

Pamokos tema: Vilniaus grindinyje slypi mano svajonė

Klausimas: Kokią mano svajonę slepia Vilniaus grindinys?

Temos BUP: aš ir klasės draugai. Kaip išmokti palyginti savo ir kitų mintis?

Tikslas: tyrinėjant tris Vilniaus mieste esančias vietas, daugiau sužinoti apie savo ir draugo svajones, bei užsibrėžti tikslus, kaip jų siekti.

Uždaviniai:

1. Ištirinėti tris Vilniaus vietas (plytelė „Stebuklas“, Vilniaus kompasas, plytelė „Obuoliukas“)
2. Išsiaiškinti savo ir klasės draugų svajones.
3. Klasės draugų pagalba numatyti tikslų svajonių siekimo žingsnių planą.

Kompetencijos: socialinė.

Priemonės: lapeliai kiekvienam mokiniui, rašymo priemonės,

Metodai: darbas poroje, diskusija.

Vieta:

1 stotelė. Katedros aikštė 1 (plytelė „Stebuklas“).

2 stotelė. Rotušės aikštė (Vilniaus kompasas).

3 stotelė. S. Moniuškos skveras (plytelė „Obuoliukas“).

Klasė: 3-4.

Įtrauktis: nerašantys mokiniai viską gali atlikti žodžiu, mokinio padėjėjas (jeigu toks pamokoje yra) padeda ir užrašo už mokinį, bei kartu dalyvauja visose veiklose. Jeigu diskusiniai klausimai per sunkūs - jų neteikia arba teikia palengvinta forma (pvz.: *noriu ledų. Čia noras asvajonė?*). Vaidinimo metu leidžiama ne tik vaidinti, bet ir pasakyti tam tikrus žodžius/sakinius neįvardinant spėjamo žodžio.

Pamokos dalys	Trukmė	Turinys
Įvadinė	5 min.	Mokytojas atsiveda mokinius į Katedros aikštę ir klausia: ką matote/girdite? Mokiniai atsakinėja. Po mokinių atsakymų, mokytojas akcentuoja, jog maža dalis mokinių pastebėjo ar išgirdo tai, kas yra ant žemės arba po ja. Todėl pakviečia mokinius žvilgtelti žemyn ir atrasti „Stebuklingą lentelę“ su žodžiu „Stebuklas“.
Mokymosi veiklos	1 val.	Pagrindinėje veikloje mokiniai keliauja per tris „stoteles“ (stotelių adresai plano viršuje ir pamokos medžiagoje), kuriose klausosi mokytojo pristatymo, diskutuoja ir atlieka užduotis, taip giliau suprasdami savo ir kitų norus/svajones. Pirmoje stotelėje mokytojas perskaito tekstą, pateikia diskusinius klausimus ir užduotį (mokytojo tekstą rasite pamokos medžiagoje): Diskusiniai klausimai <ol style="list-style-type: none">1. Kuo skiriasi noras, kurį galiu įgyvendinti pats (pavyzdžiui, daugiau skaityti) nuo svajonės?2. Kodėl miestui reikalingos tokios žaismingos vietos kaip „Stebuklas“? Kaip jos keičia mūsų jausmus mieste?

Užduotis

Sugalvok 1 norą/svajonę ir užrašyk ant lapelio. Tuomet prieik prie skirtingų 3 klasiokų, įgarsink norą/svajonę ir paklausk, kaip gali to pasiekti? Kitoje lapelio pusėje turi atsirasti 3 skirtingi draugų atsakymai.

Antroje stotelėje viskas vyksta lygiai taip pat (mokytojo tekstą rasite pamokos medžiagoje):

kur einu, kodėl einu ir su kuo noriu keliauti.

Diskusiniai klausimai

1. Svajonės kartais keičia kryptį. Kada verta pasukti kitaip: kai pavargsti ar kai pamatai geresnį kelią? Pateik pavyzdį.
2. Kas rinktųsi lėtą kelionę užtikrintu keliu, o kas – trumpesnę, bet nežinomą? Kodėl?

Užduotis

Mokiniai paskirstomi į poras. Porose apžvelgia savo užrašytas svajones/norus ir 3 būdus, kurie padės juos pasiekti. Dirbdami porose mokiniai kartu išanalizuoja abiejų draugų atsakymus ir pateikia 4 naujus. Nauji turi būti orientuoti į:

1. **Šiaurė – tikslas** (nurodome svajonę/norą).
2. **Rytai – pirmas veiksmas** (pasirenkame 1 iš 3 būdų, kuris bus pirmasis).
3. **Pietūs – pagalba** (užrašome, kas mums padės pirmame žingsnyje - žmonės, veiksmai, daiktai ir t.t.).
4. **Vakarai – džiaugsmas/apibendrinimas** (įvardinti momentą, kada suprasime, jog galime eiti prie sekančio pirmoje stotelėje nurodyto klasioko žingsnio svajonės/noro link).

Trečioje stotelėje perskaitomas paskutinis tekstas, diskutuojama ir atliekama paskutinė užduotis:

Diskusiniai klausimai

1. Kodėl menininkas pasirinko du simbolius (obuolį + širdį), o ne vieną?
2. Kas labiau padeda svajonei pajudėti: aiškų tikslą ar pasirinkta kryptis? Pagrįsk pavyzdžiu.

Užduotis

Rekomenduoju susirasti vietą, kurioje galima būtų prisėsti arba sustoti vietoje, kurioje esate - ratu. Kadangi mokiniai stovi prie obuolio, savo svajonei/norui turi sugalvoti po daiktavardį, kuris asocijuotųsi su ja. Kiekvienas mokinys savo kūno judesiais (kaip žaidžiant ALIAS žaidimą turi pavaizduoti tą daiktą. Likę klasės draugai spėja. Atspėjus mokiniui leidžiama (jeigu nori) pasidalinti, kokios svajonės/noro sieks.

Apibendrinimo ir įsivertinimo	5 min.	<p>Mokytojas pristato įsivertinimą. Suskaičiavus iki trijų mokiniai turi pašokti arba pritūpti. Šoka į viršų tie, kas žino nuo ko pradėti siekti savo noro/svajonės. Pritūpia tie, kuriems reikia papildomų idėjų.</p> <p>Pritūpusiems draugams klasėje arba grįžtant į ją galima pateikti papildomų idėjų, taip skatinant tęstinumą ir pagalbą vieni kitiems.</p>