

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

Erasmus+ KA2 Strateginių Partnerystės projektų **“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.



Pasakos pavadinimas	Legenda apie Dragoš Vodă, Moldovos įkūrėją (angl. The legend of Dragoš Vodă or The founding of Moldova)
Šalis	<input type="checkbox"/> Italija <input type="checkbox"/> Lietuva <input type="checkbox"/> Ispanija <input checked="" type="checkbox"/> Rumunija
Pasakos tipologija	<input checked="" type="checkbox"/> Vietinės tradicijos <input type="checkbox"/> Multikultūrinės tradicijos
Tinkamas amžiui	<i>Šis vaizdo įrašas yra tinkamas 3-6 metų vaikams.</i>
Pasakos apibendrinimas	<p>Moldova yra Rumunijos regionas, sakoma, kad pavadinimas yra kilęs nuo patikimo vaivados šuns. Vaivados vardas buvo Dragoš, jis surinko nedidelę armiją, kad galėtų padėti savo broliams, kuriuos užpuolė Totoriai. Pakeliui jie susidūrė su nuožmiu bizonu, jie nusprendė jį sumedžioti. Jie galiausiai sugebėjo sugauti ir nužudyti gyvūną, bet skalikė Molda besivaikydama bizoną buvo stipriai sužeista ir neišgyveno. Nuliūdintas jos mirties Dragoš jos garbei pavadino upę, prie kurios pagavo bizoną, Moldova. Tuomet jie keliavo pirmyn ir sutriuškino įsibrovėlius.</p>
Edukacinės galimybės	<ol style="list-style-type: none"> 1. Supažindinti vaikus su Rumunijos istorija; 2. Akcentuoti raktinius žodžius, nusakančius kultūrą, religiją, istoriją. 3. Supažindinti su pagrindinėmis sąvokomis apie patriotines vertybes, meilę šaliai, religijai, pasitikėjimą Dievu, tikėjimu, paveldu, atsidavimu, pasitikėjimą senųjų išmintimi. <p>Legendoje siekiama parodyti vaikams, kad kažkada visi gali pralaimėti, bet neturime pasiduoti pralaimėjimo akivaizdoje, turime nuolat ieškoti atsakymų ir nebijoti prašyti kitų pagalbos.</p>
Pilnas siužetas	<p>Kartą Rumunijos regione Maramureš gyveno vaivada vardu Dragoš. Jis buvo geras ūkvedys ir valdytojas, taip pat ir talentingas medžiotojas. Jis mėgo medžioti bizonus, lokius, elnius, laukinius šernus ir vilkus.</p> <p>Legendoje sakoma, kad bemedžiojant jis išgirdo, kad jo Rumunai broliai pietuose Karpatų kalnuose, Siret ir Prut upių slėniuose, labai kenčia, nes juos upuolė, apvogė ir daug nužudė Totoriai. Tuomet Totoriai buvo gauja žmonių, kurie gyveno tik dėl kariavimo ir kitų šalių plėšimo. Jie labai gerai mokėjo joti arkliais. Jie jojo labai greitai. Jie buvo ginkluoti, turėjo lenktus kardus, vadinamus yataghan, jų strėlės skriejo iš lankų kaip žaibolaidžiai, ir jie visada pataikydavo į taikinį. Totoriai dėvėjo dideles kepurias, pagamintas iš avių odos, savigynai jie naudojo apvalius geležinius skydus.</p> <p>Su drąsiais vyrais iš Maramures Dragoš perėjo kalnus į rytus kad padėtų savo broliams kovoti su Totoriais. Kalnų viduryje Dragos ir jo galingiems vyrams kelią pastojo bizonas, daug didesnis už bulių, su aštriais ragais, storu kaklu, kietomis kanopomis, ilgu juodu kailiu,</p>

	<p>nuožmiom akimis ir didelėlėmis šnervėmis. Pirmoji žvėrį užuodė skalikė Molda, mylimas vaivados šuo. Užuodusi ji pradėjo vytis žvėrį, garsiai lodama. Nebijodamas nuomžaus bizono, Dragoš paleido į jį strėlę ir smogė savo ietimi. Sužeitas ir kruvinas žvėris vis dar bėgo per tankų mišką. Bizonas perplaukė plačia upę, Molda jį vijosi, stengdamasi pagauti, bet upė buvo per gili ir per srauni, vargšėlė Molda nuskendo.</p> <p>On their horses, Dragoş and his brave men crossed the river, struck the beast right between the horns and finally slayed the bison. Dragoş enjoyed this victory very much, but he was very sorry for the loss of his hound. In her loving memory, he named the killer river Moldova. Then, Dragoş went on and helped the Romanians in the eastern part of the country fight off the invaders. When he returned victorious from battle, the Romanians appointed him voivode and asked him to lead that part of the country, which they named Moldova as well, after the river.</p> <p>Jodami ant savo arklių Dragoš ir jo drąsūs vyrai perplaukė upę, smogė žvėriui tiesiai tarp ragų ir pagaliau nukovė bizoną. Dragoš labai džiaugėsi pergale, tačiau labai liūdėjo dėl šuns. Moldos atminimui jis pavadino upę Moldova.</p> <p>Tuomet Jis nukeliavo pas brolius Rumunus į šalies rytus kovoti su įsibrovėliais. Jis grįžo pergalingai, Rumunai paskyrė jį vaivada ir paprašė jo vadovauti tai šalies daliai, kurią jie taip pat pavadino Moldova.</p>
<p>Vienos pamokos planas</p>	<p>Topic: Our lands – Moldova Activity type: consolidation Integrated activity: people and society / Language and communication Aims: consolidate knowledge about Moldova; improve and use vocabulary</p> <p>Tema: mūsų žemės – Moldova. Veiklos būdas: įtvirtinimas.</p> <p>Tikslai: sukurti mastelinį regiono modelį; papasakoti legendą originaliu būdu, sekant originalų pasakojimą.</p> <p>Apšilimui: vaikai žiūrės legendos vaizdo įrašus. Veiklos: pirmoje dalyje (Žmonės ir visuomenė) vaikai sukurs legendos vietos mastelio modelį. Modelis bus sukurtas naudojant perdirbamas medžiagas (kartoną, popierių, plastikinius puodelius, plastikinius butelius ir kt.) Baigę modelius, vaikai bus paskirti į dvi komandas. Pirmoji komanda pabaigs modelį, nudažydama jį reikiamomis spalvomis. Antroji komanda sukurs pasakojime minimų personažų modelius, taip pat naudodama perdirbamas medžiagas (krepinį popierių, medvilnę, audinius, popierių su ant jo atspausdintais veidais ir kt.)</p> <p>Antroje dalyje vaikai vaidins legendą. Jie galės laisvai pridėti arba ištrinti tam tikras pasakojimo dalis, taip ugdydami vaizduotę ir kūrybiškumą.</p> <p>Užsiėmimas baigsis trumpa diskusija ir klausimu (vaikams): „Kokia, jūsų manymu, yra šių legendų svarba mums šiandien?“</p>

Medijos galerija	<ol style="list-style-type: none">1. Pasakos aprašymas projekto tinklapyje (anglų k.): https://tik.pixel-online.org/storyplot_view.php?id_storyplot=NTI=2. Pasakos video, sukurtas projekto partnerių: https://www.youtube.com/watch?v=zfIBd_qjuWM
------------------	---

