



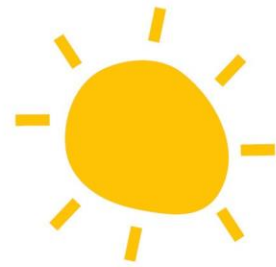
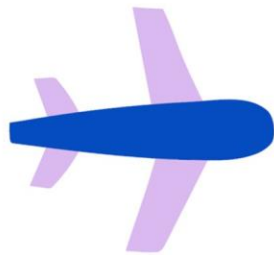
ŽAISDAMI MOKOMĖS

AUDRONĖ
ZDANEVIČIENĖ

2020-01-26

Los Andželas, JAV

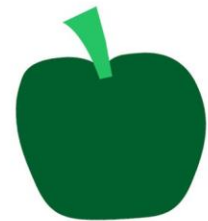
SAULĒS GOJUS



darželis



mokykla





SAULĒS GOJUS



ŽAIDIMO KILMĖ

- Mokslinėse teorijose išskiriami du požiūriai:
 - 1) Žaidimas – tai veikla, kurios atsiradimą lemia biologinės priežastys (instinktai).
 - 2) Socialinis požiūris – vaikų žaidimą apibūdina kaip veiklą būdingą tik žmonių bendruomenei.

- Kaip atsirado žaidimai?
 - 1) Žmonijos vystymosi pradžioje žaidimų, imituojančių suaugusiųjų veiklą nebuvo.
 - 2) Sudėtingėjant darbo įrankiams ir procesams, buvo pradėtos gaminti analogiškos tikrų darbo įrankių kopijos.
 - 3) Galiausiai imta gaminti žaislus, išoriškai panašius į tikruosius įrankius, tačiau jau nebeatliekančius tų pačių realių funkcijų. Darbas tik imituojamas.

LAISVOJO (KŪRYBINIO) ŽAIDIMO BRUOŽAI

- Tai yra vaiko pasirinktas savanoriškas užsiėmimas.
- Tai yra malonus ir motyvuojantis procesas. Vaikas privalo žaisdamas jausti pasitenkinimą, džiaugsmą.
- Žaidimas maksimaliai įtraukia, tad nepastebima laiko ribų, kartais – aplinkos.
- Žaidimo metu veikiama taip, lyg viskas vyktų iš tikrųjų.
- Svarbiausias yra procesas, kiek mažiau – rezultatas.
- SUAUGUSIUOJO VAIDMUO – dalyvauja netiesiogiai (suteikia saugią aplinką ir priemones), gali atsargiai ir jautriai praturtinti žaidimo kontekstą, plėsti vaiko žinojimą.

DIDAKTINIS ŽAIDIMAS

- Tai suaugusiųjų sukurti mokomieji, lavinamieji žaidimai.
- Jais siekiama lavinti vaikų pažintinius gebėjimus (suvokimą, mąstymą, atmintį), ugdyti kalbą, valingą dėmesį, asmenybės savybes ir kt.
- Didaktinio žaidimo struktūroje skiriami šie komponentai: mokomasis (lavinamasis, didaktinis) tikslas (jis vaikams neatskleidžiamas), žaidybinė užduotis, taisyklė, veiksmai.
- Svarbu, kad didaktiniai – žaidimai išlaikytų tam tikrus laisvojo žaidimo bruožus (malonumą, įsitraukimą, dėmesį procesui).

ŽAIDIMO REIKŠMĖ

- Žaidimas - būtina sąlygą sėkmingai vaiko raidai.
- Įgyjami įgūdžiai, kurie bus reikalingi tolimesniame gyvenime.
- Skatinamas kūrybiškumas.
- Formuojasi socialiniai įgūdžiai (bendravimo, dalijimosi, veikimo paeiliui, derybų, konfliktų sprendimo, bendradarbiavimo).
- Lavinama vaizduotė, ugdoma valia.
- Lavinamas mąstymas, formuojami protinio darbo įgūdžiai.
- Didaktiniai žaidimai gali būti naudojami, norint tobulinti tam tikrą sritį (žodyną, klausą, kalbines funkcijas, priešastinius ryšius ir t.t.).
- Sudomina mokomąją temą, padeda geriau įsisavinti ugdymo turinį.

Pasakyk man, ir aš pamiršiu,
parodyk man, ir aš prisiminsiu,
įtrauk mane, ir aš suprasiu.

/Konfucijus/



TAISYKLĖS

Nr. 1 – BŪTI ČIA IR DABAR

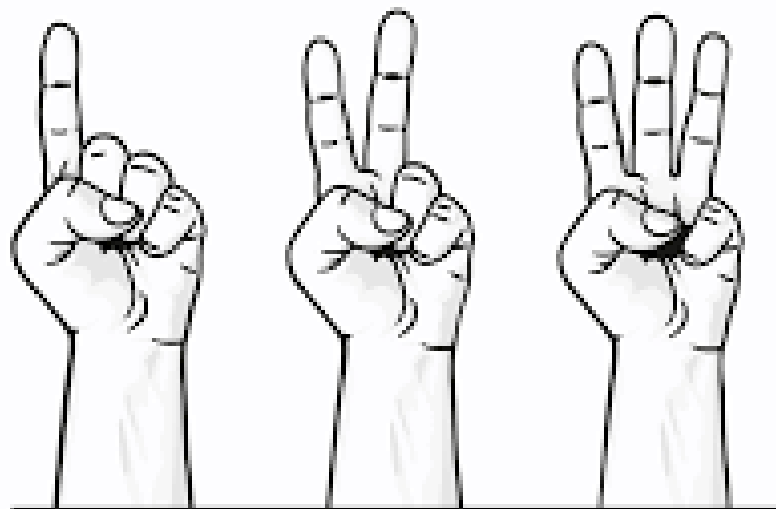
Nr. 2 – KLAUSYTIS IR SUPRASTI

Nr. 3 – NEBIJOTI SUKLYSTI

Nr. 4 – SUSIKONCENTRUOTI Į
TAI, KAS MAN SVARBU



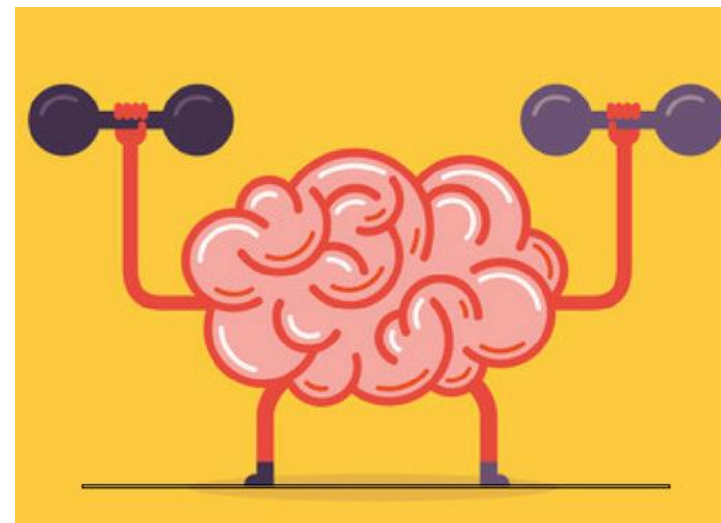
PASISVEIKINIMAS



I. LENKIUOSI

II. SPAUDŽIU RANKĄ

III. APKABINU



PAMOKOS PRADŽIA

SUSIPAŽINIMAS SUSIBŪRIMAS SUSITELKIMAS

RAMYBĖ

ENERGIJA

LAIMĖ

NUOTAIKA

PASLAPTIS

ATRADIMAS

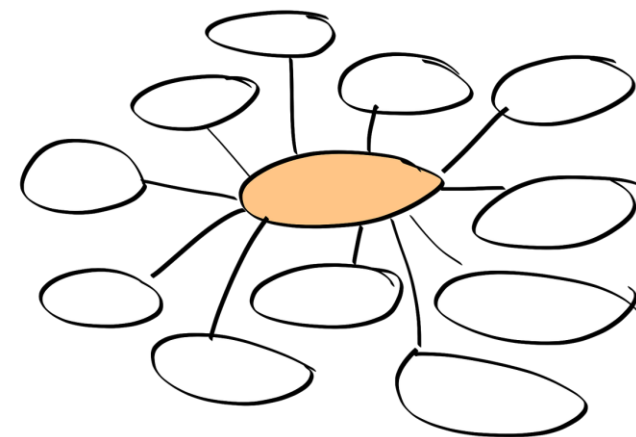
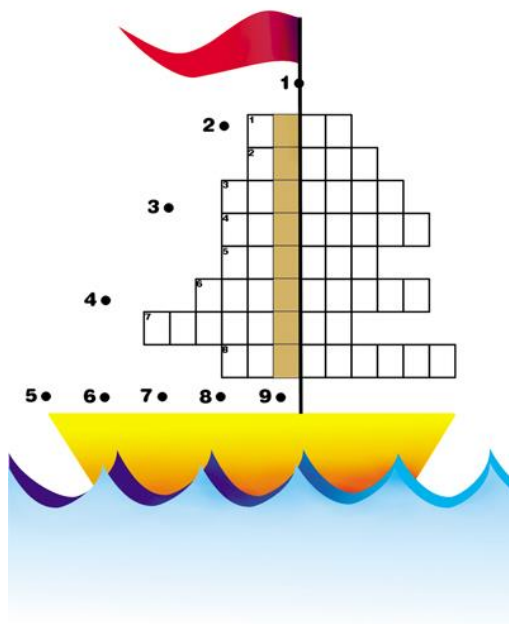
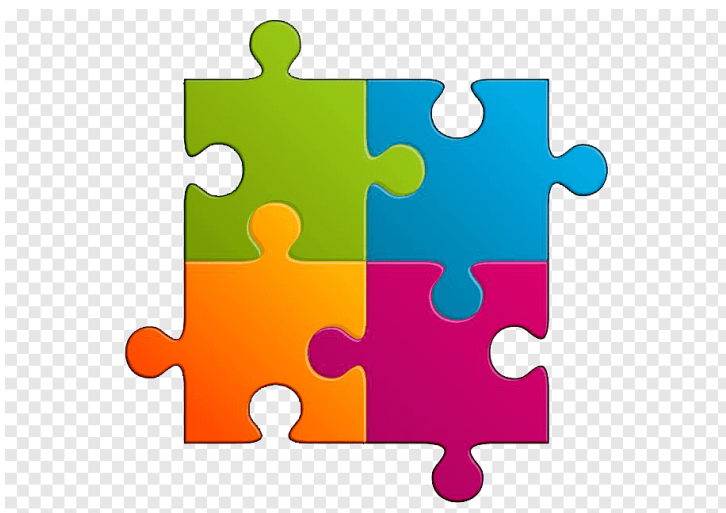
PAŽINTIS

KLAUSIMAS

ATSAKYMAS

KELIONĖ

TIKSLAS



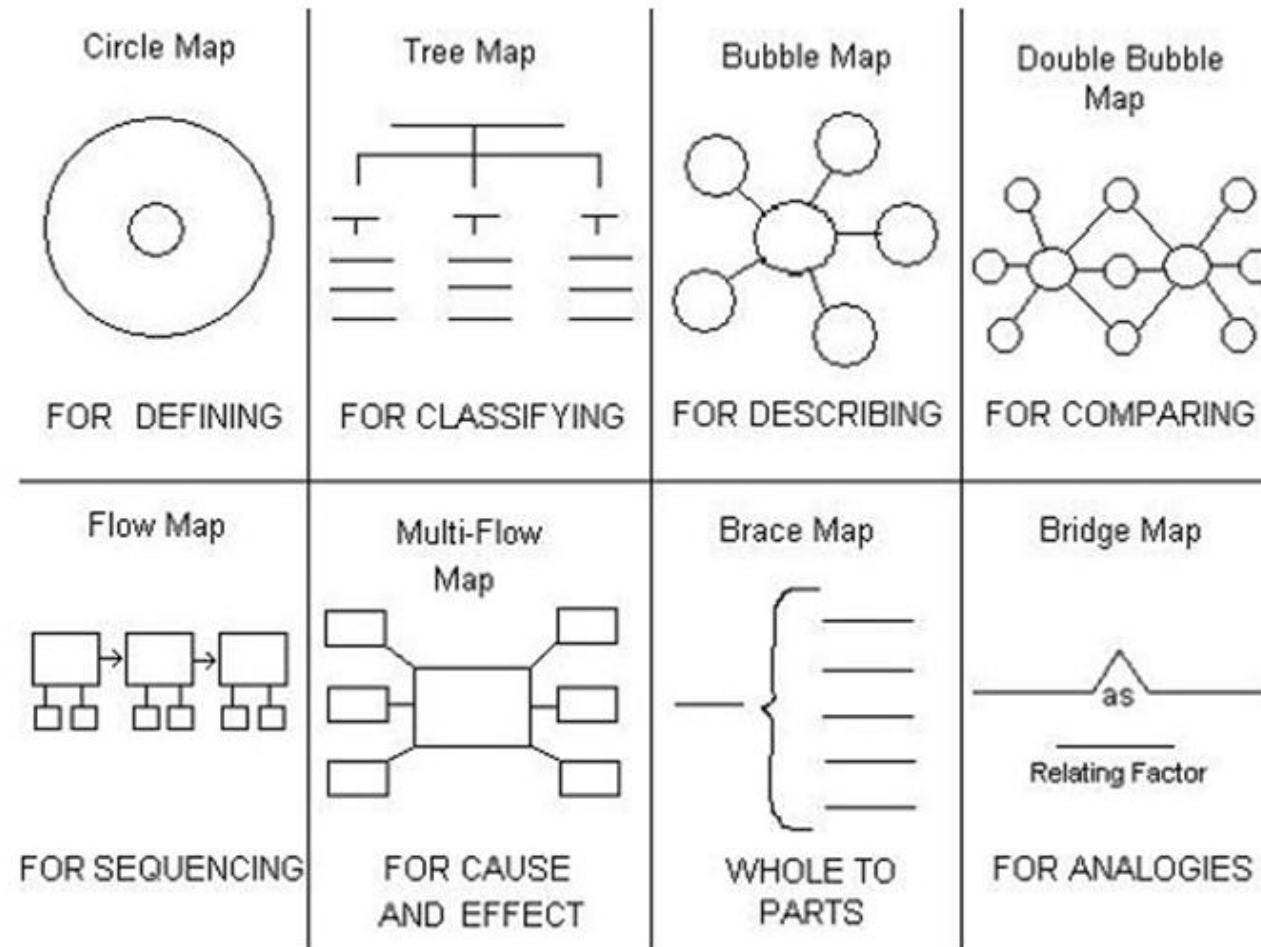
SUDOMINIMAS

PASLAPTINGA DĖŽUTĖ
MINČIŲ ŽEMĖLAPIAI

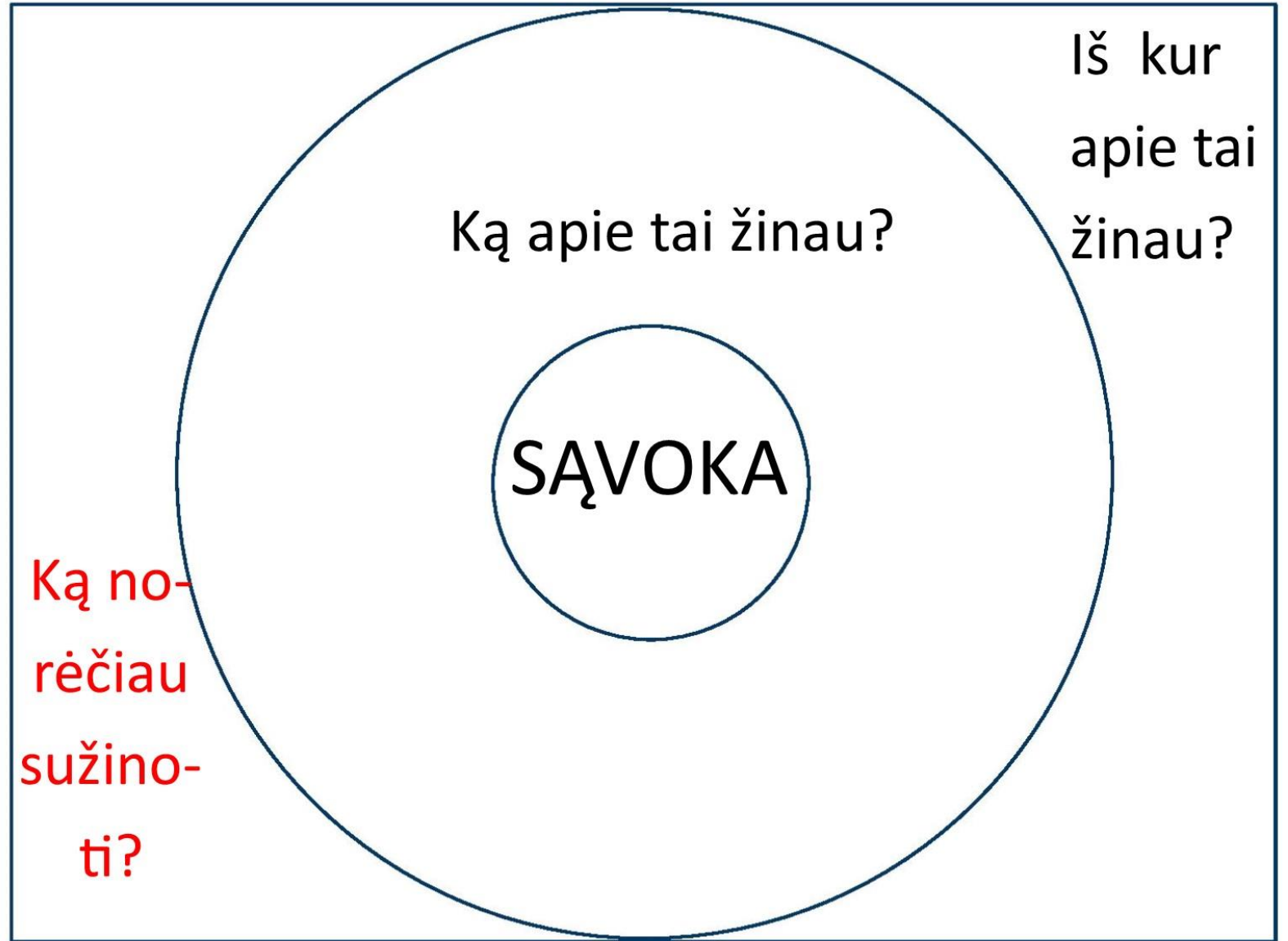
DĖLIONĖ LAIPTAŽODIS
ISTORIJOS PASAKOJIMAS

			1	K	R	Y	Ž	I	A	Ž	O	D	I	S
			2	P	E	T	A	N	K	Ě				
3	K	R		E	P	Š	I	N	I	S				
			4	G	A	U	D	Y	N	Ě	S			
			5	D	Ě	L	I	O	N	Ě				
			6		D	O	M	I	N	O				
			7	A	L	I	A	S						
8	T	E	N	I	S	A	S							

MAŲSTYMO ŽEMĖLAPIAI

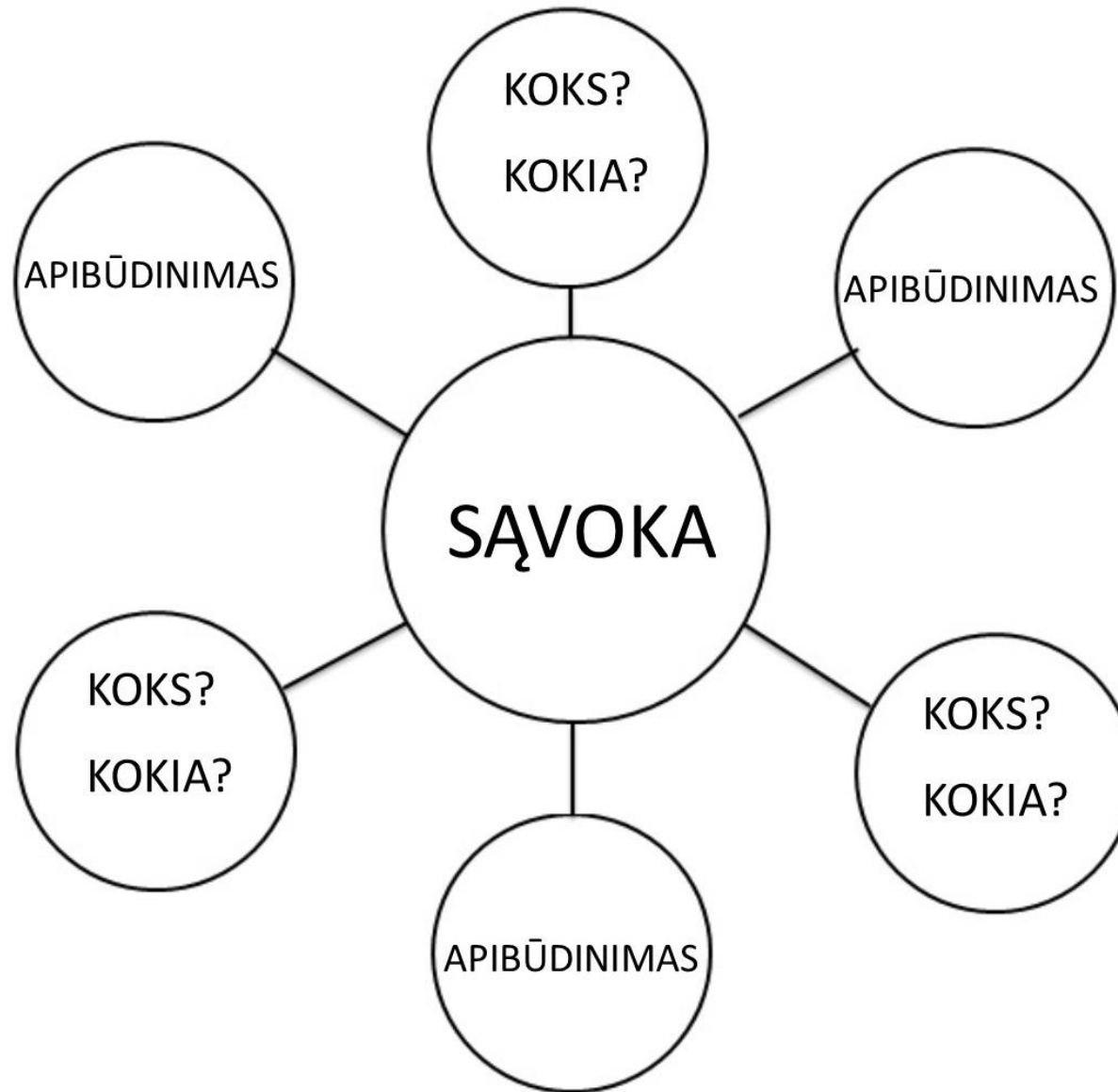


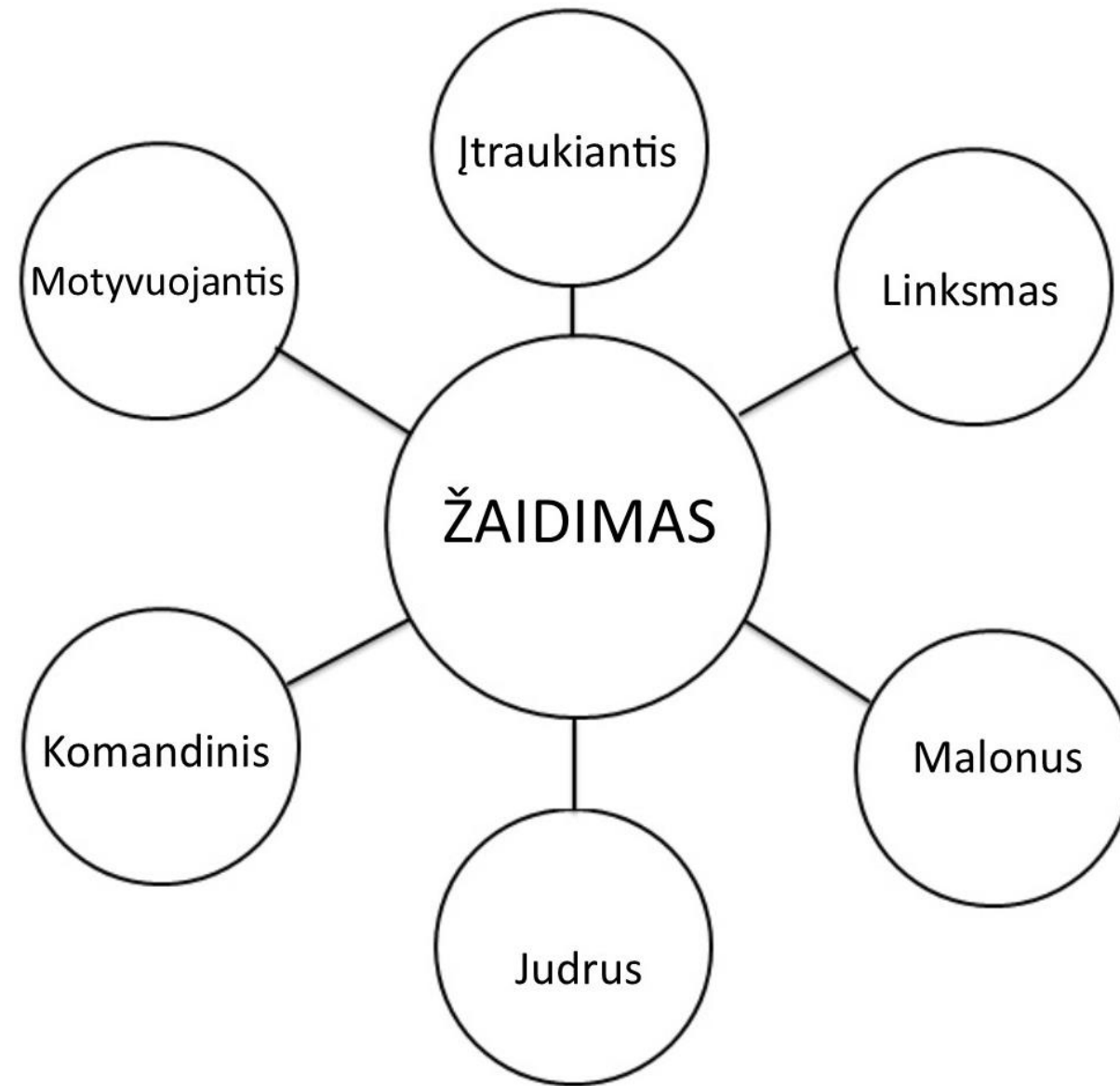
APSKRITIMO ŽEMĖLAPIS





BURBULO ŽEMĒLAPIS





ISTORIJŲ PASAKOJIMAS



VEIKĖJAI



VIETA



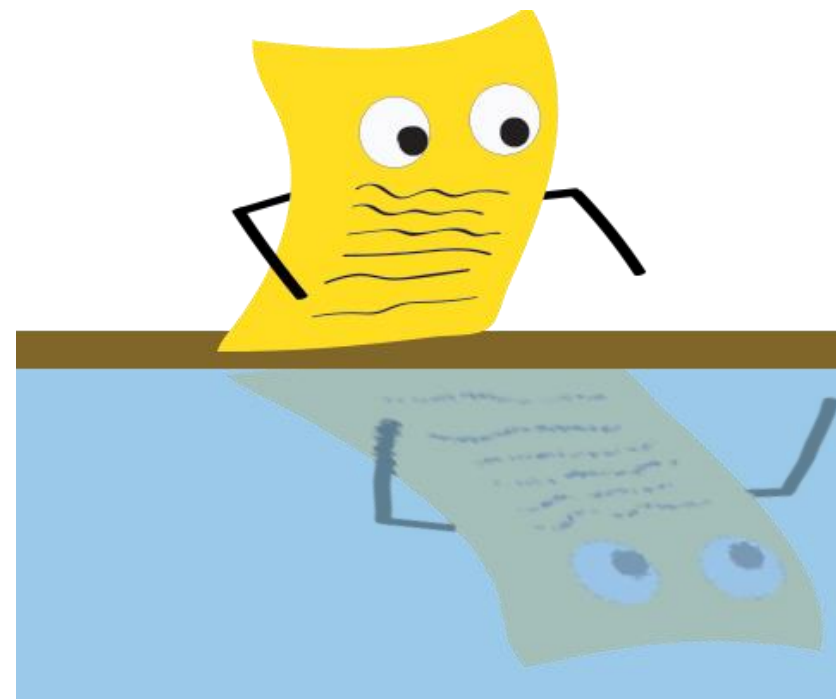
ĮVYKIAI



NUOTAIKA
EMOCIJOS



KALBINIAI ŽAIDIMAI



REFLEKSIJA



- PAGIRK
- PAKLAUSK
- PATARK

Sėkmės!

**MOKYTOJAS – žmogus,
kuris gali sunkius
dalykus paversti
lengvais.**

(R. V. Emersonas)