



Rezultatas -1

ŽAIDIMŲ PRINCIPAIŠ GRĮSTA SPECIALIOJO UGDYMO PROGRAMA

Atsakomybės apribojimas

Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Šis kūrinys atspindi tik autoriaus nuomonę, todėl Nacionalinė agentūra ir Europos Komisija negali būti laikomos atsakingomis už jame pateiktą informaciją.



Co-funded by the
European Union

REZULTATAS -1

Interaktyvios veiklos ir žaidimai

2. MODULIS

Nr	Submodulio pavadinimas	Planai
1	Interaktyvios veiklos ir žaidimai	10
2	Prisitaikantis mokymasis	3
3	Bendradarbiavimu grindžiamas mokymasis	5

IŠ VISO: 18

2.1. IŠSAMI INFORMACIJA APIE TURINĮ

Modulį „Interaktyvios veiklos ir žaidimai“ sudaro šie pamokų planai:

1. Gyvūnai;
2. Gerai ar blogai – pasakyk, ką tu manai;
3. Parduotuvėje;
4. Sakinių bokštas;
5. Kelionė į mokyklą;
6. Virtualus apsipirkimas;
7. Skaitmeninė virtuvė;
8. Skaitmeninis namų ūkio biudžetas;
9. Kasdienio gyvenimo simuliacija;
10. Virtualus miestas.

Modulis „Prisitaikantis mokymasis“ siūlo šiuos pamokų planus ir išteklius:

1. Savo emociju atpažinimas;
2. Socialinis etiketas bendruomenėje;
3. Savigarba ir savęs priėmimas.

Papildomas modulis „Bendradarbiavimu grindžiamas mokymasis“ pateikia šiuos pamokų planus/išteklius:

1. Istorijų kūrėjai;
2. Pasaulio nuotyčiai;
3. Emocijų paieškos;
4. Kulinarinis iššūkis;
5. Nusiramino stovykla.

1 modulis Interaktyvios veiklos ir žaidimai

1-asis planas „Gyvūnai“

3. PAMOKŲ PLANŲ RENGIMAS

SKYRIUS	IŠSAMI INFORMACIJA
Pamokos pavadinimas	Gyvūnai
Klasė / dalykas	Pradinis ugdymas / Kalbų mokymasis, gamtos pažinimas
Trukmė / valandų skaičius	1 valanda
Mokymosi tikslai	Mokydami gyvūnų pavadinimų, aptardami, kaip jie juda ir kur gyvena, vaikai praplės savo žodyną naujais žodžiais ir pagilins savo žinias apie gamtą.
Reikalingos medžiagos	- Nuotraukos arba kortelės su gyvūnų nuotraukomis ir pavadinimais. - Kortelės su gyvūnų jauniklių nuotraukomis ir pavadinimais. - Kortelės su judesių pavadinimais. - Plakatas su įvairiomis buveinėmis (miškas, dykuma, ferma, vandenynas ir kt.).
Įvadas	Pradėkite nuo pokalbio apie gyvūnus: kokius gyvūnus žino vaikai? Parodykite gyvūnų nuotraukas ir aptarkite jų pavadinimus. Paaiškinkite, kad šiandien visi kartu žaisite žaidimą, kad daugiau sužinotumėte apie gyvūnus ir jų gyvenamąją aplinką.
Instrukcija	1 lygis: Suderinkite gyvūnų paveikslėlius su jų pavadinimais. 2 lygis: Suderinkite gyvūnų paveikslėlius su jų jauniklių paveikslėliais ir pavadinimais. 3 lygis: Sugrupuokite gyvūnus į dvi kategorijas: naminius ir laukinius. 4 lygis: Sugrupuokite gyvūnus pagal jų judėjimo būdą: vaikščiojantys (bėgantys, šokantys), skraidantys, ropojantys (šliaužiantys), plaukiojantys. 5 lygis: Sugrupuokite gyvūnus pagal tai, kur jie gyvena.
Žaidybinimo elementai	- Lygiai: kiekvienas lygis siūlo naują iššūkį. - Apdovanojimai: už teisingus atsakymus vaikai gali gauti virtualias „žvaigždes“ arba lipdukus. - Laiko ribos: papildomas iššūkis – užduotį atlikti per tam tikrą laiką. - Fizinis aktyvumas: vaikai imituoja gyvūnų judesius (šokinėja kaip varlės, skraido kaip paukščiai). - Pasiekimai: Po kiekvieno lygio vaikai gali atidaryti „pasiekimų kortelę“, kurioje matyti jų pažangą.

1 modulis Interaktyvios veiklos ir žaidimai

1-asis planas „Gyvūnai“

SKYRIUS

IŠSAMI INFORMACIJA

Metodai

- Interaktyvumas: vaikai aktyviai dalyvauja užduotyse.
- Žodynas: nauji žodžiai mokomi žaidžiant.
- Grupavimas: grupavimo užduotys padeda suprasti kategorijas ir sąvokas.
- Atitikimas ir priskyrimas kategorijai padeda susipažinti su gyva gamta ir aplinka.

Veiklos

- Kortelių suderinimas: suderinkite gyvūnų pavadinimus su paveikslėliais.
- Diskusija apie gyvūnų jauniklius ir jų gyvenamąją vietą.
- Fizinis aktyvumas: vaikai imituoja gyvūnų judesius (šokinėja kaip varlės, skraido kaip paukščiai).

Vertinimas

- Stebėjimas: mokytojas stebi vaikus, atliekančius užduotis, ir fiksuoja jų pažangą.
- Atsiliepimai: teisingi atsakymai vertinami teigiamai, o klaidos pažymimos.
- Kiekvieno lygio rezultatai naudojami tolesnio mokymosi planavimui.

Refleksija

Aptarkite su vaikais, kiek naujų pavadinimų jie išmoko, ką naujo sužinojo apie gyvūnus, kuris gyvūnas jiems pasirodė įdomiausias.

Namų darbai / papildoma medžiaga

Pasiūlykite vaikams nupiešti jiems patinkantį gyvūną, sugalvoti mįslę ar ketureilį arba užkoduoti gyvūno pavadinimą simboliais.

Vertinimas

Vaikų mokymosi pažanga vertinama pagal jų gebėjimą atpažinti ir sugrupuoti gyvūnus bei atsakyti į klausimus apie jų judėjimą ir gyvenamąją vietą.
Individuali pažanga lyginama tarp pirmojo ir paskutinio lygio.

1 modulis Interaktyvios veiklos ir žaidimai

2-asis planas „Gera ar blogai – pasakyk, ką tu manai“

SKYRIUS	IŠSAMI INFORMACIJA
Pamokos pavadinimas	Gera ar blogai – pasakyk, ką tu manai?
Klasė / dalykas	Pradinis ugdymas / Socialinis emocinis ugdymas
Trukmė / valandų skaičius	10 minučių vienai situacijai išspręsti (iki 90 min.)
Mokymosi tikslai	Mokiniai galės: - Gerinti socialinį sąmoningumą; - plėtoti problemų sprendimo įgūdžius; - gerinti sekos ir loginio mąstymo įgūdžius; - Apdovanojimai už teisingus sprendimus skatins gerai elgtis, ugdyti pasitikėjimą.
Reikalingos medžiagos	50 situacijų kortelių - Apdovanojimų sistema
Įvadas	Žaidimas vaikams, turintiems specialiųjų ugdymosi poreikių, skirtas ugdyti socialinius įgūdžius ir supratimą apie tinkamą ir netinkamą bendravimą įvairiose gyvenimo situacijose. Žaidimo metu mokiniai turės galimybę analizuoti 10 skirtingų bendravimo situacijų sudėliodami korteles teisinga tvarka ir pasirinkdami vieną iš dviejų galimų problemos sprendimų – tinkamą arba netinkamą. Teisingas sprendimas apdovanojamas lipdukais, antspaudais ar kitais motyvacijos ir dalyvavimo skatinimo būdais. Žaidimas taip pat suteikia galimybę aptarti bendravimo sunkumus, ugdyti vaikų gebėjimus spręsti socialines problemas, stiprinti jų savarankiškumą ir bendradarbiavimo įgūdžius. Veikla gali būti vykdoma individualiai, poromis arba mažomis grupėmis, todėl ją galima pritaikyti prie kiekvieno mokinio poreikių.
Instrukcijos	Žaidime bus pateiktos 10 tinkamo ir netinkamo bendravimo situacijų. 1 situacija yra 5 kortelėse. Žaidėjas turi sudėlioti 3 korteles pagal situacijos eiliškumą. 4 ir 5 kortelės suteikia galimybę pasirinkti vieną iš problemos sprendimų: 1 sprendimas yra tinkamas, kitas – netinkamas. Žaidėjas gauna apdovanojimą (tai gali būti lipdukas, antspaudas, pagyrimas ar kt.) už teisingą situacijos išsprendimą. Jei reikia, situacija aptariama klasėje. Žaidimas gali būti žaidžiamas individualiai, poromis arba mažomis grupėmis.

1 modulis Interaktyvios veiklos ir žaidimai

2-asis planas „Gera ar blogai – pasakyk, ką tu manai“

SKYRIUS

IŠSAMI INFORMACIJA

Metodai

Situacijos analizė ir sintezė;
Problemų sprendimas.

Veikla

Kiekviena situacija suskirstyta į 5 korteles:

- Kortelės 1–3: rodo scenarijaus dalis (mokiniai turi jas sudėlioti teisinga tvarka).
- Kortelės 4–5: pateikia du galimus scenarijaus sprendimus (vienas yra tinkamas, o kitas – netinkamas).

Žaidėjas turi:

1. Išdėstyti korteles 1–3 taip, kad jos teisingai atspindėtų situaciją.
2. Pasirinkti kortelę 4 arba 5, kad išspręstų situaciją.
3. Jei reikia, su grupe aptarti, kodėl pasirinktas sprendimas yra tinkamas arba netinkamas.

Vertinimas

Įgytos žinios ir įgūdžiai vertinami pagal pasirinktą paskatinimo formą. Jei pasirinkimas neteisingas, žaidėjas negauna apdovanojimo, bet mokytojas paaiškina teisingą situacijos sprendimą.

Refleksija

Diskusija apie situaciją kortelėse – klausimai apie tai, ar mokinys yra patekęs į panašią situaciją, kaip ji buvo išspręsta, kaip jis jautėsi po sprendimo.

Vertinimas

Žaidime įgytos žinios gali būti pritaikomos kasdienėse situacijose. Žaidimas gali būti žaidžiamas kalbos pamokose, etikos pamokose, gyvenimo įgūdžių pamokose, psichologų, socialinių pedagogų ir specialiųjų pedagogų užsiėmimuose.

1 modulis Interaktyvios veiklos ir žaidimai

3-iasis planas „Parduotuvėje“

SKYRIUS	IŠSAMI INFORMACIJA
Pamokos pavadinimas	Parduotuvėje
Klasė / dalykas	Pradinis ugdymas / Gimtoji (lietuvių) kalba
Trukmė / valandų skaičius	2 akademinės valandos (pirmoji sesija 1 valanda, antroji sesija 1 valanda)
Mokymosi tikslai	Mokiniai sugebės: - Pavadinti produktus parduotuvėje, sugrupuoti produktus ir juos apibendrinti; - Suprasti skaitomą tekstą; - Suprasti socialines situacijas ir savo vaidmenį jose; - Planuoti pirkimus.
Reikalingos medžiagos	- Parduotuvės produktų kortelės su paveikslėliais ir pavadinimais. - Parduotuvės skyrių iliustracijos. - Receptai patiekalams. - Sveikos mitybos piramidė.
Įvadas	Žaidimas „Parduotuvėje“ skirtas ugdyti mokinių kalbos, socialinius ir pažintinius įgūdžius; komunikacines, pažintines, skaitmenines, socialines, emocines ir sveikos gyvensenos kompetencijas.
Instrukcija	Žaidimas turi 4 lygius: - Pirmajame lygyje mokiniai mokosi susieti produktą ir jo pavadinimo korteles. - Antrajame lygyje žaidėjai sugrupuoja korteles ir sudeda jas į parduotuvės skyrius „Daržovės ir vaisiai“, „Mėsa ir žuvis“, „Pienas“, „Miltai“, „Gėrimai“. 3 lygyje mokiniai skaito patiekalo receptą ir sudaro pirkinį krepšelį. 4 lygyje žaidėjai gauna pirkinį krepšelį ir, perskaitę jo turinį, užrašo patiekalo pavadinimą.
Žaidybinimo elementai	Vaidmenų žaidimas.

1 modulis Interaktyvios veiklos ir žaidimai

3-iasis planas „Parduotuvėje“

SKYRIUS

IŠSAMI INFORMACIJA

Veiklos

„Parduotuvėje“ yra vaidmenų žaidimas, kuriame mokiniai atlieka pirkėjo vaidmenį mokydami produktų pavadinimų, rinkdamiesi pirminių krepšelių ir galvodami, kokį maistą gaminti. Sugrupuodami prekes ir sudėdami jas į parduotuvės skyrius, vaikai tampa pardavėjais. Žaidimas padeda kurti socialines istorijas apie apsilankymą parduotuvėje, prekių pasirinkimą, jų apmokėjimą ir maisto gaminimo mokymąsi.

Metodai

Pasakojimas, skaitymas, vaidmenų žaidimas, situacijų analizė.

Vertinimas

Įgytos žinios ir įgūdžiai vertinami kiekviename lygyje. Jei žaidėjas nebaigė vieno lygio, jis negali pereiti į kitą. Priklausomai nuo SUP turinčių vaikų vystymosi ir gebėjimų, jiems padeda klasės draugas, mokytojas ar padėjėjas, kad jie galėtų žingsnis po žingsnio pereiti į kitą lygį. Kiekvienam vaikui skirtų lygių skaičių nustato už žaidimą atsakingas mokytojas.

Refleksija

Atsižvelgdamas į individualius vaikų poreikius, mokytojas siūlo: sudaryti sąrašą maisto produktų, kurie bus valgomi vakarienei, paaiškinti, kurioje skiltyje ieškoti maisto produktų, reikalingų patiekalui paruošti, parašyti valgio, kurį jie valgė, receptą.

Namų darbas / papildoma užduotis

Žinios, įgytos žaidimo metu, gali būti gilinamos matematikos, gamtos mokslų, etikos, gyvenimo įgūdžių ir technologijų pamokose kalbant apie prekių kainas, prekių kilmę, sveiką mitybą, sveiką gyvenimo būdą ir lentynų bei lėkščių estetiką.

Vertinimas

Mokiniai, dalindamiesi įspūdžiais apie išmokus produktų pavadinimus, galimybę pasirinkti sau patiekalus ir remdamiesi Sveikos mitybos piramide, aptaria, kurie produktai yra sveiki, o kurių reikėtų vartoti ribotai.

1 modulis Interaktyvios veiklos ir žaidimai

4-asis planas „Sakinių bokštas“

Pamokos pavadinimas

- ♦ Sakinių bokštas

Klasė / dalykas

- ♦ Pradinis ugdymas / Kalbos

Trukmė / valandų skaičius

- ♦ 1 valanda

Mokymosi tikslai

- Žodynas: vaikai išmoks atpažinti ir vartoti įvairius žodžius (veiksmažodžius, įvardžius, papildinius ir apibūdinimus), kurie yra būtini sakiniui sudaryti.
- Sakinio struktūros supratimas: vaikai išmoks suprasti pagrindines sakinio sudedamąsias dalis.

Reikalingos medžiagos

- ♦ Plytų kortelės (fizinės arba virtualios) Fizinis
- ♦ arba virtualus bokšto pagrindas
- ♦ Žodžių banko kortelės
- ♦ Apdovanojimai / motyvaciniai elementai
- ♦ Pratimų lapai arba darbaknygės

Įvadas

Žaidimo tikslas yra išmokyti sudaryti teisingus sakinius ir statyti bokštus iš žodžių. Pristatykite žaidimą vaikams taip: „Šiandien mes statysime sakinių bokštus! Kaip pastatas statomas iš plytų, taip ir sakiny sudaromas iš žodžių. Pradėsime nuo dviejų paprastų plytų ir kiekviename žingsnyje pridėsime po vieną, kad mūsų sakiniai taptų ilgesni, sudėtingesni ir įdomesni. Ar esate pasiruošę tapti tikrais sakinių statytojais?“

Instrukcija

- 1 etapas. Pradėkite nuo paprastų sakinių. Pavyzdžiui, „Vaikas“ ir „bėga“. Vaikai turi sudėti šias plytas ir garsiai perskaityti sakinį.
- 2 etapas. Kiekviename etape pridėkite naują „plytą“, kuri prailgina sakinį. Naudokitės klausimais. Pavyzdžiui, „Kur?“, „Kada?“, „Kaip?“, „Ką?“. Vaikai turi pasirinkti tinkamą plytą iš pasiūlytų žodžių ar frazių.
- 3 etapas. Kiekvieną kartą, kai sudedamas naujas blokelis, visi garsiai perskaito naują, ilgesnį sakinį.

1 modulis Interaktyvios veiklos ir žaidimai

4-asis planas „Sakinių bokštas“

SKYRIUS

IŠSAMI INFORMACIJA

Žaidybinimo elementai

Lygiai. Žaidime yra keletas lygių. Kiekviename lygyje pridedama vis daugiau sakinių elementų, o vaikai pereina į aukštesnį lygį, kurdami vis ilgesnius sakinius.

Pasiekimų sistema. Kiekvienas vaikas už kiekvieną lygį gauna simbolines dovanas: lipdukus, žvaigžduotes ar virtualius taškus.

Komandinis darbas. Vaikai gali žaisti poromis arba komandomis, kartu kurdami sakinius ir ugdydami bendradarbiavimo įgūdžius.

Laimėjimas. Galite pridėti laimėjimo mechanizmą, pagal kurį vaikai gauna prizus už kūrybiškumą, ilgiausią sakinį arba geriausią sakinio struktūrą.

Metodai

- Aiškinimas.
- Demonstravimas.
- Žaidimų elementai.

Veiklos

- Sakinio sudarymas. Vaikai pasirenka plytas su žodžiais ir sudeda juos į bokštą, kad sudarytų prasmingą sakinį. Kiekvienas sakinytis turi tapti sudėtingesnis, pridėdamas naujus elementus (Kas? Kaip? Kur? Kada? ir pan.).
- Komandos bokštas. Grupės veikla, kurios metu komanda turi per nustatytą laiką pastatyti kuo aukštesnį sakinių bokštą. Laimi komanda, kuri sudaro prasmingiausius sakinius.
- Sakinių atpažinimas. Pateikiami sumaišyti sakinių elementai. Vaikai turi juos sudėlioti teisinga tvarka, kad sudarytų prasmingą sakinį.

Vertinimas

Sakinio sudarymas. Vertina gebėjimą sudėti sakinio dalis, sakinio reikšmės supratimą.

Sakinio teisingumas. Mokytojas vertina, ar sakiniai yra prasmingi ir atitinka gramatikos taisykles.

Žodynas. Stebi, kaip vaikai į savo sakinius įtraukia naujus žodžius ir frazes.

Komandinis darbas. Vertinamas vaikų gebėjimas dirbti kartu, dalytis idėjomis ir bendradarbiauti.

Refleksija

Žaidimo pabaigoje vaikai yra prašomi palyginti pradinis sakinius su paskutiniu sakiniu ir aptarti, kuris iš jų yra gražesnis, vaizdingesnis ir informatyvesnis.

Namų darbai / papildoma užduotis

Sakinio užbaigimas. Vaikams duodami 2–3 neužbaigti sakiniai, kuriuos jie turi užbaigti. Pavyzdžiui, „Katė miega...“, „Vaikas žaidžia...“, „Paukštis skrenda...“. Jie turi pridėti papildinius: Kur? Kada? Kaip? Kodėl?

Vertinimas

Formalus vertinimas: teisingų sakinių kiekis, sakinių struktūra, gebėjimas pažinti ir suprasti sakinio dalis. Pažanga. Vertinkite kiekvieno vaiko pažangą, atkreipkite jų dėmesį į tai, kad pradžioje buvo paprasti sakiniai, o po to sėkmingai pereita prie sudėtingesnių.

1 modulis Interaktyvios veiklos ir žaidimai

5-asis planas „Kelionė į mokyklą“

SKYRIUS

IŠSAMI INFORMACIJA

Pamokos pavadinimas

Kelionė į mokyklą

Klasė / dalykas

Pradinis ugdymas / Socialiniai įgūdžiai

Trukmė / valandų skaičius

1 valanda

Mokymosi tikslai

- Ugdyti vaikų gebėjimą atpažinti kasdienes situacijas, susijusias su mokykla ir socialine aplinka.
- Ugdyti gebėjimą priimti tinkamus sprendimus kasdienėse situacijose, susijusiose su saugumu, elgesiu ir atsakomybe.
- Stiprinti problemų sprendimo įgūdžius per interaktyvų mokymąsi.
- Didinti vaikų socialinį sąmoningumą ir gebėjimą reaguoti į aplinkos signalus (pvz., šviesoforus, pėsčiųjų perėjos taisykles).
- Skatinti bendradarbiavimą ir kantrybę, palengvinant komandinį žaidimą ir mokymąsi žaidžiant.

Reikalingos medžiagos

- Žaidimo lenta su langeliais (situacijos ir vietos, su kuriomis vaikas gali susidurti mokyklos aplinkoje: šviesoforai, pėsčiųjų perėjos, pertrauka, mokyklos kiemas ir kt.).
- Žaidimo figūrėlės (po vieną figūrėlę kiekvienam žaidėjui).
- Kauliukas (norint nuspręsti, kiek langelių mesti).
- Kortelės su klausimais ir atsakymų variantais, atitinkančiais kiekvienos langelio situaciją.

Įvadas

Vaikai supažindinami su žaidimo taisyklėmis. Šis žaidimas padės jums išmokyti elgtis tam tikrose kasdienėse situacijose, su kuriomis galite susidurti eidami į mokyklą ar būdami joje. Iš pateiktų variantų pasirinkite atsakymą, o teisingas atsakymas leis jums judėti į priekį.

Instrukcija

Žaidėjai paeiliui meta kauliukus ir juda per žaidimo lentos langelius pagal išmestus taškus. Kiekvienas langelis atitinka tam tikrą situaciją. Žaidėjas, sustojęs ant situacijos langelio, gauna klausimą ir atsakymų variantus.

Jei atsakymas teisingas, žaidėjas gali pajudėti vienu langeliu į priekį. Jei atsakymas neteisingas, žaidėjas lieka stovėti, bet situacija aptariama su visais žaidėjais.

Žaidybinimo elementai

- Kauliuko metimas prideda atsitiktinumo elementą.
- Papildomas žingsnis už teisingą atsakymą skatina vaiką siekti teisingų sprendimų.
- Situacijų langeliai su iššūkiais ir sprendimais daro žaidimą interaktyvų ir edukacinį.
- Žaidimo figūrėlės (arba avatarai) ir spalvinga lenta užtikrina vizualinį patrauklumą ir skatina įsitraukimą.
- Galimas laiko limitas atsakymams į klausimus gali pridėti varžymosi elementą.

1 modulis Interaktyvios veiklos ir žaidimai

5-asis planas „Kelionė į mokyklą“

SKYRIUS

IŠSAMI INFORMACIJA

Metodai

Interaktyvus mokymasis – vaikai mokosi tiesiogiai dalyvaujant situacijose, kuriose jie gali atpažinti kasdienio gyvenimo elementus.

Grupinis žaidimas – skatina bendradarbiavimą, vaikų diskusijas ir socialinių įgūdžių ugdymą.

Scenarijų analizė – kiekviename langelyje dėžutėje vaikai susiduria su scenarijais, kuriuose jie turi nustatyti tinkamą elgesį.

Veiklos

- Meskite kauliuką ir judėkite per langelius.
- Priimkite sprendimus remdamiesi langeliuose pateiktomis situacijomis.
- Grupinės diskusijos apie atsakymus, kad vaikai galėtų dalytis savo idėjomis ir mokytis iš kitų.

Vertinimas

Žaidimo metu mokytojas stebi, kaip vaikai sprendžia situacijas, vertina jų gebėjimą rasti teisingus atsakymus ir pažangą žaidimo eigoje.
Mokytojas gali aptarti su vaikais jų sprendimus, padėti jiems suprasti klaidas ir paaiškinti teisingus atsakymus.

Refleksija

Po žaidimo skirkite laiko apmąstymams:

- „Kas buvo lengva?“
- Kas buvo sunku?
- Ko išmokote?“
- „Su kokiomis situacijomis susiduriate kelyje į mokyklą?“
- Kurios situacijos buvo sunkios, kodėl?

Vertinimas

Teisingų atsakymų skaičius. Žaidimo metu stebimas teisingų vaiko atsakymų skaičius.
Elgesys. Stebima, kaip vaikas elgėsi žaidimo metu – ar buvo kantrus, bendradarbiavo su kitais.
Mokymosi pažanga. Ji vertinama pagal tai, kaip gerai vaikas prisimena ir taiko žinias kitose situacijose.
Šis žaidimas yra puikus būdas vaikams žaismingai ugdyti kasdienius gyvenimo įgūdžius.

1 modulis Interaktyvios veiklos ir žaidimai

6-asis planas „Virtualus apsipirkimas“

SKYRIUS	IŠSAMI INFORMACIJA
Pamokos pavadinimas	Simuliacija „virtualus apsipirkimas“
Klasė / dalykas	Vidurinės mokyklos mokiniai
Trukmė / valandų skaičius	2 valandos (1 sesija: 1 valanda; 2 sesija: 1 valanda)
Mokymosi tikslai	• Mokiniai išmoks elgtis parduotuvėje; • Ugdysis bendravimo įgūdžius ir tinkamą elgesį socialinėse situacijose; • Ugdysis gebėjimą naudoti tinkamas frazes apsipirkdami.
Reikalingos medžiagos	Kompiuteris su prieiga prie pirkimo simuliacijos
Įvadas	Mokytojas parodo, kaip naudotis simuliacija, paaiškina, kaip apsipirkti ir vartoti tinkamas frazes.
Instrukcijos	Naudoja įvairius variantus ir imituoja įvairias situacijas.
Žaidybinimo elementai	Pasirinkimo jausmo sukūrimas; Perėjimas prie sudėtingesnio veiksmų lygio; Konkretus tikslas, misija.

1-asis posistemis Interaktyvios veiklos ir žaidimai

6-asis planas „Virtualus apsipirkimas“

SKYRIUS

IŠSAMI INFORMACIJA

Metodai

- Simuliacijos metodas;
- Kompiuterinis žaidimas;
- Aktyvinimo metodas.

Veikla

Mokiniai dirba individualiai arba poromis, žaidime išbandydami įvairius apsipirkimo scenarijus, o mokytojas stebi ir padeda.

Vertinimas

Mokytojas aptaria mokinių patirtį žaidime ir patikrina, ar jie teisingai naudojo su apsipirkimu susijusias frazes.

Refleksija

Apsvarstykite, kurie atsakymai sutrumpina užduoties atlikimo laiką.

Vertinimas

Įvertinkite, kaip mokiniai bendravo ir ar suprato socialines situacijas žaidime.

1 modulis Interaktyvios veiklos ir žaidimai

7-asis planas „Skaitmeninė virtuvė“

SKYRIUS

IŠSAMI INFORMACIJA

Pamokos pavadinimas

Gyvenimo įgūdžiai – „Skaitmeninė virtuvė“

Klasė / dalykas

Vidurinės mokyklos mokiniai

Trukmė / valandų skaičius

2 valandos (1 sesija: 1 valanda; 2 sesija: 1 valanda)

Mokymosi tikslai

- Mokiniai išmoks atpažinti pagrindinius maisto produktus ir jų pavadinimus;
- Gebės atlikti pagrindinius veiksmus, susijusius su maisto ruošimu.

Reikalingos medžiagos

Kompiuteris / planšetinis kompiuteris su prieiga prie edukacinio kulinarijos žaidimo.
Projektorius, skirtas žaidimui rodyti visai grupei.

Įvadas

Mokytojas klausinėja mokinių apie jų mėgstamus patiekalus ir jiems žinomus ingredientus, paaiškina, kad šiandien visi mokysis gaminti maistą naudodami kompiuterinį žaidimą.

Instrukcijos

Mokytojas parodo, kaip naudotis žaidimu, kaip rinktis produktus ir atlikti įvairias virtuvės veiklas.

Žaidybinimo elementai

Pasirinkimo jausmo sukūrimas;
Perėjimas prie sudėtingesnio veiksmų lygio;
Konkreto tikslo, misijos įgyvendinimas;
Atlygis;
Spėjimo elementai.

1 modulis Interaktyvios veiklos ir žaidimai

7-asis planas „Skaitmeninė virtuvė“

SKYRIUS

IŠSAMI INFORMACIJA

Metodai

- Simuliacijos metodas (kompiuterinis žaidimas).
- Praktinis metodas (mokymasis per veiksmus žaidime).

Veikla

Mokiniai dirba individualiai arba poromis ruošdami patiekalus kompiuteriniame žaidime. Mokytojas padeda, kai reikia, ir paaiškina ingredientų pavadinimus bei veiklas.

Vertinimas

Pamokos pabaigoje mokytojas įvertina, ar mokiniai sugebėjo teisingai atpažinti produktus ir atlikti su maisto gaminiu susijusias užduotis.

Refleksija

Apsvarstykite, kurie atsakymai sutrumpina užduoties atlikimo laiką.

Vertinimas

Įvertinkite, ar mokiniai parodė supratimą apie maisto gaminto procesą ir ar kompiuterinis žaidimas padėjo jiems įgyti kulinarinių įgūdžių.



„Įdomus faktorius: sužaidybinimas įtraukiajam ugdymui“



Co-funded by the
European Union

1 modulis Interaktyvios veiklos ir žaidimai

8-asis planas „Skaitmeninis namų ūkio biudžetas“

SKYRIUS	IŠSAMI INFORMACIJA
Pamokos pavadinimas	Skaitmeninis namų ūkio biudžetas
Klasė / dalykas	Vidurinės mokyklos mokiniai / Gyvenimo įgūdžiai
Trukmė / valandų skaičius	2 valandos (1 sesija: 1 valanda; 2 sesija: 1 valanda)
Mokymosi tikslai	- Mokiniai išmoks planuoti namų ūkio biudžetą. - Ugdysis finansinių sprendimų priėmimo įgūdžius.
Reikalingos medžiagos	Kompiuteris / planšetinis kompiuteris su prieiga prie biudžeto valdymo žaidimo; Projektorius grupiniam žaidimui.
Įvadas	Mokytojas paklausia mokinių apie jų išlaidų įpročius ir paaiškina, kad šiandien jie išmoks valdyti biudžetą per kompiuterinį žaidimą.
Instrukcija	Mokytojas parodo, kaip naudotis žaidimu, planuoti išlaidas ir priimti sprendimus dėl pirkimų.
Žaidybinimo elementai	Pasirinkimo jausmo sukūrimas; Perėjimas į sudėtingesnį veiksmų lygį; Konkretaus tikslo, misijos įgyvendinimas; Atlygio sistema; Spėjimo elementai.

1 modulis Interaktyvios veiklos ir žaidimai

8-asis planas „Skaitmeninis namų ūkio biudžetas“

SKYRIUS

IŠSAMI INFORMACIJA

Metodai

- Simuliacijos metodas (kompiuterinis žaidimas);
- Problemų sprendimo metodas (finansinių problemų sprendimas).

Veikla

Mokiniai dirba individualiai arba poromis, priimdami finansinius sprendimus žaidime ir bandydami subalansuoti namų ūkio biudžetą. Mokytojas stebi pažangą.

Vertinimas

Pamokos pabaigoje mokytojas patikrina, ar mokiniai teisingai tvarkė savo biudžetą ir ar supranta finansų pagrindus.

Refleksija

Apsvarstykite, kaip galėtumėte efektyviau valdyti savo biudžetą, kad jo pabaigoje turėtumėte kuo daugiau pinigų.

Vertinimas

Įvertinkite, ar mokiniai sugebėjo priimti atsakingus finansinius sprendimus, ar kompiuterinis žaidimas padėjo jiems suprasti šią temą.

1 modulis Interaktyvios veiklos ir žaidimai

9-asis planas „Kasdienio gyvenimo simuliacija“

SKYRIUS

IŠSAMI INFORMACIJA

Pamokos pavadinimas

Kasdienio gyvenimo simuliacija

Klasė / dalykas

Vidurinės mokyklos mokiniai / Gyvenimo įgūdžiai

Trukmė / valandų skaičius

2 valandos (1 sesija: 1 valanda; 2 sesija: 1 valanda)

Mokymosi tikslai

- Mokyti planuoti kasdienes veiklas (mitybą, asmens higieną, namų ruošą, santykius su kitais).
- Aiškintis, kaip valdyti savo laiką ir biudžetą imituojamoje aplinkoje.

Reikalingos medžiagos

Kompiuteris su įdiegta žaidimo programa, projektorius žaidimo pristatymui.

Įvadas

Mokytojas aptaria mokinių kasdienes veiklas ir klausia, kaip jie tvarko savo laiką. Mokytojas paaiškina, kad bus imituojamos kasdienės gyvenimo situacijos žaidime, kurios mokys priimti sprendimus.

Instrukcijos

Mokytojas parodo, kaip valdyti žaidimo personažus, rinktis veiklas ir valdyti biudžetą. Atkreipia dėmesį, kad mokiniai turi rūpintis savo poreikiais: mityba, miego režimu, asmenine higiena, darbu.

1-asis posistemis Interaktyvūs veiklos ir žaidimai

9-asis planas „Kasdienio gyvenimo simuliacija“

Veiklos

Mokiniai vaidina žaidimo personažus, rūpinasi jų poreikiais, tvarko kasdienes užduotis ir priima sprendimus dėl finansų, laiko ir socialinių santykių.

Vertinimas

Mokytojas padeda mokiniams suprasti savo sprendimų pasekmes.

Refleksija

Pamokos pabaigoje mokytojas su mokiniais aptaria, kaip jie tvarkėsi su laiko planavimu, biudžeto sudarymu ir savo personažų poreikių tenkinimu.

Namų darbai / papildomi uždaviniai

Apsvarstykite, kaip tas pačias problemas galima išspręsti skirtingais būdais, pasiekus tą patį rezultatą.

Vertinimas

Įvertinkite, ar mokiniai sugebėjo priimti tinkamus sprendimus ir ar suprato, kaip tvarkyti įvairius gyvenimo aspektus.

1 modulis Interaktyvios veiklos ir žaidimai

10-asis planas „Virtualus miestas“

SKYRIUS	IŠSAMI INFORMACIJA
Pamokos pavadinimas	Virtualus miestas
Klasė / dalykas	Vidurinės mokyklos mokiniai / Gyvenimo įgūdžiai
Trukmė / valandų skaičius	2 valandos (1-oji sesija: 1 valanda; 2-oji sesija: 1 valanda)
Mokymosi tikslai	Anglų kalbos skaitymo, klausymo ir kalbėjimo įgūdžių ugdymas. Mokymasis su miestu susijusių žodžių, pvz., „kepykla“, „policijos nuovada“, „ligoninė“, „parkas“ ir kt. Bendravimo kasdienėse situacijose, pvz., apsipirkimas, klausimas apie kelią, praktika.
Reikalingos medžiagos	Kompiuteris su įdiegtu žaidimu
Įvadas	Mokytojas pristato mokiniams „Virtualų miestą“ ir paaiškina, kad jie keliaus po miestą, atlikdami įvairias užduotis anglų kalba. Aptariami pagrindiniai žodžiai, kurie bus naudojami žaidimo metu.
Instrukcijos	Mokytojas paaiškina žaidimo taisykles: mokiniai keliaus po miestą, rinks daiktus, bendraus su žaidimo personažais ir spręs užduotis, kurioms atlikti reikalingos anglų kalbos žinios.
Žaidybinimo elementai	Pasirinkimo jausmo sukūrimas; Perėjimas į sudėtingesnę veiksmų lygį; Konkreto tikslo, misijos įgyvendinimas; Atlygio sistema; Spėjimo elementai.

1 modulis Interaktyvios veiklos ir žaidimai

10-asis planas „Virtualus miestas“

Vertinimas

Mokytojas pažymi, į ką reikia atkreipti dėmesį arba kaip orientuotis naujame mieste.

Atsiliepimai

Mokytojas stebi mokinių pažangą, atkreipdamas dėmesį į tai, kaip jie atlieka užduotis ir bendrauja anglų kalba. Mokiniai vertinami pagal atliktų užduočių skaičių ir kalbos tikslumą.

Namų darbai / papildomi uždaviniai

Pagalvokite, kaip galite judėti po jums pažįstamą miestą;
Parenkite maršrutą kitiems mokiniams.

Vertinimas

Įvertinkite, ar mokiniai suprato užduotis ir galėjo bendrauti anglų kalba. Apsvarstykite, kurie žaidimo elementai jiems buvo sudėtingiausi ir ar jiems pavyko įveikti kalbos barjerus.

2 modulis Prisitaikantis mokymasis

1-asis planas „Savo emocijų atpažinimas“

SKYRIUS

IŠSAMI INFORMACIJA

Pamokos pavadinimas

Savo emocijų atpažinimas

Klasė / dalykas

Vidurinės mokyklos mokiniai su specialiais ugdymo poreikiais

Trukmė / valandų skaičius

1 valanda

Mokymosi tikslai

Mokiniai gebės:

- Atpažinti ir įvardyti pagrindines emocijas, pvz., laimę, liūdęsi, pyktį ir baimę.
- Apibūdinti situacijas, kuriose jie patiria šias emocijas.
- Pademonstruoti pagrindines strategijas, kaip susidoroti su stipriomis emocijomis.

Reikalingos medžiagos

Emocijų kortelės su skirtingomis veido išraiškomis, atspindinčiomis įvairias emocijas.
Refleksijos pratimai: klausimai ir vaizdai, skatinantys mokinius pagalvoti apie situacijas, kurias jie patyrė arba stebėjo.
Sąmoningumo programėlės: skaitmeninės programėlės kvėpavimo pratimams ir atsipalaidavimo technikoms (pvz., „Calm“, „Headspace“).
Spalvoti žymekliai ir popierius, kad mokiniai galėtų vizualizuoti savo emocijas.

Įvadas

Įvadas (5–10 minučių):

Pradėkite nuo emocijų sąvokos pristatymo ir paaiškinkite, kodėl svarbu jas suprasti.
Parodykite keletą emocijų kortelių ir paprašykite mokinių atspėti, kokia tai emocija.
Įtraukite juos į veiklą, paklausdami: „Kada jūs tai jaučiate?“

A. Emocijų kortelių užduotis (10–15 minučių):

- 1 Žingsnis. Parodykite kiekvieną emocijų kortelę po vieną ir paprašykite mokinių atpažinti emociją (pvz., laimę, liūdesys, pyktis).
- 2 Žingsnis. Kai emocija yra atpažinta, paprašykite mokinių pasidalinti situacija, kurioje jie jautė šią emociją. Jei mokiniams sunku atsakyti žodžiu, jie gali nupiešti arba užrašyti situaciją. Pritaikymas specialiųjų poreikių turintiems mokiniams: neverbaliniai mokiniai gali nurodyti kortelę, kuri atspindi jų jausmus, arba naudoti pagalbinis komunikacijos prietaisus.

B. Sąmoningumo praktika (10 minučių):

Padėkite mokiniams atlikti paprastą kvėpavimo pratimą naudodami sąmoningumo programėlę.
Paraginkite juos užmerkti akis ir susikoncentruoti į kvėpavimą, kad galėtų nusiraminti. Paaiškinkite, kaip jie gali naudoti šią techniką, kai jaučia stresą ar yra prislėgti.

C. Refleksijos pratimas (10–15 minučių):

Išdalinkite refleksijos lapus ir paprašykite mokinių nupiešti paveikslėlį arba parašyti sakinį apie kartą, kai jie jautė vieną iš aptartų emocijų.
Aptarkite su grupe, ar mokiniai nori pasidalinti savo mintimis, arba leiskite jiems apmąstyti privačiai, jei jie to pageidauja.

Instrukcijos ir veiklos:

2 modulis Prisitaikantis mokymasis

1-asis planas „Savo emocijų atpažinimas“

SKYRIUS

IŠSAMI INFORMACIJA

Žaidybinimo elementai

Emocijų taškai. Skirkite taškus už emocijų atpažinimą ir situacijų pasidalijimą. Šis žaidybinis elementas motyvuos mokinius aktyviau dalyvauti ir įsitraukti.

Ramybės ženklelis. Baigę sąmoningumo pratimą, mokiniai gauna „Ramybės ženklelį“, kuris pripažįsta jų gebėjimą veiksmingai naudoti kvėpavimo techniką.

Metodai

1. Emocijų kortelių veikla:

Pradinė veikla. Mokytojas rodo emocijų korteles, o mokiniai atpažįsta jose pavaizduotas emocijas. Jie gali susieti šias emocijas su asmenine istorija ar patirtimi.

Diskusija apie emocijas. Kiekvienas mokinytis pasidalija, kada ir kodėl jis jautė tam tikrą emociją. Tai skatina empatiją ir emocinį sąmoningumą grupėje.

2. Skaitmeninis sąmoningumo pratimas:

Relaksacijos technikos. Su mokiniais atliekamas trumpas kvėpavimo pratimas. Naudodami sąmoningumo programėlę, mokiniai mokosi įvairių kvėpavimo ir relaksacijos technikų.

Individualizuotos technikos. Mokiniai išbando įvairias technikas, kol randa sau tinkamiausią. Programėlės padeda jiems išsiaiškinti, kuris metodas yra veiksmingiausias.

3. Individualios diskusijos ir konsultacijos:

Individualios diskusijos. Mokiniais suteikiama galimybė individualiai pasikalbėti su mokytoju, kur jie gali giliau ištirti savo emocijas. Tikslas – padėti jiems suprasti savo emocinę būseną ir sukurti tinkamas jos valdymo strategijas.

Darbas mažose grupėse. Mokiniai dirba mažose grupėse, kad suprastų vieni kitų emocijas ir rastų bendrus sprendimus emociniams iššūkiams.

Vertinimas

Stebėjimas. Mokytojas stebės, kaip mokiniai reaguoja į užduotis. Atkreipkite dėmesį, ar jie gali teisingai atpažinti emocijas ir ar įsitraukia į sąmoningumo pratimą.

Atspindžių darbalapis. Naudokite mokinių darbalapius kaip priemonę įvertinti jų supratimą apie emocijas ir situacijas, kurios jas sukelia.

Individualūs atsiliepimai. Suteikite mokiniams individualius atsiliepimus, pripažindami jų pastangas ir pažangą suprantant savo emocijas.

Refleksija

Baikite pamoką paprašydami mokinių pagalvoti, kaip jie gali panaudoti tai, ko išmoko, savo kasdiniame gyvenime. Paklauskite, kaip jie jaučiasi nusiminę ar supykę, ką galite tuo atveju padaryti.

Namų darbai / papildomi uždaviniai

Praktika namuose. Mokiniais galima duoti gaires, kaip namuose praktikuoti atsipalaidavimo technikas, pavyzdžiui, kasdien skirti keletą minučių kvėpavimo pratimams.

Tėvų įtraukimas. Mokinių šeimos informuojamos apie vaikų emocinio sąmoningumo pažangą ir gauna patarimų, kaip namuose gali padėti ugdyti emocinį vystymąsi.

Vertinimas

Mokytojo pastabos. Veskite kiekvieno mokinio pažangos, susijusios su emocijų atpažinimu ir atsipalaidavimo technikų naudojimu, žurnalą.

Savęs vertinimas. Savaitės pabaigoje mokiniai gali užpildyti paprastą šypsenėlių lentelę, kad parodytų, kaip dažnai jie praktikavo emocijų valdymą.

2 modulis Prisitaikantis mokymasis

1-asis planas „Savo emocijų atpažinimas“

SKYRIUS

IŠSAMI INFORMACIJA

Ištekliai

- Veido emocijų kortelės: <https://www.teacherspayteachers.com/Product/Emotion-and-Feelings-Face-Cards-for-Preschoolers-with-Real-Life-Photos-9068628>
- CASEL (Bendradarbiavimas akademinio, socialinio ir emocinio mokymosi srityje) | Interneto svetainė: <https://casel.org/>
- Lowenstein, A., & Sterna, M. (2022). Socialinis emocinis klasė: naujas būdas ugdyti mokinius ir suprasti smegenis. Norton Professional Books.
- Calm: sąmoningumo programa, siūlanti atsipalaidavimo ir kvėpavimo pratimus, specialiai sukurtus vaikams. Ji gali būti naudojama su mokiniiais, siekiant padėti jiems ugdyti emocinio reguliavimo įgūdžius (App Store: Calm App)

2 modulis Prisitaikantis mokymasis

SKYRIUS

IŠSAMI INFORMACIJA

Pamokos pavadinimas

Socialinis etiketas bendruomenėje

Klasė / dalykas

Vidurinės mokyklos mokiniai (SUP)

Trukmė / valandų skaičius

1 valanda

Mokymosi tikslai

- Mokyti pagrindinių socialinių etiketo taisyklių (pvz., stovėti eilėje, sakyti „ačiū“, kalbėti mandagiai).
- Formuoti tinkamus socialinius santykius.
- Ugdyti įgūdžius, reikalingus savarankiškam elgesiui socialinėse situacijose.

Reikalingos medžiagos

Vaizdinės gairės. Plakatai, kuriuose parodyti eilėje stovėjimo, padėkos sakymo ir mandagaus kalbėjimo žingsniai.

Vaidmenų žaidimų medžiaga. Daiktai, skirti vaidmenų žaidimams socialinėse situacijose (pvz., imituojami daiktai apsipirkimui).

Scenarijų kortelės. Kortelės, kuriose aprašomos įvairios socialinės situacijos (pvz., „Draugas paskolina tau pieštuką; ką tu darai?“).

Kontrolinis sąrašas. Paprastas kontrolinis sąrašas, skirtas mokytoji stebėti, ar mokiniai demonstruoja pagrindinius socialinius elgesio modelius (pvz., laukia eilėje, sako „ačiū“, kalba mandagiai).

Įvadas

Įvadas (5–10 minučių):

Temos pristatymas. Pradėkite klausimu „Kas yra socialinės taisyklės?“ Paaiškinkite, kodėl socialinis etiketas yra svarbus kasdieniame gyvenime. Aptarkite elgesio, pvz., laukimo eilėje, padėkos sakymo ir mandagaus bendravimo socialinėse situacijose, svarbą.

Pagrindinė veikla ir metodai

A. Eilėje stovėjimo veikla (10–15 minučių):

- 1 žingsnis. Parodykite mokiniams plakatą su eilėje stovėjimo taisyklėmis (pvz., stovėti už kitų, gerbti asmeninę erdvę).
- 2 žingsnis. Klasėje suformuokite nedidelę eilę ir paprašykite mokinių pasimokyti laukti savo eilės „pirkti“ prekę. Kiekvienas mokiny paeiliui paima prekę ir, laukdamas eilėje, imituoja mokėjimą. Įtraukusis ugdymas. Mokiniais, kuriems reikia papildomos pagalbos, gali būti sudarytos mažesnės grupės arba teikiama individuali pagalba.

B. Padėkos ir mandagaus kalbėjimo veikla (15 minučių):

- 1 žingsnis. Paaiškinkite, kaip tinkamai sakyti „ačiū“ ir kaip svarbu naudoti teigiamą kūno kalbą (pvz., žiūrėti į akis, šypsotis).
 - 2 žingsnis. Paprašykite mokinių susiskirstyti poromis ir pasitreniruoti padėkoti vieni kitiems bei mandagiai bendrauti.
- Papildoma pagalba. Mokiniais, kuriems reikia papildomos pagalbos, galima naudoti vizualinius ir žodinius priminimus.

2 modulis Prisitaikantis mokymasis

2-asis planas „Socialinis etiketas bendruomenėje“

SKYRIUS

IŠSAMI INFORMACIJA

Pagrindinė veikla ir metodai

Žaididbinimo elementai

Vertinimas

C. Socialinių situacijų vaidmenų žaidimas (15–20 minučių):

1 žingsnis. Išdalinkite mokiniams scenarijų korteles, kuriose yra socialinės situacijos, su kuriomis jie gali susidurti (pvz., „Draugas tau padeda; kaip tu reaguoji?“).

2 žingsnis. Mokiniai vaidina scenarijus, praktikuodami išmokus socialinius įgūdžius, pvz., laukimą eilėje, padėkos sakymą ir malonų kalbėjimą.

Grupinis darbas. Mažos grupės gali vaidinti įvairias socialines situacijas, kad sustiprintų socialinę etiketo kultūrą.

1. Etiketo taškai:

Kiekvieną kartą, kai mokinys sėkmingai laikosi socialinės taisyklės (pvz., kantriai laukia, sako „ačiū“ arba kalba mandagiai), jis gauna „etiketo taškus“.

Pamokos pabaigoje mokiniai gali suskaičiuoti savo taškus ir siekti asmeninio rekordo ateityje.

2. Ženkli:

Sukurkite skirtingus ženklus ar lipdukus už tam tikrą socialinį elgesį. Pavyzdžiui: kantrybės ženklas už laukimą eilėje; mandagumo ženklelis už malonių žodžių vartojimą; padėkos ženklelis už dėkingumo išreiškimą. Mokiniai gali rinkti šiuos ženklus, kai įsisavina kiekvieną elgesio modelį, ir didžiuodamiesi juos eksponuoti klasės „Socialinių įgūdžių lentoje“.

3. Reitingų lentelė:

Nors individualus palyginimas ne visada yra naudingas specialiųjų poreikių turintiems mokiniams, galite sukurti asmeninę pažangos lyderių lentelę, kurioje mokiniai galės matyti savo pažangą laikui bėgant. Reitingų lentelė gali būti naudojama norint parodyti, kiek taškų kiekvienas mokinys surinko arba kiek ženklelių jie uždirbo per keletą pamokų.

4. Paslaptiniai scenarijai:

Pristatykite „Paslaptinių scenarijų“ žaidimą, kuriame pamokos pabaigoje mokiniams pateikiama netikėta socialinė situacija. Jei jie atsako teisingai (naudodami tai, ko išmoko), jie gauna papildomą atlygį, pavyzdžiui, papildomus taškus ar specialų ženklelį. Tai užtikrina pamokos dinamiškumą ir skatina mokinius būti budrius bei spontaniškai taikyti savo įgūdžius.

5. Dienos socialinės žvaigždės:

Pamokos pabaigoje apdovanokite „Dienos socialinės žvaigždės“ sertifikatu ar prizą mokinių, kuris parodė geriausią bendrą socialinę etiką. Tai gali būti rotuojamas apdovanojimas, skatinantis visus mokinius stengtis kuo geriau.

Stebėjimas. Per visą pamoką mokytojas stebi, kaip mokiniai laikosi socialinių taisyklių.

Individualūs atsiliepimai. Kiekvienas mokinys gauna individualius atsiliepimus apie tai, kaip jis susidorojo su socialinėmis situacijomis.

Vertinimas per vaidmenų žaidimus. Vaidmenų žaidimų metu mokiniai vertinami pagal jų gebėjimą laikytis socialinių taisyklių.

2 modulis Prisitaikantis mokymasis

2-asis planas „Socialinis etiketas bendruomenėje“

SKYRIUS

IŠSAMI INFORMACIJA

Refleksija

Refleksija ir užbaigimas (5 minutės):

Klausimai ir atsakymai. Paklauskite mokinių „Kokias socialines taisykles išmokome šiandien?“, kad sustiprintumėte pagrindinius dalykus.
Praktika namuose. Skatinkite mokinius praktikuoti šiuos socialinius elgesio modelius namuose ir bendruomenėje.

Stebėjimas.

Vykdamas veiklas, mokytojas stebės, kaip kiekvienas mokinyas laikosi socialinių taisyklių. Konkrečiai, mokytojas vertins:

Ar mokinyas kantriai laukia eilėje, netrukdydamas kitiems.

Mokinio gebėjimą pasakyti „ačiū“ ir vartoti mandagią kalbą įvairiose situacijose.

Mokinio kūno kalbą (pvz., akių kontaktą, tinkamus gestus, pvz., šypsena).

Socialinio elgesio kontrolinis sąrašas.

Mokytojas gali naudoti paprastą kontrolinį sąrašą, kad užfiksuotų, ar mokiniai sėkmingai demonstruoja pagrindinius socialinius elgesio modelius:

Laukimas eilėje: ar mokinyas gerbė asmeninę erdvę ir laukė savo eilės?

Padėkos sakymas: ar mokinyas tinkamai padėkojo?

Mandagi kalba: ar mokinyas kalbėjo maloniai ir pagarbiai su kitais?

Individualūs atsiliepimai:

Pamokos pabaigoje kiekvienas mokinyas gaus žodinį mokytojo atsiliepimą. Mokytojas gali pabrėžti:

Teigiamas elgesys, kurį parodė mokinyas (pvz., „Puikiai pasielgei, kantriai laukdamas eilėje!“).

Pasiūlymai, kaip galima būtų pagerinti elgesį (pvz., „Kitą kartą nepamiršk susitikti akimis, kai sakai „ačiū““).

Savirefleksija:

Mokiniai gali dalyvauti greitoje refleksijos veikloje. Pavyzdžiui, jiems galima užduoti šiuos klausimus:

„Kaip jauteisi, kai laukė eilėje?“; „Ar buvo lengva ar sunku prisiminti pasakyti „ačiū“?“. Tai padeda mokiniams pripažinti savo pažangą socialinio elgesio srityje.

Vaidmenų žaidimo apžvalga:

Vaidmenų žaidimo metu mokytojas įvertins kiekvieno mokinio supratimą apie socialinio etiketo taisykles, vertindamas jų elgesį scenarijuose:

Ar mokinyas tinkamai reagavo į pateiktą socialinę situaciją?

Kaip mokinyas elgėsi su bendraamžiais vaidmenų žaidimo metu?

Tolesni veiksmai:

Po pamokos mokytojas gali suplanuoti tolesnį vertinimą būsimose pamokose, kad galėtų stebėti, kaip mokiniai taiko šiuos socialinius elgesio modelius už klasės ribų, grupinių veiklų metu ar kitose realaus gyvenimo situacijose.

Vaizdiniai plakatai: paprastos ir aiškos vaizdinės medžiagos, paaiškinančios socialines taisykles.

Programėlės ir žaidimai: naudokite tokias priemones kaip „Emotions with Zeely“, kurios moko socialinių scenarijų ir emocijų valdymo.

Vertinimas

Papildomi ištekliai

2 modulis Prisitaikantis mokymasis

3-iasis planas „Savigarba ir savęs priėmimas“

SKYRIUS

IŠSAMI INFORMACIJA

Pamokos pavadinimas

Savigarba ir savęs priėmimas

Klasė / dalykas

Vidurinės mokyklos mokiniai (SUP)

Trukmė / valandų skaičius

1 valanda

Mokymosi tikslai

- Mokysis atpažinti savo teigiamas savybes ir stiprias puses.
- Kurs strategijas savigarbai ugdyti.
- Tyrinės savęs priėmimą ir aiškintis, kaip jaustis patikintu savimi.

Reikalingos medžiagos

Refleksijos darbo lapai. Paprasti darbo lapai, kuriuose mokiniai išvardija savo stiprias puses ir teigiamas savybes.

Savigarbos kortelės. Kortelės su teigiamais teiginiais ar teigiamais savęs vertinimais.

Veidrodžiai. Maži veidrodžiai, kuriuos mokiniai naudoja savęs priėmimo užduoties metu.

Ženkla / žvaigždės. Apdovanojimai mokiniams už savigarbos užduočių atlikimą.

Žaidybinimo taškų lentelė. Lentelė, skirta stebėti mokinių pažangą atliekant savigarbos ugdymo užduotis.

Įvadas

Įvadas (5–10 minučių):

Diskusijos pradžia. Pradėkite klausdami mokinių, ką reiškia būti patenkintu savimi. Paklauskite: „Kas jums patinka savyje?“

Temos pristatymas. Paaiškinkite, kad savigarba reiškia savo gerųjų savybių pripažinimą, gebėjimą jaustis patikintu savimi, net kai situacija yra sudėtinga.

A. Mano teigiamos savybės. Užduotis (10–15 minučių):

1 žingsnis. Kiekvienam mokiniui išdalinkite refleksijos lapą ir paprašykite, kad jie užrašytų arba nupieštų tris dalykus, kuriuos jie mėgsta savyje. Pavyzdžiui, „Aš esu geras“, „Aš gerai piešiu“ arba „Aš esu geras draugas“.

2 žingsnis. Baigę užduotį, paprašykite mokinių pasidalinti viena iš savo teigiamų savybių su klase (jei jie jaučiasi patogiai).

Žaidybinimas. Kiekvienas mokinyas už savo teigiamų savybių išvardijimą gauna savigarbos taškų. Jie taip pat gali gauti „pasitikėjimo žvaigždę“ už pasidalijimą su grupe.

B. Veidrodinis savęs priėmimo pratimas (10 minučių):

1 žingsnis. Kiekvienam mokiniui duokite mažą veidrodėlį ir savigarbos kortelių rinkinį su teigiamais teiginiais, pvz., „Aš esu pajėgus“, „Aš galiu įveikti iššūkius“ ir „Aš didžiuojuosi savimi“.

2 žingsnis. Skatinkite mokinius pažvelgti į save veidrodyje ir garsiai ištarti vieną iš teiginių.

Pritaikymai SUP. Mokiniai, kuriems sunku bendrauti žodžiu, gali parodyti patvirtinimo kortelę, kuri geriausiai atspindi tai, kaip jie nori jaustis.

Žaidybinimas. Mokiniai užbaigę veidrodžio pratimą gauna patvirtinimo ženklelius.

Pagrindinė veikla ir
metodai

2 modulis Prisitaikantis mokymasis

3-iasis planas „Savigarba ir savęs priėmimas“

SKYRIUS

IŠSAMI INFORMACIJA

Pagrindinė veikla ir metodai

C. Savigarbos iššūkiai (15–20 minučių):

1 žingsnis. Pateikite mokiniams įvairius scenarijus, kuriuose jie gali jausti iššūkių ar nepasitikėjimą savimi (pvz., „Tu nelaimėjai žaidimo, kaip vertini savo pastangas?“).

2 žingsnis. Paprašykite mokinių dirbti poromis arba mažomis grupėmis ir aptarti, kaip jie reaguotų į šias situacijas. Paskatinkite juos pagalvoti, kaip jie galėtų panaudoti savo stiprybes ir pozityvų mąstymą kiekviename scenarijuje.

Grupinė diskusija. Po grupinio darbo su visa klase aptarkite kiekvieno jų atsakymus. Akcentuokite, kad savivertė nėra susijusi su sėkme, bet su pastangomis ir savęs priėmimu.

Žaidybinimas. Mokiniai už dalyvavimą iššūkio scenarijuose ir teigiamų atsakymų sugalvojimą gauna atsparumo taškus.

Žaidybinimo elementai

Savigarbos taškai: Mokiniai gauna taškus už teigiamų savybių atpažinimą, teigiamų minčių dalijimąsi ir sėkmingą savigarbos iššūkių įveikimą.

Ženklaai ir žvaigždės. Apdovanokite mokinius pasitikėjimo žvaigždėmis ir patvirtinimo ženklais, kai jie atliks užduotis, pavyzdžiui, pasidalins patvirtinimais arba teigiamai sureaguos į sudėtingas situacijas.

Pasitikėjimo lygiai. Sukurkite savigarbos lygius, kuriuose mokiniai gali „pakilti į aukštesnį lygį“, kaupdami taškus ir ženklus. Pavyzdžiui:

- 1 lygis – „Savigarbos pradininkas“;
- 2 lygis – „Pasitikėjimo kūrėjas“;
- 3 lygis – „Savęs priėmimo čempionas“.

Vertinimas

Stebėjimas. Mokytojas stebi, kaip mokiniai dalyvauja savigarbos veiklose, atkreipdamas dėmesį į jų norą dalyvauti ir reakcijas į scenarijus.

Refleksijos darbalapis. Pamokos pabaigoje mokiniai užpildo trumpą refleksijos lapą apie tai, kaip jie jautėsi užsiėmimų metu. Jie gali atsakyti į tokius klausimus kaip „Ką šiandien sužinojai apie save?“ ir „Kaip panaudosi pozityvų mąstymą savo gyvenime?“

Savigarbos sekimo lapas. Sekite mokinių pažangą pagal taškus ir ženklelius, kuriuos jie surenka per pamoką.

Refleksija

Refleksija ir užbaigimas (5 minutės):

Baigiamoji diskusija. Paprašykite mokinių pasidalinti viena teigiama dalimi, kurią jie šiandien sužinojo apie save. Pabrėžkite savęs priėmimo svarbą ir tai, kaip jie gali kasdien praktikuoti šiuos įgūdžius.

Pratimai namuose. Paskatinkite mokinius savaitę kasdien namuose praktikuoti savęs priėmimą ir kitą pamoką pasidalinti savo patirtimi.

Vertinimas

Stebėjimas. Per visą užsiėmimą mokytojas stebės, kaip aktyviai mokiniai dalyvauja diskusijose, veidrodžio pratimuose ir iššūkio scenarijuose.

Atkreipkite dėmesį į:

Kaip gerai mokiniai sugeba atpažinti savo teigiamas savybes;

Jų pasitikėjimą savimi (pvz., ar jie drąsiai dalyvauja veidrodžio pratimuose);

Kaip jie reaguoja į savigarbos iššūkius ir demonstruoja atsparumą.

2 modulis Prisitaikantis mokymasis

3-iasis planas „Savigarba ir savęs priėmimas“

SKYRIUS

IŠSAMI INFORMACIJA

Įsitraukimo kontrolinis sąrašas.

Naudokite paprastą kontrolinį sąrašą, kad galėtumėte stebėti kiekvieno mokinio dalyvavimą:

Ar mokinys sėkmingai nustatė bent 3 teigiamas savybes?

Ar atliko veidrodžio užduotį?

Ar pateikė konstruktyvius atsakymus į pateiktus iššūkio scenarijus?

Žaidybinimo pažanga.

Sekite taškus, ženklelius ir žvaigždutes, kuriuos mokiniai uždirba per pamoką:

Savigarbos taškai suteikiami už teigiamų savybių nustatymą, savęs priėmimo užduoties atlikimą ir dalyvavimą iššūkio scenarijuose.

Pasitikėjimo žvaigždės ir patvirtinimo ženklai suteikiami už konkrečių užduočių atlikimą, pvz., patvirtinimų dalijimąsi ar teigiamų atsakymų pateikimą vaidmenų žaidime.

Savirefleksija.

Pamokos pabaigoje mokiniai užpildo refleksijos darbo lapą. Jie atsakys į tokius klausimus kaip „Ką šiandien sužinojau apie save?“, „Kaip jaučiuosi po teigiamų patvirtinimų?“, „Kaip galiu panaudoti tai, ką išmokau, kad jaustųsi pasitikintis savimi sudėtingose situacijose?“ Tai padeda įsisavinti įgytus įgūdžius ir kritiškai mąstyti apie savo savigarbos ugdymą.

Savigarbos sekimo sistema.

Sukurkite savigarbos sekimo sistemą, kad galėtumėte stebėti kiekvieno mokinio pažangą per pamoką ar per kelias pamokas. Ši sistema gali rodyti, kiek taškų ar ženklelių jie uždirbo, padėdama jiems vizualizuoti savo pažangą ugdant pasitikėjimą savimi.

Mokytojo pastabos:

Po pamokos užsirašykite pastabas apie kiekvieno mokinio pažangą savigarbos ir savęs priėmimo srityje. Tai gali apimti:

Kiekvieno mokinio reakcija į užduotis;

Sritis, kuriose jie parodė pažangą;

Visus iššūkius ar sritis, kuriose prireikė papildomos pagalbos.

Knygos apie savigarbą: pateikite knygų ar internetinių išteklių sąrašą, kad mokiniai galėtų giliau pažinti savigarbos temą (pvz., Karen Beaumont knyga „I Like Myself“).

Sąmoningumo programėlės: naudokite sąmoningumo ar pozityvaus mąstymo programėles, kuriose yra savigarbos ugdymo pratimai, kuriuos mokiniai gali išbandyti namuose.

Vertinimas

Papildomi ištekliai

3 modulis Bendradarbiavimu grindžiamas mokymasis

1-asis planas „Istorijų kūrėjai“

3. PAMOKŲ PLANŲ RENGIMAS

SKYRIUS	IŠSAMI INFORMACIJA
Pamokos pavadinimas	Istorijų kūrėjai
Klasės lygis / dalykas	Pradinių ir vidurinių mokyklų mokiniai, turintys specialiųjų ugdymo poreikių (SUP)
Trukmė / valandų skaičius	1 valanda
Mokymosi tikslai	Mokiniai sugebės: • Naudoti naujus žodžius sakiniuose; • Dirbti kartu, kad sukurtų nuoseklų pasakojimą; • Gerinti klausymo ir kalbėjimo įgūdžius; • Kūrybiškai prisidėti prie pasakojimo unikaliomis idėjomis.
Reikalingos medžiagos	Žodyno kortelės. Šiose kortelėse yra paveikslėliai ir atitinkami žodžiai. Jos turėtų apimti daiktavardžius, veiksmažodžius ir būdvardžius, atitinkančius mokinių kalbos lygį. Skaitmeninė istorijų kūrimo programa (pasirinktinai). Programos, pvz., „Book Creator“ arba „Storybird“ leidžia mokiniams bendradarbiauti kuriant skaitmenines istorijas. Taip pat galima naudoti „Google Slides“ arba „PowerPoint“. Lentos / žymekliai arba sąsiuviniai / rašikliai: kad kiekviena grupė galėtų užrašyti savo istoriją. Teminės kortelės. Spausdintos arba projektuojamos kortelės su konkrečia tema arba aplinka, pvz., „Diena paplūdimyje“ arba „Kelionė į kosmosą“. Laikmatis. Matomas laikmatis, kad fiksuotų nustatytą laiką (pvz., 5 minutės per vieną ratą).
Įvadas	„Pasakų kūrėjai“ – tai bendradarbiavimo žaidimas, kuriame mokiniai dirba kartu, kad sukurtų pasakojimą, naudodami tam tikrą žodyną. Žaidimas padeda ugdyti kalbos įgūdžius, skatina komandinį darbą ir stiprina kūrybiškumą. Mokiniai turi aktyviai klausytis savo bendraamžių ir remtis vieni kitų idėjomis, stiprindami kalbos įgūdžius socialinėje ir palaikančioje aplinkoje.
Instrukcija	Parengimas. Suskirstykite mokinius į grupes ir išdalykite žodyną bei temines korteles. Kiekviena grupė pasirenka arba jai priskiriama tema, kuria remiantis bus kuriamas pasakojimas. Žaidimo taisyklės. Kiekviename rate vienas mokinis pradeda istoriją, sudarydamas sakinį su vienu iš žodynėlio žodžių. Kitas mokinis turi pratęsti tą sakinį, pridėdamas savo sakinį iš kito žodyno. Ratai. Tęskite nustatytą skaičių ratų (pvz., 5 sakiniai kiekvienai grupei). Mokytojas moderuoja ir skaičiuoja laiką. Taškai. Taškai skiriami už kūrybiškumą, teisingą gramatiką ir užduotų žodžių įtraukimą. Papildomi taškai gali būti skiriami už ypač vaizdingus ar sudėtingus sakinius.

3 modulis Bendradarbiavimu grindžiamas mokymasis

1-asis planas „Istorijų kūrėjai“

SKYRIUS

IŠSAMI INFORMACIJA

Žaidybinimo elementai

Taškų sistema. Mokiniai gauna taškus už kiekvieną indėlį į istoriją, kūrybiškumą ir teisingą žodyną.
Ženklaai. Apdovanokite ženklais už dalyvavimą, komandinį darbą ar kūrybišką pasakojimą (pvz., „Kūrybingas mąstytojas“, „Komandos žaidėjas“).
Reitingų lentelė (pasirinktina). Rodykite reitingų lentelę, kad motyvuotumėte mokinius.
Teminiai iššūkiai. Atsitiiktinai pasirinkite temas ar žodyną, kuriuos įtrauksite į istoriją, kad gautumėte papildomų taškų.
Laikmatis. Nustatykite laiko limitus kiekvienam raundui, kad padidintumėte įtampą ir paskatintumėte greitą mąstymą.

Metodai

- Bendradarbiavimu grindžiamas mokymasis. Skatinkite mokinius dirbti grupėse, kad sukurtų istoriją.
- Pagalba. Teikite pagalbą, duodami užuominas arba padėdami sukurti sakinius, jei reikia.
- Diferencijuotas mokymas. Pritaikykite žodyną ir pagalbą pagal mokinių kalbos gebėjimus.
- Bendramokslų atsiliepimai. Leiskite mokiniams dalytis istorijomis ir teikti konstruktyvius atsiliepimus.

Veikla

Įvadas (10 minučių):
Pristatykite žodžių korteles ir paaiškinkite užduotį. Parodykite pavyzdines istorijas ir nustatykite lūkesčius.
Istorijos kūrimas (30 minučių):
Suskirstykite mokinius į mažas grupes ir duokite jiems žodyną bei temines korteles.
Nustatykite laikmatį 5 minučių ratams, per kuriuos kiekvienas mokinis pridės po vieną sakinį prie istorijos. Po kiekvieno rato peržiūrėkite istoriją ir pridėkite naujų žodžių.
Pristatymas (10 minučių):
Kiekviena grupė pristato savo istoriją klasei. Suteikite taškus ir ženklelius už kūrybiškumą, žodyną ir pasakojimo meną.

Vertinimas

- Stebėkite mokinių dalyvavimą ir kalbos vartojimą veiklos metu.
 - Teikite grįžtamąjį ryšį apie žodyną ir sakinių struktūrą.
- Apibendrinamasis vertinimas.** Įvertinkite galutines istorijas pagal vertinimo skalę, kurioje atsižvelgiama į žodyną, kūrybiškumą, bendradarbiavimą ir nuoseklumą.

Refleksija

- Grupinė diskusija:
- Paklauskite mokinių, kas jiems patiko šioje veikloje ir kas jiems buvo sudėtinga;
 - Apsvarstykite, kaip būtų galima patobulinti istorijas.
 - Savęs vertinimas. Skatinkite mokinius įvertinti savo dalyvavimą ir kūrybiškumą.

Namų darbas / papildoma užduotis

Istorijos perrašymas. Paprašykite mokinių namuose peržiūrėti savo grupės istoriją, pridėti daugiau detalių arba ištaisyti klaidas.
Kūrybinio rašymo užduotis. Pateikite rašymo užduotį, susijusią su dienos tema, individualiam praktiniam darbui.
Skaitmeninis pratęsimas. Naudokite internetinę platformą, kad mokiniai galėtų paskelbti savo istorijas ir pasidalinti jomis su šeimos nariais.

Vertinimas

Mokytojo stebėjimas. Atkreipkite dėmesį į mokinių įsitraukimo lygį, bendradarbiavimą ir kalbos įgūdžių tobulėjimą.
Mokinių atsiliepimai. Surinkite mokinių atsiliepimus apie veiklos malonumą ir suvoktą mokymąsi.
Vertinimas po veiklos. Palyginkite žodžių testus prieš veiklą ir po veiklos, kad įvertintumėte pažangą.

3 modulis Bendradarbiavimu grindžiamas mokymasis

2-asis planas „Pasaulio nuotyčiai“

SKYRIUS

IŠSAMI INFORMACIJA

Pamokos pavadinimas

Pasaulio nuotyčiai

Klasė / dalykas

Pradinių ir vidurinių mokyklų mokiniai, turintys specialiųjų ugdymo poreikių (SUP)

Trukmė/valandų skaičius

1 valanda

Mokymosi tikslai

Mokiniai gebės:

- Turtinti savo žodyną, mokydamiesi naujų žodžių kontekste.
- Gerinti kalbos įgūdžius per įdomias ir interaktyvias veiklas.
- Praktikuoti naujų žodžių vartojimą sakiniuose ir pokalbiuose.
- Ugdyti pasitikėjimą kalbant ir išreiškiant mintis žodine kalba.

Reikalingos medžiagos

Žodžių nuotyčių žemėlapis. Vizualinė lenta arba skaitmeninė platforma su skirtingais „regionais“, kurie atspindi įvairias temas (pvz., „Gyvūnų miškas“, „Maisto slėnis“, „Sporto kalnas“).
Žodžių kortelės. Kortelės su žodžiais ir paveikslėliais, susijusiais su kiekvienu žemėlapio regionu.
Rašymo priemonės: sąsiuviniai, pieštukai arba skaitmeniniai įrankiai užrašams ir piešimui.
Apdovanojimų sistema: lipdukai, ženklukai ar žetonai už žodžių užduočių atlikimą ir naujų žodžių teisingą vartojimą.

Įvadas

Pasisveikinkite su mokiniais ir paaiškinkite, kad šiandienos pamoka bus skirta įvairių regionų tyrinėjimui žaidime „Žodžių nuotyčiai“.
Akcentuokite, kad kiekvienas regionas turi skirtingą temą (pvz., gyvūnai, maistas, sportas) ir kad mokiniai išmoks naujų žodžių, susijusių su šiomis temomis.
Paaiškinkite, kad mokiniai gaus apdovanojimus už užduočių atlikimą ir naujų žodžių, kuriuos išmoks, vartojimą.
Aptarkite žodyno plėtimo svarbą ir pademonstruokite, kaip naujų žodžių mokymasis gali padėti mokiniams geriau išreikšti save kasdienėje situacijoje.

Instrukcijos

Pasirengimas.

Suskirstykite mokinius į mažas grupes ir kiekvienai grupei paskirkite pradinį regioną „Pasaulio nuotyčių“ žemėlapyje. Kiekvienai grupei duokite žodžių kortelių rinkinį, susijusį su joms paskirtu regionu, ir rašymo priemones.

Paaiškinkite, kad mokiniai paeiliui rinks žodžių korteles, atpažins žodžius ir panaudos juos sakiniuose.

Žaidimo eiga.

Leiskite grupėms paeiliui rinkti kortelę iš savo regiono žodžių kortelių rinkinio.

Kai žodis bus pasirinktas, vienas mokinys turi garsiai išsakyti žodį, paaiškinti jo reikšmę ir panaudoti jį sakinyje.

Jei mokinys sėkmingai atliks užduotį, grupė gaus apdovanojimą ir pereis į kitą regioną žemėlapyje.

Iššūkiai.

Įveskite papildomus iššūkius, kad mokiniai išliktų įsitraukę, pvz., iššifruoti žodžio raides arba rasti žodžius, kurie rimuojasi su duotu žodžiu. Mokiniai, kurie atliks šiuos papildomus iššūkius, gali gauti papildomų apdovanojimų.

Vertinimas.

Baigę nuotykių, suburkite mokinius aptarti, ko jie išmoko ir kurie nauji žodžiai buvo įdomiausi.

Pateikite atsiliepimus ir išdalinkite apdovanojimus už dalyvavimą ir komandinį darbą.

3 modulis Bendradarbiavimu grindžiamas mokymasis

2-asis planas „Pasaulio nuotykis“

SKYRIUS

IŠSAMI INFORMACIJA

Žaidybinimo elementai

Lygmenų kėlimas. Mokiniai „keliauja“ po skirtingus žemėlapių regionus, atlikdami su kiekviena sritimi susijusias užduotis.
Užduočių pagrįsti apdovanojimai. Už sėkmingą žodžių naudojimą sakiniuose arba žodžių atpažinimą atitikimo žaidime gaunami taškai arba lipdukai.
Žodžių galvosūkiai. Pridėkite žodžių galvosūkius ar mįsles kaip papildomus iššūkius.
Pažangos stebėjimas. Stebėkite kiekvieno mokinio pažangą žemėlapyje, kai jie atlieka įvairias kalbos užduotis.

Metodai

- Vizualinis mokymasis. Naudokite vaizdus, korteles ir žemėlapius, kad padėtumėte suprasti naujus žodžius.
- Bendras mokymasis. Skatinkite mokymąsi bendradarbiaujant per grupinę veiklą ir žaidimus.
- Palaikymas. Pradėkite nuo paprastesnių žodžių, tada palaipsniui įveskite sudėtingesnę žodyną.
- Įraukis. Pritaikykite užduotis skirtingiems kalbos mokėjimo lygiams.

Veiklos

Įvadas (5 minutės):

- Pristatykite „Pasaulio nuotykių“ žemėlapi ir paaiškinkite, kad mokiniai keliaus po įvairius regionus, kad išmokyti naujų žodžių.
- Paaiškinkite atlygio sistemą ir kaip jie uždirbti taškus ar lipdukus už kalbos užduočių atlikimą.

Regionų tyrinėjimas (25 minutės):

- Padalinkite klasę į grupes ir kiekvienai grupei paskirkite pradinį regioną žemėlapyje.
- Kiekvienam regionui priskirkite su tema susijusių žodžių kortelių rinkinį (pvz., gyvūnų pavadinimai „Gyvūnų miškui“).
- Mokiniai paeiliui renka korteles, atpažįsta žodžius ir naudoja juos sakiniuose. Jei jiems pavyksta, jie gauna apdovanojimą ir gali pereiti į kitą regioną. Žodžių galvosūkiai (15 minučių):
- Pateikite žodžių galvosūkius ar mįsles, už kurias galima gauti papildomų apdovanojimų. Pavyzdžiui, mokiniai gali turėti iššifruoti raides, kad sudarytų žodį, arba rasti žodžius, kurie rimuojasi su duotu žodžiu.
- Galvosūkiai gali būti sprendžiami individualiai arba grupėse, o už teisingą sprendimą skiriami papildomi apdovanojimai.

Atsiliepimai (10 minučių):

- Surinkite mokinius diskusijai apie naujus žodžius, kuriuos jie išmoko.
- Paprašykite jų pasidalinti savo sudarytais sakiniiais ir tuo, kas jiems labiausiai patiko „Pasaulio nuotykiuose“.

Vertinimas

Formuojamasis vertinimas. Stebėkite mokinių gebėjimą atpažinti žodžius ir teisingai juos vartoti sakiniuose. Teikite greitą grįžtamąjį ryšį ir skatinkite.
Apibendrinamasis vertinimas. Naudokite kontrolinį sąrašą, kad įvertintumėte kiekvieno mokinio žodyną ir kalbos įgūdžius per visą veiklą.

Refleksija

Grupinė diskusija. Aptarkite, kokie žodžiai buvo lengvai įsimenami, o kokie – sunkiai, ir kodėl. Paklauskite mokinių, kaip jie gali vartoti šiuos naujus žodžius kasdieniame gyvenime.
Savęs vertinimas. Skatinkite mokinius įvertinti savo pasitikėjimą vartojant naują žodyną nuo 1 iki 5 balų ir pasidalinti būdais, kaip jį pagerinti.

Namų darbai / papildoma užduotis

Paprašykite mokinių užrašyti du naujus išmokus žodžius ir nupiešti paveikslėlį prie kiekvieno žodžio.
Šeimos įtraukimas. Pasiūlykite mokiniams išmokyti naujus žodžius šeimos nariams.



„Įdomus faktorius: sužaidybinimas įtraukiajam ugdymui“



Co-funded by the
European Union

3 modulis
Bendradarbiavimu grindžiamas mokymasis

2-asis planas
„Pasaulio kelionė“

SKYRIUS

IŠSAMI INFORMACIJA

Vertinimas

Mokytojo stebėjimas. Įvertinkite mokinių įsitraukimą, žodyną ir dalyvavimą veiklose.

Mokinių atsiliepimai. Surinkite atsiliepimus apie tai, kokie „Pasaulio nuotykių“ momentai ir žaidimo būdai buvo naudingiausi mokymuisi.

Užduotis po veiklos. Surenkite paprastą testą arba suderinimo užduotį, kad patikrintumėte, ar mokiniai prisimena išmokus žodžius.

3-asis papildomas modulis Bendradarbiavimu grindžiamas mokymasis

3-iasis planas „Emocijų paieškos“

SKYRIUS	IŠSAMI INFORMACIJA
Pamokos pavadinimas	Emocijų paieškos
Klasė / dalykas	Pradinių ir vidurinių mokyklų mokiniai, turintys specialiųjų ugdymo poreikių (SUP)
Trukmė/valandų skaičius	1 valanda
Mokymosi tikslai	Mokiniai gebės: • Atpažinti įvairias emocijas ir suprasti, kaip jos pasireiškia veido išraiškose ir scenarijuose; • Kurti strategijas įvairių emocijų valdymui. • Bendradarbiauti su bendraamžiais sprendžiant emocinius iššūkius. • Apmąstyti savo emocinius išgyvenimus ir tai, kaip šiuos įgūdžius galima pritaikyti realiose situacijose.
Reikalingos medžiagos	Emocijų pasaulio žemėlapiai. Tai teminiai nuotykių žemėlapiai su skirtingomis emocinėmis teritorijomis (pvz., „Pykčio sala“, „Laimės slėnis“, „Ramybės miestas“). Jie gali būti skaitmeniniai (žaidimo programėlėje) arba atspausdinti didelio formato plakatuose. Emocijų kortelės. Kortelės su veido išraiškų ir scenarijų, vaizduojančių įvairias emocijas, paveikslėliais. Apdovanojimo žetonai. Už užduočių atlikimą naudokite ženklelius, lipdukus ar skaitmeninius apdovanojimus. Skaitmeninė platforma arba darbo lapai. Įrankis emocijų ir reakcijų stebėjimui, pvz., „Google Forms“, emocijų atspindėjimo programėlės arba spausdinti dienoraščiai.
Įvadas	„Emocijų paieškos“ veda mokinius į emocinę kelionę, padėdama jiems orientuotis ir valdyti savo jausmus dirbant komandoje. Bendradarbiavimas skatina bendraamžių paramą, emocinį raštingumą, socialinį ir emocinį mokymąsi. Mokiniai turi pasikliauti vieni kitais, kad išspręstų emocines mįsles ir apsilankytų įvairiuose pasauliuose.
Instrukcijos	1. Pasirinkimas. Mokiniai pasirenka „herojaus“ avatarą, kuris padės jiems keliauti per skirtingus emocijų pasaulius. Grupė kartu naršo žemėlapi, atlikdama užduotis, susijusias su emocijų atpažinimu ir valdymu. 2. Užduotys. Kiekviename pasaulyje yra užduočių, susijusių su emocijų atpažinimu iš kortelių, vaidmenų žaidimų scenarijų arba diskusijų apie tai, kaip jie elgtųsi emocinėse situacijose (pvz., „Kaip tu nusiramintum, jei jaustumėsi labai piktas?“). 3. Pažanga. Grupės turi dirbti kartu, kad išspręstų emocinius galvosūkius ir pažengtų žemėlapyje. Už kiekvieną sėkmingai atliktą užduotį gaunamas apdovanojimo žetonas. 4. Refleksija. Baigusi kiekvieną pasaulį, grupė apmąsto emocijas, su kuriomis susidūrė, ir kaip jas valdė. Tai užrašo savo skaitmeniniame arba spausdintame emociniame žurnale.

3 modulis Bendradarbiavimu grindžiamas mokymasis

3-iasis planas „Emocijų paieškos“

SKYRIUS

IŠSAMI INFORMACIJA

Žaidybinimo elementai

Avatarai. Mokiniai pasirenka herojų, kuris atstovaus jiems emocinėje kelionėje, taip suteikdami asmeniškumo.
Apdovanojimo žetonai. Žetonai skiriami už emocinių iššūkių įveikimą, skatinant pažangą.
Pažangos stebėjimas. Naudokite vizualų žemėlapij, kad pažymėtumėte grupės kelionę per skirtingas emocijas teritorijas, parodydami pažangą ir pasiekimus.
Užduotys ir iššūkiai. Kiekvienas „pasaulis“ atspindi skirtingą emocinį iššūkį, kurį mokiniai turi įveikti, kad galėtų judėti į priekį.
Reitingų lentelės (pasirinktinai). Stebėkite grupių pažangą, kad padidintumėte konkurenciją ar bendradarbiavimo dinamiką komandoje.

Metodai

Vaidmenų žaidimai. Mokiniai vaidina scenarijus, kad praktikuotų emocinius atsakus ir valdymo strategijas.
Bendradarbiavimu grindžiamas mokymasis. Mokiniai dirba grupėse, kad išspręstų emocinius iššūkius, skatindami tarpusavio paramą.
Diferencijuotas mokymas. Sudėtingumus pritaikykite pagal individualius mokinių emocinio raštingumo lygius.
Pagalba. Prireikus teikite gaires ir patarimus, kad padėtumėte mokiniams susidoroti su sudėtingomis emocijomis.

Veikla

Įvadas (5 minutės):

- Paaiškinkite „Emocijų paiešką“ taisykles ir būdus, kaip mokiniai tyrinės skirtingus emocinius pasaulius.
- Aptarkite galimybes uždirbti apdovanojimo žetonus.

Pasirengimas (10 minučių):

- Paprašykite kiekvieno mokinio pasirinkti avatarą, kuris atstovaus jų herojų.
- Parodykite „Emocijų pasaulio žemėlapij“ ir pristatykite pirmąją emocinę teritoriją (pvz., „Laimės slėnis“).

Iššūkiai (30 minučių):

- Vadovaukite mokiniams per įvairius emocinius pasaulius, kuriuose jie atliks tokias užduotis kaip: Emocijų atpažinimas, derinant emocijų korteles su scenarijais. Vaidmenų žaidimas, suvaidinant, kaip jie reaguotų į įvairias emocijas situacijas (pvz., nuraminti save, kai yra supykę).

Grupinė diskusija:

- Aptarti geriausias strategijas, kaip valdyti kiekvieną emociją.
- Už kiekvieną atliktą užduotį skirkite apdovanojimo žetoną ir pažymėkite pažangą žemėlapyje.

Atspindys (10 minučių):

- Po kiekvieno pasaulio įtraukite mokinius į refleksijos veiklą.
- Paklauskite jų, kaip jie jautėsi užduočių metu ir kaip valdė tas emocijas.
- Atspindėjimus užrašykite emociniuose dienoraščiuose (skaitmeniniuose arba spausdintuose).

Vertinimas

Formuojamasis vertinimas:

- Stebėkite mokinių dalyvavimą emocijų atpažinime, vaidmenų žaidimuose ir grupinėse diskusijose;
- Teikite grįžtamąjį ryšį apie jų emocijų valdymo strategijas.

Neformalusis vertinimas:

- Peržiūrėkite užpildytus emocinius dienoraščius, sutelkdami dėmesį į mokinių gebėjimą atpažinti emocijas ir apmąstyti savo emocinį valdymą.
- Naudokite vertinimo lentelę, kad įvertintumėte supratimą, dalyvavimą ir emocijų strategijų taikymą.

Refleksija

Grupinė diskusija. Aptarkite, ką mokiniai išmoko apie emocijų valdymą, ar jie rado kokių nors ypač naudingų strategijų. Savęs vertinimas. Paprašykite mokinių apmąstyti savo pažangą, atkreipdami dėmesį į emocinius iššūkius, kuriuos jie įveikė pamokos metu.

3 modulis Bendradarbiavimu grindžiamas mokymasis

3-iasis planas „Emocijų paieškos“

SKYRIUS

IŠSAMI INFORMACIJA

Namų darbai / papildomi uždaviniai

Emocijų dienoraštis. Skatinkite mokinius savaitę rašyti emocijų dienoraštį, kuriame jie užrašytų visas reikšmingas emocijas, kurias patyrė, ir kaip su jomis susidorojo.
Šeimos veikla. Paprašykite mokinių pasidalinti žaidimu „Emocijų paieškos“ su šeimos nariais ir aptarti įvairias emocijas, kurias jie patiria namuose.
Skaitmeninis pratėsimas. Suteikite prieigą prie internetinės platformos ar programėlės, kurioje mokiniai galėtų toliau praktikuoti emocijų atpažinimo ir valdymo žaidimus.

Vertinimas

Mokytojo stebėjimas. Įvertinkite įsitraukimą, bendradarbiavimą ir gebėjimą taikyti emocines strategijas.
Mokinių atsiliepimai. Surinkite atsiliepimus apie veiklos malonumą ir naudingumą.
Veiklos apžvalga. Palyginkite mokinių pradinį emocijų supratimą su jų pažanga, užfiksuota emociniuose dienoraščiuose ir apmąstymuose.

3 modulis Bendradarbiavimu grindžiamas mokymasis

4-asis planas „Kulinarinis iššūkis“

SKYRIUS

IŠSAMI INFORMACIJA

Pamokos pavadinimas

Kulinarijos iššūkis

Klasė / dalykas

Pradinių ir vidurinių mokyklų mokiniai, turintys specialiųjų ugdymo poreikių (SUP)

Trukmė / valandų skaičius

1 valanda

Mokymosi tikslai

Mokiniai gebės:

Vykdyti vizualias ir rašytines instrukcijas, kad atliktų maisto gaminimo užduotį.

Ugdyti praktinius gyvenimo įgūdžius, susijusius su planavimu, maisto ruošimu ir problemų sprendimu.

Bendradarbiauti su bendraamžiais, demonstruojant veiksmingą bendravimą ir komandinį darbą. Prisitaikyti prie pokyčių ir iššūkių maisto gaminimo procese.

Reikalingos medžiagos

Receptai. Vizualūs receptai su žingsnis po žingsnio instrukcijomis, įskaitant vaizdus ir supaprastintą tekstą (tikri arba imituoti receptai, priklausomai nuo sąlygų).

Imituojama virtuvė. Tai gali būti žaislinė virtuvė, spausdintų maisto produktų ir virtuvės reikmenų kortelių rinkinys arba skaitmeninė virtuvės simuliacijos programa. Jei įmanoma, naudokite tikrus virtuvės įrankius ir ingredientus prižiūrint suaugusiems.

Laikmatis. Laikrodis arba laikmatis, skirtas laiko atžvilgiu svarbioms užduotims, pvz., maisto gaminimui ar ingredientų paruošimui, valdyti.

Apdovanojimų sistema: lipdukai, ženklai arba sertifikatai už sėkmingai atliktas užduotis, komandinio darbo demonstravimą arba problemų sprendimą.

Įvadas

Mokykite praktinių gyvenimo įgūdžių, tokių kaip planavimas, bendravimas ir komandinis darbas, imituojant maisto gaminimo aplinką. „Kulinarinis iššūkis“ yra gyvenimo įgūdžių žaidimas, kuris moko mokinius praktinių įgūdžių, susijusių su maisto ruošimu, planavimu ir problemų sprendimu. Ši veikla skatina bendradarbiavimą, nes mokiniai turi dirbti kartu, kad atliktų maisto gaminimo užduotį. Žaidimas skatina savarankiškumą, socialinius įgūdžius ir gebėjimą prisitaikyti prie realaus gyvenimo iššūkių.

Instrukcijos

1. Parengimas. Kiekviena grupė gauna receptų kortelę su užduotimis, kurios yra paskirstytos tarp jų (pvz., vienas mokinyas renka ingredientus, kitas skaito instrukcijas, trečias matuoja produktus).
2. Žaidimo eiga. Grupės turi atlikti maisto gaminimo užduotį, laikydamosis instrukcijų ir efektyviai tvarkydamos laiką. Mokytojas prižiūri ir prireikus padeda, bet grupė yra atsakinga už užduočių paskirstymą ir problemų sprendimą.
3. Iššūkiai. Įtraukite iššūkius, pavyzdžiui, trūkstantis ingredientus ar receptų pakeitimus, dėl kurių mokiniai turi prisitaikyti. Pavyzdžiui, jiems gali tekti rasti pagrindinio ingrediento pakaitalą.
4. Vertinimas. Po užduoties atlikimo, grupė aptaria, kas pavyko ir kaip jie susidorojo su iššūkiais. Mokiniai gauna apdovanojimus už komandinį darbą, bendravimą ir užduoties atlikimą.

3 modulis Bendradarbiavimu grindžiamas mokymasis

4-asis planas „Kulinarinis iššūkis“

SKYRIUS

IŠSAMI INFORMACIJA

Žaidybinimo elementai

Užduočių pagrįsti apdovanojimai. Skirkite taškus, lipdukus ar sertifikatus už sėkmingai atliktas užduotis, veiksmingą komandinį darbą ir kūrybiškumą sprendžiant problemas.

Laiko riboti iššūkiai. Naudokite laikmatį, kad tam tikroms užduotims suteiktumėte skubos, motyvuodami mokinius dirbti efektyviai.

Netikėti iššūkiai. Įtraukite netikėtų kliūčių, pvz., trūkstančių ingredientų ar paskutinės minutės receptų pakeitimų, kad skatintumėte prisitaikymo gebėjimus.

Pažangos stebėjimas. Stebėkite kiekvienos grupės pažangą vizualioje lentoje, kad būtų matoma, kokius etapus jie jau atliko.

Aukštesnis lygis. Siūlykite papildomas užduotis už papildomus apdovanojimus, pvz., patiekalo dekoravimą ar kūrybišką maisto pristatymą.

Metodai

Praktinis mokymasis. Leiskite mokiniams atlikti praktines užduotis, pavyzdžiui, matuoti ingredientus ar maišyti, kad jie įgytų socialinių įgūdžių.

Bendradarbiavimu grindžiamas mokymasis. Mokiniai dirba grupėse, dalijasi užduotimis ir padeda vieni kitiems.

Pagalba. Iš pradžių teikite žingsnis po žingsnio gaires, tada palaipsniui skatinkite didesnę savarankiškumą.

Diferenciacija. Pritaikykite užduočių sudėtingumą arba teikite papildomą pagalbą, atsižvelgdami į mokinių poreikius.

Veiklos

Įvadas (5 minutės):

Paaiškinkite „Kulinarinio iššūkio“ tikslą ir ko mokiniai išmoks. Parodykite, kaip naudotis receptų kortelėmis ir paruošti virtuvės erdvę.

Pasirengimas (10 minučių):

Suskirstykite mokinius į mažas grupes ir kiekvienai grupei duokite receptų korteles.

Paskirstykite vaidmenis grupėje (pvz., ingredientų rinkėjas, instrukcijų skaitytojas, virtuvės reikmenų tvarkytojas).

Žaidimas (30 minučių):

Kiekviena grupė, vadovaudamasi receptų kortele, atlieka savo kulinarinę užduotį.

Įtraukite iššūkius, pvz., trūkstančius ingredientus ar receptų pakeitimus. Naudokite laikmatį, kad tam tikros užduotys taptų skubesnės.

Mokytojas prižiūri, prireikus teikia pagalbą, bet skatina mokinius savarankiškai spręsti problemas.

Atsiliepimai (10 minučių):

Baigus maisto gaminimo užduotį, suburkite mokinius grupinei diskusijai.

Aptarkite, kas pavyko, su kokiais iššūkiais susidūrė mokiniai ir kaip jie prisitaikė prie šių iššūkių.

Apdovanokite lipdukais, ženklais ar sertifikatais už komandinį darbą, užduočių atlikimą ir problemų sprendimo įgūdžius.

Vertinimas

Formuojamasis vertinimas:

Stebėkite mokinius veiklos metu, kad įvertintumėte jų gebėjimą laikytis nurodymų, bendradarbiauti su bendraamžiais ir prisitaikyti prie pokyčių;

Teikite nedelsiant grįžtamąjį ryšį apie jų pasiekimus ir siūlykite patobulinimus.

Apibendrinamasis vertinimas:

Įvertinkite atliktas užduotis pagal vertinimo skalę, kurioje atsižvelgiama į darbo kokybę, komandinį darbą, problemų sprendimą ir bendravimą;

Įvertinkite grupės diskusijų apmąstymus, kad įvertintumėte, kaip buvo suprasta tai, kas buvo išmoko.

Atsiliepimai

Grupinė diskusija:

Paklauskite mokinių, kaip jie jautėsi per kulinarijos iššūkį ir kokios strategijos padėjo jiems pasiekti sėkmę.

Apsvarstykite, kaip jie gali pritaikyti šiuos įgūdžius realiose situacijose, pavyzdžiui, padėdami namuose ar atlikdami kitas gyvenimo įgūdžių užduotis.

Įsivertinimas:

Paprašykite mokinių įvertinti savo indėlį ir nustatyti sritis, kurias jie galėtų tobulinti.

3 modulis Bendradarbiavimu grindžiamas mokymasis

4-asis planas „Kulinarinis iššūkis“

SKYRIUS

IŠSAMI INFORMACIJA

Namų darbai / papildomi uždaviniai

Namų ruošos užduotis.

Paskirkite mokiniams paprastą receptą, kurį jie galėtų išbandyti namuose su savo šeimomis, ir paprašykite jų papasakoti, kaip jiems sekėsi.

Maisto dienoraštis.

Skatinkite mokinius vesti maisto dienoraštį, kuriame jie užrašytų, ką gamino, kokius veiksmus atliko ir ko išmoko. Skaitmeninis pratęsimas.

Naudokite maisto gaminimo simuliacijos programėlę, kad mokiniai galėtų išbandyti papildomus receptus ir užduotis.

Vertinimas

Mokytojo stebėjimas. Įvertinkite mokinių gebėjimą laikytis instrukcijų, dirbti komandoje ir reaguoti į iššūkius.

Mokinių atsiliepimai. Surinkite mokinių atsiliepimus apie veiklą, paklauskite, kas jiems patiko ir ką būtų galima patobulinti.

Veiklos apžvalga. Palyginkite mokinių pradinius gyvenimo įgūdžius ir pasitikėjimą savimi su jų pažanga, parodyta veikloje ir apmąstymuose.

3 modulis Bendradarbiavimu grindžiamas mokymasis

5-asis planas „Ramybės stovykla“

SKYRIUS	IŠSAMI INFORMACIJA
Pamokos pavadinimas	Ramybės stovykla
Klasė/dalykas	Pradinių ir vidurinių mokyklų mokiniai, turintys specialiųjų ugdymo poreikių (SUP)
Trukmė/valandų skaičius	1 valanda
Mokymosi tikslai	Mokiniai gebės: - Atpažinti streso ir nerimo požymius savyje. - Išmokti ir praktikuoti nusiramino technika, padedančią valdyti emocijas. - Ugdyti savikontrolės įgūdžius stresinėse situacijose. - Apmąstyti savo jausmus ir nustatyti strategijas, padedančias atsipalaiduoti.
Reikalingos medžiagos	Ramybės stotelės. Įvairios zonos, kuriose vykdomos raminančios veiklos (pvz., kvėpavimo pratimai, sensoriniai daiktai, spalvinimo stotelė). Emocijų kortelės. Kortelės, vaizduojančios įvairias emocijas, skirtas diskusijoms. Atsipalaidavimo priemonės: streso kamuoliai, raminamieji indeliai ar žaislai, skirti rankoms užimti. Ramybės sąrašas. Darbo lapas arba skaitmeninė priemonė, skirta stebėti, kokios nusiramino strategijos geriausiai tinka kiekvienam mokiniui. Apdovanojimų sistema: lipdukai, ženklukai ar sertifikatai už dalyvavimą nusiramino veiklose ir dalijimąsi įspūdžiais.
Įvadas	Pasisveikinkite su mokiniais ir paaiškinkite, kad šiandien jie dalyvaus „Ramybės stovykloje“. Trumpai papasakokite, kas yra stresas ir nerimas, ir kad kartais jausti šias emocijas yra normalu. Paaiškinkite, kad „Ramybės stovykla“ yra vieta, kur jie gali išmokti įvairių technikų, padedančių jaustis ramiai ir geriau valdyti savo emocijas. Aptarkite, kaip svarbu atpažinti emocijas ir naudoti strategijas, kad jaustųsi geriau, kai yra streso būsenoje ar nusiminę.
Instrukcija	1. Parengimas. Klasėje įrengti skirtingas ramybės stoteles, kiekvienoje iš jų numatant skirtingą raminančią veiklą (pvz., gilus kvėpavimas, jutiminiai daiktai, piešimas). Supažindinti mokinius su stotelėmis ir paaiškinti, kam kiekviena iš jų skirta ir kaip ji gali padėti jiems atsipalaiduoti. 2. Ramybės stotelės. Leiskite mokiniams pasirinkti, nuo kurios stotelės jie norėtų pradėti. Paskatinkite juos per užsiėmimą išbandyti bent dvi ar tris skirtingas veiklas. Paprašykite mokinių naudoti emocijų korteles, kad išreikštų, kaip jie jaučiasi prieš ir po kiekvienos veiklos. 3. Atpalaiduojantis bingo. Paaiškinkite atpalaiduojančio bingo žaidimo, kuriame mokiniai gali pažymėti atliktas veiklas, taisykles. Apdovanokite už užpildytą visą veiklų eilutę arba už įvairių raminančių technikų išbandymą. 4. Vertinimas. Sesijos pabaigoje paprašykite mokinių pasidalinti, kokios veiklos padėjo jiems jaustis ramiausiai ir kodėl. Organizuokite šią diskusiją, kad pateiktumėte grįžtamąjį ryšį ir pasiūlytumėte papildomas strategijas, kurias jie galėtų išbandyti ateityje.

3 modulis Bendradarbiavimu grindžiamas mokymasis

5-asis planas „Ramybės stovykla“

SKYRIUS

IŠSAMI INFORMACIJA

Žaidybinimo elementai

Nusiramino užduotys. Mokiniai gauna taškų už užduočių atlikimą ramybės stotyse. Apdovanojimai. Apdovanokite mokinius už dalyvavimą ir veiksmingą ramybės technikų naudojimą. Atpalaiduojantis bingo. Naudokite bingo kortelę, kad galėtumėte stebėti atsipalaidavimo metu atliktas veiklas. Pažangos stebėjimas. Stebėkite kiekvieno mokinio dalyvavimą ir savikontrolės įgūdžių ugdymą.

Metodai

Patirtinis mokymasis. Mokiniai tiesiogiai dalyvauja raminančiose veiklose, patirdami įvairias atsipalaidavimo technikas. Diskusijomis pagrįstas mokymasis. Mokiniai dalijasi savo jausmais ir aptaria, kokios technikos jiems tinka geriausiai. Vizualinis mokymasis. Emocijų kortelių, vizualinių priemonių ir atsipalaidavimo priemonių naudojimas padeda mokiniams suprasti su emocijomis susijusias sąvokas. Žaidybinimas. Įtraukite žaidimo elementus, pvz., atsipalaidavimo bingo ir atlygio sistemas, siekiant skatinti dalyvavimą ir įsitraukimą.

Veiklos

Emocijų patikrinimas. Mokiniai pasirenka emocijų kortelę, kad išreikštų, kaip jie jaučiasi pamokos pradžioje. Ramybės stotelės. Mokiniai keičiasi atlikdami skirtingas raminančias veiklas, pvz., kvėpavimo pratimus, darbą su sensoriniais įrankiais, spalvinimas ar raminančios muzikos klausymas. Atpalaiduojantis bingo. Mokiniai užpildo bingo kortelę, išbandydami įvairias atsipalaidavimo technikas. Emocijų patikrinimas. Mokiniai vėl naudoja emocijų kortelę, kad parodytų, kaip jie jaučiasi po dalyvavimo veiklose. Grupės apmąstymai. Grupėje aptariama, kurios veiklos buvo naudingiausios ir kaip mokiniai gali naudoti šias technikas kasdienėse situacijose.

Vertinimas

Dalyvavimas. Stebėkite mokinių įsitraukimą į kiekvienos ramybės stotelės ir atsipalaidavimo bingo veiklas. Emocijų patikrinimas. Palyginkite mokinių pasirinktas emocijas prieš ir po veiklų, kad įvertintumėte jų emocinės būklės pokyčius. Stebėjimas. Atkreipkite dėmesį į tai, kaip mokiniai bendrauja veiklose su savo bendraamžiais, ieškokite atsipalaidavimo ar streso mažėjimo požymių. Atsiliepiami. Teikite žodinius atsiliepimus veiklos metu ir po jos, girkite pastangas ir dalyvavimą.

Refleksija

Grupinė diskusija. Paprašykite mokinių pasidalinti, kokios veiklos jiems labiausiai patiko ir kodėl. Asmeninė refleksija. Skatinkite mokinius pagalvoti, kokios nusiramino technikos jiems buvo veiksmingiausios. Naudokite tokius klausimus kaip „Kas padėjo jums jaustis ramiau?“ arba „Kaip galite naudoti šias technikas namuose ar mokykloje?“. Emocinis dienoraštis (pasirinktinai). Jei įmanoma, paprašykite mokinių parašyti arba nupiešti emociniame dienoraštyje apie savo patirtis „Ramybės stovykloje“.

Namų darbai / papildoma medžiaga

- Nusiramino technikos namuose. Skirkite mokiniams nusiramino techniką, kurią jie galėtų išbandyti namuose (pvz., gilus kvėpavimas prieš miegą arba raminančios muzikos klausymas).
- Ramybės rinkinys. Paprašykite mokinių sukurti nedidelį „ramybės rinkinį“ su daiktais, kurie padeda jiems atsipalaiduoti, pvz., mėgstamu žaislu, nuotrauka ar streso kamuoliuku.
- Šeimos įtraukimas. Paskatinkite mokinius išmokyti šeimos narį nusiramino technikos ir aptarti, kaip ji padėjo jiems jaustis.

3 modulis Bendradarbiavimu grindžiamas mokymasis

5-asis planas „Ramybės stovykla“

SKYRIUS

IŠSAMI INFORMACIJA

Vertinimas

Technikų veiksmingumas. Remiantis stebėjimais ir atsiliepimais, įvertinkite, kurios technikos daugumai mokinių pasirodė veiksmingiausios.

Mokinių atsiliepimai. Remdamiesi mokinių atsiliepimais įvertinkite, ar pamoka pasiekė savo tikslus (pvz., atpažįsta streso požymius, išmoko nusiramino technikų).

Mokytojo stebėjimai. Apmąstykite mokinių įsitraukimą ir pritaikykite būsimas pamokas, įtraukdami pageidaujamas technikas arba sprenddami bet kokias sunkumus, pastebėtus veiklos metu.

Emocinis augimas. Ieškokite pagerėjimų, kaip mokiniai išreiškia savo emocijas ir naudoja nusiramino strategijas per kelis užsiėmimus.