

## Utenos r. Sudeikių daugiafunkcis centras

### SENOSIOS PELKĖS PASLAPTYS. Darželis kaime.

**Atradimų blyksnis:** pelkės vedlys vaikus pakvies paviešėti jo šalyje – pelkėje, supažindins su pelkės gyvūnija ir augalija, padės ieškoti Varlių namo, kartu žais, kurs, klausysis gamtos garsų.

**Laikas** – pavasaris, vasara, rudenio.

**Trukmė** 2–3 valandos. **Vieta** – centro poilsiovietė.

#### Tyrinėjimų laukas (uždaviniai)

- ✓ Kas yra pelkė?
- ✓ Kokie augalai auga pelkėje?
- ✓ Kokius gyvūnus galima pamatyti pelkėje?
- ✓ Kur slepiasi „varlių namas“?
- ✓ Ką atskleidžia pelkės laboratorija?

#### Tyrinėtojai (dalyviai)

3–6 m. vaikai.



#### Gamtos skrynia (kontekstas, priemonės)

Pelkė, ežeras, miško aikštelė, tyrinėtojų kepurės, botai, pirštinės, padidinimo stiklai, stikliniai vandens indai, vaikiški kastuvėliai ir kibirėliai, žali plastikiniai maišai, medžių kempinės, vandeniniai dažai, vatos tamponėliai, „Varlių namas“.

## Gebėjimų vaivorykštė (pasiekimai)

### Aplinkos pažinimas

4 žingsnis. Pastebės ir pasakys pelkei būdingus požymius, kuo ji skiriasi nuo šalia esančio ežero.

5 žingsnis. Palygins kuo skiriasi pelkė nuo kitų šalia esančių vandens telkinių (ežero, prūdo, upelio). Atpažins ir įvardins kelis pelkėje augančius augalus, gyvenančius gyvūnus, domėsis jais.

6 žingsnis. Pažins ir įvardins pelkę, pastebės aiškiai matomus skirtumus tarp pelkės ir tarp šalia esančios miško aikštelės, samprotaus, kodėl kai kurie gyvūnai ir augalai mėgsta gyventi ir augti pelkėje.

### Iniciatyvumas ir atkaklumas

4 žingsnis. Kviečiant, sudominant įsitrauks į pasiūlytą veiklą, vienas ir su draugų grupe ieškos paslėpto varlių namo, tyrinės pelkės vandenį ir dirvožemį, kurs iš kempinių, kai nesiseks lauks pagalbos.

5 žingsnis. Savarankiškai ir išradingai bandys įveikti kliūtis ieškant varlių namo, tyrinėjant pelkės vandenį ir dirvožemį, kuriant iš kempinių, kitos gamtinės medžiagos, kai nesiseka kreipiasi pagalbos.

6 žingsnis. Susidomėjęs galės ilgai tęsti pasiūlytą veiklą: tyrinėti pelkės vandenį, dirvožemį, augalus, ieškot pasislėpusio varlių namo, pats siūlys savo sugalvotą idėją kaip ir kur galima rasti varlių namą, kaip dar galima tyrinėti pelkę ir kt., įtrauks kitus vaikus.

### Tyrinėjimas

4 žingsnis. Žaidžiant tyrinės pelkės ir ežero vandenį, dirvožemį, pats pasirinks priemones.

5 žingsnis. Išskirs akivaizdžius pelkės (drumsto) ir ežero (skaidraus) vandens, šlapio, drėgno ir sauso dirvožemio skirtumus.

6 žingsnis. Noriai imsis veiklos, aktyviai tyrinės pelkės ir ežero vandenį, pelkės ir sausumos dirvožemį, samprotaus, lygins dirvožemius ir vandenį, džiaugsis savo rezultatais, ieškos naujų tyrinėjimo būdų.

### Kūrybiškumas

4 žingsnis. Pasitelks vaizduotę ir sugalvos naujų idėjų kuriant darbą iš kempinių.

5 žingsnis. Išradingai, neįprastai naudos gamtinę medžiagą rastą pelkėje, miško aikštelėje, siūlys kelis idėjų variantus darbui naudojant medžių kempines.

6 žingsnis. Savarankiškai ieškos naujų idėjų, neįprastos gamtinės medžiagos, atlikimo variantų, sieks savito rezultato kurdamas iš medžio kempinių.



### **Pažinimo kopėtelės (detalus veiklos aprašymas)**

- ✓ Vaikus pasitiks pelkės vedlys, išdalins pelkės bičiulių kepures ir pakvies keliauti po pelkės šalį.
- ✓ Vaikai pereis pelkės šalies vartus (rašta), stebės, atpažins pelkės augalus ir gyvūnus; pastebės tuos, kurių nepažįsta, nėra matę, klausinės jų pavadinimų; klausysis gamtos garsų; bandys pelkės klampumą (badys lazdele, mėtys akmenukus, bandys atsistoti viena koja).
- ✓ Ieškos pasislėpusio varlių namo (pelkėje padaryta speciali salelė ar kupstas su dekoratyviniu varlių nameliu), stebės, lygins rastas gyvas varles, jų dydį, spalvą, judėjimą, klausysis vedlio pasakojimo apie tai, kuo ir kada maitinasi varlės, svarstys kuo jos skiriasi nuo kitų gyvūnų ir t.t.
- ✓ Žais judrų žaidimą „Varlių lenktynės“.
- ✓ Keliaus į pelkės laboratoriją, tyrinės bei lygins ežero ir pelkės vandenį supiltus į skaidrius indus (nardins akmenukus ir pagaliukus, stebės skęsta ar ne, lygins drumstumą, nuosėdas, uostys kvapą). Tyrinės pelkės ir sausumos dirvožemį (spalvą, kvapą, klampumą, sudėtį), atras panašumus ir skirtumus, siūlys savo idėjas.
- ✓ Sukurs Kempinių dirbtuvėles: ieškos ant medžių augančių kempinių, rinks gamtinę medžiagą, kurs darbelius iš kempinių laisva tema (spalvins, dėlios, konstruos...), rengs darbų parodą gamtoje.

### **Sėkmės ženklai (vertinimas)**

#### **Aplinkos pažinimas**

4 žingsnis. Nusako pagrindinius pelkei būdingus bruožus.

5 žingsnis. Įvardina ir pažįsta bent du pelkės augalus.

6 žingsnis. Pastebi kelis pelkėje gyvenančius gyvūnus. Įvardina dvi, tris varlės gyvenimo savybes.

#### **Iniciatyvumas ir atkaklumas**

4 žingsnis. Noriai įsitraukia į pasiūlytą veiklą.

5 žingsnis. Savarankiškai įveikia kliūtis ieškant varlių namo, tyrinėja pelkės vandenį ir dirvožemį, kuria iš kempinių, kitos gamtinės medžiagos.

6 žingsnis. Siūlo idėjas, kur galėtų būti varlių namas.

#### **Tyrinėjimas**

4 žingsnis. Žaidžia, tyrinėja pelkės ir ežero vandenį, dirvožemį, pasirenka priemones.

5 žingsnis. Nusako bent dvi ežero ir pelkės vandens ar dirvožemio savybes.

6 žingsnis. Ieško naujų tyrinėjimo būdų.

#### **Kūrybiškumas**

4 žingsnis. Kuria darbą iš kempinių.

5 žingsnis. Naudoja kitą gamtinę medžiagą kūrybiniam darbui.

6 žingsnis. Kuria savitai.

### **Bendrakeiviai (partneriai)**

Mokytojos, dirbančios pagal ikimokyklinio ugdymo programą padėjėjas.



### **Galimi nepasisekimo ženklai**

1. Vaikas gali turėti bendravimo sunkumų. Asistentas su vaiku dalyvaus veiklose, kartu vykdyt tyrinėjimą.
2. Vaikas gali sušlapti ir išsipurvinti drabužius. Tėvus informuoti apie veiklas, įdėti rūbų persirengimui. Asistentas padeda vaikui persirengti.
3. Vaikas gali būti alergiškas vabzdžių įkandimams. Tėvus informuoti apie tai, kur vyks veiklos, įdėti purškalo, tepaliukų nuo vabzdžių įkandimo. Asistentas apipurškia vaiko drabužius ir drabužiais neapsaugotas kūno vietas.



### **Naudingos nuorodos, literatūra**

Zigmantas Gužinskas „Lietuvos gamta“  
(Alma littera, 2008)

### **Tyrinėtojų perliukai (refleksija)**

