

EDUKACINĖ PROGRAMA

„Apie meškiukus“

1. Programos anotacija (aktualumas, reikalingumas)

Žaislas - daiktas, naudojamas žaidimui, dažniausiai skirtas pramogai. Kartu tai ir priemonė, galinti turėti kitokių paskirčių - parengti vaikus suaugusiųjų gyvenimui, juos mokyti, lavinti, ugdyti, priemonė, turinti išskirtinę, turtingą ir tokią pat ilgą istoriją, kaip žmogaus. Edukacinė programa „Apie meškiukus“ skirta priešmokyklinio, jaunesnio ir vidutinio mokyklinio amžiaus vaikams bei suaugusiems, savo veikla susijusiems su vaikų auklėjimu, ugdymu bei mokymu. Ji supažindina programos dalyvius su žaislų (pliušinių meškiukų) istorija, vieta ir reikšme vaiko gyvenime; pristato įdomią faktografinę ir kolekcinę medžiagą. Susipažinę su programos edukacine medžiaga, dalyviai patys išbando savo jėgas kūrybiniame procese, turi galimybę lavinti savo meninius gebėjimus, vaizduotę, kalbinius įgūdžius, praturtina savo žodyną ir žinių bagažą. Profesionaliai lietuvių kalba įgarsinta animacija lavina vaikų meninį skonį, ugdo teigiamas charakterio savybes. Judrieji žaidimai skatina vaikus laisvalaikį praleisti gamtoje, gryname ore, bendraujant su savo bendraamžiais, lavinti tam reikalingus fizinius, kūrybinius, emocinius gebėjimus.

2. Programos tikslas

Meninių užsiėmimų, žaislų, žaidimų, pažintinės medžiagos pagalba ugdyti vaiko asmenybę, kūrybinius ir fizinius gebėjimus, norą daugiau sužinoti; skatinti vaikus mąstyti, kurti, reikšti savo mintis ir jausmus, išmokti rišliai pasakoti, skaityti knygas.

3. Programos uždaviniai

1. Pasinaudojant įvairiais šaltiniais (rašytiniais, vaizduojamaisiais, video, esančiais virtualioje erdvėje), supažindinti tikslinę auditoriją su pliušinių meškiukų istorija – atsiradimu, gamyba, paplitimu pasaulyje, kolekcionavimu; įdomiais faktais iš meškų gyvenimo gamtoje ir kt. Pristatyti su tema susijusius populiariausius žodinius ir vaizdinius kūrinius.
2. Skatinti ikimokyklinio ir jaunesnio mokyklinio amžiaus vaikus daugiau skaityti, raiškiai pasakoti, taisyklingai reikšti savo mintis žodžiu, plėsti žodyną.
3. Ugdyti teigiamus jausmus ir emocijas: švelnumą, prisirišimą, draugiškumą, altruizmą.
4. Skatinti laisvalaikį su judriaisiais, komandiniais žaidimais, lavinančiais vaikų fizinį aktyvumą, vikrumą, išvermę, teigiamas emocijas, kūrybiškumą, gebėjimą įveikti kliūtis, bendradarbiauti ir būti draugiškiems.

4. Programos turinys (įgyvendinimo nuoseklumas: etapai arba temos, užsiėmimų pobūdis (teorija/praktika/kūrybinės užduotys) ir trukmė

1 etapas: Edukacinis pasakojimas tema „Apie meškiukus“ – trumpa pažintis su žaislų atsiradimo istorija, daugiau dėmesio ir laiko skiriant pliušiniams meškiukams. Skaidrių pagalba pasakojama apie pliušinio meškučio sukūrimo aplinkybes, pirmųjų meškučių gamybos ypatumus, medžiagas, formą, paplitimą pasaulyje, meškiuko kaip motyvo, vardo, papuošalo panaudojimą buityje, mene, meškų gyvenimo gamtoje įdomybėmis. Supažindinama su kolekcinėmis meškiukų įvairove. Tuo pačiu metu su vaikais vedamas pokalbis apie jų turimus meškiukus, skatinant juos kalbėti, pasakoti savųjų žaislų atsiradimo istorijas, ką su jais veikia, kokius žaidimus žaidžia, kokius jausmus jiems sukelia pliušiniai meškiukai ir t.t. (skaidrių demonstracija, komentarai, pokalbis). Trukmė – 10/15 min.

- 2 etapas: Animacinio filmuko „Mikė Pūkuotukas ir...“ peržiūra (vienas iš trijų). Trukmė – 10/20 min. priklausomai nuo pasirinkto įrašo peržiūros.
- 3 etapas: Kūrybinis užsiėmimas „pasidaryk savo meškiuką“: vaikai, naudodamiesi turimomis priemonėmis, atlieka kūrybinę užduotį (pasirinktinai - pakabinamas meškiukas, erdvinis atvirukas su meškiuku, lankstinys iš popieriaus). Trukmė – 25/30 min.
- 4 etapas: Meškų žaidimai: judrieji lietuvių bei kitų pasaulio tautų žaidimai su pliušiniais meškiukais, naudojamais vietoje reikalingo žaidimų reikmens; žaidimai, pamėgdžiojantys meškų elgseną, judesius, gyvenimo ypatumus. Trukmė – 30/45 min.*
- * Programos dalyviai gali rinktis kūrybinį užsiėmimą arba judriuosius žaidimus, arba abu variantus, priklausomai nuo skiriamo laiko ir turimos erdvės (žaidimams tinka salė, kita didesnė patalpa, lauko aikštelė). Vidutinė programos trukmė – 1,5 val.

5. Renginio vieta, data ir laikas

Renginio vietą ir laiką pasirenka programos dalyviai, suderinę su programos rengėju. Renginys gali vykti mokyklose, bibliotekose, vaikų dienos centruose, Žadeikių B. Brazdžionio edukaciniame centre, t.y. ten, kur yra sąlygos naudoti multimediją, pasirinktinai atlikti meninę užduotį ar žaisti judriuosius žaidimus.

6. Programai vykdyti naudojama mokomoji medžiaga ir techninės priemonės:

6.1 Mokomoji medžiaga

Eil. Nr.	Temos	Mokomosios medžiagos pavadinimas	Mokomosios medžiagos apimtis
1.	Pažintinis pasakojimas „Apie meškiukus“	Skaidrės, skaidrių komentarai.	32 skaidrės, 7 lapai
2.	Meškiukas animacijoje	Animaciniai filmukai: „Mikė Pūkuotukas ir įtartinos bitės“ „Mikė Pūkuotukas eina į svečius“ „Mikė Pūkuotukas ir rūpesčių diena“	Įrašas (9,54 min.) Įrašas (9,54 min.) Įrašas (19,28 min.)
3.	Užsiėmimas „Pasidaryk meškiuką pats“	Darbelių pavyzdžiai	3 vnt.
4.	Meškų žaidimai	Judriųjų žaidimų aprašymai	3 lapai

6.2 Techninės priemonės

Multimedija, spalvoti pieštukai, rašikliai, flomasteriai, spalvotas popierius, klijai, stori siūlai ar tekstilės juostelės, vilna, žirklys.

6.3. Reikalingos priemonės (nurodyti, kokias priemones dalyvis turi atsinešti)

Dalyviai atsineša žirkles, spalvoto popieriaus, spalvotų pieštukų, rašiklių, flomasterių, klijų, storų siūlų arba tekstilės juostelių, vilnos. Dalį priemonių pateikia ir programos vedėjas, todėl užsakant programą, tariamasi ir dėl konkrečių priemonių atsinešimo, kurios priklauso nuo to, kokį užsiėmimą programos dalyviai pasirenka.

7. Programai rengti naudotos literatūros ir kitų informacinių šaltinių sąrašas

1. Didžioji spalvota žaidimų knyga / Regina Grabbet.- Vilnius, 2000.
2. Erdvės puošybos dekoratyviniai akcentai: [kad būtų jaukiau]/ D. Misiūnienė, A. Širiakovienė.
3. Kai mes buvome maži / A. A. Milne.- Vilnius, 2005.
4. Kas peš, kas raus: [žaidimai]/ I. Butautienė.- Vilnius, 2010.
5. Laimiukas: literatūrinis žurnalas vaikams.
6. Lankstiniai: darbeliai mažiems pirštukams / Miyuki Lacza.- Vilnius, 2011.
7. Lietuvių sportiniai žaidimai/ J. Kudirka.- Vilnius, 1993.
8. Meškiukas Rudnosiukas/ Vytė Nemunėlis.- Vilnius, 2005.
9. Mikė Pūkuotukas eina į svečius. DVD įrašas.
10. Mikė Pūkuotukas ir įtartinos bitės. DVD įrašas.
11. Mikė Pūkuotukas ir rūpesčių diena. DVD įrašas.
12. Palenktyniaukime: Estafetės I-IV klasių moksleiviams/ P. Ivanovas.- Šiauliai, 2000.
13. Pūkuotuko pasaulis/ A. A. Milne.- Vilnius, 1998.
14. Pūkuotuko išmintis: Protingo Labai Mažo Protelio Meškiuko Mintys.- Vilnius, 2008.
15. Šventinės nuotaikos/ O. Juospaitienė.- Panevėžys, 2004.
16. TIPU TAPU. Literatūrinis-meninis žurnalas ikimokyklinio ir jaunesnio mokyklinio amžiaus vaikams.
17. Tradiciniai žaidimai/ N. Grinevičienė, R. Jarovaitienė.- Kaunas, 1997.
18. Vaikų žaidimai.- Kaunas, 1992.
19. Vakaro žvaigždėlė: [kad vaikai dori užaugtų]/ žurnalas vaikams.
20. Lt.wikipedia.org/wiki/Žaislas
21. En.wikipedia.org/.../Margarete_Steiff...
22. En.wikipedia.org/wiki/teddybear...
23. masterbearcrafters.ning.com/
24. www.arzinai.lt
25. www.balsas.lt
26. www.bearpile.com/
27. www.delfi.lt
28. www.l.rytas.lt
29. www.steiffteddybears.
30. www.supermamuklubas.lt
31. www.teddybearcottage.com.
32. www.theteddybearmuseum.com.
33. www.vaje-atelje.blogspot.com/
34. www.zaislumuziejus.lt

8. Dalyviai: priešmokyklinio amžiaus vaikai, I-V klasių mokiniai, pedagogai, auklėtojai, tėvai, kiti suaugusieji, susiję su vaikų mokymu ir auklėjimu.

8.1 Programos dalyvių tikslinės grupės	(Pažymėti X)
Ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikai	X
1-IV klasių mokiniai	X
V-VIII klasių mokiniai	
IX-X klasių mokiniai	
IX-XII klasių mokiniai	

Kiti (nurodyti) pedagogai, tėvai, auklėtojai.

X

Edukacinės programos vaizdinės medžiagos pavyzdžiai:

