejus, o nuo viršaus atsiveria graži Vilniaus panorama.

Fizinė užduotis:

Žaidimas: „Gedimino sapnas“

Vaikai pasiskirsto vaidmenimis: „Kunigaikštis Gediminas“, „medžiai“, „krūmai“, „paukščiai“, „kunigaikščio sargyba“ ir „žynys Lizdeika“. Kiekvienas sugalvoja judesius pagal savo vaidmenį ir juda kol išgirsta signalą (pvz., švilpuką ar plojimą). Po signalo visi pasikeičia vaidmenimis ir sugalvoja naujus judesius pagal vaidmenį.

5. VYTAUTO DIDŽIOJO SKULPTŪRA (15 min)

Pažintinė užduotis:

Mokytojas pasakoja apie Vytautą Didįjį, užduoda klausimus.

Kas buvo Vytautas Didysis? Kuo jis garsus? Kokius mūšius laimėjo? Kuo jis skyrėsi nuo Gedimino ar Mindaugo?

Fizinė užduotis:

Estafetė: „Greiti pasiuntiniai“

Vaikai pasiskirsto į dvi komandas, sustoja vorele ir varžosi perduodami „laiškus“ (sulenktus lapelius arba vokus), įsikūnydami į pasiuntinius Vytauto laikais.

6. KOPIMAS Į GEDIMINO KALNĄ (15min)

Pažintinė ir fizinė dalis:

- *Kopdami į kalną stebime aplinką. Diskutuojuame kaip eiti lengviau lygiu takeliu ar į kalną? Kodėl Gedimino laikais buvo pasirinkta statyti pilį ant tokio aukšto kalno?*

Užkopus ant kalno, atliekami kvėpavimo pratimai, rankų mostai aukštyn, žemyn.

Stebime Vilniaus vaizdus.

- *Ką galima pamatyti nuo Gedimino kalno viršaus? Kokios Vilniaus vietos matosi? Kokius pastatus matote? Kokie Vilniaus objektai ar vietos jums yra įdomiausios?*

6. REFLEKSIJA IR APTARIMAS (5 min)

- *Kaip jautiesi atlikęs aktyvias užduotis mieste? Koks judrus žaidimas tau buvo pats smagiausias ir kodėl?*
- *Kokioje Vilniaus vietoje dar norėtum dalyvauti fizinio ugdymo pamokoje?*

- *Ką naujo sužinojai apie kunigaikščius, Vilniaus istoriją ir svarbiausius įvykius? Kuri šiandien vieta tau buvo įdomiausia ir kodėl?*