

**IO2.B – FORMA: PASAKOS SIUŽETUI IR DIDAKTIKOS METODIKAI PATEIKTI**

Erasmus+ KA2 Strateginių Partnersyčių projekto **“Tradicijos ir inovacijos ikimokyklinio ugdymo įstaigose”** (angl. “Tradition and Innovation @Kindergarten”) (TIK) tikslas - pagerinti vaikų, kurie lanko ikimokyklinio ugdymo įstaigas, ir auklėtojų pagrindines ir horizontaliąsias kompetencijas per tradicinių pasakų sekimą ir palyginimą. Kartu projektu siekiama burti bendruomenę, kviesti vaiko artimuosius (tėvus, senelius, kt.) dalyvauti vaiko ugdymo procese, susipažinti su kitomis kultūromis, legendomis ir kitų šalių tradicijomis.

Projekto tinklapyje (<https://tik.pixel-online.org/storyplot.php>) pateikiami vienas iš rezultatų - užsienio partnerių sukurti pasakų aprašymai su edukacine svarba, užsiėmimo planu, visu pasakos tekstu ir vaikų piešinių vaizdine medžiaga (video). Šis metodikos rinkinys suteiks galimybę ikimokyklinio ugdymo pedagogams bei vaikų tėvams inovatyviai auklėti vaikus. Priemonė naudojama skatinant savarankiškai domėtis skirtingų tautų tradicijomis, kultūra. Taip pat metodika tinkama skatinti pažintinių ir sensorinių įgūdžių vystymąsi pasitelkiant piešinius, nuotraukas bei vaizdo įrašus.

<b>Pasakos pavadinimas</b>	„Erelė ir karalius“ (angl. The Eagle and the King)
<b>Šalis</b>	<input type="checkbox"/> Italija <input type="checkbox"/> Lietuva <input checked="" type="checkbox"/> Ispanija <input type="checkbox"/> Rumunija
<b>Pasakos tipas</b>	<input type="checkbox"/> Vietinių tradicijų pasaka <input checked="" type="checkbox"/> Multikultūrinių tradicijų pasaka (kitos/-ų kultūros/-ų pasaka)
<b>Tinkamas amžiui</b> (Pavyzdžiui: šis vaizdo įrašas yra tinkamas 5 metų vaikams)	5 metų amžiaus
<b>Pasakos trumpas aprašymas</b> (Daugiausia 5 eilutės)	„Erelė ir karalius“ yra pasakojimas apie berniuką, kuris kalnų viršūnėje aptinka erelių lizdą ir išgelbėja mažus erelius nuo juos suvalgyti bandančios gyvatės. Norėdama atsidėkoti, mažųjų erelių mama prisijungia prie berniuko jo nuotykiuose ir lydi jį, kol jis tampa karaliumi.
<b>Edukacinės galimybės</b> (Pasakos mokomojo potencialo aprašymas)	Vaikai išmoks, kas yra iniciatyva ir kodėl svarbu jos imtis, taip pat, kas yra lyderystė.

<p><b>Pilnas pasakos siužetas</b> (Jei reikalinga, pasakos pritaikymas priešmokyklinio amžiaus vaikams)</p>	<p>Kartą gyveno berniukas, kuris eidavo į kalnus medžioti su lanku ir strėlėmis. Vieną dieną, berniukas praleido visą popietę kalnuose, tačiau nerado nei vieno gyvūno ir netrukus ėmė nerimauti, kad tą vakarą ant jo stalo nebus maisto. Staiga, berniukas išgirdo iš aukštai sklindantį garsą. Pažvelgęs aukštyn, jis pamatė dideliu greičiu per dangų skriejančią erelę. Ilguose naguose erelė laikė gyvatę ir berniukas stebėjo, kaip didžiulis paukštis skrenda link savo lizdo, susukto aukštai kalno viršūnėje, kur berniukas dar niekada nebuvo. Jis atidžiai stebėjo paukštį, kol šis numetė gyvatę į savo lizdą ir dar kart išskrido ieškodamas naujo grobio.</p> <p>Jaunasis berniukas nusprendė užkopti į kalną ir apžiūrėti lizdą iš arčiau. Kai jis galiausiai pasiekė lizdą, šalia negyvos gyvatės jis pamatė mažą erelį. Jis prisiminė tėvą pasakojus, kad jauni ereliai buvo vadinami ereliukais. Berniukas džiaugėsi iš arti matydamas tokį padarą.</p> <p>Staiga gyvatė sujudo lizde ir berniukas suprato, kad ji visai nemirusi. Nuodingoji gyvatė pakėlė galvą ir jau ruošėsi praryti ereliuką, tačiau berniukas greitai pastvėrė savo lanką ir strėlę. Jis įtempė lanką ir nusitaikęs paleido mirtiną strėlę į gyvatę. Gyvatė nespėjo nė paliesti mažojo erelio.</p> <p>Išgelbėjęs ereliuko gyvybę, berniukas nusprendė, kad mažasis paukštis dabar priklauso jam. Jis švelniai iškėlė paukštį iš lizdo ir leidosi žemyn kalnu namo. Kai berniukas beveik pasiekė namus, jis išgirdo šaižų garsą iš viršaus. Pažvelgęs į viršų, jis pamatė didžiulį paukštį, sukantį ratus danguje.</p> <p>„Kodėl iš manęs atimi mano vaiką?“ - paklausė ereliuko mama.</p> <p>„Nes išgelbėjau tavo vaiką nuo gyvatės, kurios tu neužmušei.“</p> <p>Su pykčiu ir neviltimi paukštis maišėsi danguje, plazdendamas sparnais. Galiausiai ji pasakė: „Gražink man vaiką ir aš tau padovanosiu savo aštrias akis ir galingus sparnus.“</p> <p>Berniukas sutiko, žinodamas, kad toks draugas gali būti labai naudingas. Nuo tos dienos berniukas ir erelė buvo neatsiejami. Erelė skraidydavo aukštai danguje ir pranešdavo berniukui, kur rasti geriausią grobį. Berniukas išaugo į vyrą ir išgarsėjo kaip geriausias medžiotojas. Jis buvo drąsus ir stiprus ir niekada nebijojo kovoti su priešais. Dėl jo įgūdžių ir stiprybės, to krašto žmonės nusprendė jį paskirti karaliumi. Jis buvo didis karalius ir saugojo savo žemes ir žmones nuo visų priešų.</p>
<p><b>Vienos pamokos planas.</b> (Siūlomas planas, atsižvelgiant į mokomąsias galimybes minėtas anksčiau (kaip buvo praveistas (arba kaip galėtų būti praveistas) šios pasakos užsiėmimas su vaikais) + Pasakos sugretinimas su realiomis vietomis,</p>	<p>Įvadinė užduotis: Mokytojas paleidžia garso įrašą „Erelė ir karalius“. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=MJ44VXCu06g&amp;feature=emb_title">https://www.youtube.com/watch?v=MJ44VXCu06g&amp;feature=emb_title</a></p> <p>Siūlomi klausimai vaikams:</p> <p>Kas yra šios istorijos veikėjai? Kaip berniukas išsaugo ereliuko gyvybę? Ką mama erelė pasiūlo berniukui vietoje ereliuko?</p> <p>Pagrindinė užduotis: Inicatyva reiškia atpažinti ir atlikti tai, ką reikia dar prieš tai, kol manęs paprašo tai padaryti. Inicatyva dera su kantrybe ir patikimumu. Jūs negalite vengti savo atsakomybės vienoje srityje, kad parodytumėte iniciatyvą kitoje. Žmogus, kuris rodo iniciatyvą ne tik parodys aplinkiniams, kad jais rūpinasi, bet ir gyvens motyvuotą gyvenimą. Jis parodys, kad yra pasirengęs įsitraukti į veiklą ir daryti tai, kas teisinga, net be dažnų priminimų ar raginimų.</p> <p>Kodėl, jūsų manymu, iniciatyvą yra savybė, kurią svarbu vystyti? Ar kada nors kas nors jums parodė iniciatyvą padėti? Kaip tada pasijautėte? Kokiais (keliais) būdais šiandien galite parodyti iniciatyvą?</p> <p>Suskirstykite vaikus į 3-4 grupes. Kiekvienos komandos misija yra pastatyti aukščiausią laisvai stovintį statinį iš 20 spagečių lazdelių, 1 m lipnios juostos, 1</p>

<p>nuorodos į jas (pavyzdžiui, miškai, urvai, gatvės, aikštės, sodai ir t.t.) ir/ar pastatais (pavyzdžiui, fontanai, bažnyčios, rūmai, tiltai ir t.t.) ir/ar meno kūriniais (pavyzdžiui, piešiniai, statulos ir t.t.).</p>	<p>m virvės ir vieno zefyro.</p> <p>1-as žingsnis: Parenkite rinkinį, susidedantį iš minėtų dalykų kiekvienai komandai. Sudėkite juos į maišelį/voką, tokiu būdu patogiau paskirstyti daiktus komandoms. Taip pat, vaikams iškart nematant rinkinio turinio, maksimaliai padidinamas netikėtumas. Kiekviena komanda turėtų sėdėti prie stalo. Visa grupė turėtų dirbti toje pačioje erdvėje, arti viena kitos.</p> <p>2-as žingsnis: Duokite instrukcijas. Aiškiai ir glaustai apibūdinkite iššūkio tikslus ir taisykles. Sukurkite aukščiausią laisvai stovintį statinį. Laimi komanda, kurios statinys aukščiausias matuojant nuo stalo paviršiaus ar grindų iki zefyro viršaus. Tai reiškia, kad statinio negalima statyti ant aukštesnės struktūros kaip kėdė, ar kabinti nuo lubų ar lempos. Statinio viršuje turi būti visas zefyras. Jei zefyras yra pjaustomas ar valgomas, tai daranti komanda diskvalifikuojama. Galima naudoti tiek rinkinio dalykus, kiek komandai atrodo tinkama: nebūtina panaudoti visus dalykus, nors tai taip pat leidžiama. Komanda negali naudoti popierinio maišo ar voko kaip savo statinio struktūros dalies. Leidžiama laužyti spagečius, karpyti lipnią juostą ir virvę. Iššūkis trunka 18 minučių: pasibaigus laikui, komandos negali prilaikyti statinio struktūros. Tie, kurie po iššūkio palies statinį arba laikys jį bus diskvalifikuoti. Įsitinkite, kad visi supranta taisykles: Jei reikia, pakartokite taisykles ir prieš pradėdami iššūkį paklauskite, ar kam nors kyla klausimų.</p> <p>3-as veiksmas: Iššūkio pradžioje paleiskite atgalinio skaičiavimo laikrodį ir muziką. Priminti vertėtų likus 12 minučių, 9 minutėms (įpusėjus), 7 minutėms, 5 minutėms, 3 minutėms, 2 minutėms, 1 minutei, 30 sekundžių. Likus 10 sekundžių, pradėti skaičiuoti atbulai. Visai grupei praneškite, kaip sekasi kiekvienai komandai. Kiekvieną kartą, kai komanda sukuria statinį apie tai praneškite. Sukurkite draugišką konkurenciją. Paskatinkite dalyvius apsidairyti ir nebijokite sukilusių emocijų, energijos pliupsnių. Priminkite komandoms, kad statinius laikantieji bus diskvalifikuoti: Komandos gali norėti prilaikyti savo struktūras iššūkio pabaigoje, kad jas stabilizuotų; šios gali pradėti griūti viršuje uždėjus zefyrą. Laimėjęs statinys turi būti stabilus.</p> <p>4-as veiksmas: Kai laikas baigsis, paprašykite visų esančių kambaryje atsisėsti, kad visi galėtų pamatyti statinius. Išmatuokite visus statinius: nuo žemiausio iki aukščiausio, paskelbkite išmatuotus aukščius. Paskelbkite laimėjusią komandą.</p> <p>5-as veiksmas: Komandos aptaria, kaip jiems sekėsi: Komandas susodinkite kartu ir aptarkite jų procesą. Užduokite žemiau pateiktus klausimus, kad padėtumėte vaikams aptarime: Apibendrinimas: Kaip mes dirbome grupėje? Jūsų grupėje buvo žmogus, kuris vadovavo ir ėmėsi iniciatyvos koordinuoti procesą? Kokio vaidmens aš ėmiausi? Kaip aš prisidėjau? Ar buvo kas nors, ko aš vengiau daryti? Kodėl? Ką sužinojau apie save ir savo elgesį? Ką sužinojau apie kitus ir jų elgesį? Ko galime išmokti iš šios užduoties?</p>
--	---

	Papildomi šaltiniai: <a href="https://www.ted.com/talks/tom_wujec_build_a_tower?language=en">https://www.ted.com/talks/tom_wujec_build_a_tower?language=en</a>
<b>Medijos galerija</b> (Nuotraukos, piešiniai, garso bei vaizdo įrašai, tinklapiai, kuriais yra papildomas pasakojimas)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pasakos aprašymas projekto tinklapyje (anglų k.): <a href="https://tik.pixel-online.org/storyplot_view.php?id_storyplot=ODM=">https://tik.pixel-online.org/storyplot_view.php?id_storyplot=ODM=</a></li><li>2. Pasakos video, sukurtas projekto partnerių: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=MJ44VXCu06g&amp;feature=emb_title">https://www.youtube.com/watch?v=MJ44VXCu06g&amp;feature=emb_title</a></li></ol>

