

Utenos r. Sudeikių daugiafunkcis centras

MELDO IR KRIAUKLĖS PASAKA. Darželis kaime

Atradimų blyksnis: Saugiai žaisdami prie ežero, vaikai įsitrauks į pasakos „Meldo ir kriauklės pasakos“ kūrimą, susipažins su meldo ir kriauklės išskirtinėmis savybėmis.

Laikas – pavasaris, vasara, rudenį.

Trukmė 2–3 valandos. **Vieta** – Alaušo pakrantė.

Tyrinėjimų laukas (uždaviniai)

- ✓ Ką pasakoja Alaušo ežeras?
- ✓ Kas jame gyvena?
- ✓ Ką galima sukurti iš meldo ir kriauklių?
- ✓ Ar mokame saugiai elgti prie vandens?
- ✓ Kokios paslaptys glūdi vandenyje ir pakrantėje?



Gebėjimų vaivorykštė (pasiekimai)

Sakytinė kalba

4 žingsnis. Klausysis sekamos pasakos, trumpai atkartos ją, pridėdamas savo žodžių, palydėdamas gestais ir mimika.

5 žingsnis. Klausysis pasakos, kurs įvairias situacijas, inscenizuoja.

6 žingsnis. Supras pasakos turinį, vaizdžiai perpasakos įvykius, supras perkeltinę žodžių prasmę.

Aplinkos pažinimas

4 žingsnis. Pastebės ir nusakys aiškiai pastebimus gyvosios ir negyvosios gamtos požymius.

5 žingsnis. Samprotaus apie meldo ir kriauklės skirtumus.

6 žingsnis. Samprotaus apie ryšį tarp meldo ir kriauklės.

Tyrinėjimas

4 žingsnis. Atpažins ir įvardins meldą ir kriauklę, veiklai pasirinks reikalingus daiktus ir medžiagas.

5 žingsnis. Išskirs akivaizdžius meldo ir kriauklės bruožus, kalbėdamas susies pastebėjimus.

6 žingsnis. Noriai atliks paprastus bandymus, tyrinės meldo ir kriauklės savitus požymius.

Kūrybiškumas

4 žingsnis. Pasitelks vaizduotę ir sugalvos įdomių idėjų.

5 žingsnis. Išradingai, neįprastai naudos įvairias medžiagas, siūlys kelis idėjų variantus.

6 žingsnis. Ieškos naujų idėjų, neįprastų medžiagų, atlikimo variantų, sieks savito rezultato.

Tyrinėtojai (dalyviai)

3 - 6 metų vaikai.

Gamtos skrynia (kontekstas, priemonės)

Ežeras, tiltas, Vandens siena, mikroskopas, didinamieji stiklai, guminiai botai, guminės pirštinės, vaikiški kibirėliai, vaikiški kastuvėliai, samteliai, meldai, kriauklės, siūlai.

Bendrakeiviai (partneriai)

Mokytojo, dirbančio pagal ikimokyklinio ugdymo programą padėjėjas.



Pažinimo kopėtėlės (detalus veiklos aprašymas)

1. Susitiks su Didžiąja kriaukle, išgirs jos pasaką, padės sekti ir kurti pasakos tęsinį.
2. Keliaus į Meldų ir Kriauklės namus, susipažins su tų namų šeiminkais: skaičiuos kriaukles, matuos ir lygins kriauklių dydį, meldų aukštį, ilgį, tyrinės meldų kvapą, šaknis, stiebus ir ežero dugną, kur auga meldai.
3. Žais judrų žaidimą „Sraigytės, Kriauklytės“, rinks Meldų karalių ir Kriauklę karalienę.
4. Meldų ir kriauklių dirbtuvėse vaikai kurs kilimėlius, paukščius ir rengs parodą gamtoje.
5. Žaidimas „Žuvys ir tinklas“ atskleis vandens ir pakrantės paslaptis.



Sėkmės ženklai (vertinimas)

Sakytinė kalba

4 žingsnis. Klauso sekamos pasakos.

5 žingsnis. Kuria inscenizavimą.

6 žingsnis. Supranta pasakos turinį, vaizdžiai perpasakos įvykius, supranta perkeltinę žodžių prasmę.

Aplinkos pažinimas

4 žingsnis. Pastebi ir nusako 1–2 aiškiai pastebimus gyvosios ir negyvosios gamtos požymius.

5 žingsnis. Įvardina vieną ar du meldo ir kriauklės skirtumus.

6 žingsnis. Pasako bent vieną bendrą kriauklės ir meldo bruožą.

Tyrinėjimas

4 žingsnis. Žino kur galima rasti kriauklių ir meldų. Prisirenka jų.

5 žingsnis. Tyrinėjimo metu įvardina 2-3 jų požymius.

6 žingsnis. Noriai atlieka paprastus bandymus, tyrinėja meldo ir kriauklės savitus požymius.

Kūrybiškumas

4 žingsnis. Pasitelkia vaizduotę ir sugalvoja įdomių idėjų.

5 žingsnis. Iš meldo padaro paukštį arba kilimėlį.

6 žingsnis. Ieško naujų idėjų, neįprastų medžiagų, atlikimo variantų, siekia savito rezultato.

Galimi nepasisekimo ženklai

1. Vaikas gali turėti bendravimo su kitais vaikais sunkumų. Asistentas su vaiku dalyvaus veiklose, kartu atliks tyrinėjimus.
2. Vaikas gali sušlapti rūbus. Informuoti tėvus apie veiklas, įdėti rūbus persirengimui. Asistentas padeda vaikui persirengti.

Naudingos nuorodos, literatūra

Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašas. (Švietimo ir mokslo ministerija 2014)

Tyrinėtojų perliukai (refleksija)





DIDŽIOSIOS KRIAUKLĖS PASAKA

Kriauklė pasisveikina su vaikais ir pradeda savo pasakojimą

Sraigė atkeliavo iš didžiulio vandenyno, norėdama surasti savo mažąsias giminaites ežero kriaukles ir labai gerus bičiulius meldus. Bet, kad galėtų juos rasti, ji su vaikais turi leistis į nuotykių žygį Alaušo ežero pakrante. Vaikai keliauja ežero pakrante ir kalbina rastus akmenukus, medžio šakeles, krūmų šakeles, vandenyje plaukiojančias medžių šakeles, augančius augalus, klausdami kur galima surasti meldus ir kriaukles. Vaikai kuria klausimus ir atsakymus, spėliones, kol pasiekia Meldų ir Kriauklių karalystės vartus. Vaikai įdėmiai klausosi Didžiosios kriauklės perspėjimo apie prie vandens ir vandenyje tykančius pavijus, sužino kaip jų išvengti. Tik tada atrakinami Meldų ir Kriauklių karalystės vartai ir vaikai pakviečiami į jų namus.

Žaidimas „SRAIGYTĖS IR KRIAUKLYTĖS“

Auklėtoja paprašo vaikų sustoti į ratelį, supažindina su žaidimo eiga ir pasiūlo vaikams būti mažomis Sraigytėmis. Tada ratelio viduryje padeda tokių kriauklių skaičių, kad būtų viena mažiau negu yra vaikų. Po komandos „Sraigytės“ vaikai juda rateliu. Išgirdę komandą Sraigytės už „Kriauklyčių“. Vaikai iš ratelio bėga prie Kriauklyčių ir stengiasi sučiupti po vieną Kriauklytę. Tas vaikas, kuriam nelieka Kriauklytės, iškrinta iš žaidimo. Tada vėl visi padeda Kriauklytes ir sustoja į ratą. Auklėtoja paima vieną Kriauklytę, kad jų skaičius liktų viena mažesnis nei vaikų skaičius. Žaidžiant Kriauklių skaičius vis mažėja ir žaidžiama tol, kol iš žaidimo iškrenta visi vaikai, o laimi tas, kuriam pavyko pačiupti paskutinę Kriauklę.

Žaidimas „ŽUVYS IR TINKLAS“

Auklėtoja nurodo teritoriją, kurioje vaikai galės bėgioti. Teritorija vadinasi ežeras. Tada išrenkamas vaikas, kuris pradės žaidimą būdamas „tinklu“, kiti vaikai bus žuvis. Po komandos „tinklas“ gaudo vaikus ir tą, kurį paliečia, paima už rankos ir jau abu susikabinę už rankų gaudo „žuvis“. Tie vaikai, kuriuos paliečia, prisijungia prie „tinklo“, susikimba rankomis ir gaudo „žuvis“. Žaidimas tęsiasi tol, kol lieka viena nepagauta „žuvis“, ji yra laimėtoja.