ŠIAULIŲ SANTAKOS UGDYMO CENTRAS

„INOVATYVŪS UGDYMO(SI) METODAI IR APLINKOS“

II DALIS

Finansuoja Europos Sąjunga

ELEKTRONINIS LEIDINYS PARENGTAS REMIANTIS ŠIAULIŲ „SANTAKOS“ UGDYMO CENTRO ERASMUS+ PROJEKTO 2023-1-LT01-KA121-SCH-000121942 DALYVIŲ PATIRTIMI

Leidinį parengė:

Lijana Giedraitienė
Anželika Grigaliūnė
Asta Veikutienė
Gabrielė Pociūtė
Rasa Gudaitė-Fediuk
Andželika Jagminė
Irma Grabauskienė
Giedrė Gabšienė
Jovita Petrauskienė
Daiva Vilcinė
Lina Navikienė
Dainė Bagdonaitė
Laima Laiševcevienė
Edita Raudienė
Rita Fabijonavičienė
Atena Žymantienė
Justė Staponkienė

Redagavo:

Jolanta Banienė

Leidinio dizainą kūrė:

Anželika Grigaliūnė

2024, Šiauliai

TURINYS

SKYRIUS I
MOKYMO(SI) METODAI

Priešingos komandos 6
Svajonių šalis - Meksika! 7
Dantų higiena 8
Kas aš esu? 23
Teksto analizė ir iliustracijų kūrimas 24
Kuo kvepia savaitės dienos? 25
Trijų grupių piešinio vienoje erdvėje kūrimas 26
Veidrodis 27
Samurajus 28
Pyrago dalijimas 29
Mus vienijantis traukinys 31
Komunikacinės kortelės 33
Dėmesio sužadinimas 35
Maišelis - veidas 36
Aklas, nebylys, vienarankis ir kalbantysis 37
Žinių įtvirtinimas piešiant 38
Projektu grįstas mokymas (PGM) 39
Problemos sprendimas - klausimai 43
Makaronų bokštas 45
Netikėta pamokos pradžia 47
Lėlės - Moteriškieji cheminiai elementai 48
Ląstelės modelis 50
Metodinė priemonė - Paveikslėlių derinimas 51

SKYRIUS II
SMA - SKAIMENINĖS MOKYMOSI APLINKOS

IT programėlių bankas 140
HeyGen 141
Scratch 142
Clipchamp 143
Menti 144
Skaitmeninė mokymosi platforma Google Classroom 145
Namų darbų pateikimas, diegiant apverstos klasės metodą naudojant „Google Classroom“ 147

SKYRIUS III
VERTINIMO IR ĮSIVERTINIMO, REFLEKSIJOS ORGANIZAVIMO METODAI

Įsivertinimas pagal 1-4 kriterijus 151

Greitas piešimas 155

Darbo grupėje įsivertinimas naudojant struktūruotus klausimus 156

Mano patirčių kuprinė 158

Jausmų termometras 160

Mokyklos įsivertinimas 162

Vertinimo dienoraštis „Šviesoforas“ 163

Kortelės : atlikti/neatlikti darbai 164

„Plickers“ kortelės 166

Išėjimo bilietas 167

Pagirk save ir draugą 169

SKYRIUS IV
NUSIRAMINIMO TECHNIKOS

Judanti kėdė 172

„B” - Mano nerimo forma 174

5 pirštų kvėpavimas 176

Smėlio laikrodis 178

Aš nusiraminu pats 181

SKYRIUS VI
UGDYMO(SI) APLINKOS

183

MOKYMO(SI) METODAI



Kiekvienas mokinys yra unikalus ir turi skirtingus mokymosi stilius bei poreikius, todėl mokytojų užduotis – rasti efektyviausius būdus įtraukti kiekvieną mokinį į mokymosi procesą, užtikrinti, kad visi mokiniai pasiektų geriausių rezultatų, taip pat sukurti dinamišką, įdomią ir efektyvią mokymosi aplinką. Kaip tai padaryti? Atsakymas paprastas – taikyti aktyvius ir inovatyvius mokymo(si) metodus, kurie padeda mokiniams atsiskleisti, patirti mokymosi džiaugsmą, skatina jų savarankiškumą, kūrybiškumą, bendradarbiavimo įgūdžius, kritinį mąstymą bei sėkmingai padeda įveikti kylančius iššūkius.

Naudojant aktyvius ir inovatyvius mokymo(si) metodus, ugdymo procesas tampa efektyvesnis ir prasmingesnis tiek mokiniams, tiek mokytojams, nes jie skatina visapusišką mokymąsi ir asmeninį tobulėjimą, atveria duris skirtingų mokymosi stilių ir poreikių tenkinimui ugdymo procese.

Visi šiame skyriuje aprašyti metodai gali būti pritaikyti klasėje, atsižvelgiant į skirtingus mokinių mokymosi stilius ir poreikius.

„PRIEŠINGOS KOMANDOS“



Šis metodas skirtas dėmesio sutelkimui, susikaupimui, atminties ir reakcijos lavinimui. Naudojamas pamokos pradžioje.

Priemonės: Nėra

Trukmė: 5-10 min.

Dalyvių skaičius: 4-30

Dalyvių amžius: 9-14 m.

Eiga: Mokiniai vaikšto po klasę. 1 etape išgirdę mokytojo komandą turi ją įvykdyti. 2 etape - išgirdę mokytojo komandą turi įvykdyti priešingą.

Komandos:

Judame - sustojame. (Go - stop)

Vardas - suplojimas. (Name - clap)

Šokame - pašokame (Dance - jump).

Iš pradžių skelbiamos 2 komandos: GO ir STOP. Abi komandos kartojamos po kelis kartus, kad mokiniai suprastų ir įprastų prie žaidimo taisyklių. Kai mokiniai nebeklysta, mokytojas duoda komandą vykdyti atvirkščiai: kai pasakoma GO - mokiniai turi sustoti, kai pasakoma STOP - mokiniai juda po klasę. Kai mokiniai pripranta ir nebeklysta, įvedamos naujos komandos NAME ir CLAP. Pirmosios komandos vykdomos atvirkščiai, o antrosios taip, kaip sakoma. Galima šias dvi komandas pasakyti po kelis kartus, taip mokiniai turi atlikti tiek kartų veiksmą, pvz.: clap clap clap – mokiniai suploja 3 kartus; name name – mokiniai dukart pasako savo vardą. Atlikus keletą kartų visas komandas, visos jos pradedamos vykdyti atvirkščiai: kai pasakoma GO - mokiniai turi sustoti, kai pasakoma STOP - mokiniai juda po klasę, kai pasakoma NAME – mokiniai suploja rankomis, kai pasakoma CLAP - mokiniai sako savo vardą. Kai mokiniai pripranta ir žaidimas vyksta sklandžiai, įvedamos dar dvi komandos: DANCE ir JUMP. Komandos DO, STOP, NAME, CLAP vykdomos atvirkščiai, o DANCE ir JUMP taip, kaip sakoma. Paskutiniame etape visos komandos sakomos atvirkščiai: kai pasakoma GO - mokiniai turi sustoti, kai pasakoma STOP - mokiniai juda po klasę, kai pasakoma NAME – mokiniai suploja rankomis, kai pasakoma CLAP - mokiniai sako savo vardą, kai sakoma DANCE – mokiniai pašoka į orą, kai pasakoma JUMP – mokiniai šoka.

„SVAJONIŲ ŠALIS – MEKSIKA!“



Priemonės: mobilieji telefonai arba išmanieji laikrodžiai, žemėlapis, maisto produktai.
Trukmė: 1-2 mėn.
Dalyvių skaičius: -
Dalyvių amžius: 12-14 m.
Eiga: Šio metodo tikslas yra integruoti fizinio ugdymo, geografijos ir technologijų pamokas, siekiant supažindinti 12-14 metų mokinius su pasaulio šalimis, jų virtuvėmis, maisto kultūra, geografija ir tradicijomis.
Mokiniai išsirinko norimą aplankyti šalį. Minimu atveju buvo Meksika. Naudodamiesi mobiliaisiais telefonais arba išmaniaisiais laikrodžiais „kaupė“ žingsnius ir pavertė į kilometrus nuo Airijos iki Meksikos. Mokiniams buvo rodoma vaizdo medžiaga apie Meksiką, susipažino su Meksikos geografija, tradiciniais patiekalais, papročiais, kultūra. Per technologijų pamokas mokėsi gaminti tradicinius meksikietiškus patiekalus ir juos ragavo bei vaišino kitus mokyklos bendruomenės narius.
Šis metodas skatino mokinius judėti, suteikė geografinių žinių, praturtino jų kultūrinį akiratį bei padėjo geriau pažinti ir įsiminti perteiktą mokomąją medžiagą.

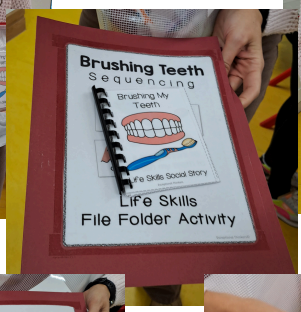


„DANTŲ HIGIENA“

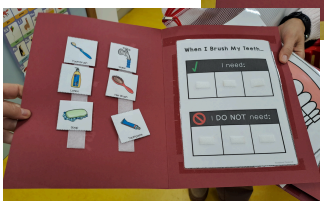


Priemonės: knygelė „Dantukų valymas” (Priedas Nr. 1), knygelė „Kai valausi dantukus“ (Priedas Nr. 3), knygelei parengti reikia dvipusius lipdukus priklijuoti, kad liptų paveikslėliai) dantų šablonas (Priedas Nr. 2), dantų šepetukai, dantų muliažai (žr. foto).
Trukmė: 40-45 min.
Dalyvių skaičius: neribojamas
Dalyvių amžius: 6-10m.
Eiga: Šio metodo tikslas - mokyti vaikus tinkamos dantų higienos įgūdžių. Mokiniams išaiškinamas dantų higienos principų supratimas, jo svarba ir kaip tinkamai naudotis dantų šepetuku. Mokymas vyksta praktiškai. Vaikams rodomos iliustracijos, kuriose demonstruojama, kaip tinkamai šepetuku valyti dantis. Po to vaikams duodami dantų šepetukai ir dantų muliažai, kad jie galėtų patys praktiškai mokytis dantų valymo įgūdžių. Šis metodas gali būti pritaikytas skirtingoms amžiaus grupėms ir poreikiams ir yra efektyvus, nes vaikai ne tik mokosi teorinių žinių, bet ir tiesiogiai taiko jas praktikoje.











PRIEDAS NR. 1

DANTUKŲ VALYMAS

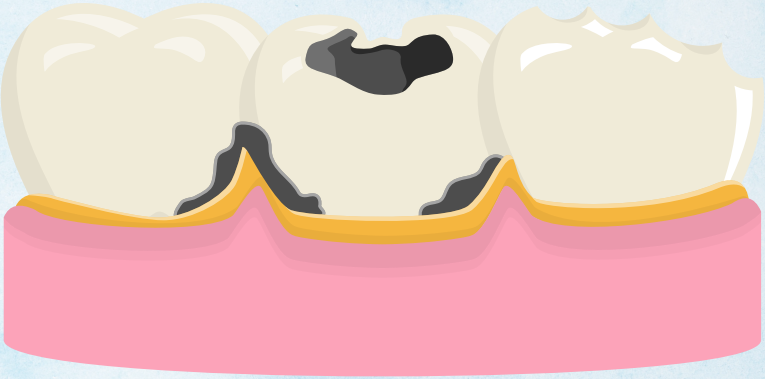




LABAI SVARBU VALYTI DANTUKUS, KAD JUOS IŠSAUGOČIAU SVEIKUS.



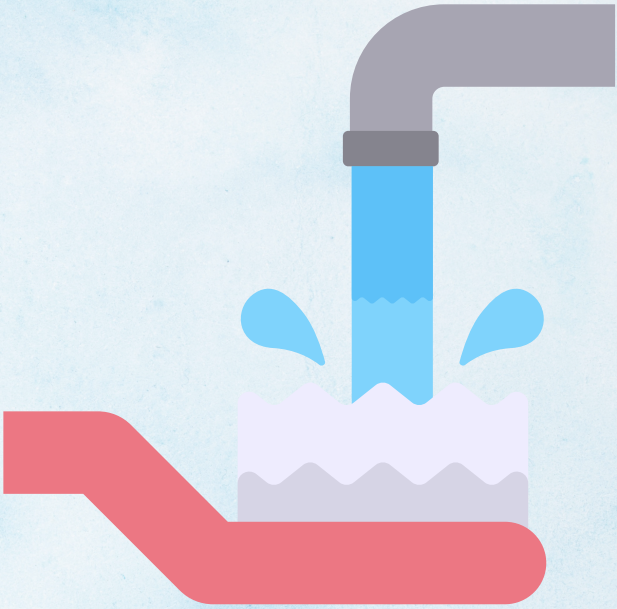
MAISTAS IR BAKTERIJOS KAUPIASI ANT MŪSŲ DANTŲ PO VALGIO.



JŲ VALYMAS PADEDA IŠVENGTI ĖDUONIES IR SKYLUČIŲ SUSIDARYMO.



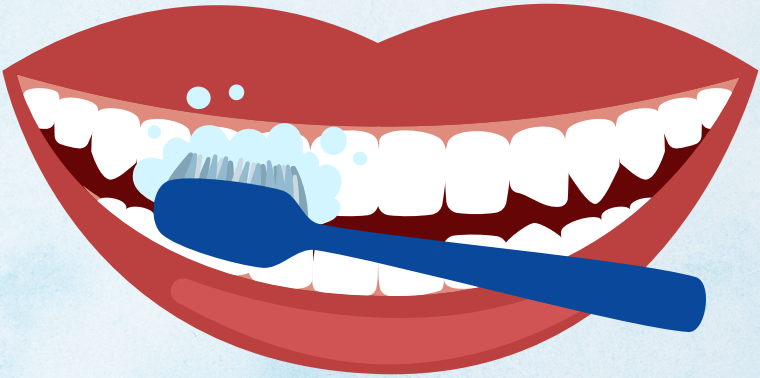
AŠ VALAU DANTUKUS KASDIEN DANTŲ ŠEPETĖLIU. PO TO JUOS LABAI GERAI VALYTI IR SIŪLU.



PIRMA, AŠ SUŠLAPINU SAVO DANTŲ ŠEPETĖLĮ VANDENIU.



TADA ANT DANTŲ ŠEPETĖLIO UŽTEPU DANTŲ PASTOS.



TUOMET VALAU
DANTUKUS.



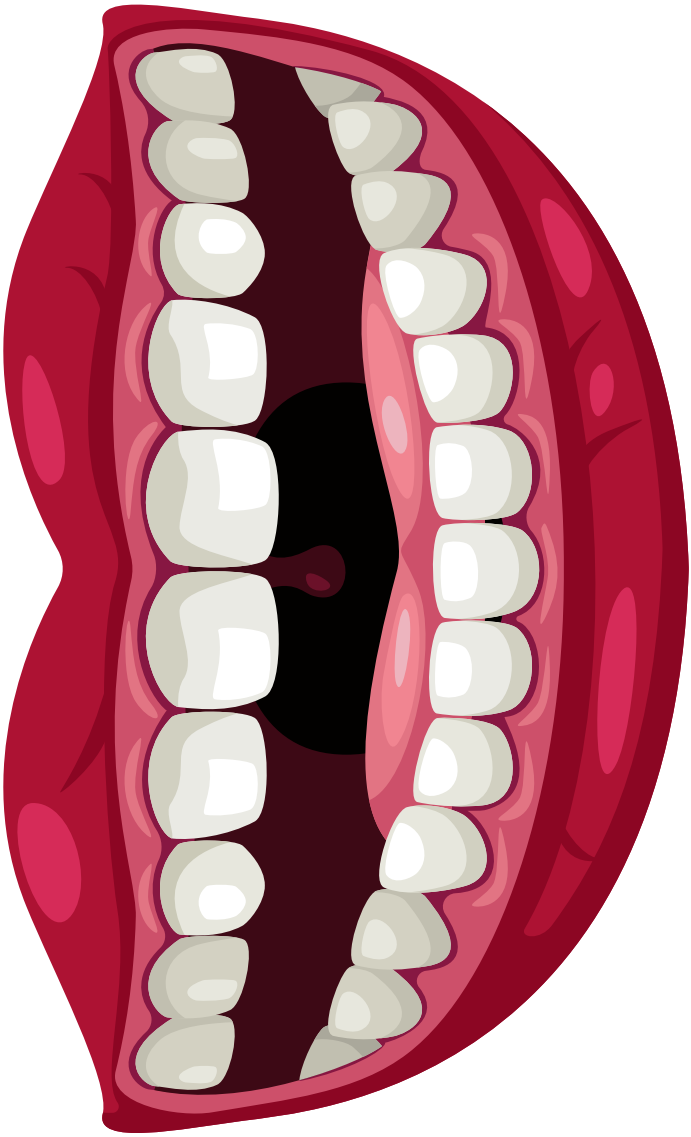
PO TO VISKĄ
IŠSPJAUNU IR
IŠSISKALAUJU BURNĄ.



GALIAUSIAI IŠSKALAUJU DANTŲ ŠEPETĖLĮ IR PADEDU JĮ Į VIETĄ.



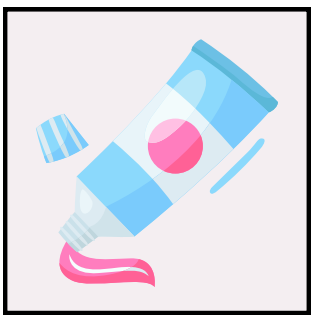
JEI DANTUKUS VALYSIU KASDIEN, JIE BUS SVEIKESNI IR STIPRESNI.



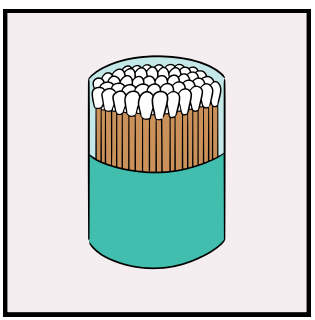









SOAP



KAI VALAUSI DANTUKUS....

Man reikia:

lipduko vieta	lipduko vieta	lipduko vieta

Man nereikia:

lipduko vieta	lipduko vieta	lipduko vieta

„KAS AŠ ESU?“



Priemonės: kortelės su atspausdinta informacija ir kortelių laikikliai.
Trukmė: 20 min.
Dalyvių skaičius: metodą galima taikyti poromis arba mokinių grupei 15-20
Dalyvių amžius: 5-12 kl. mokiniai
Eiga: Pvz.: paruošiamos kortelės su laukiniais ir naminiais gyvūnais. Mokiniams kortelės uždedamos ant nugaros, kad jie nematytų, koks gyvūnas yra. Dalyvio tikslas - išsiaiškinti, koks gyvūnas jis yra užduodant kitam dalyviui ar dalyviams kuo daugiau klausimų. Pvz.: Ar aš laukinis, ar aš naminis, ar miško, ar gyvūnas ūkio, ar gyvenu zoologijos sode ir t.t.









„TEKSTO ANALIZĖ IR ILIUSTRACIJŲ KŪRIMAS“



Priemonės: kompiuteris.
Trukmė: 30 min.
Dalyvių skaičius: 2-3 mokiniai grupėje
Dalyvių amžius: 14-16 m.
Eiga: Mokiniams skiriama užduotis surasti poezijos ar prozos kūrinių pagal pasirinktą temą. Pavyzdžiui, veiksmas vyksta traukinyje, geležinkelio stotyje, siužetas susijęs su keliavimu traukiniu. Išanalizavus tekstą, atlikus jo interpretaciją, reikia kūrinį iliustruoti parenkant iliustracijas iš medijų, kurios atspindėtų pagrindinę kūrinio mintį, laikmetį, veikėjus, jų

At a border train station
by Antonis Samarakis

He was passionate about trains since he was a child. A big passion. He would run out of school with his books under his arms and whenever you would be looking for him, you would always find him at the train station. They lived in a small country town. He was hiding in a corner, sitting there for hours, gazing around for hours. Not only at the trains that kept coming or leaving but the whole atmosphere there was more than appealing to him.



He got held back at school and he had to repeat a grade because of wandering around and being absent all the time. His mum would yell at him often, but he ignored her. His dream since then wasn't to become a military officer or an engineer like other children wanted, but a station manager.
He dreamed of himself as the station manager at the biggest train station of his country, in the capital city, wearing his dark blue uniform, with gold stripes on his sleeves and felt overwhelmed.



Daugiau pavyzdžių rasite šiose nuorodose:

https://read.bookcreator.com/usfd6VIelEebBPQlv38J26jhAIp2/YjCHHxMDQSaYjSBFNk9E8g/y_pOIx_PTJKjb2Y6RrH1GA

https://read.bookcreator.com/usfd6VIelEebBPQlv38J26jhAIp2/eo6mNPPaQE6FVSSmvvZVYQ/b-4q7BHnRwyuQO2BozWGwQ

https://read.bookcreator.com/usfd6VIelEebBPQlv38J26jhAIp2/l7zTaQT2RsiQguP1TWDDdQ/S0leEonxSDu263DNvp7WPw

https://read.bookcreator.com/usfd6VIelEebBPQlv38J26jhAIp2/2FyesWLfTHSowR-x3cUC-w/E8Yd9hGXQISu7nz-tkxCogh

https://read.bookcreator.com/usfd6VIelEebBPQlv38J26jhAIp2/kUSmGxN7RkGR1MkY1UNnYg/S0leEonxSDu263DNvp7WPw

„KUO KVEPIA SAVAITĖS DIENOS?“



Priemonės: buteliukai su kvapais.
Trukmė: 10 – 15 min.
Dalyvių skaičius: neribojamas
Dalyvių amžius: 6-8 m.
Eiga: Tai įdomus ir veiksmingas būdas mokyti vaikus savaitės dienų.
Pirmadienis - Dantų pastos diena. Vaikai savaitę pradeda nuo pirmadienio, kuris kvepia dantų pasta. Vaikams pateikiamas buteliukas su dantų pastos kvapu, kurį uosto užmerktomis ir atmerktomis akimis, kvėpuoja ir asocijuoja su pirmadieniu. Antradienis - Citrinų diena. Antradienį primename vaikams apie naują savaitės dieną ir asocijuojame ją su gaiviu citrinos kvapu. Trečiadienis - Kavos diena, ketvirtadienis - Šokolado diena, penktadienis - Vanilės diena. Paskutinė savaitės diena – laikas mėgautis saldžiu vanilės kvapu, kartu su mokymu apie šią dieną ir savaitės pabaigą. Šis metodas ne tik padeda vaikams išmokti savaitės dienas, bet ir skatina jų smalsumą, kūrybiškumą ir asociatyvų mokymąsi.



„TRIJŲ GRUPIŲ PIEŠINIO VIENOJE ERDVĖJE KŪRIMAS“

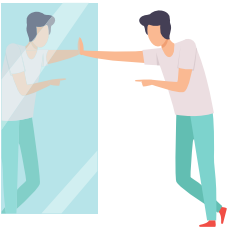


Priemonės: A5 formato popieriaus lapas, spalvoti pieštukai, flomasteriai, akvarelė, guašas.
Trukmė: 30 min.
Dalyvių skaičius: trys darbo grupės po 3-4 mokinius grupėje
Dalyvių amžius: 13-18 m.
Eiga: Prieš pradedant praktinę užduotį mokiniai susipažino su siurrealizmo meno kryptimi. Aptarė jo būdingiausius bruožus, žymiausius dailės atstovus.
Mokiniai gavo praktinę užduotį - siurrealizmo stiliumi nupiešti piešinį, kurio tema būtų susijusi su geležinkeliu, traukiniais.
Užduotis: A5 formato lapą padalinti į 3 lygias dalis. Kiekvienai grupei tik ant vienos dalies lapo kurti piešinį. Atlikus darbą ir užlenkus, perduoti jį tęsti kitai grupei.





„VEIDRODIS“



Priemonės: -
Trukmė: 15-30 min.
Dalyvių skaičius: 15-20 mokinių
Dalyvių amžius: neribojamas
Eiga: Mokiniai pasiskirsto po du, tuomet atsistoja vienas prieš kitą (veidu vienas į kitą). Užduoties metu vienas mokinys rodo judesius, o kitas stengiasi juos atkartoti (veidrodžio principas), po to pora apsikeičia vaidmenis. Mokiniai, žiūrintys iš šalies, turi atspėti, kuris mokinys - aktorius, o kuris mokinys - veidrodis.

„SAMURAJUS“



Priemonės: -
Trukmė: 15-30 min.
Dalyvių skaičius: 15-20 mokinių
Dalyvių amžius: Neribojamas
Eiga: Mokiniai sustoja į didelį ratą. Žaidimas prasideda, kai „Samurajus” pakelia įsivaizduojamą „Kataną” ir sušunka „H-i!”, kol mokinio rankos pakeltos, du kaimynai iš šonų savo “kardu” užsimoja į Samurajų ir sušunka “H-a!”. Tuomet Samurajus, išsirinkęs kitą žaidėją, nukreipia rankas į jį ir sušunka „H-o!”. Žaidėjas, į kurį buvo nukreipta „Katana”, tampa antruoju „Samurajumi” ir tęsia žaidimą toliau. Žaidimo dalyviai, padarę klaidą, iškrenta iš žaidimo, dalyvių ratas mažėja, kol lieka vienas vienintelis - „Samurajus”.

Žaidimo pavyzdys:
https://www.youtube.com/watch?v=qyQSJM4Ft7w

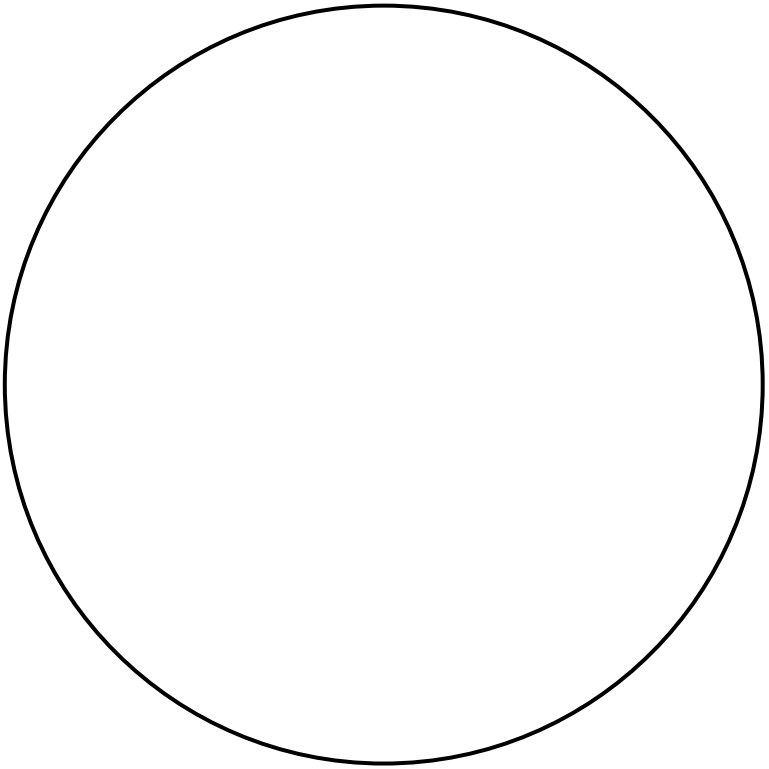
„PYRAGO DALIJIMAS“



Priemonės: popieriaus lapas su nubraižytu apskritimu (Priedas Nr. 4), rašikliai/flomasteriai.
Trukmė: 5 min.
Dalyvių skaičius: 20
Dalyvių amžius: 13-16m.
Eiga: Kai grupė baigia dirbti paskirtą darbą, jai įteikiamas popieriaus lapas su nubraižytu apskritimu. Grupės nariai turi padalyti apskritimą - „pyragą“ į tokias dalis, kurios parodytų kiekvieno grupės nario indėlį į grupės darbą.

Klausimai grupės nariams po „pyrago” padalijimo:

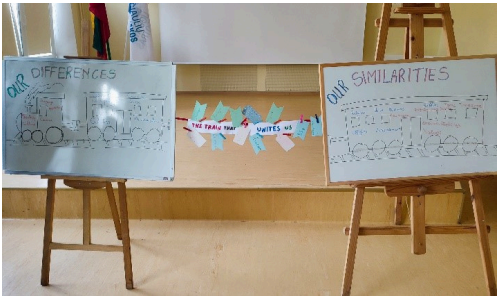
- Kaip sekėsi bendradarbiauti grupėje? Kodėl?
- Kodėl taip įsivertinote savo indėlį į grupės darbą?
- Ar pritariate tokiam „pyrago” padalijimui? Kodėl?
- Ką kitą kartą dirbdami grupėje darytumėte kitaip? Kodėl?



„MUS VIENIJANTIS TRAUKINYS“



Priemonės: du stovai, dvi magnetinės lentos, rašikliai, skirti lentoms, juostelė, kortelės kiekvienam mokiniui, popieriaus lapai, rašymo priemonės.
Trukmė: 40 min.
Dalyvių skaičius: 8 - 12
Dalyvių amžius: 14-16 m.
Eiga: Prieš pradedant veiklą sukuriamas imitacinis traukinys - dviejose lentose nupiešiama po vieną traukinio vagoną. Vienas vagonas „Mūsų skirtumai“, kitas – „Mūsų panašumai“. Vagonai sujungiami juostele („Mus vienijantis traukinys“).



Užsiėmimo pradžioje rodomas filmukas „The Stereotipes Song“ (filmuko nuoroda - https://www.youtube.com/watch?v=M-9TBaxFMy8), kuris skatina mokinius kelti diskusinius klausimus: Ar iš tiesų pasaulio tautos yra tokios skirtingos, o gal vis dėlto yra daugiau mus vienijančių dalykų?
1 dalis – tautų skirtumai. Mokiniai suskirstomi į dvi grupes. Užduotis: parašyti ne daugiau kaip 5 tautų skirtumus. Pvz.: kalba, tikėjimas, tradicijos, kultūra, įpročiai ir pan. Abi mokinių grupės pasidalina savo užrašytais skirtumais ir kylančiomis mintimis bei užrašo juos imitaciniame traukinyje „Mūsų skirtumai“.

2 dalis – tautų panašumai. Mokiniai dirba tose pačiose dviejose grupėse. Užduotis: parašyti bent 5 tautas vienijančius panašumus. Pvz.: jausmai, emocijos, vertybės, pomėgiai, laisvės troškimas, visi yra Žmonės, saugumas, bendravimas ir pan. Abi mokinių grupės pasidalina savo užrašytais panašumais ir kylančiomis mintimis bei užrašo juos imitaciniame traukinyje „Mūsų panašumai“.

3 dalis – mus vienijantis traukinys. Kiekvienas mokinys individualiai ant duotos kortelės užrašo vieną, jo nuomone, svarbiausią tautas vienijantį dalyką. Kortelę prisega ant traukinio vagonus jungiančios juostelės.

„KOMUNIKACINĖS KORTELĖS“

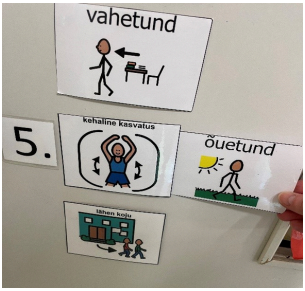


Priemonės: komunikacinės, bendravimo kortelės. Korteles galima susikurti pagal asmeninius poreikius šioje internetinėje svetainėje – https://www.pictoselector.eu
Trukmė: –
Dalyvių skaičius: visi klasės mokiniai
Dalyvių amžius: 7-19 m.
Eiga: Klasėje kortelėmis sužymėtos visos pamokos ir pertraukos eilės tvarka (žr. 1 nuotr.).



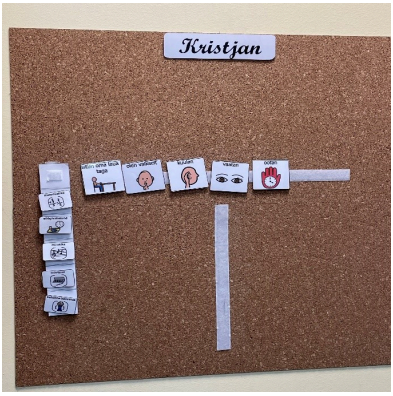
1 nuotrauka

Pažymėta, kada ir pas kokį specialistą lankysis mokinys. Pasibaigus pamokai kortelė nuimama – taip mokiniai mato, kiek liko pamokų ir kitų veiklų (žr. 2 nuotr.).



2 nuotrauka

Šių kortelių naudojimo galimybės itin plačios ir įvairiapusės – jos naudojamos mokant elgesio taisyklių klasėje (žr. 3 nuotr.), padeda mokiniams orientuotis mokykloje, rasti savo vietą valgykloje, rūbinėje, klasėje, išmokti pasiruošti pamokai.



3 nuotrauka

Koridoriuose šios kortelės sukabintos prie kiekvienos klasės ar kitų patalpų, o jose pavaizduoti simboliai informuoja, kokia tai patalpa, kokiai klasei skirta, koks mokytojas dirba (žr. 4 nuotr.).

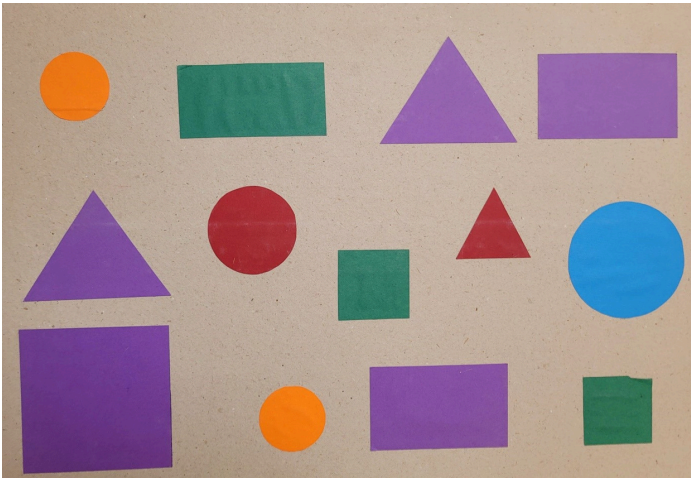


4 nuotrauka

„DĖMESIO SUŽADINIMAS“



Priemonės: Dėmesiui sužadinti plakato pagaminimui reikia: popieriaus lapo, spalvoto popieriaus, geometrinių figūrų, klijų, žirklių.
Trukmė: 5 min.
Dalyvių skaičius: visi klasės mokiniai
Dalyvių amžius: 7 - 11 m.
Eiga: Pamokos pradžioje naudojamas geometrinių figūrų plakatas. Tai yra priemonė mokinių dėmesiui sužadinti. Plakatas yra ryškių spalvų ir skirtingų geometrinių figūrų, matomas iš tolo. Mokytoja paprašo 2-4 sek. atidžiai įsižiūrėti ir jį nuleidžia. Tada mokytoja užduoda klausimą: kiek yra trikampių? Mokiniai atsako. Tada vėl pakelia plakatą 2-4 sek. Ir vėl užduoda klausimą: kiek yra žalių figūrų? Vaikams atsakius, mokytoja pakelia plakatą ir vaikai gali pasitikrinti. „SUŽADINIMO“ užduotis padeda sužadinti mokinių dėmesį, skatina aktyviai pradėti pamoką. Plakatą galima pritaikyti įvairioms amžiaus grupėms ir mokymosi lygiams, naudoti prieš įvairias pamokas. Naudojant plakatą pamokos pradžioje, mokytoja gali efektyviai sužadinti mokinių dėmesį ir paskatinti aktyvesnį dalyvavimą pamokoje, taip gerinant mokymosi rezultatus ir mokinių motyvaciją.



„MAIŠELIS - VEIDAS“



Priemonės: dideli popieriniai pirkinių (be užrašų) maišeliai, žymekliai, muzikinis grotuvas.
Trukmė: 30 min.
Dalyvių skaičius: 6-20
Dalyvių amžius: neribojamas
Eiga: Dalyviams išdalinami maišeliai ir žymekliai.
1 užduotis. Užsimauti ant galvos maišelį ir ant jo nusipiešti savo portretą.
2 užduotis. Nematant susirasti porą ir liečiant, kalbinant atspėti, kas tai.
3 užduotis. Susikibus poromis (grojant muzikai) šokti.
4 užduotis. Visai grupei susikabinti vorele ir pagal vadovo komandą judėti įvairiu tempu ir įvairiomis kryptimis.
Po žaidimo aptariama, kaip jaučiamės praradę regėjimo pojūtį? Kaip jaučiasi neregys? Kaip įsijungia kiti pojūčiai, kurie padeda orientuotis aplinkoje ir atlikti užduotis? Ar pasijuntate geriau ir saugiau , kai sulaukiate pagalbos iš aplinkos? Kiekvienas dalyvis aptaria savo nupieštą ant maišelio veidą ir atspindėtą emociją.



„AKLAS, NEBYLYS, VIENARANKIS IR KALBANTYSIS“



Priemonės: spagečiai, zefyrai, skarelės akims uždengti, virvutės rankoms surišti, ausinės garsui slopinti. Komandoms reikalingi atskiri stalai.
Trukmė: 30-40 min.
Dalyvių skaičius: ne mažiau 8 dalyvių
Dalyvių amžius: nuo 8 metų
Eiga: Dalyviai išsiskaičiuoja – pirmais, antrais, trečiais, ketvirtais ir suskirstomi į komandas po keturis. Kiekvienoje komandoje yra 1 neregys, 1 nebylys, 1 kalbantysis ir 1 vienarankis. Komandoms išdalinama po 40 spagečių, 20 zefyrų.
Užduotis: laikantis taisyklių (atliekant priskirtas roles – aklojo (užrišamos akys), nebylio (negali kalbėti, bet gali padėti statyti rankomis), kalbančiojo (gali kalbėti ir patarinėti) ir su viena ranka (gali naudoti tik vieną ranką) iš duotų medžiagų pastatyti kuo aukštesnį bokštą, kuris stovėtų neprilaikomas rankomis. Dalyviai, gavę ženklą, rolėmis keičiasi kas 4 minutes, kol apsisuka ratas.
Žaidimo tikslas: dirbant komandoje prisitaikyti prie fizinių barjerų, ugdyti kūrybiškumą, skatinti teigiamas emocijas, toleranciją, bendradarbiavimą.

„ŽINIŲ ĮTVIRTINIMAS PIEŠIANT“

PAMOKOS TEMA „UGNIKALNIŲ PAVOJAI IR NAUDA“



Priemonės: A3 formato popieriaus lapai, rašymo ir piešimo priemonės.
Trukmė: 20 - 30 min.
Dalyvių skaičius: 3 - 20
Dalyvių amžius: 7 - 17 m.
Eiga:
1 dalis - Temos, tikslų pristatymas.
2 dalis - Prisimenama ugnikalnio sandara, aptariami ugnikalnių keliami pavojai bei priežastys, kodėl visgi prie ugnikalnių gyvena žmonės.
3 dalis - Mokiniai suskirstomi į grupes po 3 - 4 ir atliekamos užduotys:

1. Nupiešti ugnikalnį, pažymėti jo sudėtines dalis.
2. Nupiešti, aprašyti ugnikalnio keliamus pavojus.
3. Nupiešti, aprašyti ugnikalnio teikiamą naudą.
4. Pasiruošti pristatyti darbą klasei.

4 dalis - Pristatomi grupių atlikti darbai. Darbai aptariami ir sukabinami ant lentos.
5 dalis - Refleksija ir įsivertinimas. Mokinių refleksija apie tai, kas pavyko, nepavyko, kaip tai ištaisyti. Grupės darbo įsivertinimas metodu „Pyrago dalijimas“.

Taikant piešimo metodą galima patikrinti, kaip mokiniai suprato naują temą. Atlikdami šią užduotį mokiniai įtvirtina, pagilina įgytas žinias, mokosi vieni iš kitų. Piešti patariama visiems kartu. Mokiniai turi patys nutarti, kas ką pieš, kas pristatys atliktą darbą.

„PROJEKTU GRĮSTAS MOKYMAS (PGM)“



Kas yra projektu grįstas mokymasis?

Projekto metodu grįstas mokymasis (angl. Project-Based Learning, PBL) yra mokymo metodas, kurio pagrindą sudaro ilgalaikiai, praktiniai projektai. Ši ugdymo strategija skatina mokinius aktyviai įsitraukti į mokymosi procesą, tyrinėti, bendradarbiauti ir kurti realius produktus ar sprendimus. PGM ne tik padeda mokiniams giliau suprasti akademinį turinį, bet ir ugdo svarbiausias XXI amžiaus kompetencijas, tokias kaip problemų sprendimas, kūrybiškumas, kritinis mąstymas, bendravimas ir bendradarbiavimas, organizaciniai gebėjimai, socialinė atsakomybė, vadovavimas ir lyderiavimas, informacijos paieška ir jos atsirinkimas.
PGM dažniausiai yra integruotas su keliais mokomaisiais dalykais, trunka nuo keleto savaičių iki keleto mėnesių, turi konkretų sukurtą rezultatą (produktą), o mokymasis susijęs su tikrove, patirtimi, gyvenimiškomis problemomis.

PGM svarba ir privalumai

Projektinis mokymasis gali transformuoti klasės veiklą, suteikdamas mokiniams galimybę:

- **Mokytis per praktiką:** PGM suteikia mokiniams realias situacijas, kuriose jie gali taikyti savo žinias.
- **Skatinti gilesnį mokymąsi:** Tyrimu grįstos veiklos padeda mokiniams įsigilinti į temas ir pritaikyti jas praktikoje. Mokomasi naudotis papildoma literatūra, išrinkti esminius dalykus,
- **Ugdyti savarankiškumą ir atsakomybę:** Mokiniams suteikiama daugiau laisvės ir atsakomybės už savo mokymosi procesą. Mokomasi dirbti savarankiškai, įgyjama daugiau atsakingumo ir pasitikėjimo savimi.

- **Bendradarbiauti ir dirbti komandoje:** PGM dažnai apima grupinį darbą, kuris ugdo toleranciją, individo savivoką, stiprina bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžius, lyderystę.
- **Spręsti realias problemas:** PGM dažnai remiasi tikromis problemomis, todėl mokiniai mokosi spręsti aktualius iššūkius, mokymasis darosi prasmingesnis, didėja mokymosi motyvacija.

7 raktiniai žingsniai projektu grįsto mokymo planavimui

1. „Aha!“ momentas - problemos iškėlimas. Iškeliama ir įvardijama mokiniams aktuali problema ar problemos. Problema gali būti susijusi su mokyklos, vietos, regiono, nacionaline ar globalia bendruomene. Problemą iškelti gali ir mokytojas, ir mokiniai. Svarbu, kad problema būtų autentiška, aktuali mokiniams, skatinanti mąstyti, susieta su jų gyvenimu, kelianti diskusijas, skatinanti ieškoti informacijos. Šiame etape būtina mokiniams suteikti pasirinkimo galimybę - nuspręsti, kokią problemą jie nori spręsti ir tyrinėti. Projektinį mokymą galima taikyti įvairiose mokomose srityse, pvz.:
Gamtos mokslai. Mokiniai tiria vietinės upės vandens kokybę, analizuoja rezultatus ir siūlo sprendimus aplinkosaugos problemoms spręsti.
Socialiniai mokslai: Mokiniai gali tyrinėti vietos bendruomenės istoriją, atlikti interviu su senjorais ir kurti virtualų muziejų arba rašytinę ekspoziciją, atspindinčią vietos istorijos svarbiausius momentus.
Matematika: Projektas, kuriame mokiniai tyrinėja asmeninių finansų tvarkymą, pvz., sudaro biudžetą, tiria investavimo galimybes, lygina skirtingus paskolos tipus arba modeliuoja verslo plano kūrimą.
Technologijos ir inžinerija: Projektas, kurio metu mokiniai kuria tvarius energijos šaltinius ar sistemas, pvz., saulės energijos jėgaines, lietaus vandens surinkimo sistemas ar mažai energijos vartojančius pastatus.
2. Pasirengimas. Nustatykite aiškius mokymosi tikslus, kuriuos norite pasiekti per projektą. Kaip galima tiksliau apibrėžkite veikimo sritį, pateikite šaltinius ir nuorodas. Į projektą įtraukite ir integruokite kuo daugiau mokomųjų dalykų, nes problema retai sprendžiama naudojantis informacija ar įgūdžiais iš vieno dalyko srities.

3. Planavimas. Parenkite projekto planą, kuriame apibrėžti etapai, terminai, reikalingos priemonės ir vertinimo kriterijai. Planavimas turėtų apimti laiko valdymą ir projekto užduočių skirstymą, numatyti reikiamus išteklius.

4. Mokinių vaidmenys. Paskirstykite mokiniams konkrečius vaidmenis ar užduotis pagal jų stipriąsias puses ir interesus. Priminkite jiems, kad kiekviena proceso dalis priklauso kiekvienam asmeniui ir kad reikia visiško mokinio įsitraukimo, skatinkite savarankiškumą ir atsakomybę už projekto eigą.

Projekto grupės dalyvių vaidmenys:

1. Kalbėtojas - generuoja klausimus, bendradarbiauja su mokytoju - iškilus klausimams, abejonėms dėl atliekamo darbo, klausia mokytojo patarimų, perduoda gautą informaciją grupės nariams.
2. Sekretorius - užrašo svarbiausią informaciją: grupės atsakymus ir sprendimus, išvadas, stebi, ar visi grupės nariai atliko skirtas užduotis, primena apie neatliktus darbus.
3. Kontrolierius - užtikrina, kad kiekvienas grupės narys supranta klausimus, priimtus sprendimus bei išvadas, seka ir planuoja laiką, skirtą atlikti užduotims, neleidžia vykti bereikšmėms diskusijoms, kontroliuoja darbinę aplinką - triukšmas, susikaupimas ir pan., atsakingas už reikiamų priemonių turėjimą, pasirengimą atlikti tos dienos užduotis.
4. Koordinatorius - organizuoja grupės darbo proceso struktūrą, žino, kokias užduotis ir kaip reikia atlikti kiekvienam grupės nariui. Įvertina grupės darbo procesą kiekvieno užsiėmimo metu, yra atsakingas už kiekvieną projekto etapą.
5. Kritikas - stebi, kas vyksta grupėje, kritiškai vertina atliktą darbą, teikia pastabas ir pasiūlymus, pakartoja grupės išvadas, atsakymus ir sprendimus, analizuoja grupės narių santykius.

5. Vykdymas. Mokiniams suteikiama galimybė savarankiškai rinkti ir interpretuoti informaciją, atlikti praktinius darbus ir tyrimus, jei reikia, konsultuotis su ekspertais. Svarbu, kad mokiniai turėtų prieigą prie įvairių šaltinių ir galėtų pasinaudoti mokytojo pagalba. Kuria produktą ar sprendimą, kuris atsako į pradinį klausimą arba sprendžia iškeltą problemą, pasirenka tyrimo rezultatų pristatymo formą.

6. Projekto rezultatų pristatymas. Projekto galutinis rezultatas turi įgyti akivaizdžią išraišką ir formą, nes mokiniams labai svarbus realus ir apčiuopiamas rezultatas. Tai gali būti sukurtas originalus produktas, tyrimo rezultatai, išvados ir rekomendacijos, informacinis lankstinukas, reklama, filmas, vaidinimas ir pan. Mokiniai savo darbą pristato mokyklos bendruomenei ar net platesnei auditorijai. Pageidautina, kad su darbo rezultatais susipažintų kuo daugiau žmonių.

7. Įvertinimas. Refleksija yra neatsiejama projekto dalis, kurioje aptariami pasiekti rezultatai, patirti iššūkiai ir išmoktos pamokos. Projekto vertinimas vykdomas dviem etapais:

1) formuojamasis vertinimas - tai nuolatinis vertinimas viso projekto metu, kai mokytojas stebi mokinių pažangą, suteikia grįžtamąjį ryšį ir padeda koreguoti veiklas;

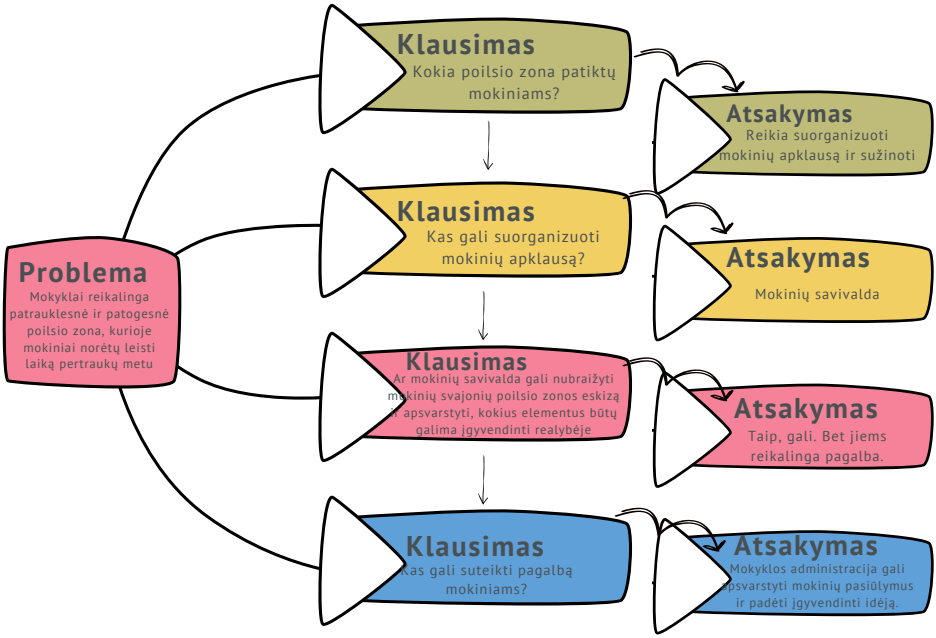
2) baigiamasis vertinimas projekto pabaigoje. Vertinamas galutinis projekto produktas ir procesas, atsižvelgiant į mokymosi tikslus. Vienas geriausių įvertinimų – projekto rezultatų pritaikymas ir panaudojimas praktikoje, o viena iš efektyviausių vertinimo formų – atliktų projektų pristatymas, viešas gynimas ir aptarimas.

„PROBLEMOS SPRENDIMAS - KLAUSIMAI“



Priemonės: dideli popieriaus lapai, piešimo, rašymo priemonės arba IKT priemonės (planšetinis, nešiojamas kompiuteris).
Trukmė: 15 – 30min.
Dalyvių skaičius: 1-25
Dalyvių amžius: nuo 10 m.
Eiga: Aiškinantis temą su mokiniais kiekvieno mokinio ar mokinių grupės prašoma sugalvoti problemą arba probleminį klausimą. Kuriant plakatą, schemą ar minčių žemėlapį ieškoti problemos sprendimo būdų. Iš pagrindinės problemos keliamas klausimas, į jį atsakoma. Iš atsakymo keliamas kitas klausimas ir vėl į jį atsakoma. Taip stengiamasi pažvelgti į problemą įvairiais kampais, ugdomas kritinis mokinių mąstymas ir gebėjimas ieškoti problemų sprendimo būdų. Žr. „Pavyzdys“.
Plačiau apie šį metodą rasite šiame video - https://www.youtube.com/watch?v=LMCZvGesRz8

Pavyzdys:



Įgyvendinant šį metodą svarbūs šie 7 elementai:



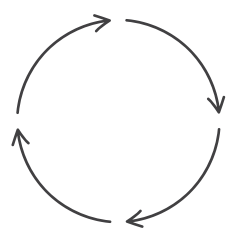
Iššūkį kelianti problema ar klausimas



Tyrimas



PRODUKTAS





Autentiškumas



Kritika ir įžvalgos



Mokinių balsas

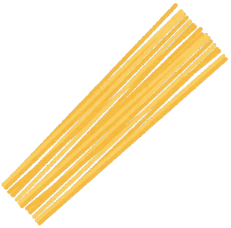


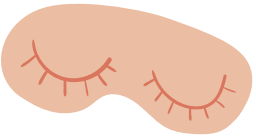
Refleksija

„MAKARONŲ BOKŠTAS“



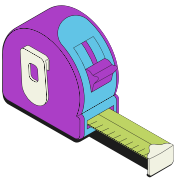
Priemonės: spageti makaronai, marshamallow zefyrai, akių raištis, ruletė, laikrodis.
Trukmė: 10 – 20 min.
Dalyvių skaičius: 3-30
Dalyvių amžius: nuo 10 m.











Eiga: Mokiniai gauna priemones ir komandą pasidalinti į grupes po 3 asmenis. Grupė gauna užduotį - visiems kartu iš turimų medžiagų sukurti kuo aukštesnį bokštą. Kiekvienas asmuo grupėje gauna vaidmenį:

1. "Aklas statytojas, dirbantis dviem rankomis" - jam ant akių užrišamas raištis, jis turi statyti, gali kalbėti, klausti, tačiau nieko nemato.
2. "Neveiksnus komentatorius" - jis turi tik kalbėti, rankomis negali nei liesti statytojo, nei padėti.
3. "Nebylus padėjėjas" - jis gali naudodamas vieną ranką padėti statyti, tačiau negali kalbėti.

Darbas tęsiamas, kol pastatomas bokštas ir visi dalyviai išbando visus vaidmenis, kas 2-5 min. keisdamiesi vietomis.

Plačiau apie šį metodą rasite video - https://www.youtube.com/watch?v=V2Oa4OkkTtw

„NETIKĖTA PAMOKOS PRADŽIA“

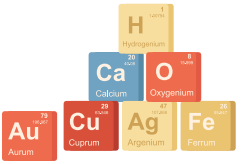


Priemonės: žurnalas apie gamtą vaikams „Lututė“, mokslinis žurnalas „Iliustruotasis mokslas“.
Trukmė: 5–10 min.
Dalyvių skaičius: neribotas
Dalyvių amžius: 11-16 m.
Eiga: Šis metodas naudojamas pamokos įvadinėje dalyje. Svarbiausias tikslas – sudominimas. Kiekvienam 5 – 7 kl. mokiniui parenkamas žurnalo „Lututė“ egzempliorius ir skiriama trumpa užduotis (pvz.: išsiaiškinkite, koks gyvūnas vaizduojamas viršelio nuotraukoje?; užrašykite bestuburių/stuburinių rūšis, minimas straipsnyje/skyriuje; atlikite pasirinktą užduotėlę). O kiekvienam 8 – 10 kl. mokiniui parenkamas žurnalo „Iliustruotasis mokslas“ egzempliorius ir skiriama trumpa užduotis (pvz.: gyvūnų prisitaikymo gyvuoti tam tikroje aplinkoje prisitaikymo požymiai, susipažinti su greičio, dydžio, nuodingumo ir kt. rekordininkais, kas įdomiausia? ir kt.). Mokiniai savarankiškai skaito paskirtas žurnalo dalis ir atlieka pateiktas užduotis. Šis etapas skatina mokinius aktyviai domėtis tema ir naudotis gautu informacijos šaltiniu. Kai mokiniai baigia užduotis, trumpai pristato savo rezultatus. Po užduočių pristatymo mokytojas skatina bendrą diskusiją. Užduodami klausimai apie tai, kas juos labiausiai nustebino ar kas jiems pasirodė įdomiausia iš sužinotų faktų. Mokytojas gali papildomai paaiškinti temą arba pateikti įdomių faktų, susijusių su mokinių atradimais.

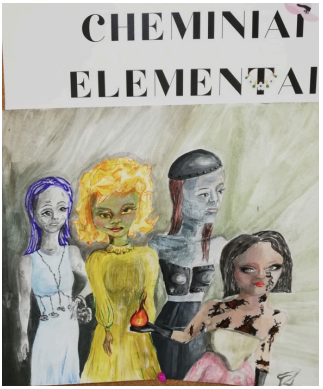




„LĖLĖS - MOTERIŠKIEJI CHEMINIAI ELEMENTAI“



Priemonės: popieriaus lapai, piešimo priemonės (spalvoti pieštukai, flomasteriai), žirklės.
Trukmė: 30 min.
Dalyvių skaičius: neribotas
Dalyvių amžius: 14-16 m.
Eiga: Šis metodas naudojamas pradedant temą „Cheminiai elementai“. Mokytojas trumpai pristato cheminius elementus pabrėždamas jų įvairovę, chemines savybes ir naudojimą kasdieniniame gyvenime. Tuomet mokiniams skiriama užduotis - pasirinkti vieną cheminį elementą, kuris gramatine prasme yra „moteriškos“ giminės (pavyzdžiui, geležis, siera). Mokytojas gali pateikti sąrašą elementų, kad mokiniai galėtų lengviau pasirinkti. Pasirinkę elementą, mokiniai turi jį nupiešti moters pavidalu bei kūrybiškai perteikti cheminio elemento savybes. Jie gali pasirinkti vaizdus ar simbolius, kurie atspindi pasirinkto elemento chemines, fizines ar kasdienines savybes (žr. nuotrauka Nr. 5, Nr. 6, Nr. 7, Nr. 8). Mokytojai skatina mokinius mąstyti plačiai ir ieškoti netikėtų asociacijų su jų pasirinktais elementais. Baigus piešti, mokiniai pristato savo darbus klasėje. Jie trumpai paaiškina, kodėl pasirinko būtent šį elementą ir kaip jų piešinys perteikia elemento savybes. Diskusijų metu mokiniai gali dalintis idėjomis ir įžvalgomis apie kitų mokinių darbus, skatindami kritinį mąstymą ir kūrybiškumą.
Šis metodas leidžia mokiniams kūrybiškai susipažinti su cheminiais elementais ir jų savybėmis, taip pat skatina vizualinį mąstymą ir gebėjimą per piešinį išreikšti mokomąją medžiagą.



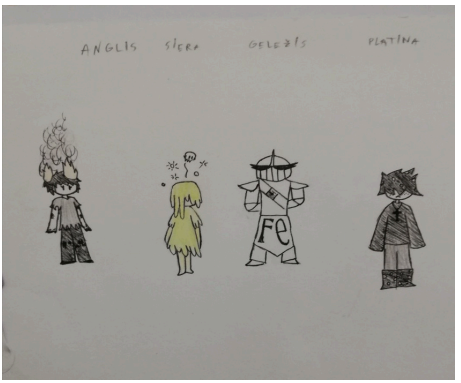
Nuotrauka Nr. 5



Nuotrauka Nr. 6

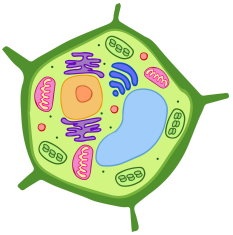


Nuotrauka Nr. 7



Nuotrauka Nr. 8

„LĄSTELĖS MODELIS“



Priemonės: sąvaržėlės, varžtai, sagos, spyruoklės, batų raišteliai, siūlai, monetos, stiklainių dangteliai, įvairių dėžučių dangčiai, jogurto indeliai, „Šlykštukai” - gliti masė, plastilinas, modelinas, molis, floristinė kempinė.
Trukmė: 5–20 min.
Dalyvių skaičius: neribotas
Dalyvių amžius: 11-16 m.
Eiga: Išėjus temą „Ląstelė“, mokiniai iš antrinių žaliavų turi pagaminti pasirinktos ląstelės modelį (žr. nuotrauka Nr. 9 ir nuotrauka Nr. 10).



Nuotrauka Nr. 9



Nuotrauka Nr. 10

„METODINĖ PRIEMONĖ - PAVEIKSLĖLIŲ DERINIMAS“



Priemonės: knygelė.
Trukmė: –
Dalyvių skaičius: neribotas
Dalyvių amžius: neribotas
Eiga: Atsispausdinkite knygos lapus ir juos visus įlaminuokite. Kairiajame puslapyje priklijuokite daugkartinio naudojimo lipdukus. Iškirpkite paveikslėlius, kuriuos reikės suklijuoti tinkamoje vietoje ir kitoje jų pusėje taip pat priklijuokite daugkartinio naudojimo lipdukus. Įriškite visus knygos puslapius.
Daugiau pavyzdžių ir informacijos rasite šioje nuorodoje - https://theautismhelper.com/

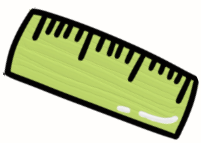




Priedas Nr. 5

Savaitės knyga





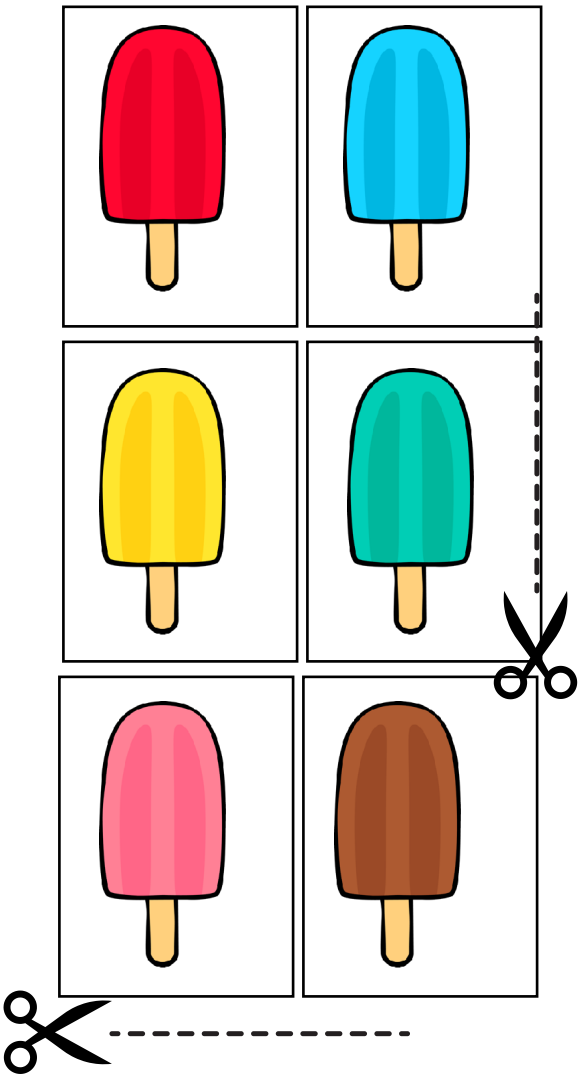








PIRMADIENIS



SUKLIJUOK LEDUS PAGAL SPALVĄ.





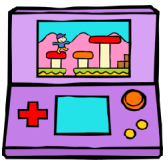


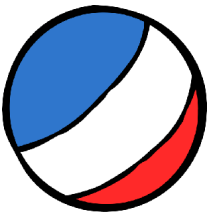


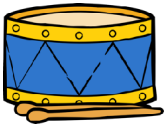


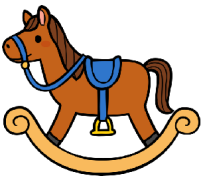




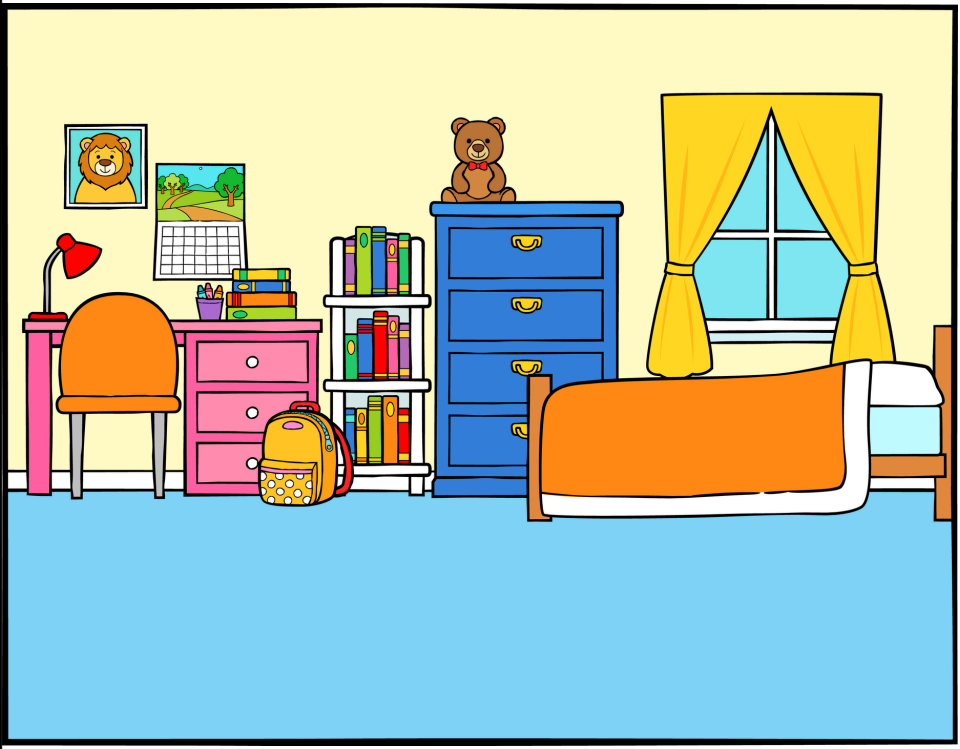




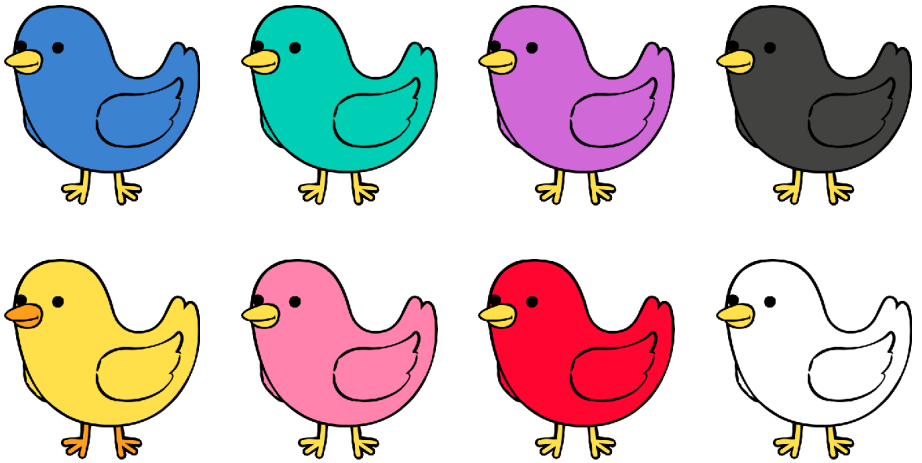




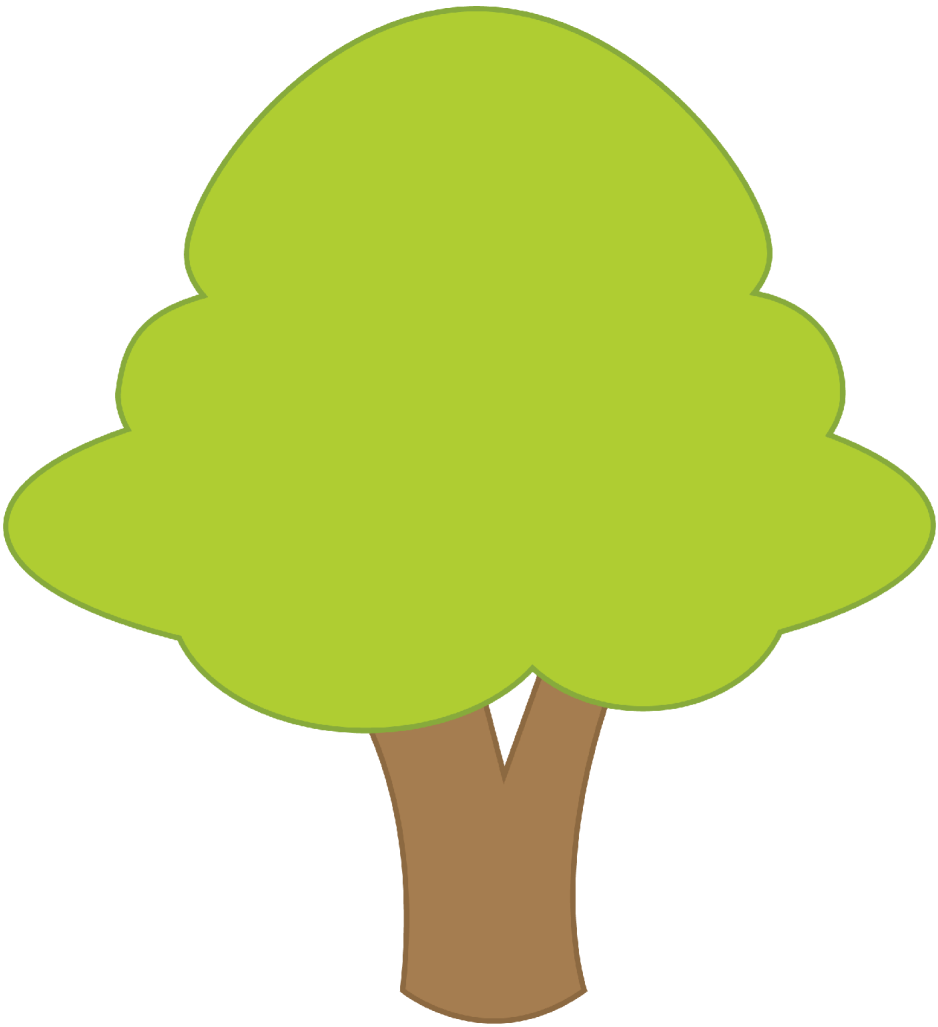


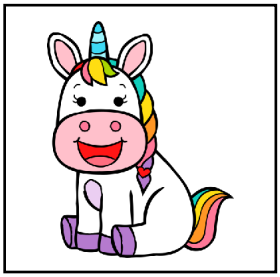


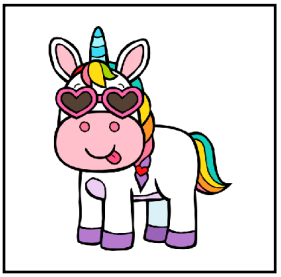
SUDĖLIOK ŽAISLUS
MIEGAMAJAME.



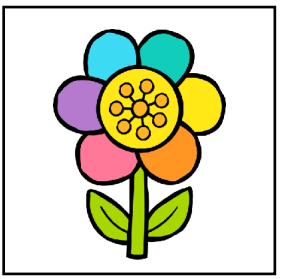
PATUPDYK PAUKŠČIUS Į MEDĮ.

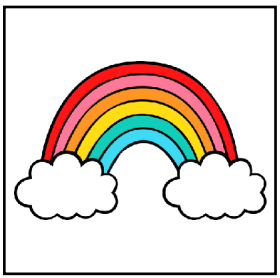


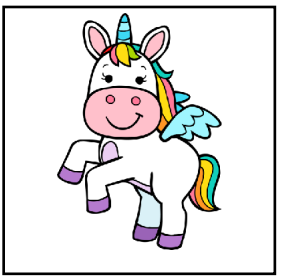












SUJUNK VIENARAGIUS.



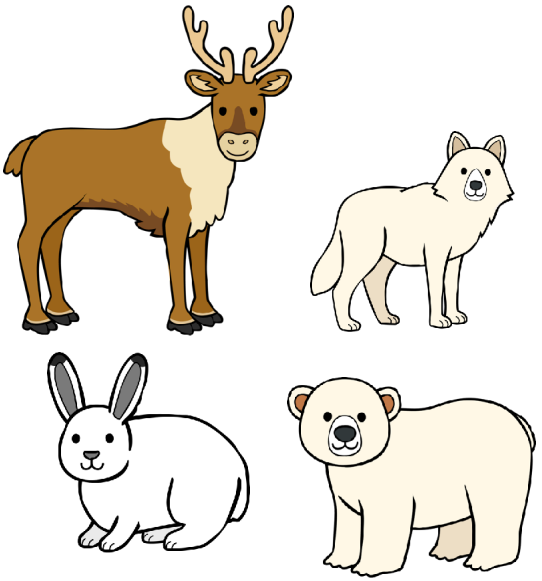






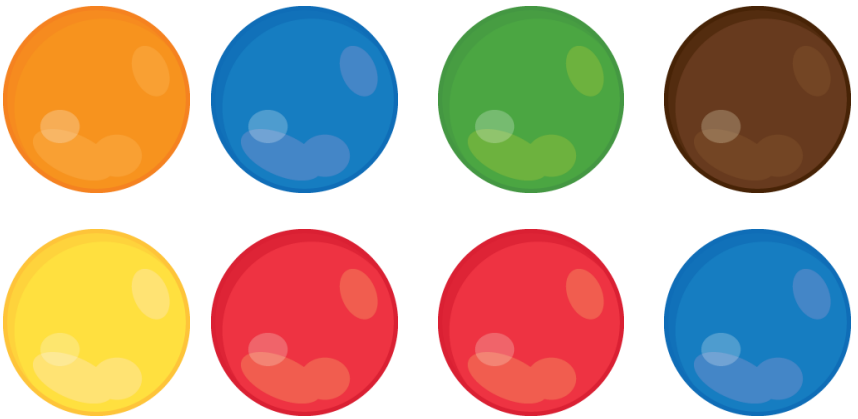






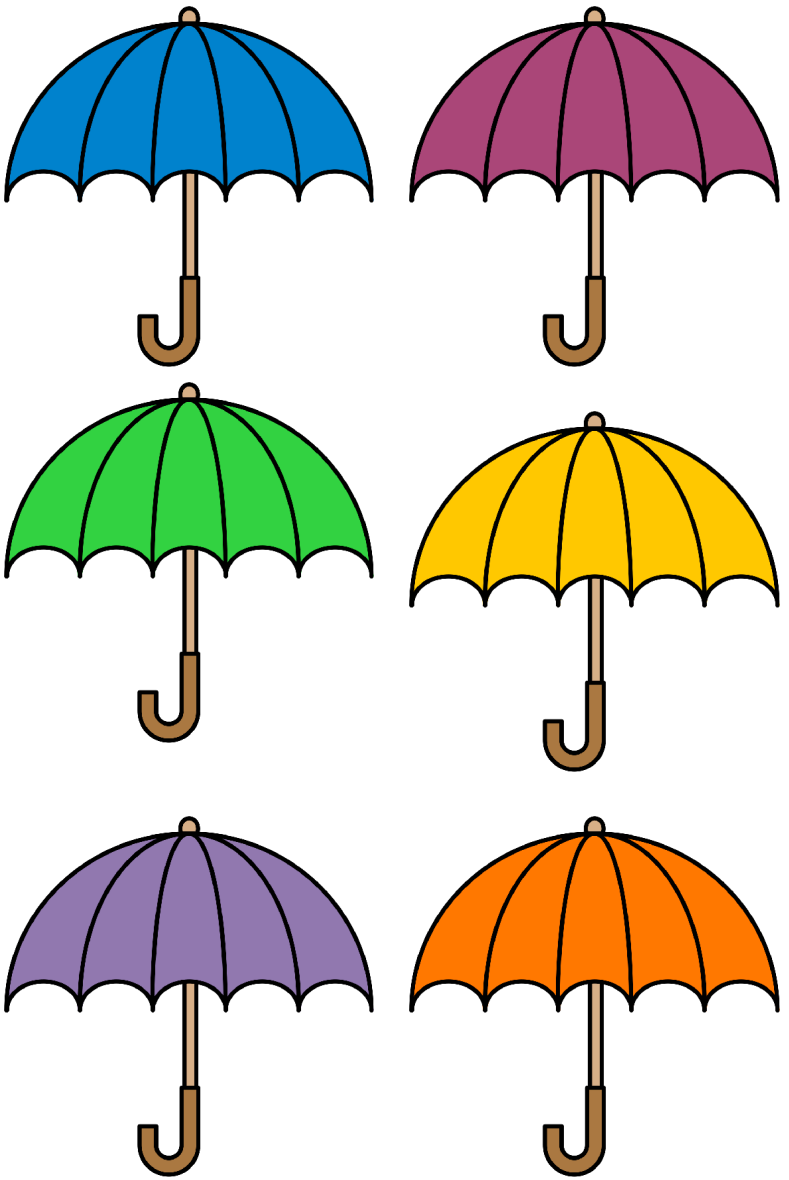
SUDĖLIOK GYVŪNUS Į SNIEGĄ.



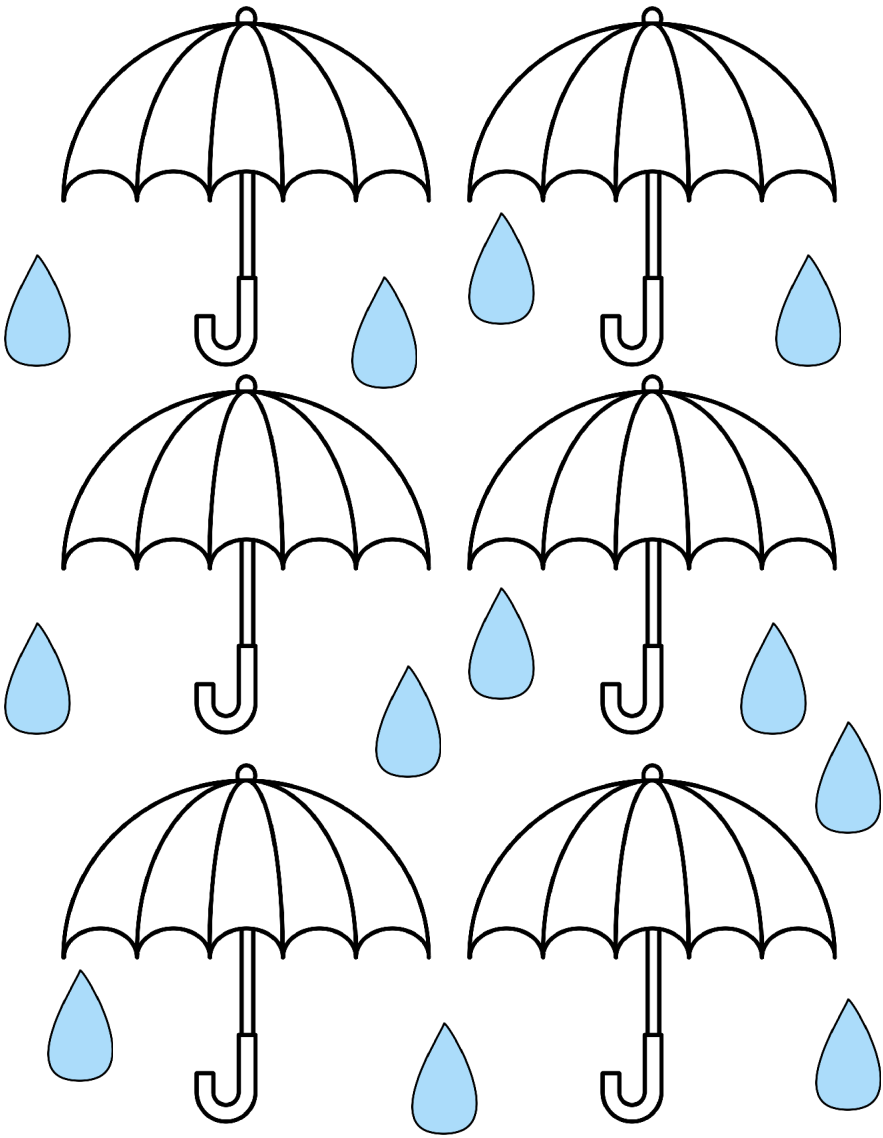


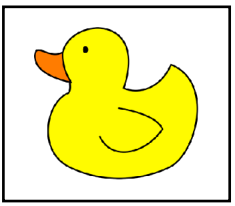
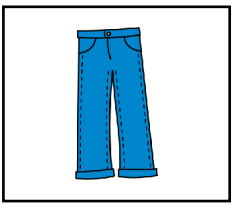
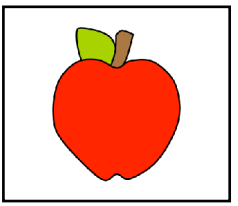
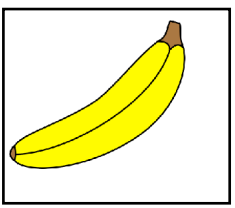
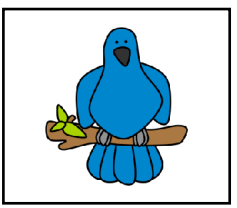
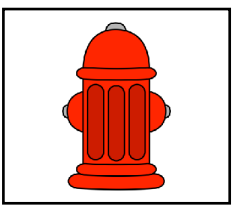
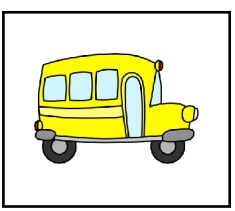
PAPUOŠK SAUSAINĮ
PABARSTUKAIS.

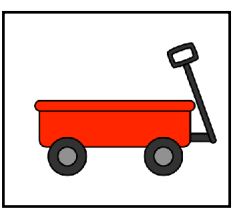




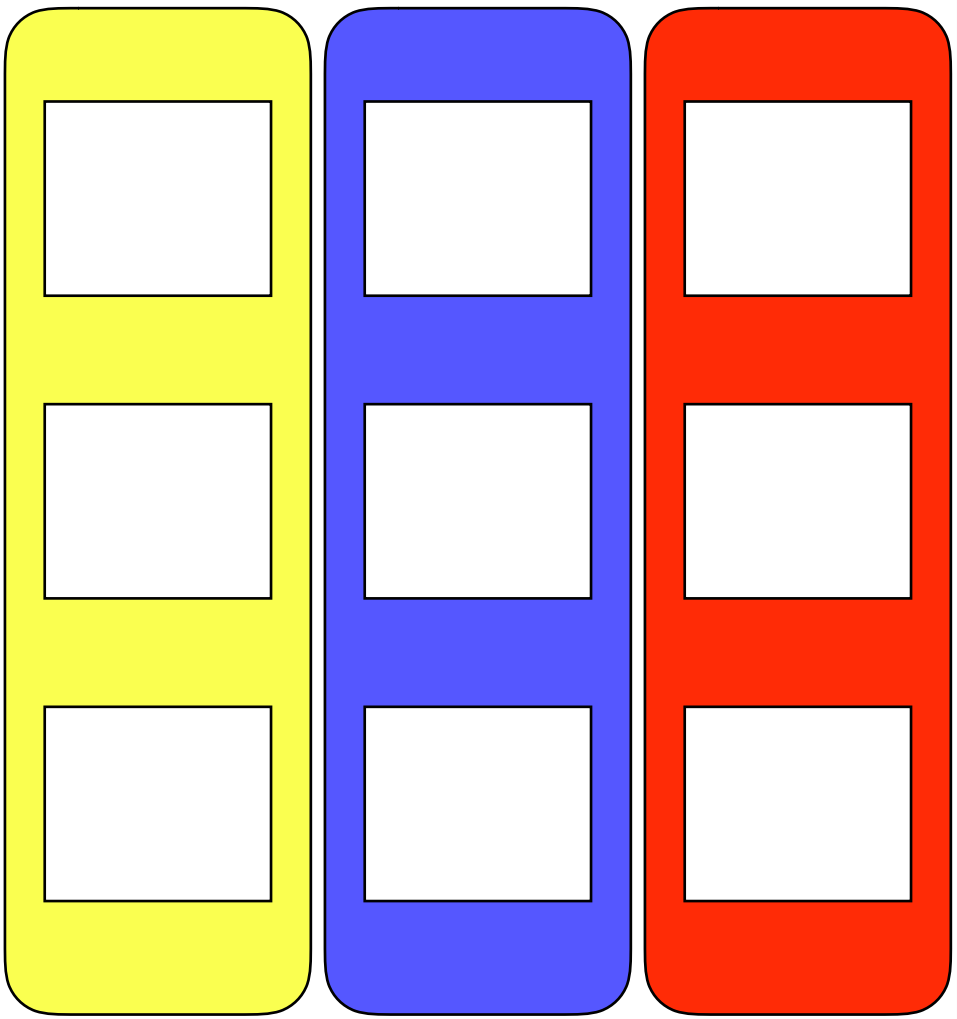
SUKLIJUOK SKĖČIUS.



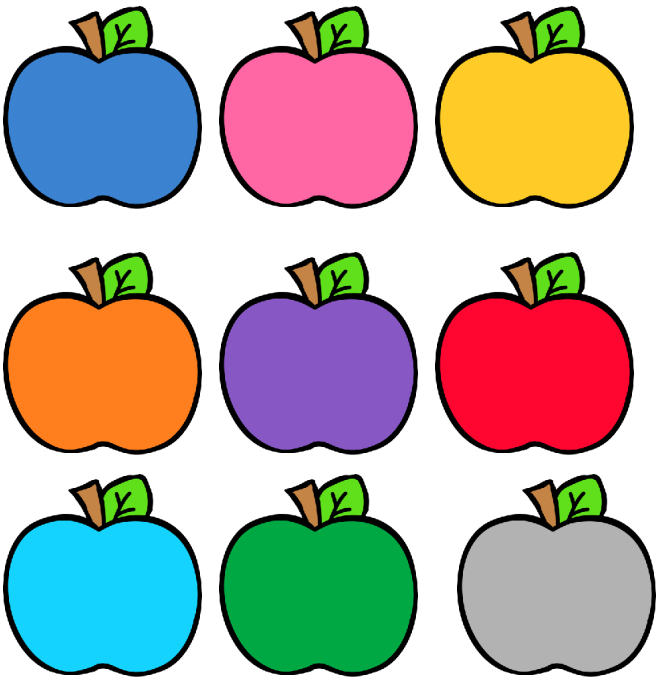










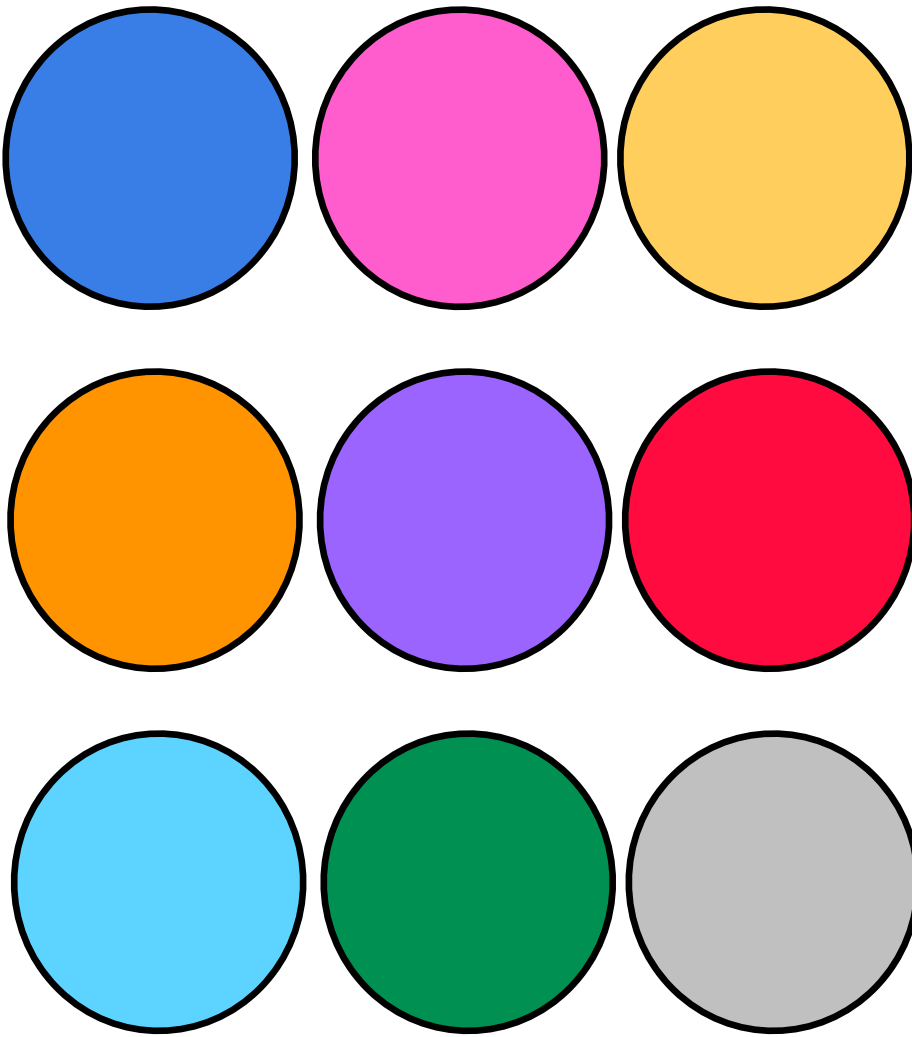
SUGRUPUOK PAVEIKSLĖLIUS PAGAL SPALVĄ.

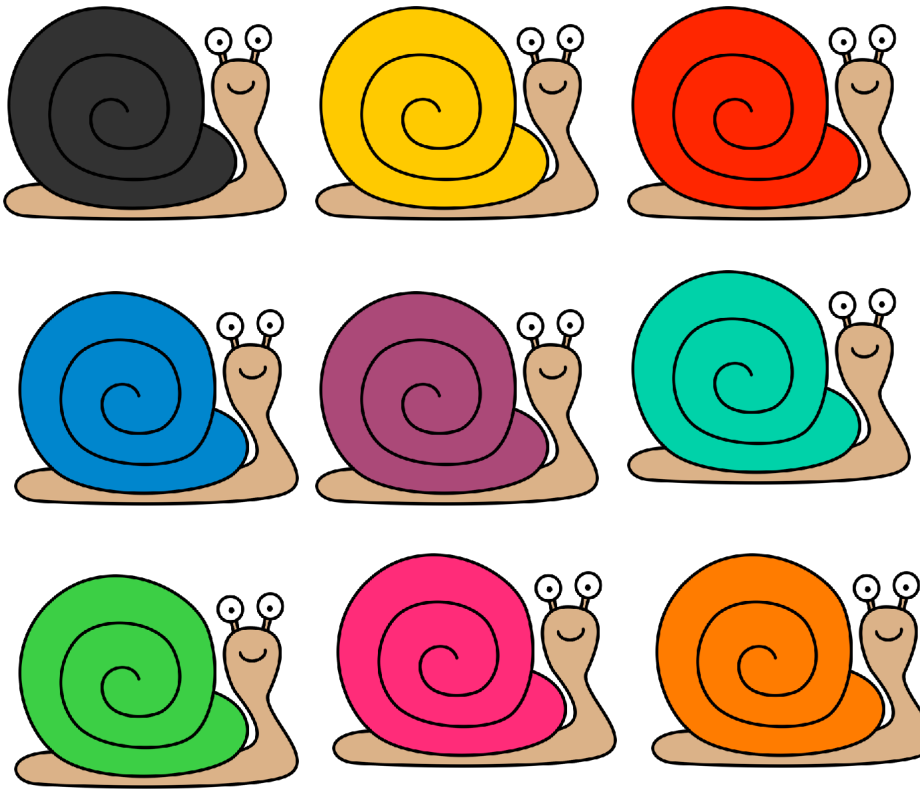


ANTRADIENIS

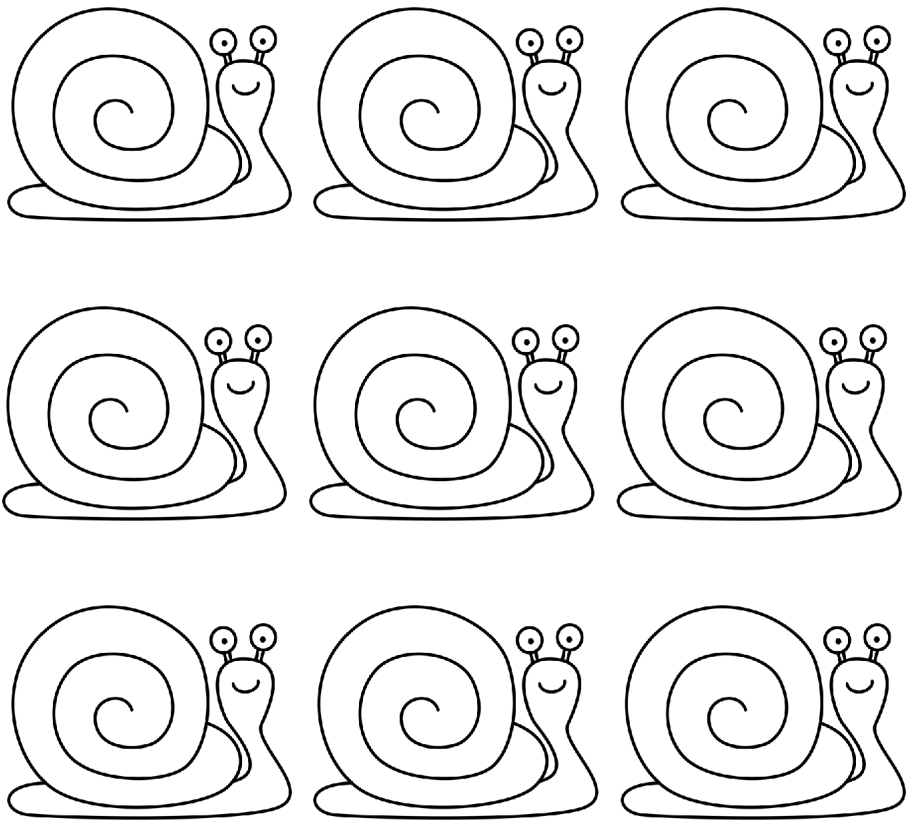


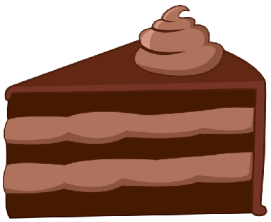
SUDĖK OBUOLIUS PAGAL SPALVAS.



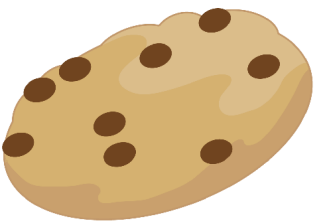


SUDĖK SRAIGES.

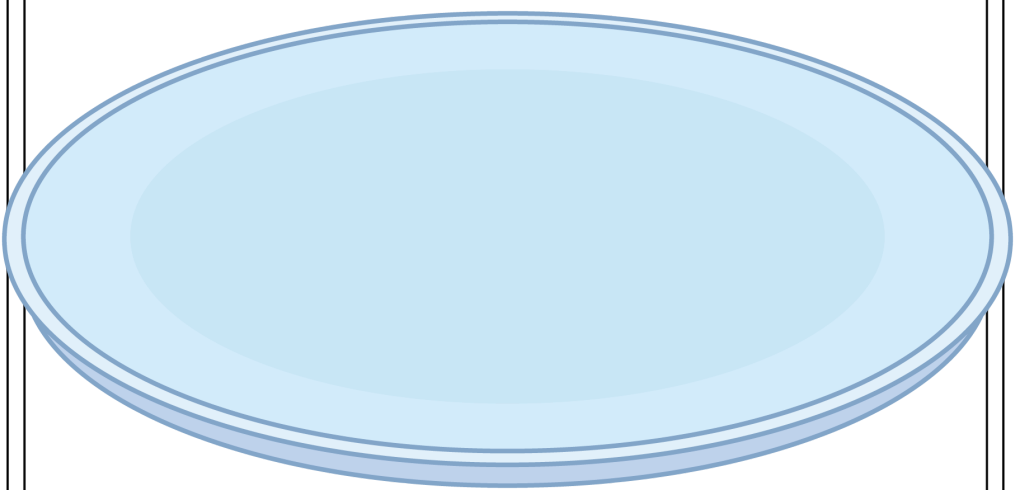


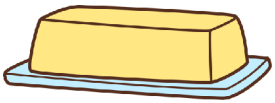


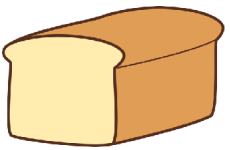
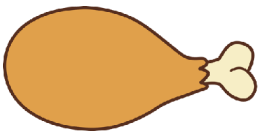





SUDĖK DESERTUS Į LĖKŠTĘ.



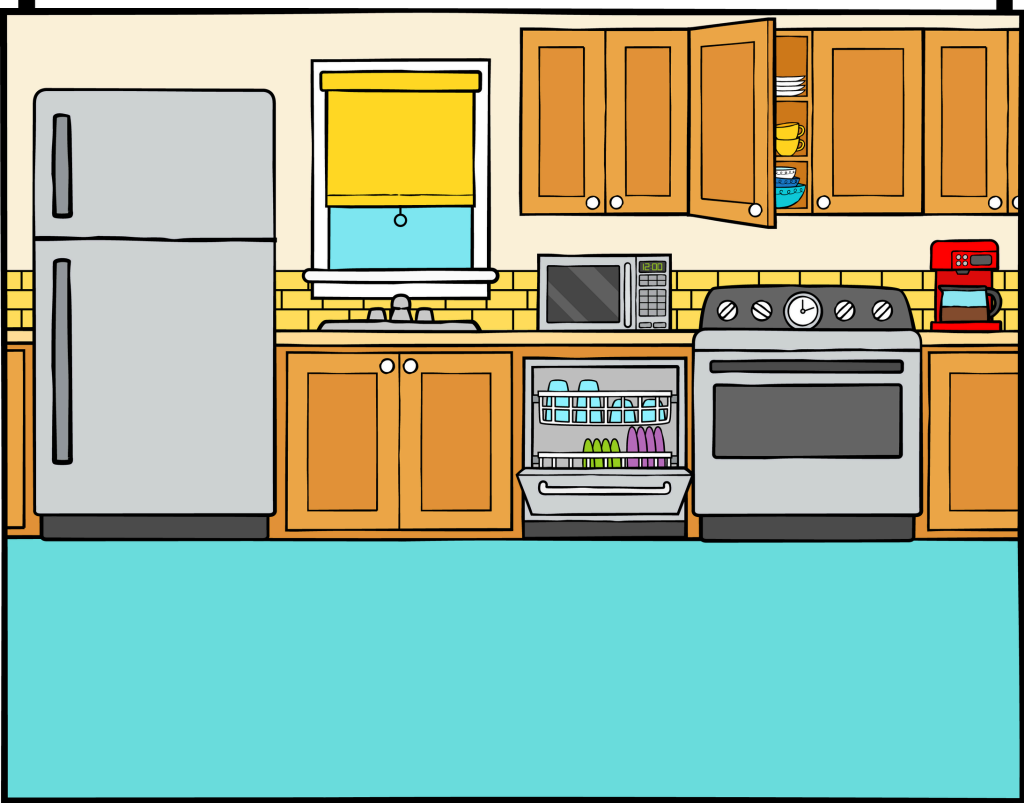


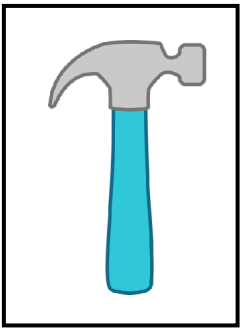


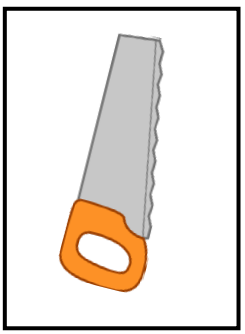


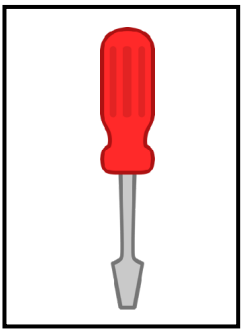
SUDĖK MAISTĄ VIRTUVĖJE.

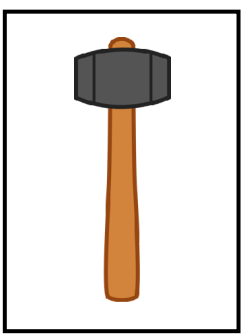


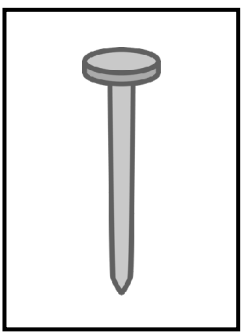








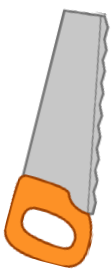




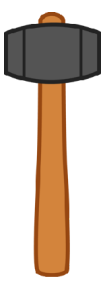
SUKLIJUOK ĮRANKIUS POROMIS.

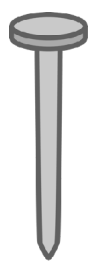


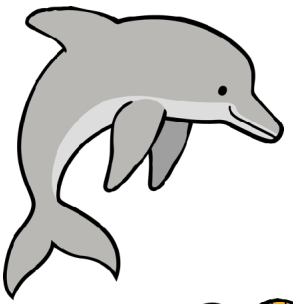




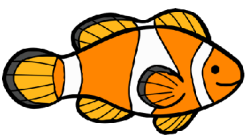


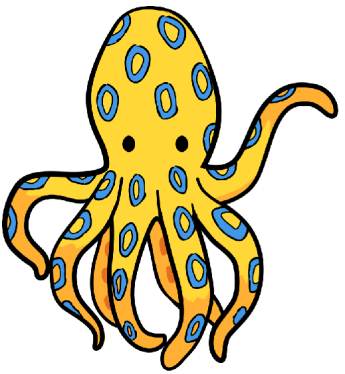




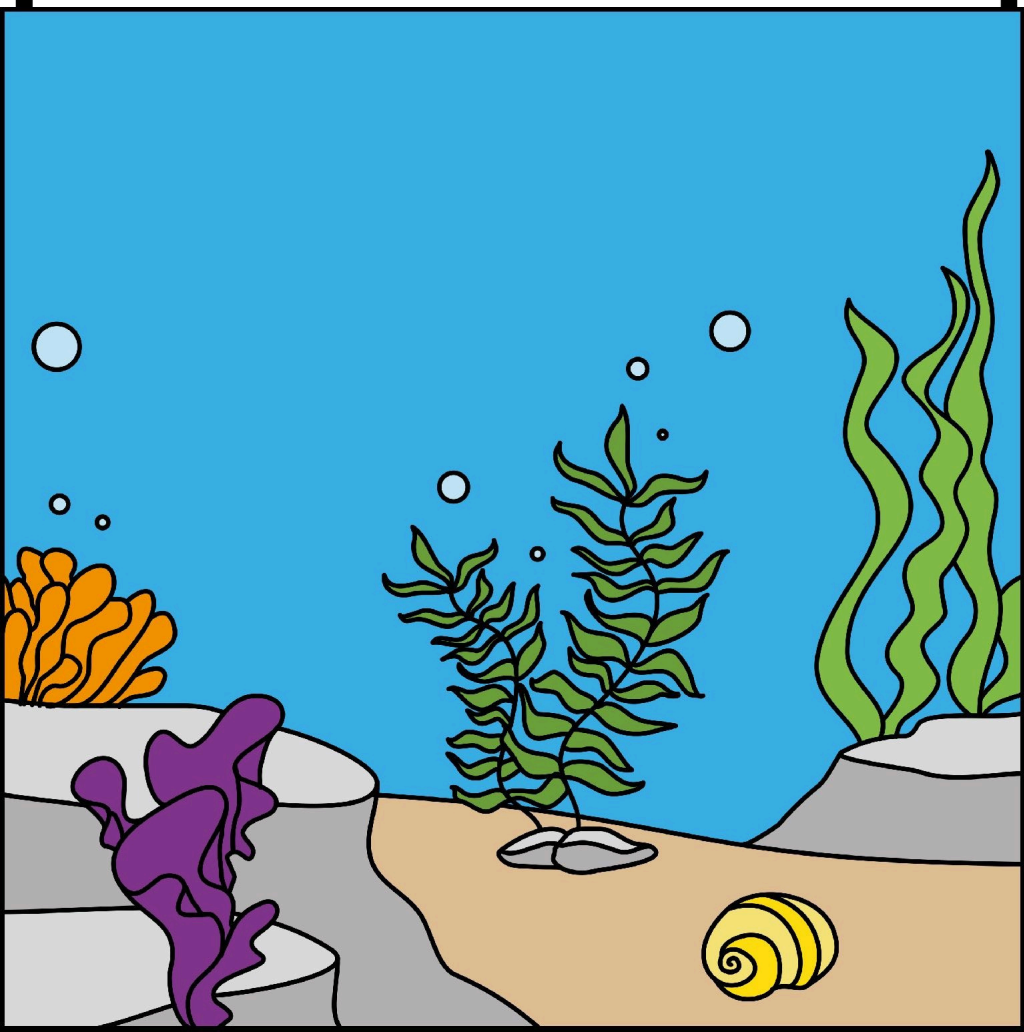


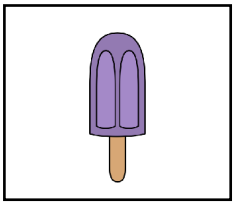
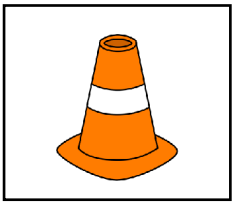
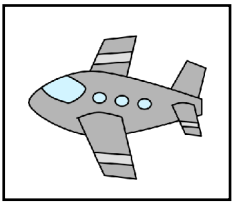
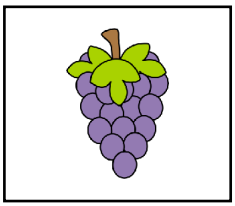
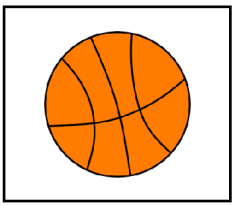
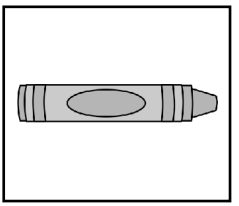


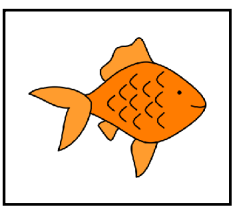
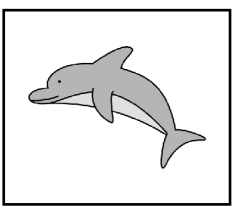




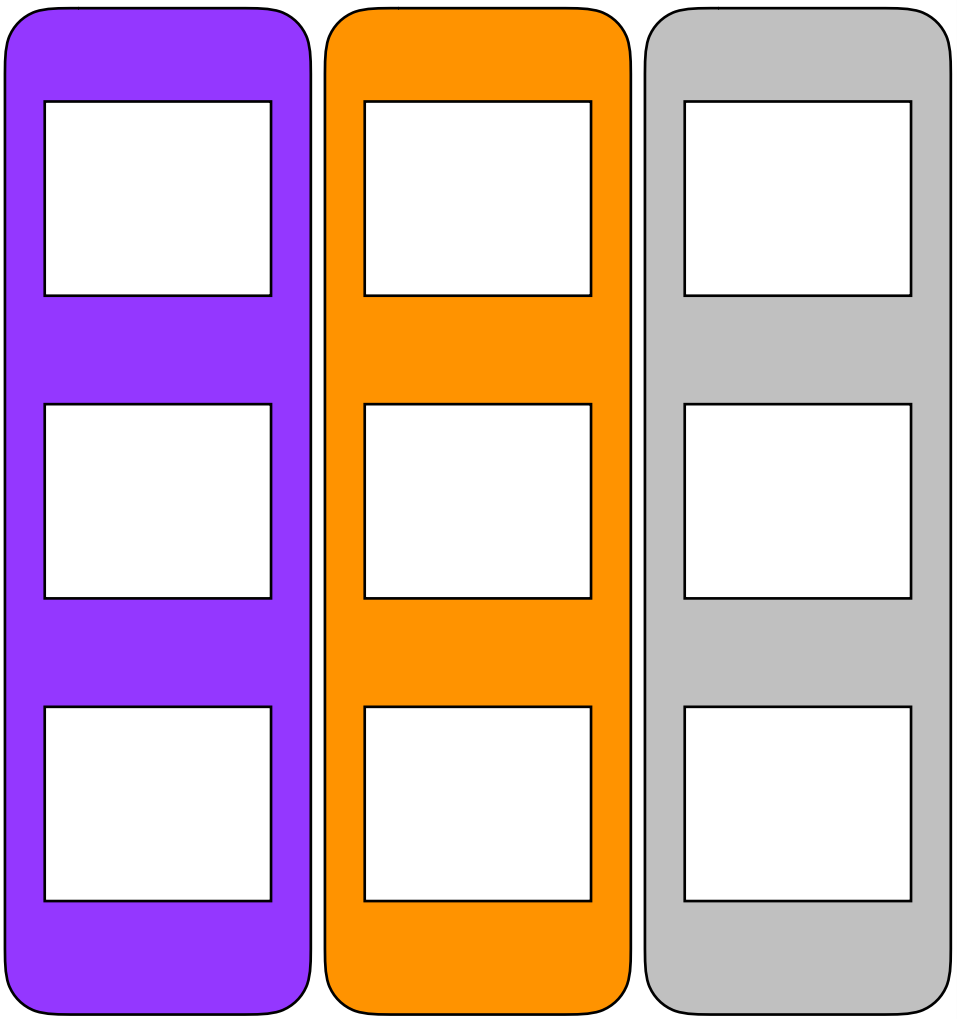
SUKLIJUOK GYVŪNUS VANDENYNE.

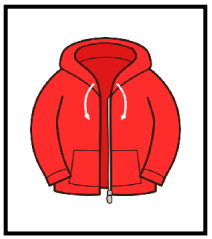
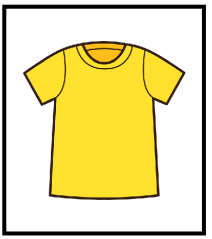
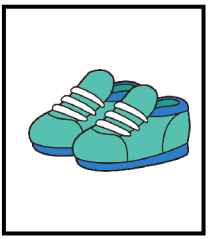
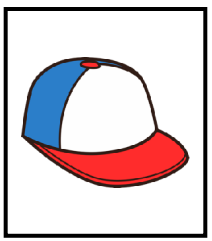
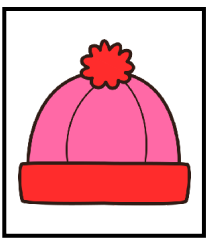
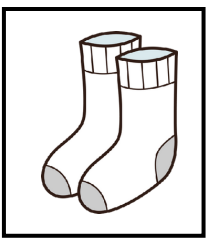


SUGRUPUOK PAVEIKSLĖLIUS PAGAL SPALVĄ.



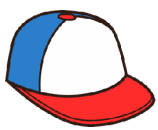







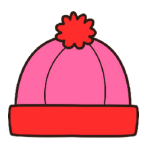
SUJUNK DRABUŽIUS.







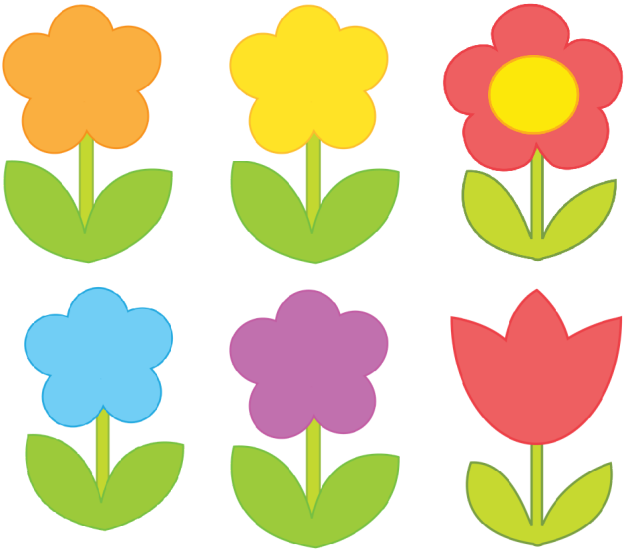


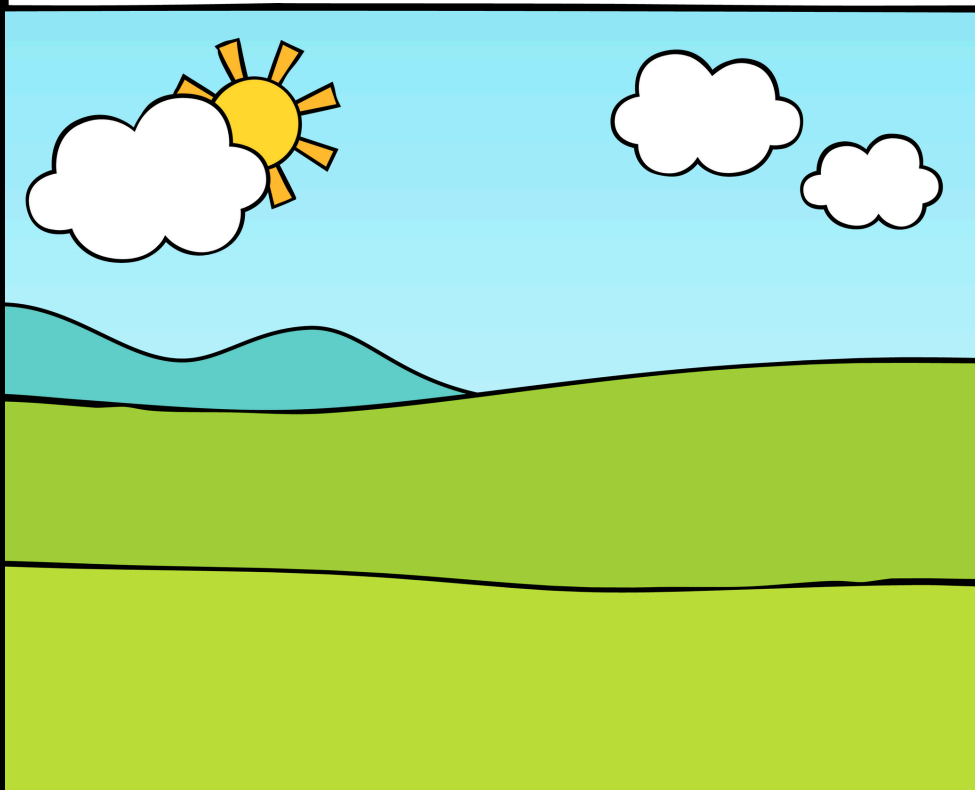




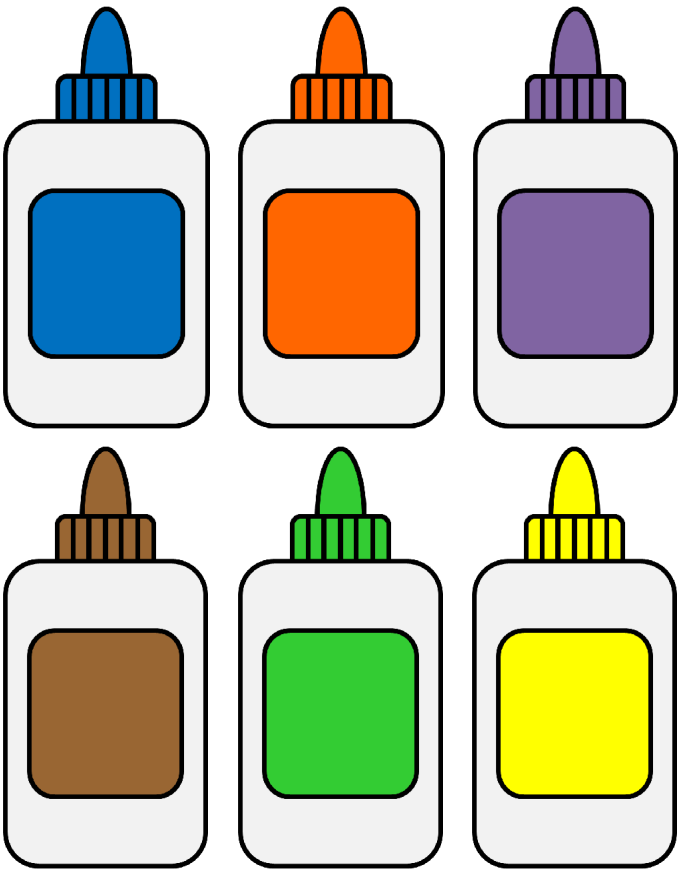
TREČIADIENIS



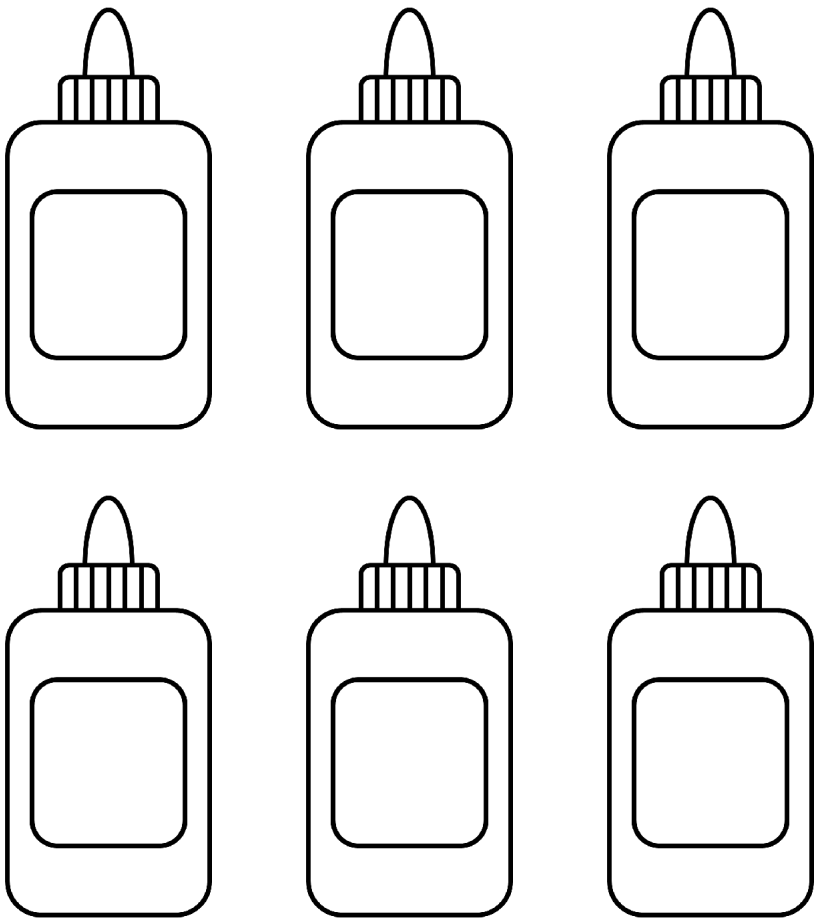




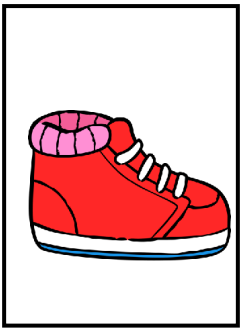
SUKLIJUOK GĖLES ŽOLĖJE.



SUKLIJUOK KLIJUS.










SURASK BATŲ PORAS.



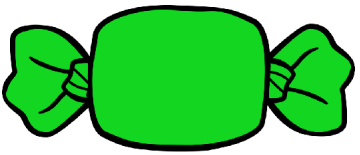
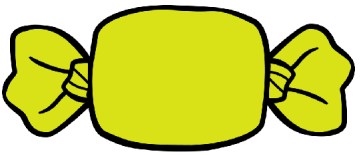
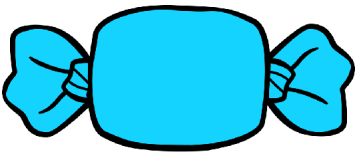
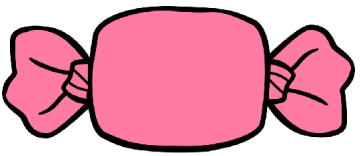
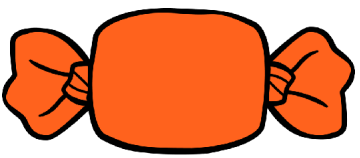
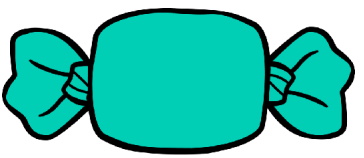
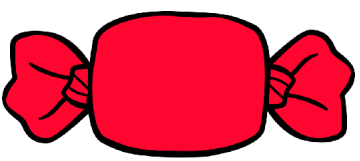
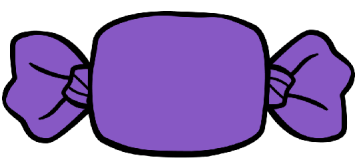
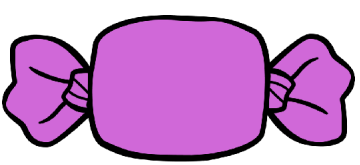










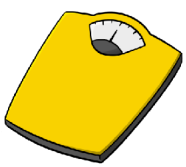










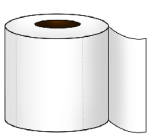
SUDĖK SALDAINIUS Į STIKLAINĮ.

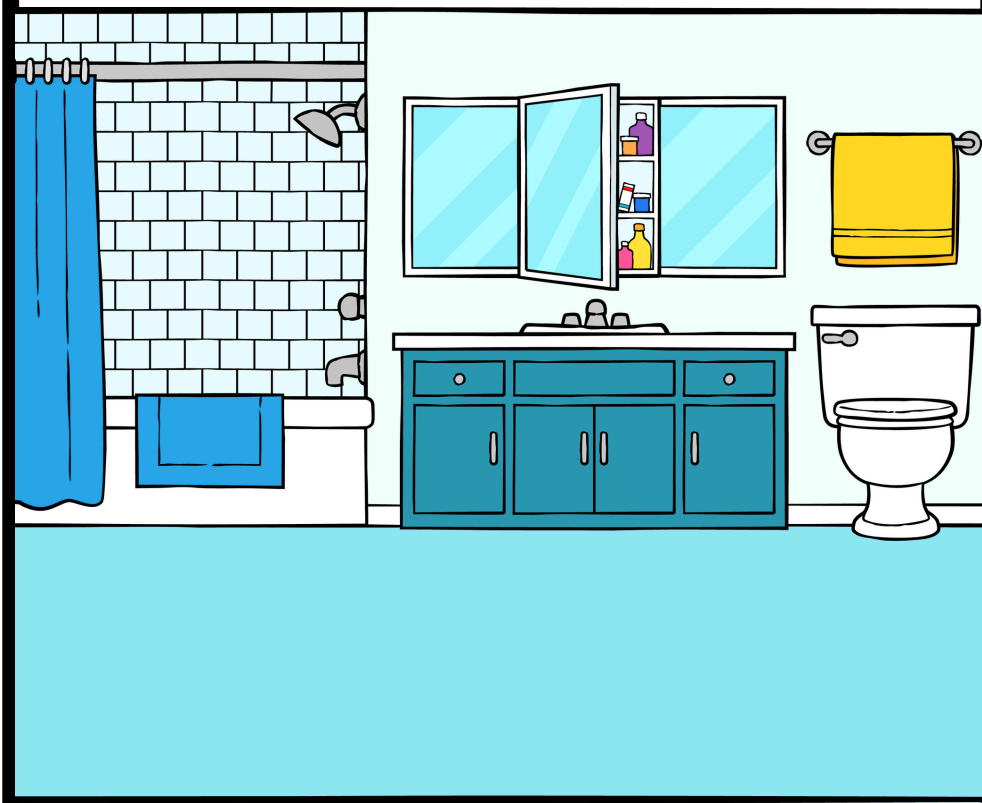



TOOTHPASTE

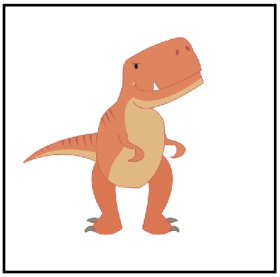


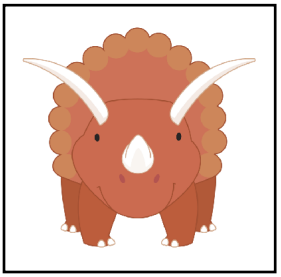




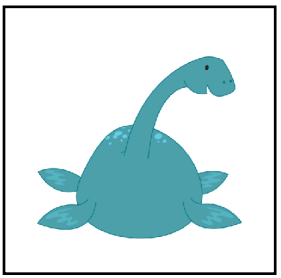


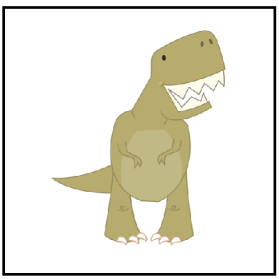
PADĖK DAIKTUS VONIOJE.

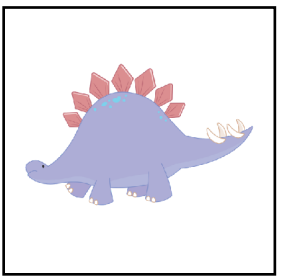












SUJUNK DINOZAURUS.



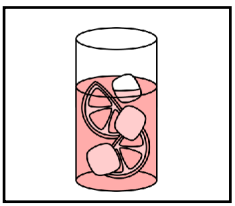
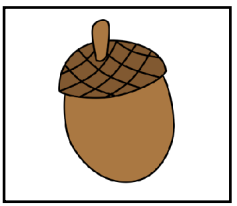
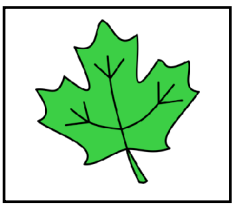
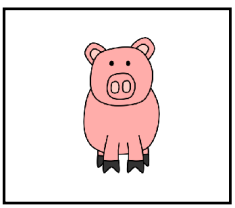
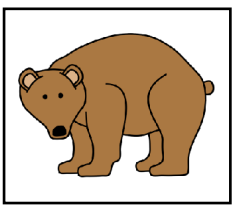
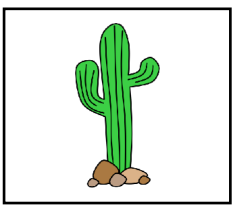
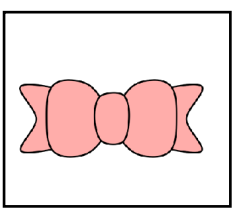
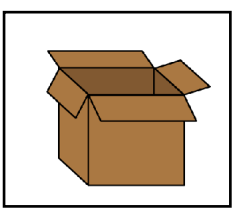
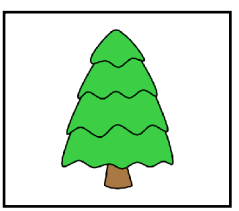




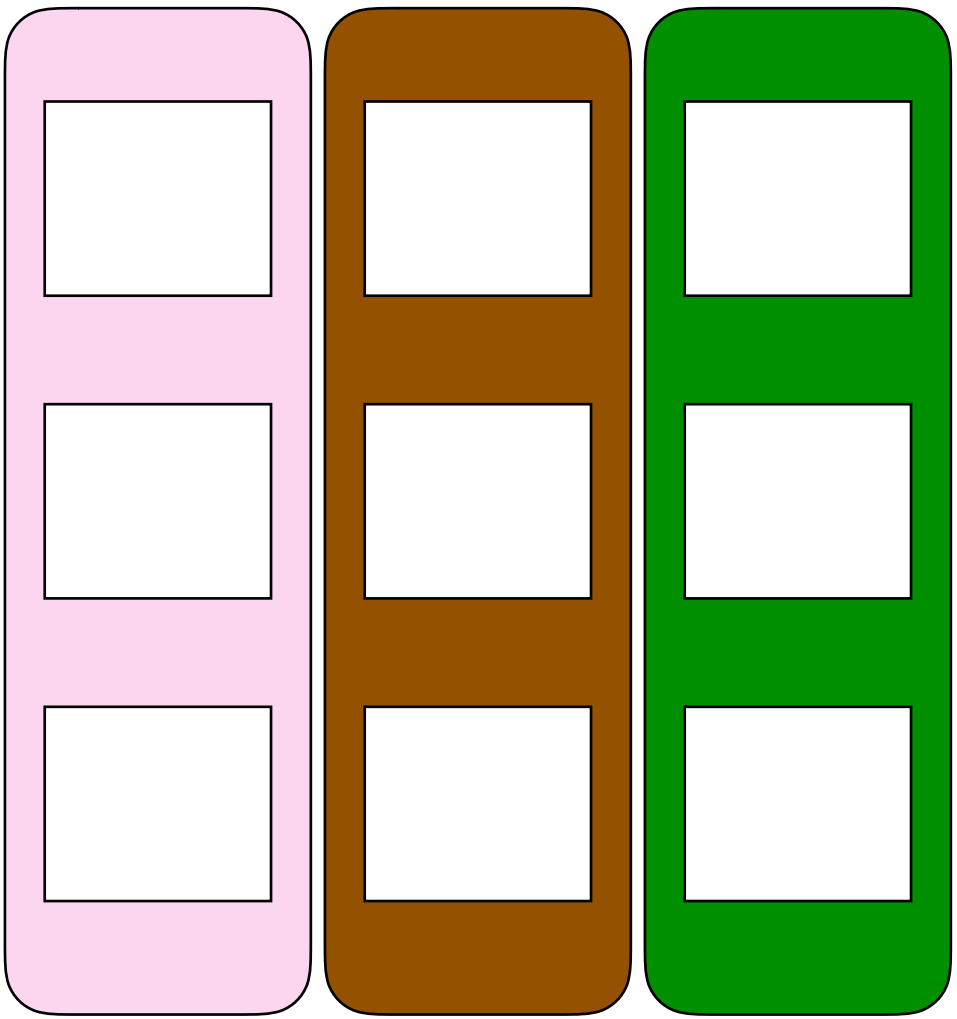






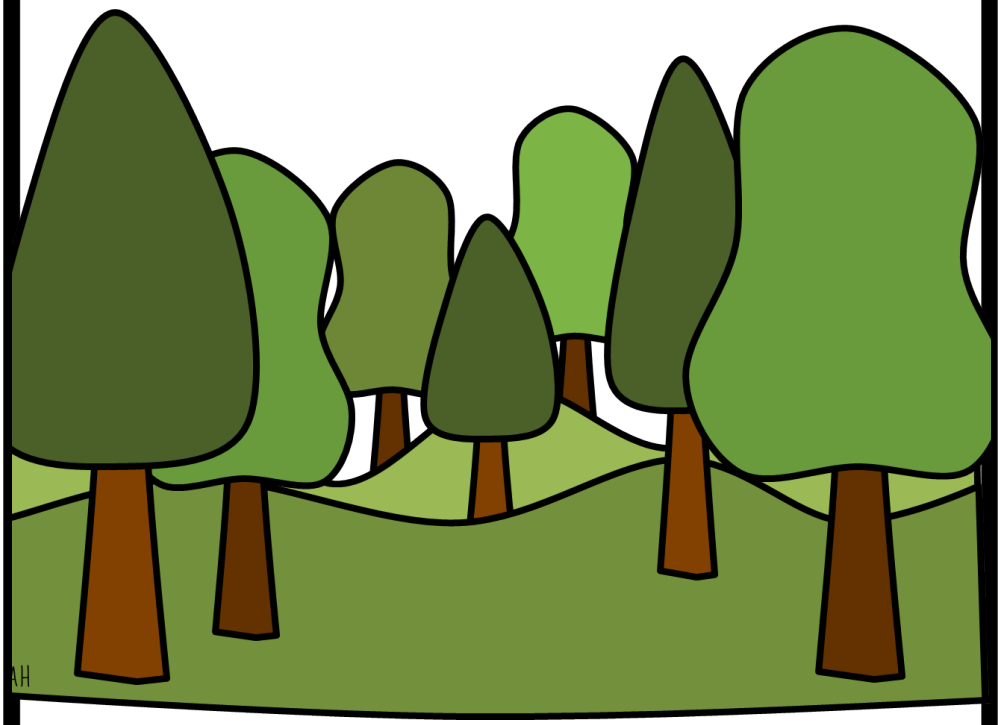
SUGRUPUOK PAVEIKSLĖLIUS PAGAL SPALVĄ.





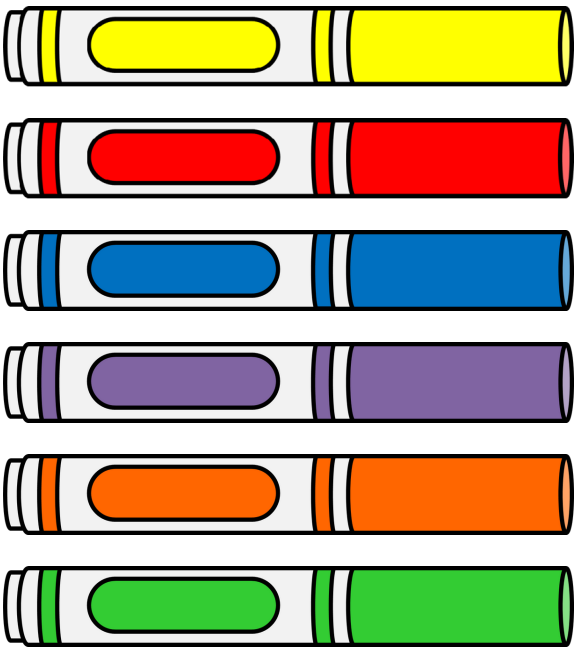




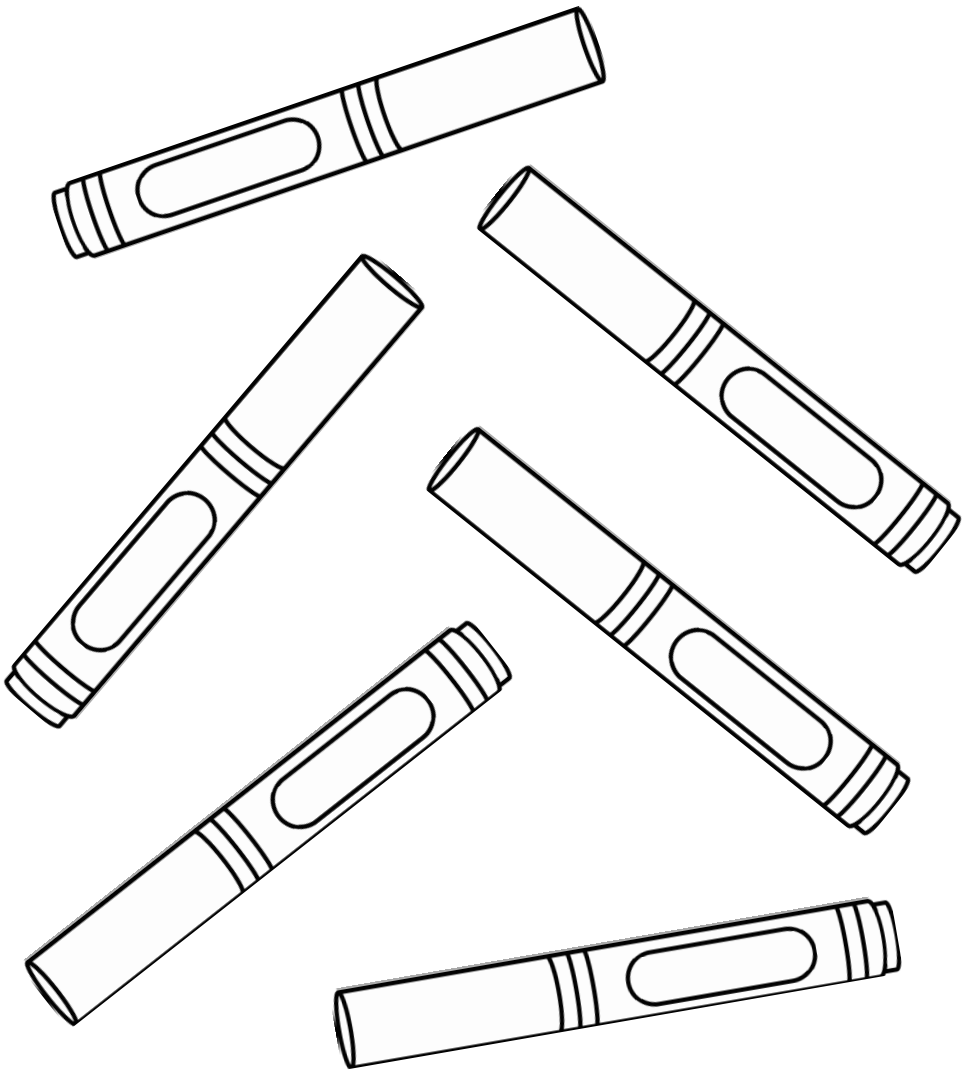



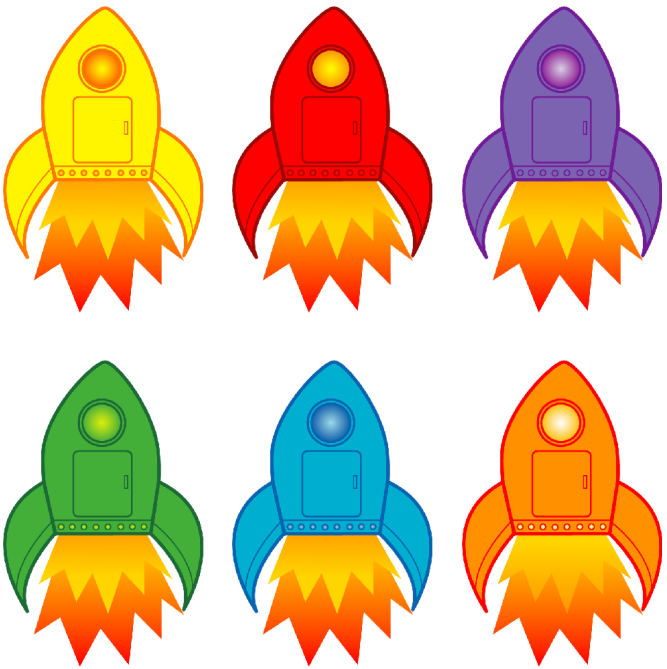
SUKLIJUOK GYVŪNUS MIŠKE.

KETVIRTADIENIS

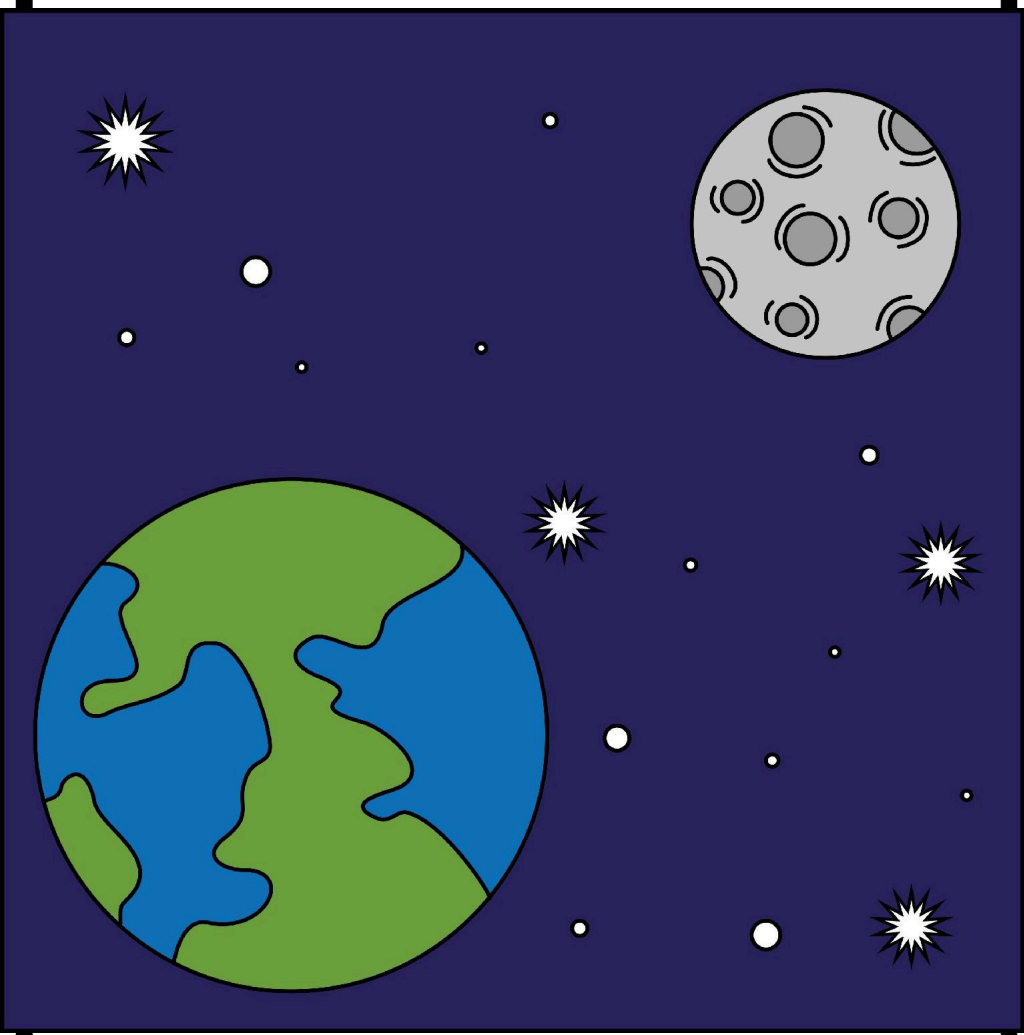


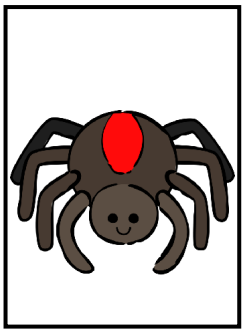
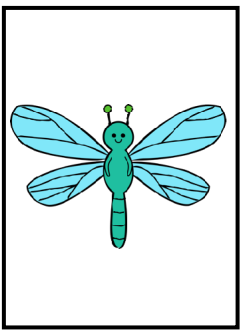
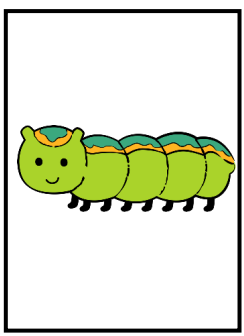
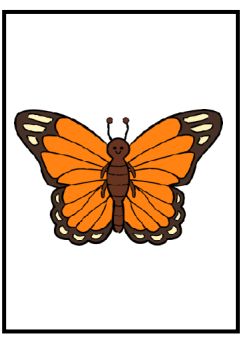
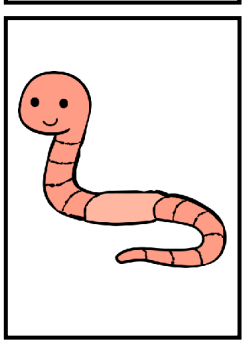
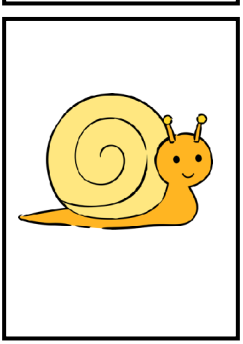
SUKLIJUOK FLOMASTERIUS.





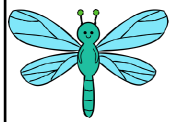
SUKLIJUOK RAKETAS KOSMOSE.



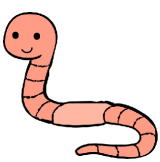
RASK VABZDŽIŲ PORAS.



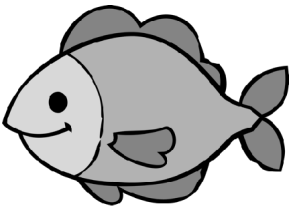
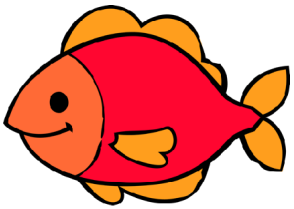
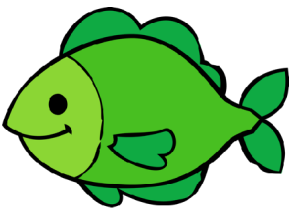
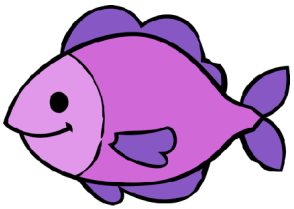
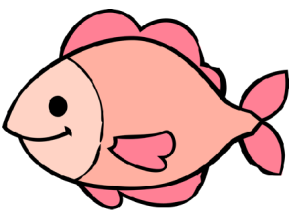
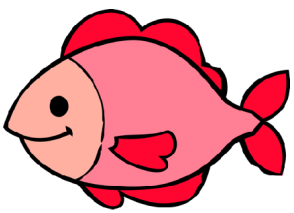
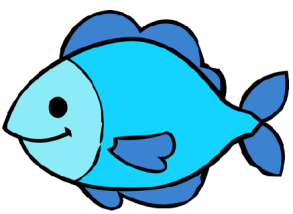
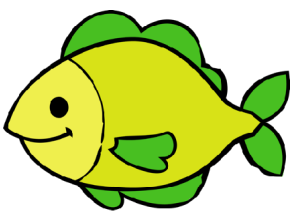






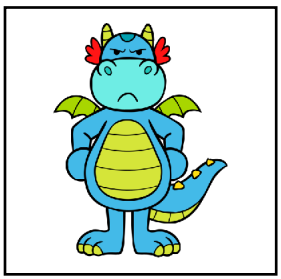
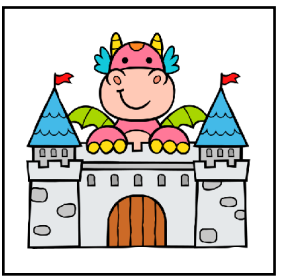
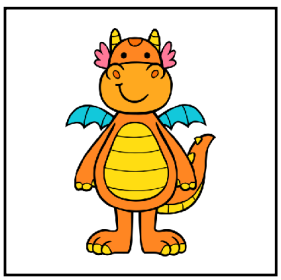
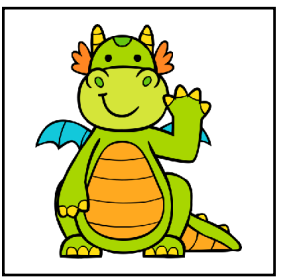
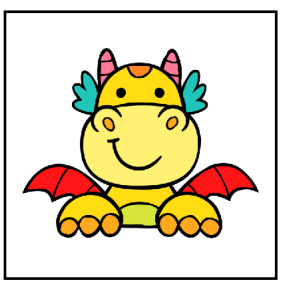
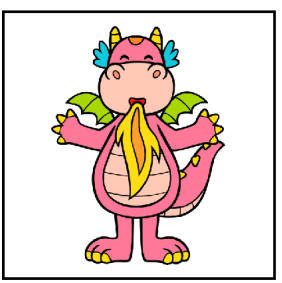




SUDĖK ŽUVELES Į AKVARIUMĄ.



SUJUNK DRAKONUS.







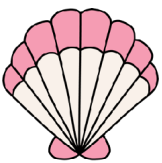




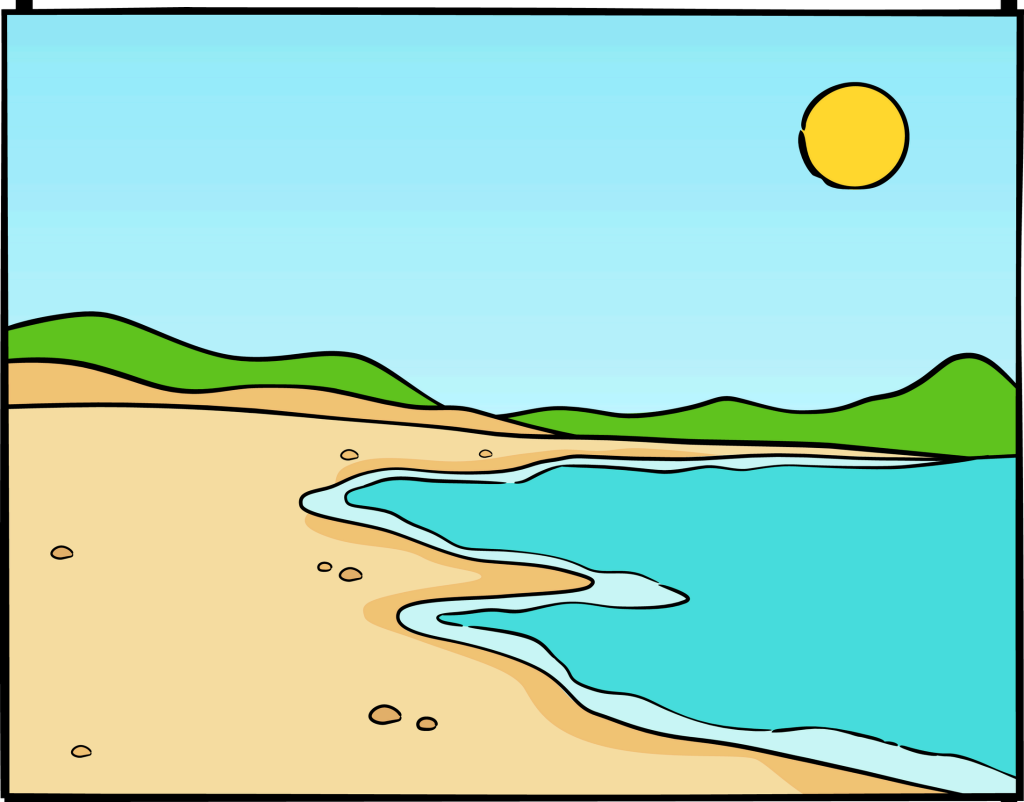









SUKLIJUOK KRIAUKLES PAPLŪDIMYJE.

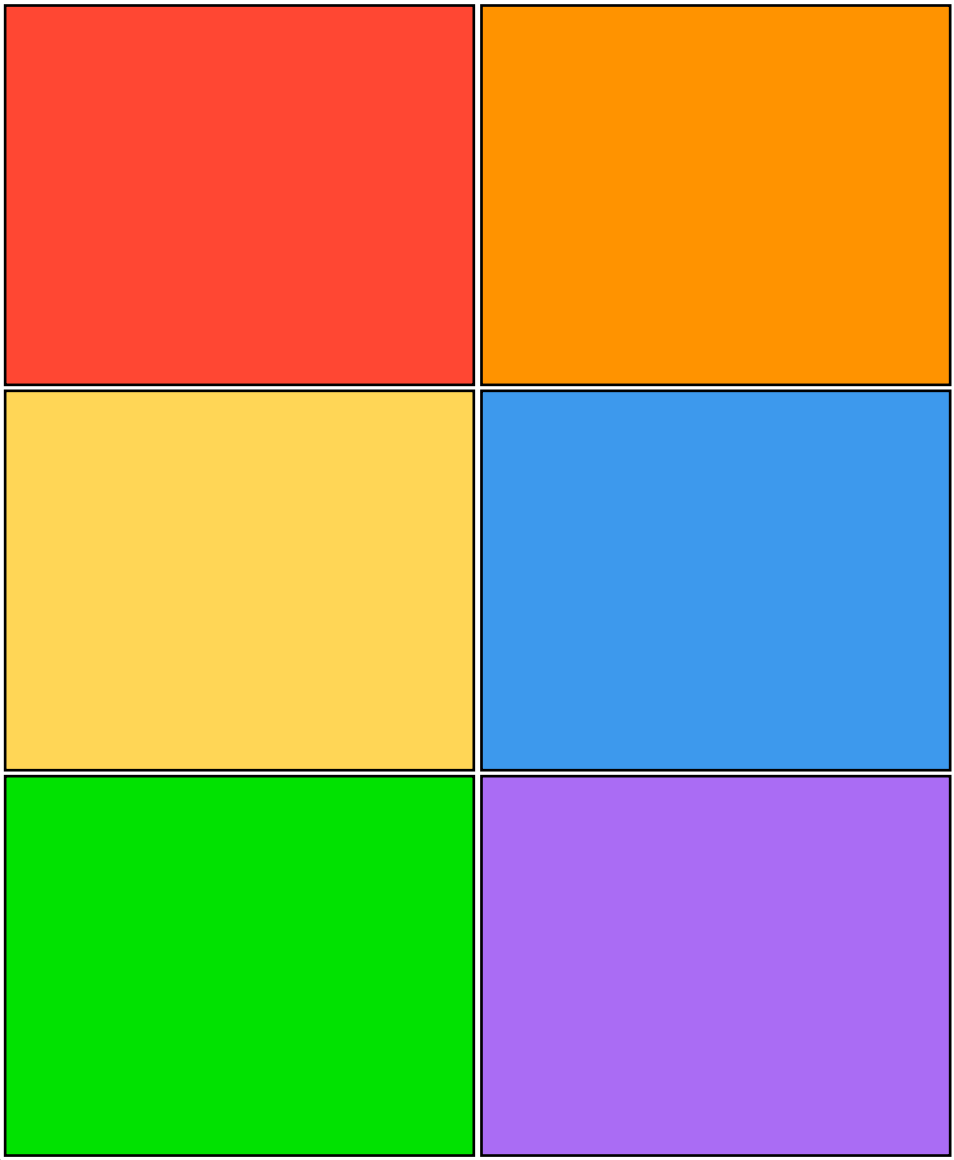









SUGRUPUOK KEKSIUKUS PAGAL SPALVĄ.





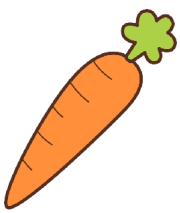

Chips


CEREAL



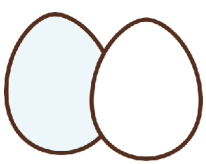



MILK




POP

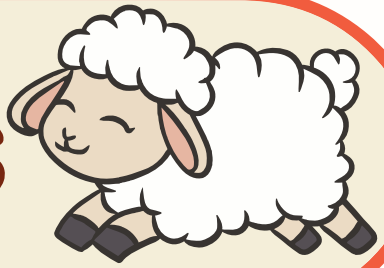

PEANUT
BUTTER

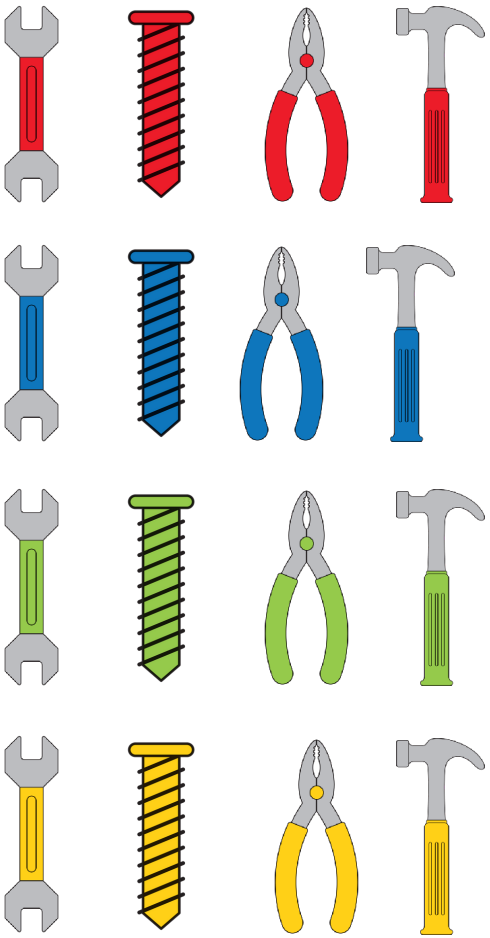


SUDĖLIOK MAISTO PRODUKTUS
Į PIRKINIŲ VEŽIMĖLIUS.

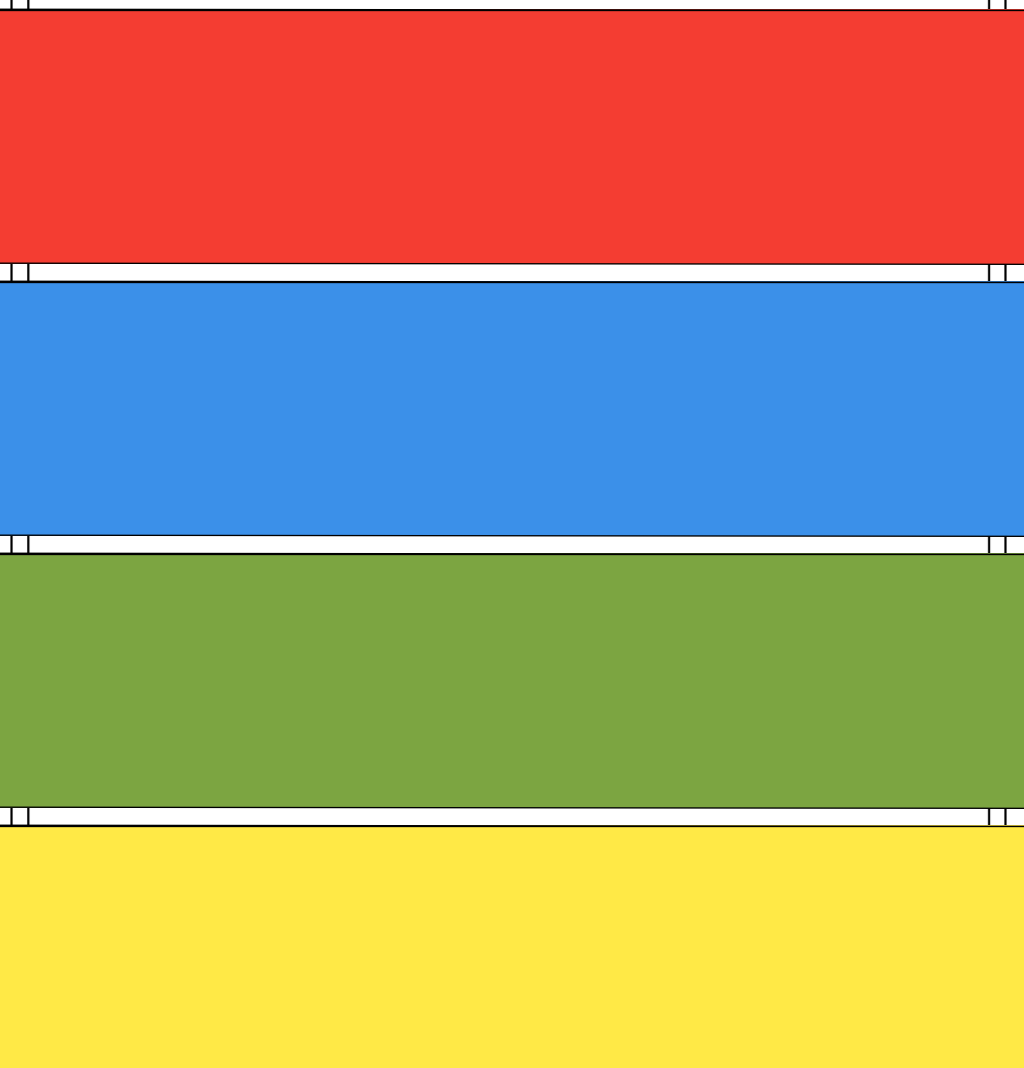


PENKTADIENIS

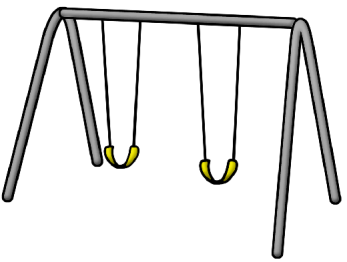


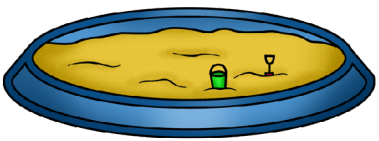


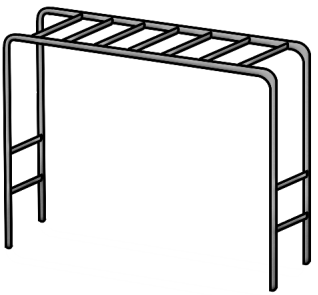
SUGRUPUOK ĮRANKIUS PAGAL SPALVĄ.

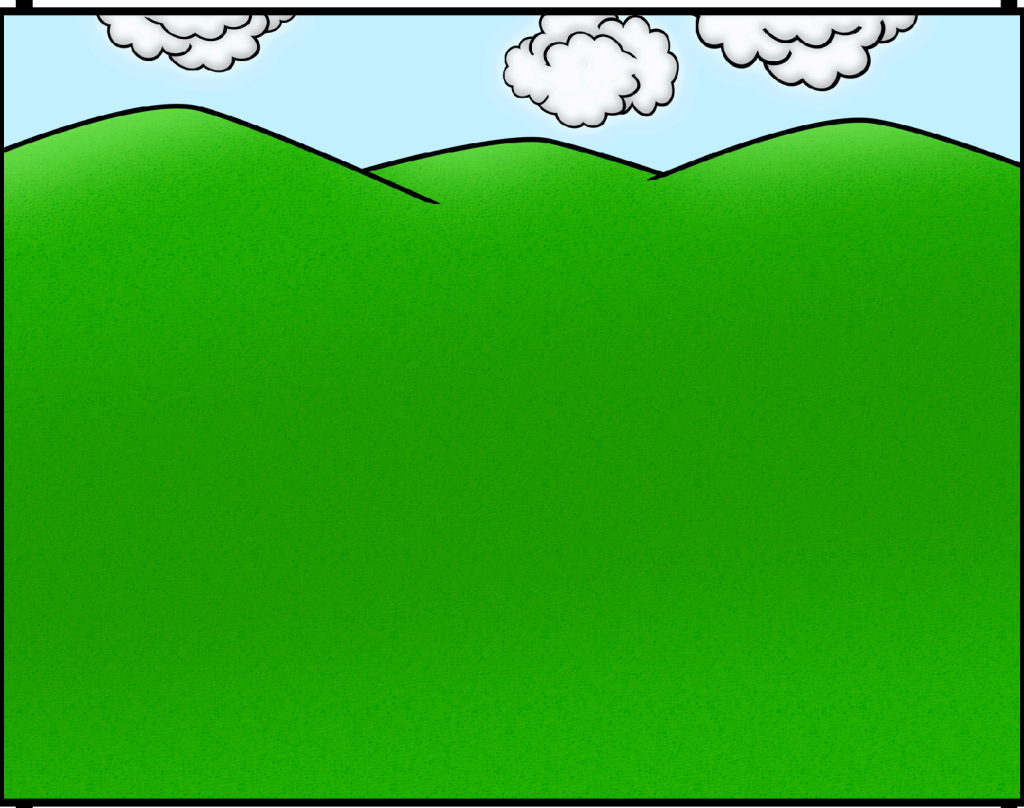




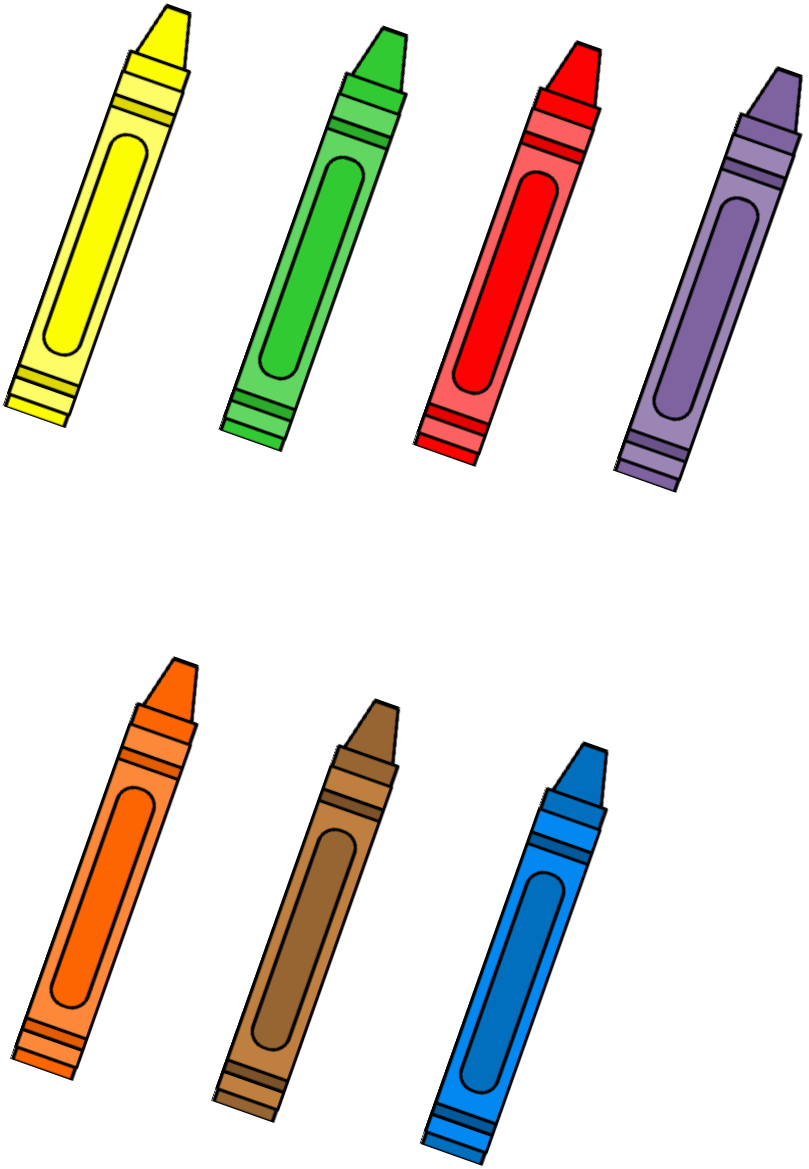




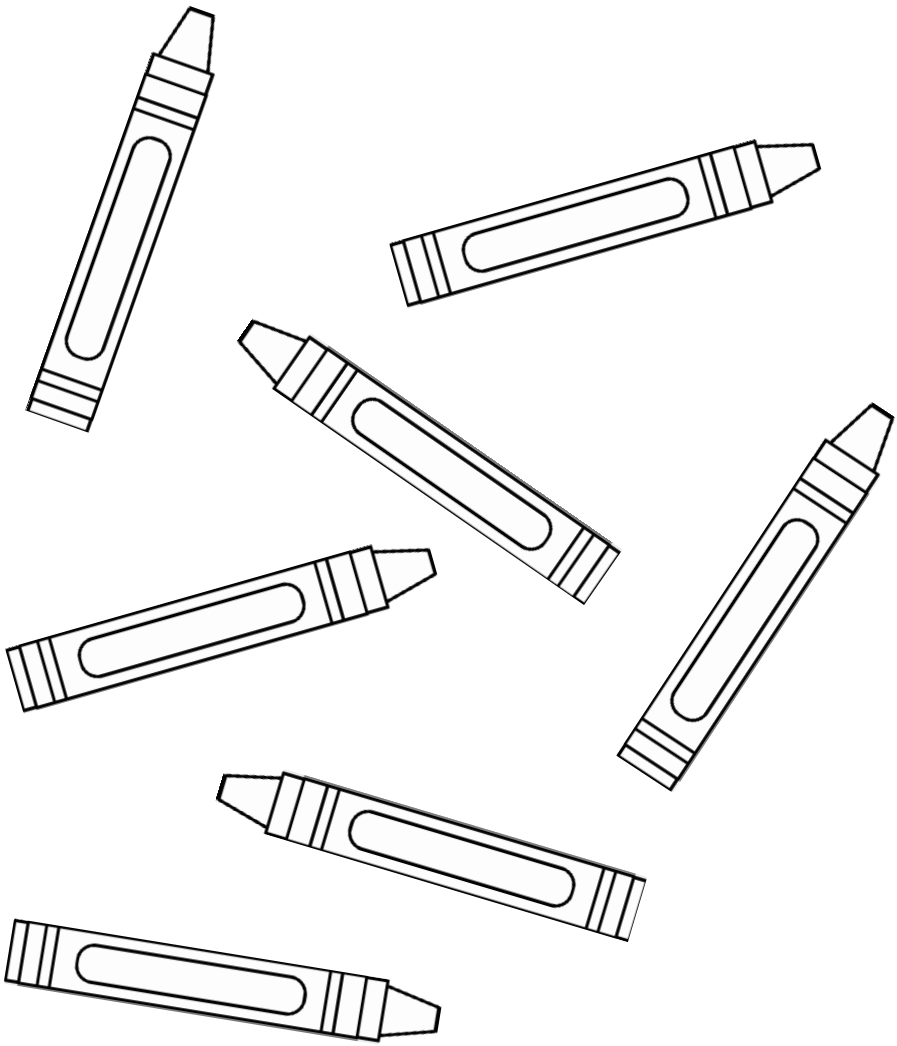


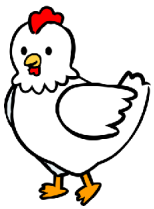


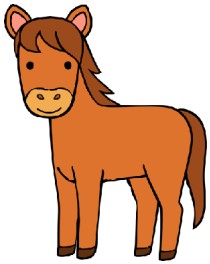
PASTATYK ŽAIDIMŲ AIKŠTELĘ.

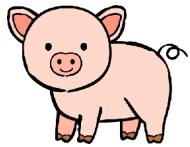


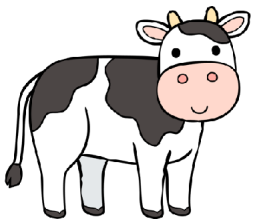
SUJUNK VAŠKINES KREIDELES.

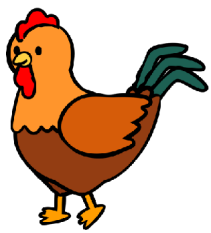


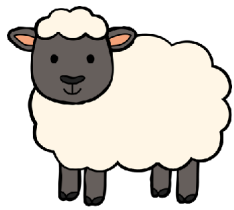






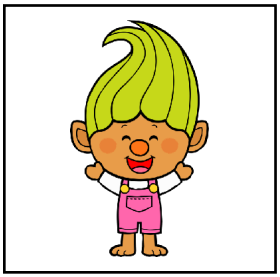


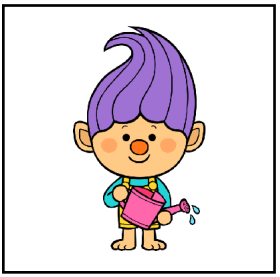




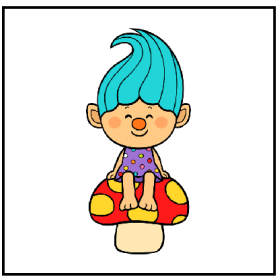
SUKLIJUOK GYVŪNUS Į ŪKĮ.

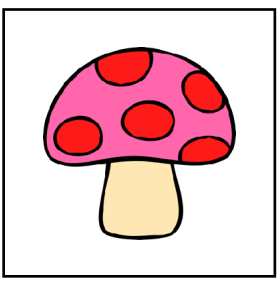














SURASK TROLIŲ PORAS.



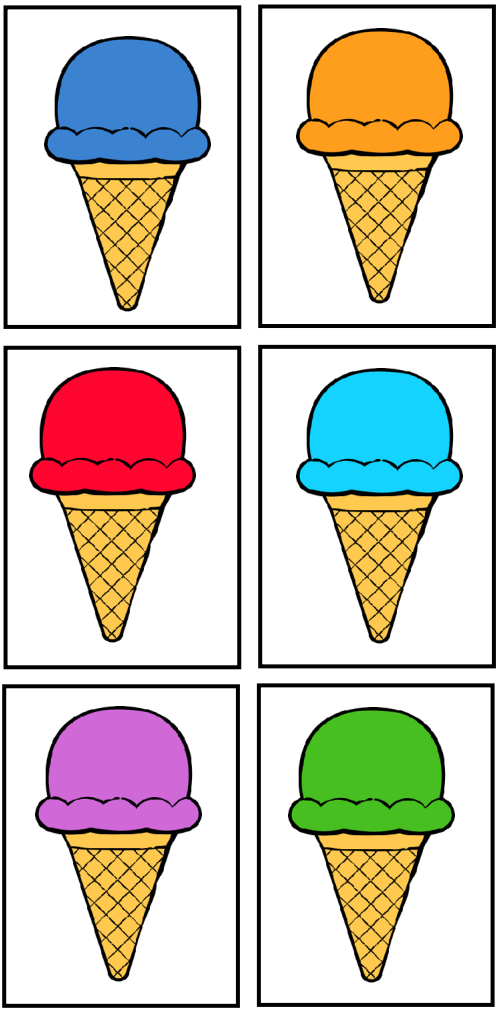












SURASK LEDŲ PORAS.









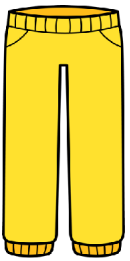






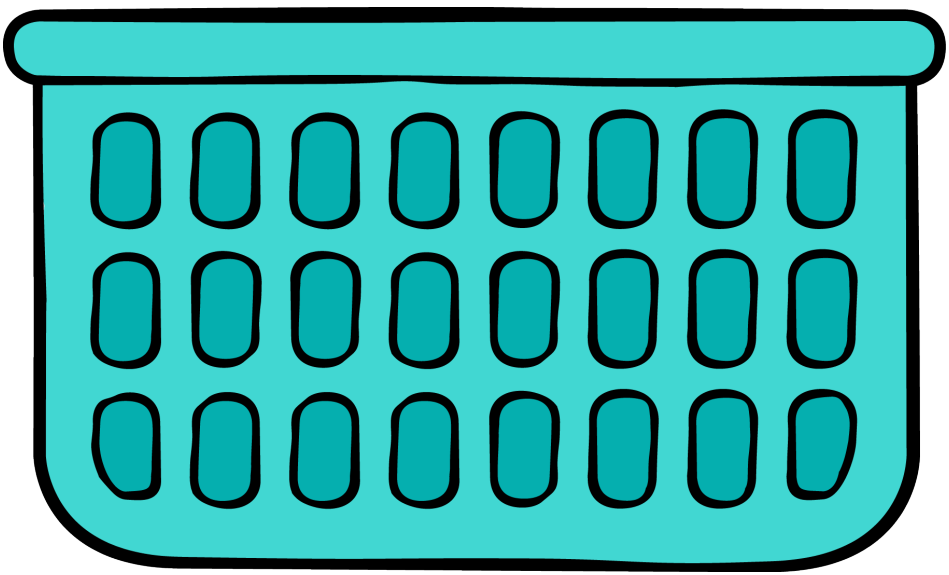




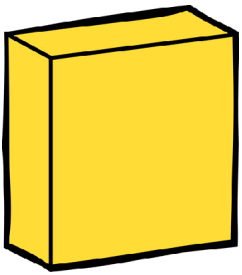


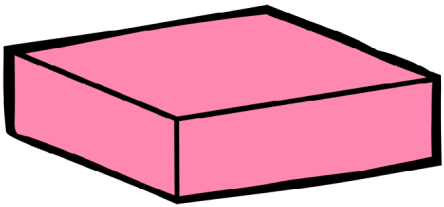


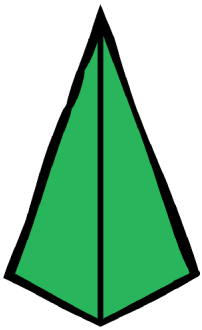


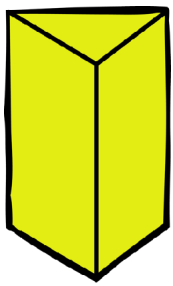


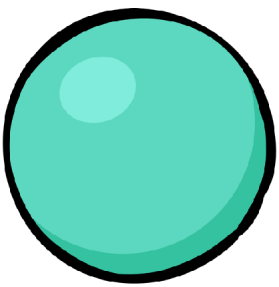
SUDĖK DRABUŽIUS Į
SKALBINIŲ KREPŠĮ.

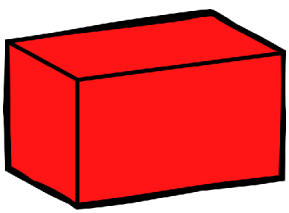


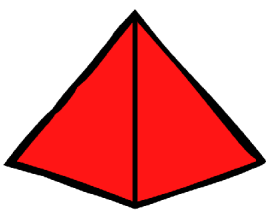


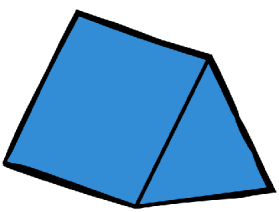




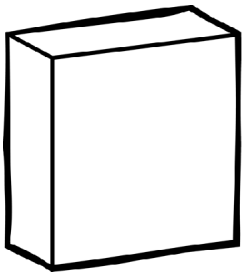


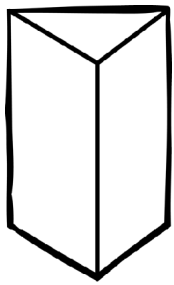


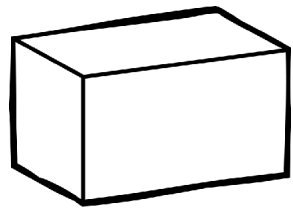


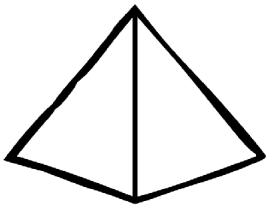


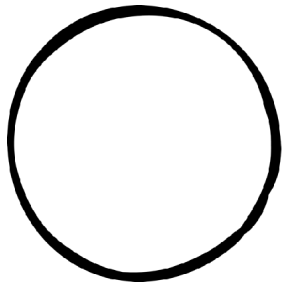
SUJUNK FIGŪRAS PAGAL FORMĄ.

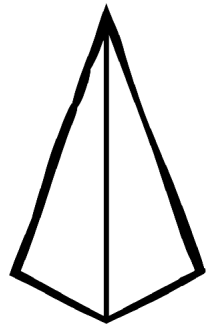


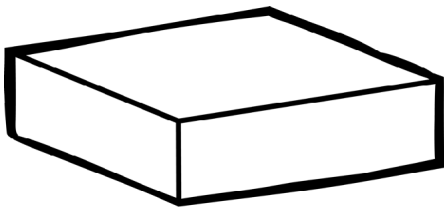


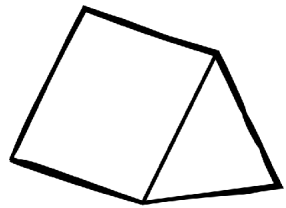












SMA - SKAITMENINĖS MOKYMOSI APLINKOS



Skaitmeninės mokymosi aplinkos (SMA) – tai virtualios erdvės, kuriose vyksta mokymosi procesas, pasitelkiant įvairias skaitmenines technologijas ir internetą.

SMA aplinkos gali apimti įvairius įrankius ir platformas, kurios leidžia kurti, administruoti, dalytis mokomuoju turiniu bei bendrauti su mokiniais nuotoliniu būdu. SMA suteikia daugiau galimybių individualizuoti ugdymą, skatinti mokinių įsitraukimą ir mokymosi motyvaciją, taip pat didina ugdymo proceso lankstumą ir efektyvumą.

Skaitmeninėse mokymosi aplinkose dažnai naudojamos virtualios klasės, mokymosi valdymo sistemos, interaktyvios pamokos, vaizdo konferencijos, diskusijų forumai, testai, vertinimo įrankiai ir daugybė kitų funkcijų, kurios palengvina tiek mokytojų, tiek mokinių darbą. Šios aplinkos suteikia galimybę mokytis asmeniškai pritaikytu tempu, o mokymosi medžiaga gali būti pateikta įvairiais formatais, įskaitant tekstą, vaizdus, vaizdo ir garso įrašus, animacijas ar interaktyvias užduotis.

Pagrindiniai skaitmeninių mokymosi aplinkų privalumai – lankstumas, galimybė pasiekti mokymosi medžiagą bet kuriuo metu ir iš bet kurios vietos, personalizuotas mokymasis bei didesnės galimybės stebėti mokinių pažangą ir suteikti grįžtamąjį ryšį.

SMA naudojimas ugdymo procese suteikia daugybę privalumų, kurie pagerina mokymo ir mokymosi kokybę bei efektyvumą:

1. **Prieinamumas ir lankstumas.** SMA leidžia mokiniams mokytis bet kuriuo metu ir bet kurioje vietoje, turint prieigą prie interneto. Tai ypač svarbu tiems, kurie turi ribotą galimybę dalyvauti fizinėse pamokose arba nori mokytis savo tempu.
2. **Personalizuotas mokymasis.** Naudodamos skaitmenines technologijas, šios aplinkos suteikia galimybę pritaikyti mokymosi turinį prie kiekvieno mokinio individualių poreikių, gebėjimų ir mokymosi stiliaus. Tai padeda užtikrinti, kad kiekvienas mokinys gautų būtent jam tinkamiausią ugdymo medžiagą ir metodus.
3. **Interaktyvumas ir įtraukimas.** Skaitmeninės mokymosi aplinkos dažnai pasižymi įvairiomis interaktyviomis priemonėmis, tokiomis kaip vaizdo įrašai, animacijos, žaidybinės užduotys ar interaktyvios pamokos. Šie elementai padeda įtraukti mokinius į mokymosi procesą, skatinti jų smalsumą ir motyvaciją mokytis.
4. **Grįžtamojo ryšio galimybės.** SMA mokytojams lengviau stebėti mokinių pažangą, suteikti grįžtamąjį ryšį realiu laiku ir pritaikyti mokymo turinį pagal jų poreikius. Automatizuoti vertinimo įrankiai padeda greičiau ir objektyviau vertinti mokinių darbus.
5. **Bendradarbiavimo skatinimas.** Šios aplinkos sudaro galimybes mokiniams bendradarbiauti tarpusavyje, dalintis idėjomis ir dirbti grupėse nuotoliniu būdu. Diskusijų forumai, bendri projektai ir dalijimasis medžiaga skatina socialinį mokymąsi ir stiprina komandinio darbo įgūdžius.
6. **Išteklių taupymas.** SMA mažina poreikį spausdintinei medžiagai, taip taupant laiką ir išteklius. Be to, virtualios aplinkos suteikia galimybę lengvai atnaujinti ir dalintis mokymo medžiaga be papildomų išlaidų.
7. **Įvairiapusė mokymo medžiaga.** Skaitmeninės aplinkos leidžia integruoti įvairias mokymo priemones – nuo tradicinių tekstinių išteklių iki interaktyvių simuliacijų ir virtualios realybės. Tai padeda geriau suprasti sudėtingas temas ir praturtina mokymosi patirtį.

„IT PROGRAMĖLIŲ BANKAS“



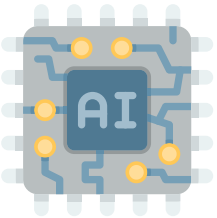
Įgyvendinant Erasmus+ projektą „Inovatyvus mokytojas – sėkmingas mokinys” buvo sukurta priemonė - „IT programėlių bankas“, kurioje sudėti atrinkti, ugdymo procese išbandyti veiksmingi skaitmeniniai ir mobilieji įrankiai, įvairios interaktyvios programėlės, internetinės svetainės, skirtos naudoti ne tik ugdymo(si) procese įvairių dalykų mokytojams ir pagalbos mokiniui specialistams, bet ir kasdieninėse situacijose.

Iš viso šiuo metu skelbiami 213 įrankių, tačiau bankas nuolat pildomas ir atnaujinamas.

Su jo turiniu galima susipažinti šioje nuorodoje - https://padlet.com/jovita_petrauskiene/parengta-pagal-erasmus-ka1-programos-veiksmo-projekt-inovaty-p7wp7rccpwpoqxoi

Priemonę parengė Šiaulių „Santakos” ugdymo centro, Šiaulių „Ringuvos“ mokyklos ir Panevėžio „Vyturio“ progimnazijos pedagogai ir pagalbos mokiniui specialistai.

„HEYGEN“



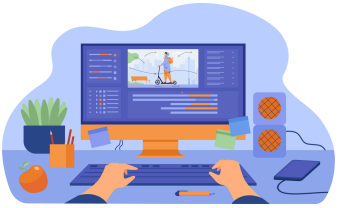
„HeyGen“ yra internetinis įrankis, padedantis generuoti arba pakartotinai panaudoti vaizdo įrašus naudojant dirbtinio intelekto technologijas, įskaitant skaitmeninius avatarus, teksto ir vaizdo įrašus ir vaizdo įrašų vertimus, „prakalbinantčias” nuotraukas.

HeyGen

https://www.heygen.com

Nuoroda į video, kaip naudotis šiuo įrankiu - https://www.youtube.com/watch?v=7phZp1McLmk

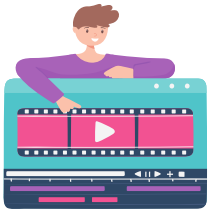
„SCRATCH“



Priemonės: kompiuteris, internetas.
Trukmė: -
Dalyvių skaičius: neribojamas
Dalyvių amžius: neribojamas
Eiga: Platforma skirta kurti animacijas, įvairius žaidimus ir kitus projektus.
Kuriant animacijas, mokiniams svarbu atkreipti dėmesį, jog kiekviena spalva atsakinga už skirtingas funkcijas (pvz. judėjimas, išvaizda, garsas, įvykiai, valdymas, jutimas, matematika, kintamieji, mano komandos). Taip pat kuriant animaciją galima prijungti muziką, vaizdo judiklius, įvarias lego dalis ir pan.

Nuoroda į platformą: https://scratch.mit.edu/

„CLIPCHAMP“



Tai įrankis, skirtas kurti vaizdo istorijai. Susikūrę paskyrą, mokinai praktikuojasi ir kuria savo skaitmeninę istoriją pasirinkta tema. Pradėkite importuoti mediją, išsaugotą kompiuteryje, kad pasiruoštumėte kurti savo scenas. Nepamirškite teisingai nustatyti eiliškumo ir laiko. Atsižvelkite į kiekvieną sceną, eksperimentuokite su perėjimais, teksto uždengimais, filtrais ir efektais. Kai baigsite kurti jungtines scenas, pridėkite įgarsinimą, muzikinį foną. Eksportuokite vaizdo įrašą (kaip MP4 failą) ir įrašykite jį į savo įrenginį.

Clipchamp

https://clipchamp.com/en/

„MENTI“

Priemonės: kompiuteris, internetas.
Trukmė: 3-5 min.
Dalyvių skaičius: 10-25
Dalyvių amžius: neribojamas
Eiga: Naudojant skaitmeninį įrankį menti.com galima lengvai sukurti refleksiją ar klausimyną pamokos įsivertinimui. Kuriant naują pateiktį ir naudojant interaktyvų klausimą „Word cloud“, atsakymai automatiškai pateikiami žodžių debesyje (žr. pav.).



Pasirinkus „Multiple choise“ kuriamas klausimas su keliais žodiniais pasirinkimais(žr. pav.).



Nuoroda į platformą: https://www.menti.com

„SKAITMENINĖ MOKYMOSI PLATFORMA „GOOGLE CLASSROOM“



Priemonės: kompiuteris, internetas, el. paštas gmail.com. Prisijungimo, registracijos nuoroda - https://sites.google.com/view/classroom-workspace
Trukmė: 1-2 val.
Dalyvių skaičius: neribojamas
Dalyvių amžius: 5-12 klasių mokiniai
Eiga: Google Classroom yra nemokama internetinė platforma, sukurta siekiant palengvinti mokytojų ir mokinių bendradarbiavimą bei mokymo procesą. Pradėta naudoti 2014 metais, ši programa tapo esminiu įrankiu daugelyje mokyklų ir universitetų visame pasaulyje. Google Classroom integruoja įvairius Google ekosistemos įrankius, tokius kaip Google Docs, Google Drive, ir Google Calendar, sukurdamas centralizuotą vietą mokymosi medžiagai valdyti ir keistis.
Pagrindinės Google Classroom Funkcijos:
1. Užduočių ir medžiagos dalijimasis. Mokytojai gali lengvai kurti, skelbti ir tvarkyti užduotis, pateikti nurodymus ir pridėti reikalingą mokymosi medžiagą. Mokiniai gali pateikti savo darbus elektroniniu būdu, o mokytojai gali juos peržiūrėti ir įvertinti tiesiogiai platformoje.
2. Diskusijos ir bendradarbiavimas. Google Classroom suteikia galimybę mokiniams ir mokytojams bendrauti per komentarus ir diskusijų skiltis. Tai skatina interaktyvų mokymąsi ir leidžia lengvai dalytis idėjomis bei gauti grįžtamąjį ryšį.
3. Automatinis tvarkaraščių kūrimas. Google Calendar, Google Classroom automatiškai sudaro tvarkaraščius ir praneša apie būsimus įvykius bei užduočių pateikimo terminus. Tai padeda mokiniams organizuotis savo veiklą ir laiku atlikti užduotis.

4. Integracija su kitais Google įrankiais. Platforma puikiai integruojasi su Google Drive, leidžiant lengvai saugoti ir dalytis failais, Google Docs, Sheets ir Slides dokumentais, kurie gali būti bendradarbiaujant redaguojami realiu laiku.
5. Prieinamumas ir mobilumas. Google Classroom yra pasiekiama per įvairias platformas, įskaitant mobiliąsias programėles, todėl mokiniai ir mokytojai gali naudotis programa bet kur ir bet kada.

Privalumai ir nauda. Google Classroom supaprastina mokymo procesą, sumažina popierinių darbų kiekį ir skatina ekologinį mokymosi būdą. Tai leidžia mokytojams efektyviau valdyti savo laiką ir suteikia galimybę daugiau dėmesio skirti individualiems mokinių poreikiams. Mokiniams ši platforma suteikia patogų ir modernų būdą mokytis, bendradarbiauti ir gauti grįžtamąjį ryšį.
Iššūkiai ir Trūkumai. Nors Google Classroom turi daug privalumų, yra ir tam tikrų iššūkių. Vienas iš pagrindinių yra priklausomybė nuo interneto ryšio, kas gali sukelti sunkumų regionuose su ribotu interneto prieinamumu. Taip pat svarbu užtikrinti, kad mokytojai ir mokiniai būtų tinkamai apmokyti naudotis visomis platformos funkcijomis, kad būtų išnaudojamas visas jos potencialas.

NAMŲ DARBŲ PATEIKIMAS, DIEGIANT APVERSTOS KLASĖS METODĄ NAUDOJANT „GOOGLE CLASSROOM“



Priemonės: kompiuteris, internetas, mokymosi platforma „Google Classroom”. https://sites.google.com/view/classroom-workspace
Trukmė: pagal individualų darbo tempą
Dalyvių skaičius: 10
Dalyvių amžius: 13-17 m.
Eiga: mokiniams pateikiama nuoroda https://geografija9-10.mkp.emokykla.lt/turinys/1-uzduotis-7/, kurią studijuoja namuose ir po to atlieka paskirtas užduotis „Google Classroom” pagal studijuotą turinį.

1 užduotis

Saugomos teritorijos:
1. Aukštaitijos nacionalinis parkas.
2. Žemaitijos nacionalinis parkas.
3. Dzūkijos nacionalinis parkas.
4. Čepkelių gamtinis rezervatas.
5. Žuvinto biosferos rezervatas.
6. Labanoro regioninis parkas.
7. Kuršių nerijos nacionalinis parkas.
8. Kernavės rezervatas.
9. Kamanų rezervatas.
10. Trakų istorinis nacionalinis parkas.

Nurodykite tik teritorijų numerius.
1. Kuri saugoma teritorija Lietuvoje buvo įsteigta pirmoji, 1937 m.?
2. Kuri saugoma teritorija įkurta gamtiniu ir kultūriniu požiūriu turtingiausioms Dainavos krašto teritorijoms saugoti?
3. Kuri saugoma teritorija yra arčiausiai sienos su Baltarusija?

4. Kuri saugoma teritorija yra didžiausias šiaurės Lietuvoje pelkinis kompleksas, Didmiškio miškas su būdingomis ir retomis augalų bei gyvūnų rūšimis?
5. Nurodykite vienintelį istorinį nacionalinį parką ne tik Lietuvoje, bet ir Europoje.
6. Kuriame nacionaliniame parke yra Kultūros vertybių registre registruotas architektūros kompleksas – seniausia medinė bažnyčia Lietuvoje, datuojama 1757 m.?
7. Nurodykite tris saugomas teritorijas, kuriose saugomi objektai yra įtraukti į UNESCO paveldo sąrašą.

2 užduotis

Gamtos paveldo objektų tipai:
1. Botaninis.
2. Biologinis.
3. Geologinis.
4. Geomorfologinis.
5. Hidrogeologinis.

Gamtos paveldo objektams priskirkite atitinkamą tipą.
1. Pučknorių atodanga.
2. Šeškinės ozas.
3. Barstyčių akmuo.
4. Ūlos akis.
5. Stelmužės ąžuolas.

3 užduotis

Saugomų teritorijų tipai:
1. Nacionaliniai parkai.
2. Rezervatai.
3. Draustiniai.
4. Regioniniai parkai.
5. Gamtos paveldo objektai ir gamtos paminklai.

Priskirkit saugomą teritoriją atitinkamiems prioritetams.
1. Konservacinio prioriteto.
2. Kompleksinės.
3. Kuriose dviejose saugomose teritorijose ūkinė veikla .....

VERTINIMO IR ĮSIVERTINIMO, REFLEKSIJOS ORGANIZAVIMO METODAI



Vertinimo ir įsivertinimo bei refleksijos organizavimo metodai yra esminiai ugdymo proceso komponentai, kurie padeda mokytojams ir mokiniams geriau suprasti mokymosi progresą, stiprybes ir silpnybes bei pasiekti aukštesnių rezultatų. Šie metodai yra svarbūs dėl kelių priežasčių:

- **Savo pažangos stebėjimas.** Vertinimo ir įsivertinimo metodai leidžia mokiniams aktyviai stebėti savo pažangą ir suvokti, ką jie jau pasiekė ir ką dar turi pasiekti. Tai skatina savęs supratimą ir savęs tobulinimą, nes mokiniai tampa atsakingesni už savo mokymąsi.
- **Individualizuotas mokymasis.** Vertinimo ir įsivertinimo metodai suteikia galimybę individualizuoti mokymosi procesą. Mokytojai gali pateikti asmeninį grįžtamąjį ryšį kiekvienam mokiniui, atsižvelgiant į jų individualius poreikius ir gebėjimus. Tai padeda užtikrinti, kad kiekvienas mokinys gautų tinkamą pagalbą ir paskatinimą tobulėti.
- **Motyvacijos skatinimas.** Vertinimo ir įsivertinimo metodai gali padėti skatinti mokinių motyvaciją. Suteikiant jiems galimybę įvertinti savo pažangą ir matyti, kaip jie tobulėja, mokiniai tampa labiau įtraukti į mokymosi procesą ir linkę siekti geresnių rezultatų.

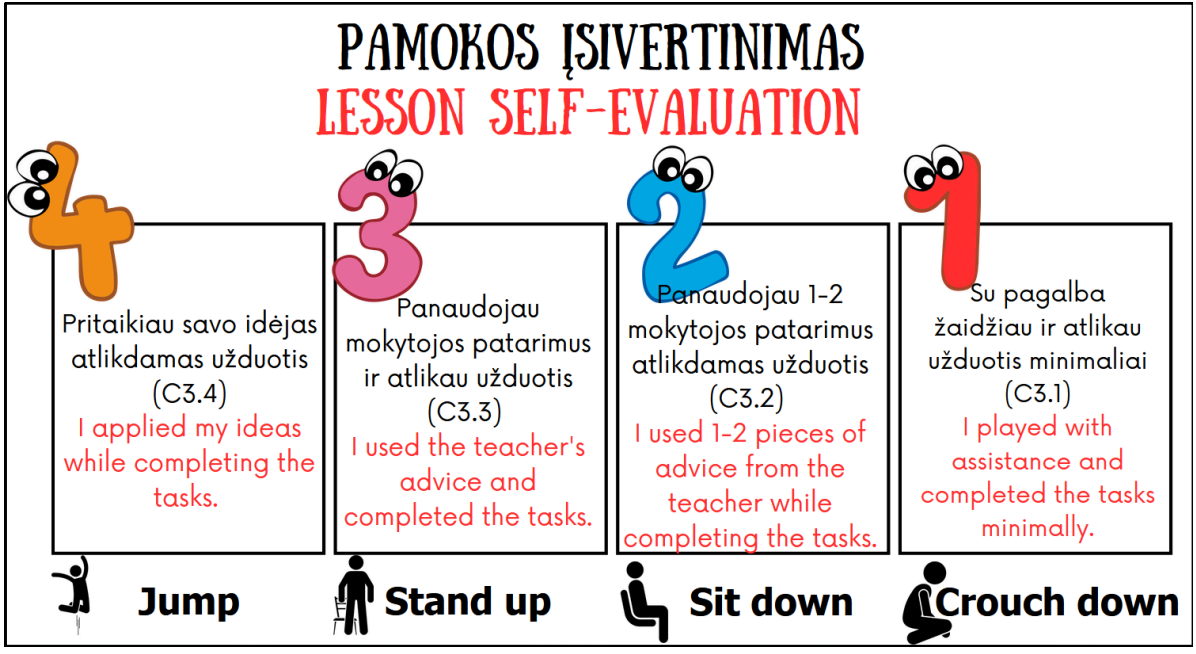
- **Mokymosi proceso tobulinimas.** Refleksijos organizavimo metodai leidžia mokytojams ir mokiniams peržiūrėti mokymosi procesą, identifikuoti stipriąsias ir silpnąsias puses bei ieškoti būdų, kaip jį tobulinti. Tai suteikia galimybę mokytojams prisitaikyti ir keisti mokymosi metodiką, siekiant efektyviau atitikti mokinių poreikius.
- **Mokymosi rezultatų gerinimas.** Naudojant vertinimo ir įsivertinimo metodus, mokytojai gali stebėti mokinių pažangą ir efektyviai identifikuoti problemas bei sėkmingus mokymosi metodus. Tai leidžia mokytojams ir mokiniams geriau pasirengti egzaminams arba ateities iššūkiams.
- **Mokymasis per patirtį.** Vertinimo ir įsivertinimo metodai skatina mokinius reflektuoti savo patirtį ir išmoktus dalykus. Tai leidžia mokiniams išplėsti savo supratimą, prisiminti svarbius momentus ir gauti nuoseklesnį mokymosi procesą.



„ĮSIVERTINIMAS PAGAL 1-4 KRITERIJUS“



Priemonės: įsivertinimo lentelė (pavyzdys - Priedas Nr. 6 arba peržiūros ekrane nuoroda https://www.canva.com/design/DAGBwMI7mIk/Bytk1LtETPeZYxWASGmuqw/view?utm_content=DAGBwMI7mIk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor)
Trukmė: 3-5 min
Dalyvių skaičius: neribotas
Dalyvių amžius: 7-15 m.
Eiga: Pamokos įsivertinimo dalyje ekrane demonstruojama įsivertinimo lentelė (Priedas Nr. 7). Mokiniai pildo lentelę (Priedas Nr. 8) atsižvelgdami į iškeltus pamokos uždavinius, temos įsisavinimą, skirdami sau balą nuo 1 iki 4. Mokytojas peržiūrėjęs mokinio įsivertinimą aptaria su mokiniu, argumentuodamas įrašo savo balą. Kai visi mokiniai įsivertina, sužaidžiamas mini žaidimas bendram vaizdui pamatyti. Visi, kurie parašė sau 1, atsitupia šalia suolo, visi, kurie parašė sau 2, lieka sėdėti suoluose, visi, kurie parašė sau 3 balus, atsistoja, o kurie parašė 4 – pašoka į orą.
Šis įsivertinimo metodas gali būti naudojamas teatro pamokose, tačiau pakeitus įsivertinimo aprašymus tinka bet kurios pamokos įsivertinimui.


PAMOKOS ĮSIVERTINIMAS
LESSON SELF-EVALUATION
4
Pritaikiau savo idėjas atlikdamas užduotis (C3.4)
I applied my ideas while completing the tasks.
3
Panaudojau mokytojos patarimus ir atlikau užduotis (C3.3)
I used the teacher's advice and completed the tasks.
2
Panaudojau 1-2 mokytojos patarimus atlikdamas užduotis (C3.2)
I used 1-2 pieces of advice from the teacher while completing the tasks.
1
Su pagalba žaidžiau ir atlikau užduotis minimaliai (C3.1)
I played with assistance and completed the tasks minimally.
Jump
Stand up
Sit down
Crouch down

Priedas Nr. 7

PAMOKOS ĮSIVERTINIMAS
LESSON SELF-EVALUATION

4	3	2	1
Pritaikiau savo idėjas atlikdamas užduotis (C3.4) I applied my ideas while completing the tasks.	Panaudojau mokytojos patarimus ir atlikau užduotis (C3.3) I used the teacher's advice and completed the tasks.	Panaudojau 1-2 mokytojos patarimus atlikdamas užduotis (C3.2) I used 1-2 pieces of advice from the teacher while completing the tasks.	Su pagalba žaidžiau ir atlikau užduotis minimaliai (C3.1) I played with assistance and completed the tasks minimally.
 **Jump**	 **Stand up**	 **Sit down**	 **Crouch down**

PRIEDAS NR. 8

TEATRO PAMOKOS ĮSIVERTINIMAS

II pusmetis

vardas klasė

Įsivertinimo pavyzdys

4 Vaidina nesudėtingą etiudą vienas, perteikia reakcijas į sutartas aplinkybes bei įvykį mimika, judesiais ir balsu

3 Vaidina nesudėtingą etiudą grupėje ar poroje, mimika ir judesiais reaguoja į sutartas aplinkybes

2 Vaidina nesudėtingą etiudą grupėje ar poroje, mimika arba judesiais reaguoja į sutartas aplinkybes

1 Vaidina nesudėtingą etiudą grupėje ar poroje, skatinamas reaguoja į sutartas aplinkybes ar įvykį.

VASARIS

	1 pamoka	2 pamoka	3 pamoka
Įsivertinu pats			
Vertina mokytoja			

Įvertink mėnesį nuspalvindamas veidelį



KOVAS

	1 pamoka	2 pamoka	3 pamoka	4 pamoka
Įsivertinu pats				
Vertina mokytoja				



BALANDIS

	1 pamoka	2 pamoka	3 pamoka
Įsivertinu pats			
Vertina mokytoja			





GEGUŽĖ

	1 pamoka	2 pamoka	3 pamoka	4 pamoka	5 pamoka
Įsivertinu pats					
Vertina mokytoja					



BIRŽELIS

	1 pamoka	II pusmetis
Įsivertinu pats		
Vertina mokytoja		



Šiais metais išmokau:

„GREITAS PIEŠIMAS“



Priemonės: https://quickdraw.withgoogle.com skaitmeninis įrankis, pritaikomas įsivertinimui.
Trukmė: 5-10 min.
Dalyvių skaičius: neribojamas
Dalyvių amžius: 4-12 klasės
Eiga. Skaitmeninį įrankį galima pritaikyti įsivertinimui, refleksijai. Programa pateikia 6 piešimo galimybes. Mokytojas susigalvoja šešis įsivertinimo klausimus ir užduoda mokiniams. Mokiniui į klausimą atsakyti duodama 20 sekundžių. Per tą laiką mokinys parašo savo atsakymą. Po šešių klausimų ekrane parodomi visų atsakymų rezultatai.
Pvz.:

1.Kaip tau šiandien sekėsi dirbti pamokoje?
2.Ar visas užduotis atlikai?
3.Kuri užduotis patiko labiausiai? Parašyk skaičių.
4.Kuri užduotis tau buvo sunkiausia? Parašyk skaičių.
5.Nupiešk emociją. Kaip tu jauteisi pamokos pabaigoje?
6.Kokį įvertinimą parašytum sau?



„DARBO GRUPĖJE ĮSIVERTINIMAS NAUDOJANT STRUKTŪRUOTUS KLAUSIMUS“



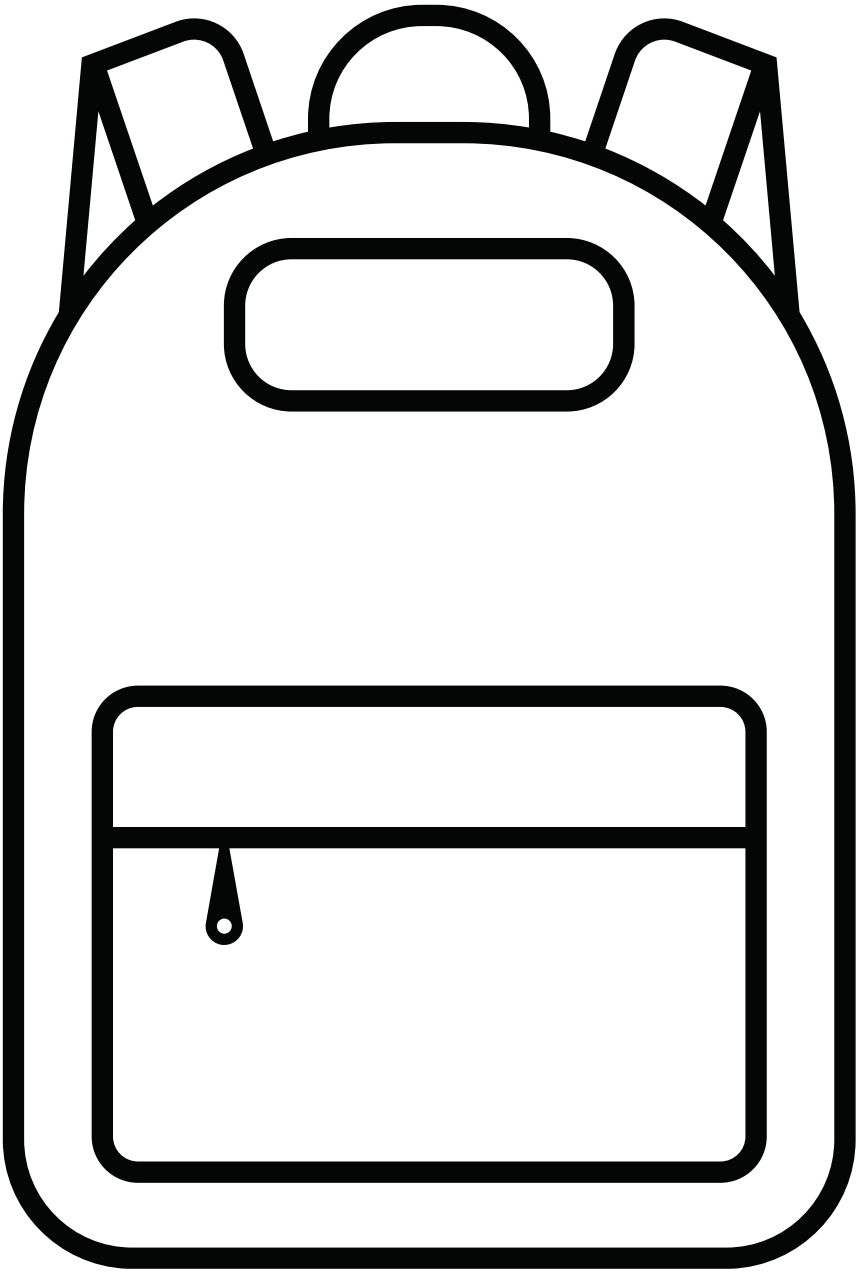
Priemonės: Spalvotos popieriaus juostelės su klausimais (Priedas Nr.9), puodelis.
Trukmė: 10-15 min.
Dalyvių skaičius: neribojamas
Dalyvių amžius: 14-16 metų
Eiga. Po veiklos (pamokos) netradicinėje aplinkoje rezultatų aptarimui ir apibendrinimui naudojamos parengtos kortelės/juostelės su atraminiais klausimais. Kortelės/juostelės sudedamos į puodelį. Mokiniai pasirenka iš puodelio vieną kortelę/juostelę ir pateikia savo atsakymą nusakydami savo nuotaiką, jausmą, patirtį ir t.t.

Ką keisto pamatei?
Ką keisto išgirdai?
Kas tau buvo netikėta?
Ką sužinojai naujo?
Kas buvo jautru?
Kas tave nustebino?
Kas buvo paradoksalu?
Kas tau sukėlė juoką?
Kas tave nuliūdino?
Kas buvo nemalonu ?
Kas sukėlė pasididžiavimą?
Kas privertė susimąstyti?
Kuris eksponatas įsiminė labiausiai?

„MANO PATIRČIŲ KUPRINĖ“



Priemonės: popieriaus lapas su kuprinės šablonu (Priedas Nr. 10), rašiklis
Trukmė: 20 min.
Dalyvių skaičius: neribojamas
Dalyvių amžius: 15 – 18 m.
Eiga: Pabaigus skyrių, įgyvendinus projektą ar kitą veiklą mokiniai įgijo tam tikrų žinių, gebėjimų, įgūdžių, kompetencijų, patirčių. Prašoma, kad kiekvienas mokinys susidėtų savo „**KUPRINĘ**“ – surašytų popieriaus lape, ką jis sužinojo naujo, ko išmoko, ką patyrė ir ką galėtų pritaikyti savo gyvenime, karjeroje. Po to kiekvienas mokinys gali pristatyti savo darbą kitiems.



„JAUSMŲ TERMOMETRAS“



Priemonės: Spausdintos kortelės (Priedas Nr. 11).
Trukmė: -
Dalyvių skaičius: neribojamas
Dalyvių amžius: -
Eiga: Tai yra labai paprasta priemonė, kurią galima naudoti mokant savireguliacijos. Ši priemonė buvo sukurta autizmo spektro sutrikimą turintiems vaikams, tačiau ji yra labai veiksminga bet kokio amžiaus mokiniams. Emocijos ir elgesys vertinami kaip skaičiai, kurie nėra įvardijami kaip geri ar blogi. Pykti nėra blogai. Svarbu tai, ką mes darome norėdami išreikšti pyktį. Penkių balų skalė padeda mokiniams, turintiems sunkumų, išmokti tinkamai valdyti savo emocijas ir formuoti tinkamą elgseną. Kiekvienai emocijai priskiriamas numeris ir/arba spalva. Įsivertindamas emocijas, mokinys gali įvardinti jas atitinkantį skaičių arba spalvą, taip palengvindamas emocijų atpažinimą ir valdymą.
5 lygių skalė suteikia paprastą būdą mokiniams pranešti, kaip jie jaučiasi ir ko jiems dabar labiausiai reikia - nusiraminti, pabūti vienumoje ir pan., kad įveiktų kilusias emocijas.




5
NEGALIU SUSIVALDYTI
4
PYKSTU
3
ŠIEK TIEK NERVINUOSI
2
JAUČIUOSI GERAI
1
ESU RAMUS IR ATSIPALAIDAVĘS

„MOKYKLOS ĮSIVERTINIMAS“



Priemonės: klausimynai (žr. nuorodas).
Trukmė: -
Dalyvių skaičius: mokyklos bendruomenė
Dalyvių amžius: -
Eiga: Šios priemonės skirtos įsivertinti, ar mokykla pagal nurodytus kriterijus viską atlieka tinkamai.

1. Nuoroda, kurioje pagal vertinimo sritį galima pasirinkti klausimyną:
https://index-for-inclusion.org/en/example-questionnaires/

2. Priemonė, skirta įsivertinti, ar mokykla pakankamai bendradarbiauja su tėvais:

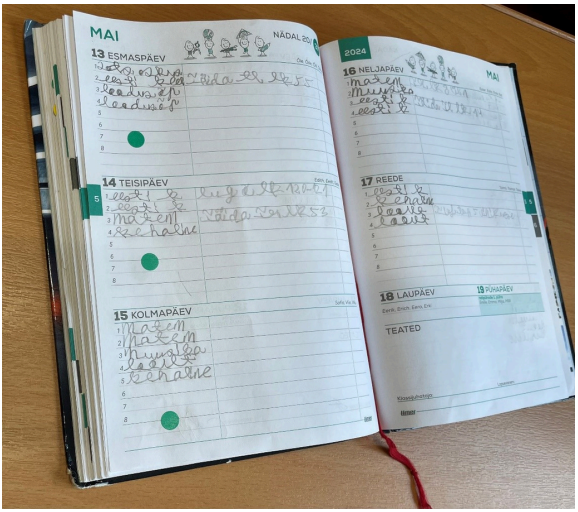
https://www.education.gov.au/download/4281/key-dimensions-family-school-partnerships/6386/document/pdf

https://www.education.gov.au/download/4279/family-school-partnerships-framework-fact-sheets/6382/document/pdf

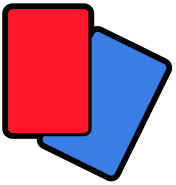
„VERTINIMO DIENORAŠTIS „ŠVIESOFORAS“



Priemonės: vertinimo dienoraštis – mokslo metų kalendorius, žalios, geltonos, raudonos spalvų lipdukai (galimi ir kiti spalvų deriniai).
Trukmė: 5 min.
Dalyvių skaičius: visi klasės mokiniai
Dalyvių amžius: 7-11 m.
Eiga: Po pamokos mokiniai dienoraštyje pasižymi namų darbus. Po visų pamokų dienoraštyje mokytoja vertina mokinių elgesį „Šviesoforo“ lipdukais. Penktadienį vertinamas visos savaitės mokinių elgesys. Šis metodas gali būti pritaikytas ir vertinant ar įsivertinant darbą pamokoje.



„KORTELĖS: ATLIKTI / NEATLIKTI DARBAI“



Priemonės: mėlynos ir raudonos spalvų kortelės.
Trukmė: 1-2 min
Dalyvių skaičius: visi klasės mokiniai
Dalyvių amžius: 7-11 m.
Eiga: Kortelių naudojimas yra paprasta ir veiksminga priemonė sekti atliktas/neatliktas užduotis.
Kortelių spalva ugdo savarankiškumą, atsakomybę už savo darbų atlikimą.
Mokiniai atliktas užduotis (sąsiuviniuose, pratybų sąsiuviniuose, lapuose) sudeda į aplanką ir užklijuoja kortelę su atitinkama spalva. **Mėlynos spalvos kortelė** - atlikti darbai, **raudonos spalvos kortelė** - neatlikti/nepabaigti klasės darbai. Po pamokų mokinys žino, kurias užduotis reikia atlikti namuose (pasiima segtuvą su raudonos spalvos kortele). Tokiu būdu mokytojai ir mokiniai gali lengviau stebėti mokinių pažangą ir atliktus darbus.

„NEBAIGTI SAKINIAI“

Priemonės: nuotraukos mokinių telefonuose, nebaigti sakiniai, užrašyti lentoje.
Trukmė: 3-5 min.
Dalyvių skaičius: 20-24
Dalyvių amžius: 10-13 m.
Eiga: Aptariamos veiklos pamokoje, kokios buvo sėkmės ir nesėkmės. Prisimenami darže matyti augalai. Pateikiami nebaigti sakiniai:

- **Jūs matėte ir atpažinote...**
- **Pirmą kartą matėte...**
- **Kad augalai augtų, reikia...**
- **Daugiau norėčiau sužinoti apie...**
- **Labiausiai patiko...**
- **Norėčiau auginti...**

Mokinių nuotraukų pavyzdžiai



„PLICKERS“ KORTELĖS

Priemonės: internetas, spausdintuvas, popierius, kortelės - https://help-plickers-com.translate.goog/hc/en-us/articles/360008948034-Get-Plickers-Cards?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=lt&_x_tr_hl=lt&_x_tr_pto=sc
Trukmė: iki 5 min.
Dalyvių skaičius: iki 40
Dalyvių amžius: 7-14 m.
Eiga: „Plickers“ – tai interaktyvi klasės vertinimo arba įsivertinimo priemonė, leidžianti mokytojams greitai ir lengvai rinkti mokinių atsakymus į klausimus realiu laiku. Ši technologija nereikalauja, kad mokiniai turėtų savo įrenginius – naudojamos specialios „Plickers“ kortelės.
Pasiruošimas:
Mokytojas atsisiunčia „Plickers“ programą į savo išmanųjį telefoną arba planšetę. „Plickers“ programa (www.plickers.com) nemokama. Reikia tik prisiregistruoti. „Plickers“ svetainėje galima sukurti ar pasirinkti klausimus ir testus, kurie bus pamokoje. Korteles galima atspausdinti. Mokytojas atsisiunčia ir atsispausdina specialias „Plickers“ korteles, kurių kiekvienas turi unikalų QR kodą. Kiekviena kortelė yra priskirta konkrečiam mokiniui ir turi keturis atsakymų variantus (A, B, C, D). Pamokos metu mokytojas pateikia klausimą arba projektuoja jį ekrane. Mokiniai atsako laikydami savo kortelę tam tikru kampu, kuris atitinka pasirinktą atsakymą (pvz., viršuje esantis kodas A, B, C, D raidė nurodo teisingą atsakymą). Mokytojas, naudodamasis programėle, nuskaito kortelę – tai užtrunka kelias sekundes, o rezultatai iškart parodomi programėlėje.
Atsakymų analizė. Programėlė iškart pateikia mokytojo įrenginyje bendrus atsakymų rezultatus. Mokytojas gali analizuoti kiekvieną mokinio atsakymą ir išsiaiškinti, kurį klausimą reikia paaiškinti mokiniams papildomai.

„IŠĖJIMO BILIETAS“



Priemonės: 1. Spausdinti klausimai, dėžutė ar krepšelis; 2. Interaktyvus „Laimės ratas”.
Trukmė: 5 – 10 min.
Dalyvių skaičius: -
Dalyvių amžius: 7-17 m.
Eiga: „Išėjimo bilietas“ – tai tarsi leidimas išeiti iš pamokos. Norint tai padaryti, pamokos pabaigoje kiekvienas mokinys individualiai atsako į pateiktą klausimą. Klausimai įsivertinimui pateikiami apie pamokos turinį ar emocijas . Jie gali būti pateikti keliais būdais:
1.Krepšelis/Dėžutė. Mokiniai traukia klausimus iš krepšelio arba dėžutės ir atsako į juos.
2.Interaktyvus „Laimės ratas“. Mokytoja sukuria interaktyvų „Laimės ratą” su klausimais ir kviečia pasirinktą mokinį ar mokinius atsakyti į „Laimės rato” išsuktą klausimą ar klausimus. Galima naudoti ir kitas interaktyvias programėles klausimams pateikti.

Klausimai:

1. Jei reikėtų paaiškinti šiandienos temą draugui, ką jam/jai pasakytum?
2. Pasakyk du dalykus, kuriuos šiandien išmokai.
3. Sugalvok du klausimus, kuriuos įtrauktum į testą.
4. Kuri temos dalis buvo sunkiausia?
5. Ką šiandien sužinojai, ko nežinojai anksčiau?
6. Kuri tema tau šiandien buvo įdomiausia ir kodėl?
7. Ar buvo dalis pamokos, kurią sunkiai supratai? Jei taip, kuri?
8. Koks buvo tavo mėgstamiausias momentas šiandienos pamokoje?
9. Kaip galėtume patobulinti šiandienos pamoką?
10. Ką šiandienos pamoka priminė tau iš ankstesnių mokymosi patirčių?

11. Ką norėtum sužinoti daugiau apie šiandienos temą?
12. Jei galėtum pakeisti vieną dalyką šioje pamokoje, kas tai būtų?
13. Kokią užduotį ar veiklą šiandien manei esant lengviausią?
14. Kokia buvo svarbiausia pamokos dalis ir kodėl ji buvo svarbi?
15. Kokį patarimą duotum draugui, kuris praleido šią pamoką?
16. Ar manai, kad galėtum paaiškinti šią temą jaunesniam mokiniui? Kodėl taip arba kodėl ne?
17. Kokia veikla padėjo tau geriausiai suprasti temą?
18. Kaip vertintum savo pasiekimus šioje pamokoje skalėje nuo 1 iki 10? Kodėl?
19. Ar yra kažkas, kas tau vis dar neaišku? Jei taip, kas būtent?
20. Ar norėtum, kad per kitą pamoką dar kartą pasiaiškintumėme šią temą? Jei taip, ką būtent?
21. Kaip ši pamoka siejasi su tavo asmeniniais interesais arba ateities planais?
22. Ar šioje pamokoje buvo kažkas, kas tau sukėlė ypatingą susidomėjimą ar smalsumą? Kas tai buvo?

Klausimų pateikimo pavyzdys parengtas su www.baamboozle.com programa. Nuoroda - https://www.baamboozle.com/game/2473823

„Išėjimo bilietai“ padeda mokytojams gauti grįžtamąjį ryšį apie mokinių supratimą ir/ar jausmus po pamokos. Šis metodas yra puikus būdas įvertinti mokinių įgytas žinias ir identifikuoti sritis, kurioms gali prireikti skirti papildomo laiko. Naudojant interaktyvius metodus, tokius kaip „Laimės ratas“, mokymasis tampa įdomesnis ir motyvuoja mokinius aktyviau dalyvauti pamokoje. Tai ne tik skatina mokinių refleksiją, bet ir suteikia mokytojui vertingos informacijos apie pamokos efektyvumą.

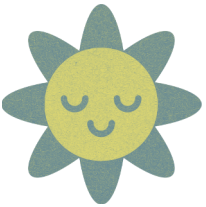
ĮSIVERTINIMAS „PAGIRK SAVE IR DRAUGĄ“



Priemonės: Dviejų spalvų popierinės kortelės, dvi dėžutės kortelėms sudėti, rašymo priemonės.
Trukmė: 3 – 5 min.
Dalyvių skaičius: neribotas
Dalyvių amžius: 7-12 m.
Eiga: Atlikę tam tikrą užduotį, pamokos pabaigoje, kartą per savaitę ar pan., mokiniai gauna dviejų spalvų korteles. Vienos spalvos kortelės skirtos apmąstyti ir įsivertinti savo darbo pamokose teigiamas puses, pasiekimus. Kitos spalvos kortelės skirtos užrašyti savo draugo pasiekimus, teigiamas puses.
Užpildę korteles mokiniai sudeda jas į dvi dėžutes (pirma – giriu save, antra – giriu draugą), kurios padėtos klasėje ir visiems prieinamos. Taip mokiniai gali pasidžiaugti vieni kitų pasiekimais.

Įsivertinimas „Pagirk save ir draugą“ yra veiksmingas būdas skatinti mokinius atkreipti dėmesį į savo ir savo draugų stipriąsias puses, padidinti motyvaciją ir sukurti teigiamą mokymosi aplinką. Svarbu skatinti mokinius būti konkrečiais ir aprašyti konkrečias situacijas ar veiksmus, už kuriuos giria save ir draugą. Kartais naudinga leisti mokiniams pateikti pagyrimus anonimiškai, jei vaikai jaučiasi nejaukiai girdami save ir draugus viešai.

NUSIRAMINIMO TECHNIKOS



Nusiraminimo technikos ugdymo procese yra svarbi priemonė, padedanti mokiniams geriau valdyti stresą, nerimą ir emocijas. Šios technikos ne tik pagerina emocinę savijautą, bet ir padeda kurti palankesnę mokymosi aplinką, skatinančią dėmesio sutelkimą, kūrybiškumą bei produktyvumą. Štai kodėl mokytojams verta apsvarstyti nusiraminimo technikų integravimą į kasdienę ugdymo praktiką.

Kas yra nusiraminimo technikos?
Nusiraminimo technikos – tai įvairūs pratimai ir metodai, padedantys nuraminti protą, sumažinti streso lygį ir pagerinti emocinę būseną. Šios technikos gali apimti kvėpavimo pratimus, meditaciją, vizualizaciją, progresinį raumenų atpalaidavimą, sąmoningumo praktikas (mindfulness) ar paprastas fizinio aktyvumo užduotis, padedančias išlaisvinti įtampą. Jos gali būti taikomos tiek individualiai, tiek grupėse ir yra pritaikomos įvairioms amžiaus grupėms.

Nusiraminimo technikų taikymo ugdymo procese nauda:
1. **Streso ir nerimo mažinimas.** Mokykla gali būti stresinė aplinka dėl vertinimo spaudimo, socialinių iššūkių ir kitų veiksnių. Nusiraminimo technikos padeda mokiniams geriau susidoroti su stresu, mažinant nerimą ir psichologinę įtampą. Ramus ir atsipalaidavęs mokinys lengviau susitelkia į mokymąsi.
2. **Dėmesio sutelkimas ir koncentracija.** Ramybės pratimai padeda mokiniams geriau susikaupti ir išlaikyti dėmesį ilgesnį laiką. Sąmoningumo praktikos, tokios kaip kvėpavimo technikos ar meditacija, moko mokinius valdyti savo mintis ir nukreipti dėmesį į svarbias užduotis.

3. **Emocinio intelekto lavinimas.** Nusiraminimo technikos skatina emocinį sąmoningumą ir padeda mokiniams geriau atpažinti bei valdyti savo emocijas. Šios praktikos moko mokinius, kaip susidoroti su neigiamomis emocijomis, išlaikant ramybę sudėtingose situacijose.
4. **Mokymosi motyvacijos didinimas.** Kai mokiniai jaučiasi ramūs ir patiria mažiau streso, jų motyvacija mokytis didėja. Nusiraminimo technikos skatina teigiamą požiūrį į mokymąsi ir padeda kurti palankią emocinę atmosferą klasėje.
5. **Gerovės jausmas ir psichologinė sveikata.** Reguliarios nusiraminimo technikos prisideda prie bendros mokinių gerovės, stiprindamos psichologinį atsparumą ir gerindamos bendrą emocinę savijautą. Tai gali padėti išvengti ilgalaikių stresinių būklių ir nuovargio.
6. **Konfliktų mažinimas ir elgesio kontrolė.** Šios technikos padeda mokiniams geriau valdyti impulsus ir išvengti nepageidaujamo elgesio. Mokant mokinius, kaip nurimti sudėtingose situacijose, mažėja konfliktų klasėje, o bendra ugdymo proceso atmosfera tampa ramesnė ir darnesnė.

Nusiraminimo technikos yra svarbus įrankis mokykloje, prisidedantis prie geresnių akademinių rezultatų, emocinės sveikatos ir palankios mokymosi aplinkos kūrimo. Šios praktikos ugdo atsparumą stresui, gerina koncentraciją ir padeda mokiniams efektyviau mokytis bei tobulėti.

„JUDANTI KĖDĖ“



Priemonės: kėdė, elastinė mankštos juosta.
Trukmė: neribojama
Dalyvių skaičius: neribojamas
Dalyvių amžius: neribojamas
Eiga:
Pasiruošimas: Elastinė mankštos juosta yra tvirtai pritvirtinama prie kėdės priekinių kojų taip, kad mokinys galėtų pasiekti ją kojomis. Ji turėtų būti pakankamai tampri, kad suteiktų pasipriešinimą, bet ir pakankamai lanksti, kad nebūtų per daug sunku judėti.
Tai veiksminga priemonė, skirta mokiniams, kurie patiria įvairius emocinius ir elgesio sutrikimus. Ji gali būti naudinga šiais atvejais:

- **Dėmesio ir aktyvumo sutrikimas (ADHD).** Vaikai, turintys ADHD, dažnai negali ilgai sėdėti vietoje, jiems sunku susikoncentruoti todėl nuolat juda. Šiuo atveju elastinė juosta leidžia vaikui judėti vietoje, išleisti energiją ir nerimą, nesukeliant trukdžių kitiems klasės mokiniams.
- **Nerimas.** Mokiniai, kurie jaučia nerimą, dažnai jaučia didelį vidinį neramumą, kurį reikia kažkaip išleisti. Judėjimas padeda sumažinti nerimą. Trankymas elastine juosta leidžia vaikams išleisti tą neramumą fiziškai, nesusilaukiant neigiamo dėmesio ar sankcijų.
- **Sensoriniai sutrikimai.** Kai kuriems vaikams, ypač tiems, kurie turi autizmo spektro sutrikimus, gali būti naudinga turėti sensorinį stimuliavimą. Elastinės juostos trankymas gali suteikti tą stimuliavimą, kuris padeda vaikui jaustis ramiau ir sutelkti dėmesį.

- **Pyktis ir emocijų reguliavimas.** Vaikai, kurie sunkiai reguliuoja savo emocijas, tokias kaip pyktis, gali naudoti fizinį aktyvumą, kad išleistų sukauptą įtampą. Elastinės juostos trankymas gali būti saugus ir netriukšmingas būdas tai padaryti klasėje.
- **Hiperaktyvumas ir impulsivumas.** Kai kuriems vaikams tiesiog reikia judėti, kad galėtų susikoncentruoti. Trankymas elastine juosta gali būti savotiška „fidget" priemonė, leidžianti vaikui patenkinti poreikį judėti, nesukeliant per daug dėmesio ar trikdžių.

Naudojimas. Kai mokinys jaučia nerimą, įtampą, pyktį ar tiesiog poreikį judėti, jis gali naudoti kojas (blauzdų nugarinė dalis ir/ar kulkšnys), kad „trankytų" elastinę juostą. Tai leidžia jam fiziškai išreikšti savo emocijas ar energiją ir tuo pačiu metu likti savo vietoje ir tęsti darbą.
Privalumai. Tai padeda sumažinti pertraukimus klasėje, leidžia mokiniui patenkinti savo sensorinius ir judėjimo poreikius, tuo pačiu metu padedant jam susikoncentruoti ir išlikti ramiam.

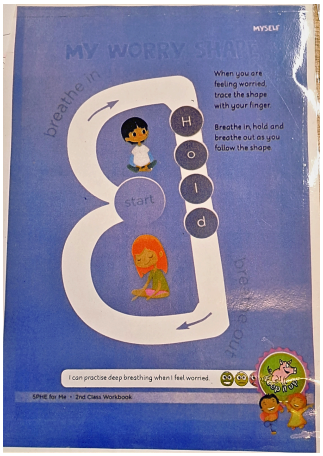
Ši priemonė yra nesudėtinga, nebrangi ir lengvai pritaikoma įvairiose klasės aplinkose.



„B - MANO NERIMO FORMA“



Priemonės: spausdintas ir laminuotas lapas (Priedas Nr. 12).
Trukmė: neribojama
Dalyvių skaičius: neribojamas
Dalyvių amžius: neribojamas
Eiga: Mokinys pirštuku seka spausdintame ir laminuotame lape esančias instrukcijas ir atlieka, kas parašyta. Šis lapas visada yra padėtas ant mokinio stalo. Priemonė skirta mokiniams, kurie patiria įvairius emocinius ir elgesio sutrikimus, nusiraminti.





Priedas Nr. 12

MANO NERIMO FORMA



KAI JAUTIESI NERIMAUJANTIS, PIRŠTU APIBRĖŽK FORMĄ.

ĮKVĖPK, SULAIKYK KVĖPAVIMĄ IR IŠKVĖPK, SEKDAMAS FORMĄ.

„5 PIRŠTŲ KVĖPAVIMAS“



Priemonės: spausdintas ir laminuotas lapas (Priedas Nr. 13), rankos pirštai.
Trukmė: neribojama
Dalyvių skaičius: neribojamas
Dalyvių amžius: neribojamas
Eiga: Šis metodas padeda nusiramini jaučiant stresą ir nerimą. Jo esmę sudaro lytėjimo ir kontroliuojamo kvėpavimo derinys, kuomet pirštu vedant kitos rankos pirštų kontūrais susikoncentruojama į gilius įkvėpimus ir iškvėpimus.
Rekomenduojama šią techniką taikyti ne tik streso ar nerimo metu, kad toks kvėpavimas taptų įpročiu, kuris padės valdyti emocijas ir stresą, kai to labiausiai reikia.

Nuoroda į video, kuriame rodoma, kaip tai atlikti - https://www.youtube.com/watch?v=sh79w9pn9Cg



NUSIRAMINK SU „5 PIRŠTŲ“ KVĖPAVIMU

1. Išplėsk vienos rankos pirštus kaip žvaigždę.

2. Paruošk savo kitos rankos rodomąjį pirštą, kad galėtum sekti išskleistais pirštais aukštyn ir žemyn.

3. Lėtai, pradėdamas nuo nykščio, slink aukštyn kiekvienu pirštu, tada slink žemyn kita puse.

4. Kai slenki pirštu aukštyn - įkvėpk per nosį, o kai slenki žemyn - iškvėpk per burną.

5. Tęsk tol, kol baigsi apibrėžti savo ranką.



„SMĖLIO LAIKRODIS“



Priemonės: atspausdinta ir laminuota kortelė su smėlio laikrodžiu (Priedas Nr. 14).
Trukmė: -
Dalyvių skaičius: -
Dalyvių amžius: -
Eiga: Mokiniai, kurie nekalba arba kuriems sunku išreikšti savo poreikius, kai jie tampa nervingi ar emocingi, gali naudoti šias korteles, kad parodytų, jog jiems reikia pertraukos. Mokytojai gali naudoti šias korteles kaip vizualinę priemonę, kad parodytų mokiniui, jog jam skiriama pertrauka.



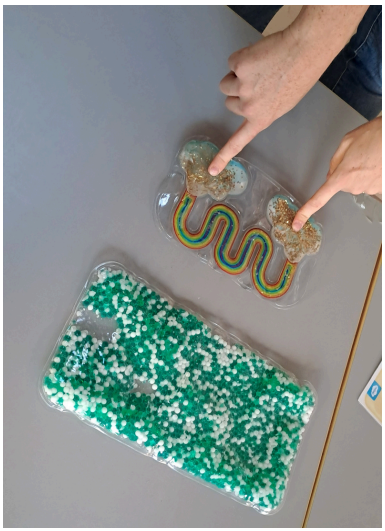
MAN REIKIA PERTRAUKĖLĖS, PRAŠAU



„SENSORINIAI ŽAISLAI“



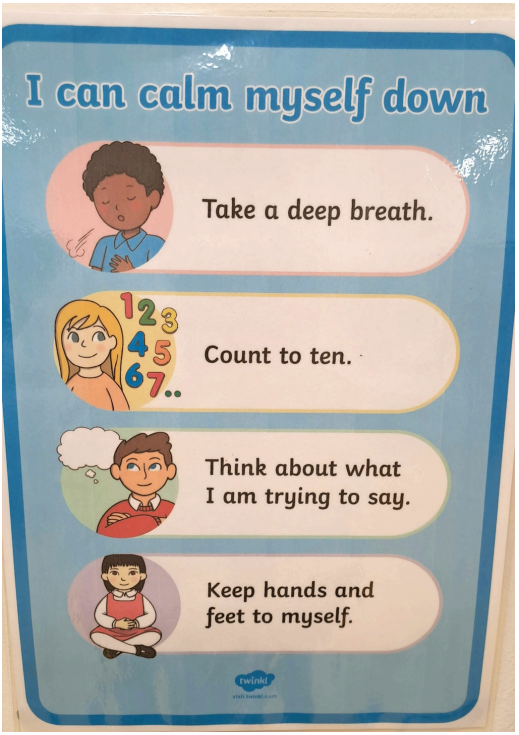
Priemonės: įvairūs sensoriniai žaislai.
Trukmė: -
Dalyvių skaičius: -
Dalyvių amžius: -
Eiga: Sensoriniai žaislai ugdymo procese yra viena iš veiksmingų nusiraminimo technikų, padedančių mokiniams valdyti stresą, susikaupti ir reguliuoti emocijas. Šie žaislai yra skirti stimuliuoti įvairius pojūčius – lytėjimą, regą, klausą – ir naudojami kaip priemonė, padedanti vaikams nusiraminti, susikaupti ar pagerinti savo emocinę būklę.
Mokinys nusiraminimui, pagal poreikį, naudoja sensorinį žaislą. Žaislas gali būti laikomas ant mokinio suolo arba sutartoje vietoje. Taip pat, pagal susitarimą, mokinys jį gali gauti tik atlikęs tam tikrą užduotį arba užduotis.



„AŠ NUSIRAMINU PATS“



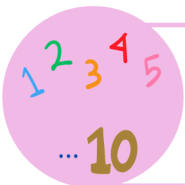
Priemonės: atspausdinta ir laminuota kortelė su smėlio laikrodžiu (Priedas Nr. 15).
Trukmė: -
Dalyvių skaičius: -
Dalyvių amžius: -
Eiga: Mokytis, kaip nusiraminti, reikia praktikos. Šią kortelę galima duoti mokiniui nešiotis, laikyti ant suolo arba naudoti kaip demonstraciją klasėje.



GALIU NUSIRAMINTI PATS



Giliai įkvėpk.



Suskaičiuok iki dešimt.



Pagalvok, ką bandau tau pasakyti.



Laikyk rankas ir kojas prie savęs.

UGDYMO(SI) APLINKOS



Ugdymo(si) aplinkų įvairovė mokykloje yra svarbus veiksnys, kuris tiesiogiai veikia mokinių mokymosi patirtį, motyvaciją ir emocinę gerovę. Šiuolaikinės mokyklos vis dažniau eksperimentuoja su įvairiomis ugdymo(si) erdvėmis, siekdamos sukurti dinamiškas, lanksčias ir įvairiems mokinių poreikiams pritaikytas mokymosi aplinkas. Tokios erdvės ne tik pagerina mokymosi rezultatus, bet ir stiprina mokinių socialinius bei emocinius įgūdžius.

Siekiant užtikrinti kokybišką ir įtraukiamą mokymosi aplinką, būtina nuolat stebėti, vertinti ir tobulinti ugdymo(si) aplinkas, atsižvelgiant į kiekvieno mokinio individualius poreikius ir gebėjimus. Tai leidžia sukurti aplinką, kuri būtų prieinama kiekvienam mokiniui, motyvuotų ir skatintų mokinių gebėjimus ir talentus, nepriklausomai nuo jų fizinės, emocinės ar intelektualinės būklės.

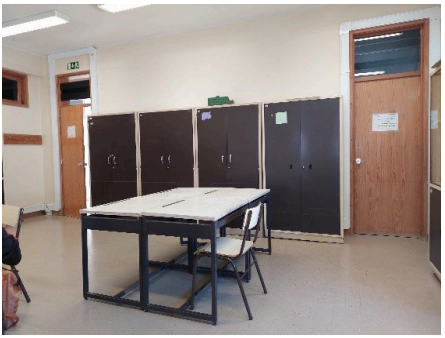
Įvairios ugdymosi aplinkos sukuria įdomesnį ir įtraukiantį ugdymosi procesą. Kai mokiniai gali pasirinkti jiems tinkamą mokymosi erdvę, jie jaučiasi labiau įsitraukę, o tai didina mokymosi motyvaciją. Lanksti aplinka, leidžianti mokiniams laisvai judėti ir pasirinkti, kur ir kaip mokytis, skatina kūrybiškumą. Įvairios erdvės suteikia galimybes eksperimentuoti, tyrinėti, išbandyti naujas idėjas.

Skirtingos erdvės ne tik padeda ugdyti akademinius įgūdžius, bet ir skatina kūrybiškumą, stiprina socialinius ryšius bei emocinę gerovę. Lanksti ir mokiniams pritaikyta aplinka leidžia kurti ugdymosi procesą, atitinkantį kiekvieno vaiko poreikius ir padedantį pasiekti geriausių rezultatų.



Mokykla „Escola Básica 2,3 dr. Joaquim Magalhães“, Faras, Portugalija

Mokyklos erdvės pavadinimas	
Bendra mokyklos erdvė	
Mokomoji klasė	
Pagalbos mokiniui specialisto kabinetas	
Lauko klasė	
Biblioteka, skaitykla	+
Valgykla	
Salė (įrašykite kam skirta)	
Kita (įrašykite)	
Kam gali būti skirta ši erdvė mokykloje	
Pamokoms	+
Popamokinei veiklai	+
Individualiam darbui	+
Darbui poroje	+
Darbui grupėje	
Mokymuisi savarankiškai	+
Nusiraminimui	+
Susikaupimui	+
Poilsiui	+
Kita (įrašykite)	
Erdvę galima transformuoti pagal poreikį	
Baldai lengvi, mobilūs	
Baldai maži, moduliniai	
Erdvę galima padalinti į atskiras erdves	
Kita (įrašykite) Bibliotekos erdvėje įrengta atskira erdvė skaitymui ir individualiam darbui.	+
Erdvė, skirta biologinės įvairovės apsaugai	
Inkilai	
Vabzdžių viešbutis	
Daržovių sodas	
Mokomasis sodas	
Kita (įrašykite)	
Erdvė, skatinanti dalintis, kurti	
Knygų namelis	+
Žaidimų kampelis	
Biblioteka	+
Kita (įrašykite)	



Mokykla „Escola Básica 2,3 dr. Joaquim Magalhães“, Faras, Portugalija

Mokyklos erdvės pavadinimas	
Bendra mokyklos erdvė	
Mokomoji klasė	+
Pagalbos mokiniui specialisto kabinetas	
Lauko klasė	
Biblioteka, skaitykla	
Valgykla	
Salė (įrašykite kam skirta)	
Kita (įrašykite)	
Kam gali būti skirta ši erdvė mokykloje	
Pamokoms	+
Popamokinei veiklai	+
Individualiam darbui	+
Darbui poroje	
Darbui grupėje	+
Mokymuisi savarankiškai	
Nusiraminimui	
Susikaupimui	
Poilsiui	
Kita - projektinei veiklai	+
Erdvę galima transformuoti pagal poreikį	
Baldai lengvi, mobilūs	+
Baldai maži, moduliniai	
Erdvę galima padalinti į atskiras erdves	
Kita (įrašykite)	
Erdvė, skirta biologinės įvairovės apsaugai	
Inkilai	
Vabzdžių viešbutis	
Daržovių sodas	
Mokomasis sodas	
Kita (įrašykite)	
Erdvė, skatinanti dalintis, kurti	
Knygų namelis	
Žaidimų kampelis	
Biblioteka	
Kita (įrašykite)	

Stalai stumdomi pagal poreikį, klasėje stovi metalinės spintos su mokinių priemonėmis. Lentynose sudėtos mokinių priemonės (A3 formato popieriaus lapai) saugomi vardiniuose aplankaluose.







Mokykla „Lyceum of Makrochori“, Makrochori, Graikija

Mokyklos erdvės pavadinimas	
Bendra mokyklos erdvė	+
Mokomoji klasė	
Pagalbos mokiniui specialisto kabinetas	
Lauko klasė	
Biblioteka, skaitykla	
Valgykla	
Salė (įrašykite kam skirta)	
Kita (įrašykite)	
Kam gali būti skirta ši erdvė mokykloje	
Pamokoms	+
Popamokinei veiklai	+
Individualiam darbui	
Darbui poroje	
Darbui grupėje	
Mokymuisi savarankiškai	
Nusiraminimui	
Susikaupimui	
Poilsiui	
Kita (įrašykite)	
Erdvę galima transformuoti pagal poreikį	
Baldai lengvi, mobilūs	
Baldai maži, moduliniai	
Erdvę galima padalinti į atskiras erdves	
Kita (įrašykite)	
Erdvė, skirta biologinės įvairovės apsaugai	
Inkilai	
Vabzdžių viešbutis	
Daržovių sodas	
Mokomasis sodas	
Kita (įrašykite)	
Erdvė, skatinanti dalintis, kurti	
Knygų namelis	
Žaidimų kampelis	
Biblioteka	
Kita (įrašykite)	

Erdvė parodos ekspozicijai koridoriuje



Mokykla „Instituto d'Istruzione Superiore A. Lombardi", Airola, Italija

Gamtos mokslų amfiteatrinė auditorija

Mokyklos erdvės pavadinimas	
Bendra mokyklos erdvė	
Mokomoji klasė	+
Pagalbos mokiniui specialisto kabinetas	
Lauko klasė	
Biblioteka, skaitykla	
Valgykla	
Salė - sporto	
Kita (įrašykite)	
Kam gali būti skirta ši erdvė mokykloje	
Pamokoms	+
Popamokinei veiklai	+
Individualiam darbui	+
Darbui poroje	+
Darbui grupėje	+
Mokymuisi savarankiškai	
Nusiraminimui	
Susikaupimui	
Poilsiui	
Kita (įrašykite)	
Erdvę galima transformuoti pagal poreikį	
Baldai lengvi, mobilūs	
Baldai maži, moduliniai	
Erdvę galima padalinti į atskiras erdves	
Kita (įrašykite)	
Erdvė, skirta biologinės įvairovės apsaugai	
Inkilai	
Vabzdžių viešbutis	
Daržovių sodas	
Mokomasis sodas	
Kita (įrašykite)	
Erdvė, skatinanti dalintis, kurti	
Knygų namelis	
Žaidimų kampelis	
Biblioteka	
Kita (įrašykite)	



Mokykla „Marino Community Special School”, Bray, Airija

Mokyklos erdvės pavadinimas	
Bendra mokyklos erdvė	
Mokomoji klasė	+
Pagalbos mokiniui specialisto kabinetas	
Lauko klasė	
Biblioteka, skaitykla	
Valgykla	
Salė	
Kita - nusiraminimo erdvė klasėje	
Kam gali būti skirta ši erdvė mokykloje	
Pamokoms	+
Popamokinei veiklai	+
Individualiam darbui	
Darbui poroje	
Darbui grupėje	
Mokymuisi savarankiškai	
Nusiraminimui	+
Susikaupimui	
Poilsiui	+
Kita (įrašykite)	
Erdvę galima transformuoti pagal poreikį	
Baldai lengvi, mobilūs	
Baldai maži, moduliniai	
Erdvę galima padalinti į atskiras erdves	
Kita (įrašykite)	
Erdvė, skirta biologinės įvairovės apsaugai	
Inkilai	
Vabzdžių viešbutis	
Daržovių sodas	
Mokomasis sodas	
Kita (įrašykite)	
Erdvė, skatinanti dalintis, kurti	
Knygų namelis	
Žaidimų kampelis	
Biblioteka	
Kita (įrašykite)	

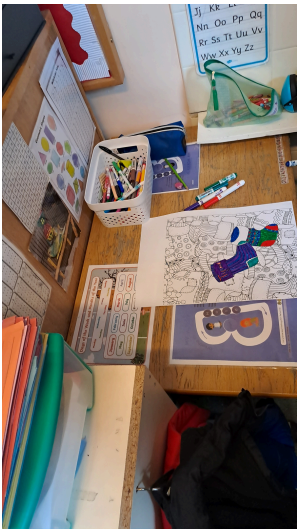




Mokykla „Marino Community Special School”, Bray, Airija

Individuali darbo vieta specialiųjų poreikių turinčiam mokiniui

Mokyklos erdvės pavadinimas	
Bendra mokyklos erdvė	
Mokomoji klasė	+
Pagalbos mokiniui specialisto kabinetas	
Lauko klasė	
Biblioteka, skaitykla	
Valgykla	
Sporto salė pritaikoma dideliems renginiams arba sumažinama edukacijoms	
Kita (įrašykite)	
Kam gali būti skirta ši erdvė mokykloje	
Pamokoms	+
Popamokinei veiklai	+
Individualiam darbui	+
Darbui poroje	
Darbui grupėje	
Mokymuisi savarankiškai	+
Nusiraminimui	+
Susikaupimui	+
Poilsiui	
Kita (įrašykite)	
Erdvę galima transformuoti pagal poreikį	
Baldai lengvi, mobilūs	+
Baldai maži, moduliniai	
Erdvę galima padalinti į atskiras erdves	+
Kita (įrašykite)	
Erdvė, skirta biologinės įvairovės apsaugai	
Inkilai	
Vabzdžių viešbutis	
Daržovių sodas	
Mokomasis sodas	
Kita (įrašykite)	
Erdvė, skatinanti dalintis, kurti	
Knygų namelis	
Žaidimų kampelis	
Biblioteka	
Kita (įrašykite)	







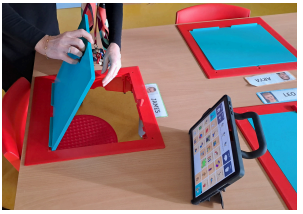
Mokykla „Marino Community Special School”, Bray, Airija

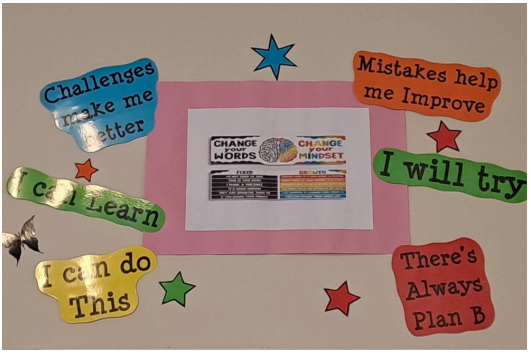
Mokyklos erdvės pavadinimas	
Bendra mokyklos erdvė	
Mokomoji klasė	+
Pagalbos mokiniui specialisto kabinetas	
Lauko klasė	
Biblioteka, skaitykla	
Valgykla	
Salė	
Kita	
Kam gali būti skirta ši erdvė mokykloje	
Pamokoms	+
Popamokinei veiklai	+
Individualiam darbui	+
Darbui poroje	
Darbui grupėje	
Mokymuisi savarankiškai	
Nusiraminimui	
Susikaupimui	
Poilsiui	
Kita (įrašykite)	
Erdvę galima transformuoti pagal poreikį	
Baldai lengvi, mobilūs	
Baldai maži, moduliniai	
Erdvę galima padalinti į atskiras erdves	+
Kita (įrašykite)	
Erdvė, skirta biologinės įvairovės apsaugai	
Inkilai	
Vabzdžių viešbutis	
Daržovių sodas	
Mokomasis sodas	
Kita (įrašykite)	
Erdvė, skatinanti dalintis, kurti	
Knygų namelis	
Žaidimų kampelis	
Biblioteka	
Kita (įrašykite)	





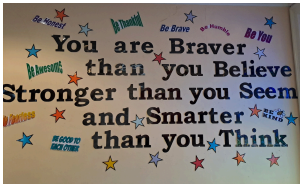






Mokykla „Benincasa Special School", Dublinas, Airija

Mokyklos erdvės pavadinimas	
Bendra mokyklos erdvė	
Mokomoji klasė	+
Pagalbos mokiniui specialisto kabinetas	
Lauko klasė	
Biblioteka, skaitykla	
Valgykla	
Salė	
Kita	
Kam gali būti skirta ši erdvė mokykloje	
Pamokoms	
Popamokinei veiklai	
Individualiam darbui	
Darbui poroje	
Darbui grupėje	
Mokymuisi savarankiškai	
Nusiraminimui	
Susikaupimui	
Poilsiui	
Kita (įrašykite)	
Erdvę galima transformuoti pagal poreikį	
Baldai lengvi, mobilūs	
Baldai maži, moduliniai	
Erdvę galima padalinti į atskiras erdves	
Kita (įrašykite)	
Erdvė, skirta biologinės įvairovės apsaugai	
Inkilai	
Vabzdžių viešbutis	
Daržovių sodas	
Mokomasis sodas	
Kita (įrašykite)	
Erdvė, skatinanti dalintis, kurti	
Knygų namelis	
Žaidimų kampelis	
Biblioteka	
Kita (įrašykite)	

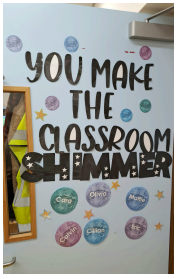


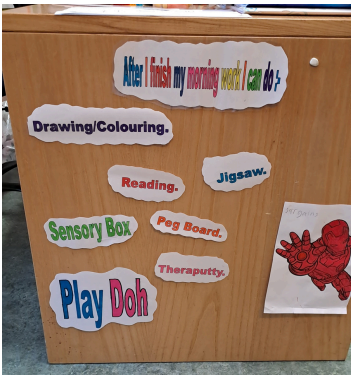












Mokykla „Benincasa Special School", Dublinas, Airija

Mokyklos erdvės pavadinimas	
Bendra mokyklos erdvė	
Mokomoji klasė	+
Pagalbos mokiniui specialisto kabinetas	
Lauko klasė	
Biblioteka, skaitykla	
Valgykla	
Salė	
Kita	
Kam gali būti skirta ši erdvė mokykloje	
Pamokoms	+
Popamokinei veiklai	
Individualiam darbui	
Darbui poroje	
Darbui grupėje	
Mokymuisi savarankiškai	
Nusiraminimui	+
Susikaupimui	
Poilsiui	+
Kita (įrašykite)	
Erdvę galima transformuoti pagal poreikį	
Baldai lengvi, mobilūs	
Baldai maži, moduliniai	
Erdvę galima padalinti į atskiras erdves	
Kita (įrašykite)	
Erdvė, skirta biologinės įvairovės apsaugai	
Inkilai	
Vabzdžių viešbutis	
Daržovių sodas	
Mokomasis sodas	
Kita (įrašykite)	
Erdvė, skatinanti dalintis, kurti	
Knygų namelis	
Žaidimų kampelis	
Biblioteka	
Kita (įrašykite)	

Atlikęs skirtas užduotis mokinys gali rinktis jam patinkančią veiklą kaip prizą.



Šie žaislai taip pat tinka nusiraminimui.





Mokykla „Benincasa Special School”, Dublinas, Airija

Mokyklos erdvės pavadinimas	
Bendra mokyklos erdvė	
Mokomoji klasė	+
Pagalbos mokiniui specialisto kabinetas	
Lauko klasė	
Biblioteka, skaitykla	
Valgykla	
Salė	
Kita	
Kam gali būti skirta ši erdvė mokykloje	
Pamokoms	+
Popamokinei veiklai	
Individualiam darbui	
Darbui poroje	
Darbui grupėje	
Mokymuisi savarankiškai	
Nusiraminimui	+
Susikaupimui	
Poilsiui	
Kita (įrašykite)	
Erdvę galima transformuoti pagal poreikį	
Baldai lengvi, mobilūs	
Baldai maži, moduliniai	
Erdvę galima padalinti į atskiras erdves	
Kita (įrašykite)	
Erdvė, skirta biologinės įvairovės apsaugai	
Inkilai	
Vabzdžių viešbutis	
Daržovių sodas	
Mokomasis sodas	
Kita (įrašykite)	
Erdvė, skatinanti dalintis, kurti	
Knygų namelis	
Žaidimų kampelis	
Biblioteka	
Kita (įrašykite)	

Ant kėdutės kojų uždėta tampri guma, kurią, kilus poreikiui, mokinys su kojomis “spardo”, taip nusiramindamas, išreikšdamas pyktį, nerimą ir pan.



Mokykla „Instituto d'Istruzione Superiore A. Lombardi", Airola Italija

Mokyklos erdvės pavadinimas	
Bendra mokyklos erdvė	+
Mokomoji klasė	
Pagalbos mokiniui specialisto kabinetas	
Lauko klasė	
Biblioteka, skaitykla	
Valgykla	
Salė	
Kita - Koridorius	
Kam gali būti skirta ši erdvė mokykloje	
Pamokoms	
Popamokinei veiklai	
Individualiam darbui	+
Darbui poroje	
Darbui grupėje	
Mokymuisi savarankiškai	
Nusiraminimui	
Susikaupimui	
Poilsiui	
Kita - Mokomųjų priemonių laikymui. Sukaupta ir patalpinta mokomųjų dalykų medžiaga	
Erdvę galima transformuoti pagal poreikį	
Baldai lengvi, mobilūs	
Baldai maži, moduliniai	
Erdvę galima padalinti į atskiras erdves	
Kita (įrašykite)	
Erdvė, skirta biologinės įvairovės apsaugai	
Inkilai	
Vabzdžių viešbutis	
Daržovių sodas	
Mokomasis sodas	
Kita (įrašykite)	
Erdvė, skatinanti dalintis, kurti	
Knygų namelis	
Žaidimų kampelis	
Biblioteka	
Kita (įrašykite)	



Mokykla „Herbert Masingu Kool”
Tartu, Estija

Individuali darbo vieta autizmo spektrą turintiems vaikams

Mokyklos erdvės pavadinimas	
Bendra mokyklos erdvė	
Mokomoji klasė	+
Pagalbos mokiniui specialisto kabinetas	
Lauko klasė	
Biblioteka, skaitykla	
Valgykla	
Salė	
Kita (įrašykite)	
Kam gali būti skirta ši erdvė mokykloje	
Pamokoms	+
Popamokinei veiklai	
Individualiam darbui	+
Darbui poroje	
Darbui grupėje	
Mokymuisi savarankiškai	
Nusiraminimui	
Susikaupimui	+
Poilsiui	
Erdvės įrengtos kiekvienam mokiniui klasėje tarp dviejų lentynų (spintų). Gali būti atskirtos širmomis.	+
Erdvę galima transformuoti pagal poreikį	
Baldai lengvi, mobilūs	+
Baldai maži, moduliniai	
Erdvę galima padalinti į atskiras erdves	+
Kita (įrašykite)	
Erdvė, skirta biologinės įvairovės apsaugai	
Inkilai	
Vabzdžių viešbutis	
Daržovių sodas	
Mokomasis sodas	
Kita (įrašykite)	
Erdvė, skatinanti dalintis, kurti	
Knygų namelis	
Žaidimų kampelis	
Biblioteka	
Kita (įrašykite)	



Mokykla „Herbert Masingu Kool” Tartu, Estija

Individuali darbo vieta autizmo spektrą turintiems vaikams

Mokyklos erdvės pavadinimas	
Bendra mokyklos erdvė	
Mokomoji klasė	
Pagalbos mokiniui specialisto kabinetas	+
Lauko klasė	
Biblioteka, skaitykla	
Valgykla	
Salė	
Kita (įrašykite)	
Kam gali būti skirta ši erdvė mokykloje	
Pamokoms	+
Popamokinei veiklai	
Individualiam darbui	+
Darbui poroje	+
Darbui grupėje	+
Mokymuisi savarankiškai	+
Nusiraminimui	+
Susikaupimui	+
Poilsiui	+
Kita (įrašykite)	
Erdvę galima transformuoti pagal poreikį	
Baldai lengvi, mobilūs	+
Baldai maži, moduliniai	+
Erdvę galima padalinti į atskiras erdves	
Kita (įrašykite)	
Erdvė, skirta biologinės įvairovės apsaugai	
Inkilai	
Vabzdžių viešbutis	
Daržovių sodas	
Mokomasis sodas	
Kita (įrašykite)	
Erdvė, skatinanti dalintis, kurti	
Knygų namelis	+
Žaidimų kampelis	
Biblioteka	
Kita (įrašykite)	



Dublinas, Airija

Mokyklos erdvės pavadinimas	
Bendra mokyklos erdvė	+
Mokomoji klasė	
Pagalbos mokiniui specialisto kabinetas	
Lauko klasė	
Biblioteka, skaitykla	
Valgykla	
Salė	
Kita (įrašykite)	
Kam gali būti skirta ši erdvė mokykloje	
Pamokoms	
Popamokinei veiklai	
Individualiam darbui	
Darbui poroje	
Darbui grupėje	
Mokymuisi savarankiškai	
Nusiraminimui	
Susikaupimui	
Poilsiui	
Kita (įrašykite)	
Erdvę galima transformuoti pagal poreikį	
Baldai lengvi, mobilūs	
Baldai maži, moduliniai	
Erdvę galima padalinti į atskiras erdves	
Kita (įrašykite)	
Erdvė, skirta biologinės įvairovės apsaugai	
Inkilai	
Vabzdžių viešbutis	
Daržovių sodas	
Mokomasis sodas	
Kita (įrašykite)	
Erdvė, skatinanti dalintis, kurti	
Knygų namelis	
Žaidimų kampelis	
Biblioteka	
Kita (įrašykite)	

Mokiniai vykdydami projektinę veiklą ir padedami mokytojų parengia mokyklos logotipą iš gamtos resursų - akmenukų.



Dublinas, Airija

Mokyklos erdvės pavadinimas	
Bendra mokyklos erdvė	
Mokomoji klasė	
Pagalbos mokiniui specialisto kabinetas	
Lauko klasė	
Biblioteka, skaitykla	
Valgykla	+
Salė	
Kita (įrašykite)	
Kam gali būti skirta ši erdvė mokykloje	
Pamokoms	
Popamokinei veiklai	
Individualiam darbui	
Darbui poroje	
Darbui grupėje	
Mokymuisi savarankiškai	
Nusiraminimui	
Susikaupimui	
Poilsiui	
Kita (įrašykite)	
Erdvę galima transformuoti pagal poreikį	
Baldai lengvi, mobilūs	
Baldai maži, moduliniai	
Erdvę galima padalinti į atskiras erdves	
Kita (įrašykite)	
Erdvė, skirta biologinės įvairovės apsaugai	
Inkilai	
Vabzdžių viešbutis	
Daržovių sodas	
Mokomasis sodas	
Kita (įrašykite)	
Erdvė, skatinanti dalintis, kurti	
Knygų namelis	
Žaidimų kampelis	
Biblioteka	
Kita (įrašykite)	

Savaitinis vizualinis meniu centro valgykloje

Reikalingos fotografijos su maistu:
pusryčių, pietų, pavakarių ir vakarienės. Kiekvieną savaitės dieną mokinys mato vaizdinę priemonę, kokia bus jo pusryčių, pietų, pavakarių ar vakarienės lėkštė.

ŠIAULIŲ SANTAKOS UGDYMO CENTRAS

Šiaulių „Santakos” ugdymo centras

Kontaktai

www.santakos.lt

rastine@santakos.lt

(8 41) 52 46 12, (+370 656) 8 57 81

K. Kalinausko g. 17, Šiauliai

Finansuoja Europos Sąjunga