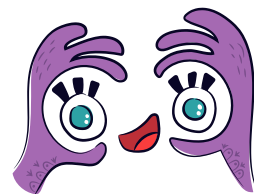


Gyvūno akimis



Tikslas: Padėti mokiniams pažinti gamtinę aplinką, skatinti vaizduotę ir ugdyti gebėjimą pažvelgti į pasaulį iš skirtingų perspektyvų – gyvūno akimis.

Pamokos trukmė: 45 minutės

Vieta: Lauko erdvė

Klasė: 3–4 klasės mokiniai

Maksimalus dalyvių skaičius: iki 30 mokinių

Metodai:

1. Stebėjimas gamtoje
2. Vaizduotės žaidimas „Pavirstu gyvūnu“
3. Kūrybinis pasakojimas ir piešimas
4. Darbas grupėmis
5. Judrieji žaidimai

Reikalingos priemonės:

- Užduočių lapai
- Spalvoti pieštukai ar kreidelės
- Padidinamieji stiklai (jei įmanoma)
- Kilimėliai ar pledukai sėdėjimui ant žolės
- Laikrodis arba laikmačiai grupiniams etapams

Tema / skyrius dalyko programoje:

Kuo gyvūnai panašūs į žmones, kuo skiriasi? Kodėl kartais susiduriama su baime gyvūnams? Mokosi prisiimti atsakomybę už naminius gyvūnus. Apmąsto savo biologinį artumą gyvūnui ir galimą gyvūno baimę. Kelia klausimą, kada gyvūnams reikalinga žmogaus pagalba. Mokosi padėti gyvūnams artimiausioje aplinkoje. Kodėl lietuvių tautosakoje lapė vaizduojama kaip gudri melagė, o vilkas – kvailokas? Kokias dar moralines savybes priskiria gyvūnams mūsų tautosaka?

Etika - Santykis su pasauliu. Aš–Tai (D)

D2. Aš ir gyvūnija.

Klasių koncentrai	Slenkstinis lygis	Patenkinamas lygis	Pagrindinis lygis	Aukštesnysis lygis
3–4 klasių koncentras	Papasakoja, už kokį naminių gyvūną teko prisiimti atsakomybę, kaip juo rūpinasi. Jei naminio gyvūno neturi, už kokį gyvūną norėtų prisiimti atsakomybę ir kaip reikėtų juo pasirūpinti (D2.1).	Analizuoja, kuo žmogus yra panašus į gyvūną ir kuo skiriasi. Tyrinėja, kodėl kartais žmonės bijo gyvūnų ir kaip galima šios baimės išvengti. Kelia klausimus, ar visada gyvūnams reikalinga žmogaus pagalba (D2.2).	Išvardija žmogaus ir gyvūno panašumus bei skirtumus. Pateikia 2–3 pavyzdžius, kada gyvūnams reikalinga žmogaus pagalba. Pasiūlo 2–3 būdus, kurie padėtų atsikratyti gyvūnų baimės (D2.3).	Pateikia atsakingo elgesio su naminiais gyvūnais 2–3 pavyzdžius. Su klasės draugais diskutuoja apie būdus, kaip atsikratyti gyvūnų baimės (D2.4).

Ugdomos kompetencijos ir uždaviniai:

- Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos kompetencija:
 - atsakingas elgesys gamtoje, aplinkosaugos svarbos suvokimas.
 - darbas grupėje, gebėjimas įsijausti į kitą būtybę.
- Pažinimo kompetencija:
 - stebėjimas, tyrinėjimas, gamtos reiškinių pažinimas.
- Komunikavimo kompetencija:
 - minčių raiška žodžiu ir vaizdu

Pamokos eiga

1. Įžanga (5 min.)

- Kartu su mokiniais susėdę ant žolės ar suolo diskutuokite:
 - Ką žinote apie vabalą, paukščio, kiškio gyvenimą?
 - Kaip, jūsų manymu, pasaulį mato šie gyvūnai? (galima vaikų atsakymus pakreipti tiek per emocinę prizmę, pavyzdžiui “vorui labai baisu, kai žmogus pamatęs jį klykia”, tiek per aukščio/perspektyvos: “sliemas mato tiek tamsią žemę, o boružėlė užlipusi ant augalo viršūnės mato visą pievą”)

2. Stebėjimas ir vaizduotė (15 min.)

Mokiniai suskirstomi į 3 grupes:

- Vabalai – guli ar ropoja žolėje
- Kiškiai – sėdi ar šokinėja žolės lygyje
- Paukščiai – stebi iš aukščiau (nuo kalniuko ar stovėdami)

Jei mokiniai nori, kiekvienoje grupėje gali būti ir to gyvūno plėšrūnas ar kitas bauginantis elementas.

Kiekviena grupė:

- Stebi pievą „gyvūno akimis“,
- Užpildo užduočių lapą,
- Kalbasi grupėje apie tai, ką matė, girdėjo, pajuto.

3. Kūrybinė užduotis (15 min.)

- Kiekvienas vaikas piešia pievą iš savo „gyvūno“ perspektyvos;
- Ant piešinio trumpai parašo, ką jis pamatė, kai „buvo“ tuo gyvūnu.

4. Refleksija (10 min.)

- Kiekviena grupė trumpai pristato savo „gyvūno“ matymą
- Klausimai diskusijai:
 - Kaip jauteisi būdamas “kito kailyje”?
 - Kokie pojūčiai labiausiai įsiminė?
 - Pabuvęs “kito kailyje”, ar elgtumeisi kitaip gamtoje? Jei taip, kaip?