

**ALYTAUS LIKIŠKĖLIŲ
PROGIMNAZIJA**

6a kl. mokinių Ugniaus Jonušo, Ugniaus Povilaičio, 7b
kl. mokinių Aro Balčiaus, Ugniaus Bubelio

PROJEKTINIS DARBAS
„Mano miestas / kaimas ateityje“
2021-2022 m. m.

Projekto vadovė :
Irma Karpiejiienė

I. Įvadinė dalis

Meilės gimtajam kraštui ugdymas prasideda nuo gimtojo miesto/kaimo pažinimo. Tokiu atveju verta pamokose naudoti stalo žaidimus. Vaikai žaisdami mokosi bendrauti: išklaudyti, nepertraukinėti, patarti. Be to, tai puiki galimybė geriau pažinti žaidimo dalyvius: išvelgti jų charakterio savybes, kaip žaidėjai reaguoja į laimėjimą ar pralaimėjimą. Šie žaidimai taip pat ugdo vaiko kantrybę. Žaidžiant stalo žaidimus, dažnai kantriai tenka laukti savo ėjimo eilės, nes prieš tai kiti žaidėjai turi atlikti savo manevrą. Be to, stalo žaidimai žaidžiami tikrai ilgai, todėl vaikai išmoksta ilgiau išlaikyti dėmesį.

Stalo žaidimai – puiki proto mankšta.

Jie ne tik skatina strategiškai mąstyti, bet ir lavina atmintį. Žinoma, tai priklauso nuo žaidimo tipo. Vieni labiau skatina kurti strategiją, perprasti konkurentus, kiti lavina atmintį, o dar kiti – kognityvinius gebėjimus. Nesvarbu, kokio tipo stalo žaidimas, tai vis tiek yra puiki proto mankšta.

Domino, *Monopolis*, *šашkės ir šachmatai* – visiems puikiai žinomi stalo žaidimai, kuriuos ne kartą teko žaisti kiekvienam. Šaltuoju metų laiku, kai pasaulį kausto pandemija, tenka ieškoti naujų pramogų ir alternatyvių laisvalaikio praleidimo būdų. Stalo žaidimai tikrai puiki pramoga ne tik dėl to, kad juos galima žaisti saugiai namuose, bet ir todėl, kad tai naudinga veikla. Jie ne tik skatina vaizduotę, ugdo kantrybę, lavina ar suteikia žinių, bet ir moko siekti tikslo, sujungia šeimą. Galbūt šie privalumai paskatins ir jus padidinti savo stalo žaidimų kolekciją.

Tikslas: lavinti gebėjimą reklamuoti, parduoti (t.y. sklandžiai pristatyti savo darbą), ugdyti gebėjimą pritaikyti turimas žinias verslumo ugdymui, ugdyti savo asmenines kompetencijas, pilietinę, kultūrinę saviraišką.

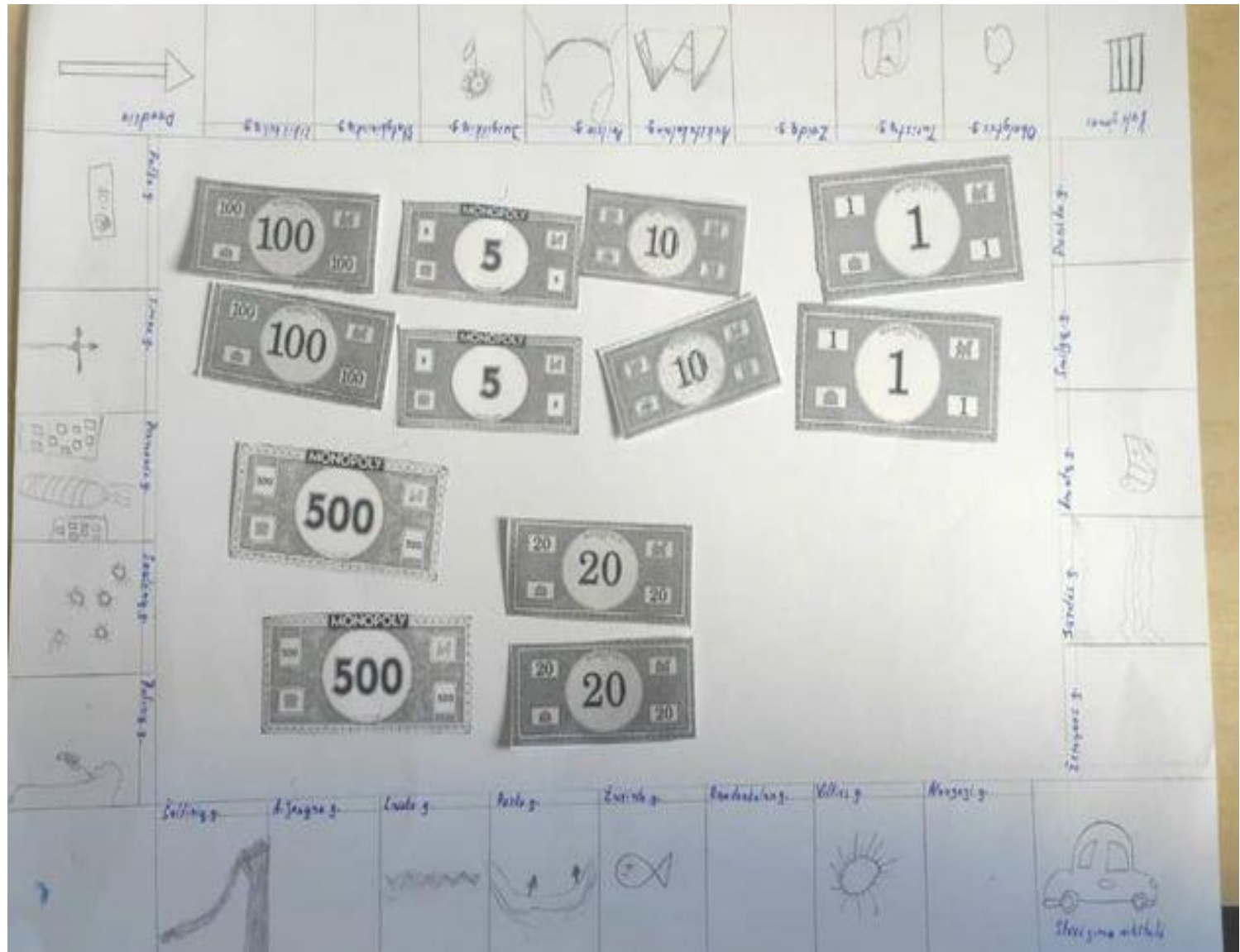
UŽDAVINIAI:

1. Skatinti mokinių bendradarbiavimą, asmeninę iniciatyvą, individualų tobulėjimą verslumo srityje;
2. Ugdyti meilę gimtajam kraštui, jo istorijai;
3. Lavinti mokinių kūrybingumą, originalumą, panaudojant šiuolaikines technologijas;

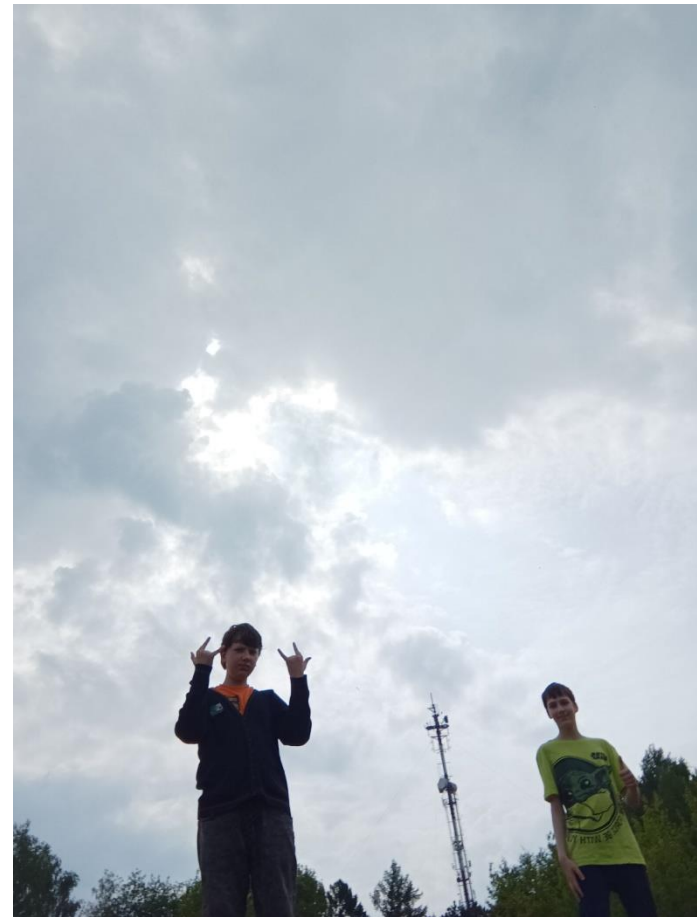
II. Projekto pristatymas

Projekto pradžioje buvo aptariami darbo tikslai, uždaviniai, novatoriško verslumo samprata. Projekto eigoje žiūrėjome filmą apie gyvenviečių projektavimą, aptarėme, ieškojome ir darėme eskizus.



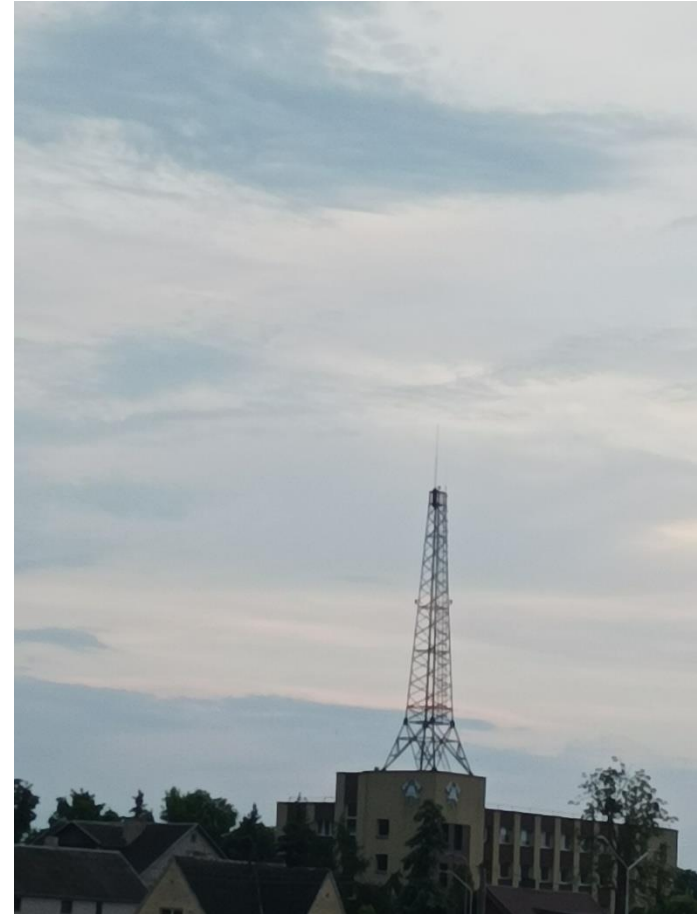


Vaikščiojome po miestą, ieškodami “tobulintinų” vietovių



Kūrēme naujas vietas ir pastatus, keitēmē pavadinimus

“Televizijos bokštas”



“Pramogų parkas” ir “Zoologijos sodas”



“Alytaus Universitetas”



Ieškojome paveikslėlių



III. Apibendrinimas

Dirbti buvo sudėtinga ir sunku. Tikėjomės, kad padarysime geriau ir daugiau. Nors ir ne visi mokiniai sugebėjo savarankiškai ir visas užduotis atlikti laiku, bet “ Alytopolio” maketas buvo sukurtas. Šis maketo kūrimas lavino mokinių susidomėjimą ir pažinimą apie savo miestą, formavo bendravimo, organizacinius įgūdžius. Taip pat ši veikla padėjo atrasti naujų saviraiškos ir tobulėjimo formų, panaikino baimę būti savimi.