



5 – 8 klasių mokinių:

Bielevičiūtės Austėjos, Bubnytės Jonės, Kilinskaitės Erikos, Komičiūtės Aurelijos, Lenkevičiūtės Aurėjos, Mikelionio Kristupo, Paulausko Domo, Rūkštelio Adrijaus, Steponavičiaus Armanto, Vaisvalavičiaus Klaido, Vikertaitės Miglės

TĘSTINIS PROJEKTINIS DARBAS

„ DŽIAUGSMAS PAŽINTI “

2022-2023 m. m.

Projekto vadovė:
Virginija Virmauskienė



I. Įvadinė dalis

Projektas „Džiaugsmas pažinti“ skirtas ugdyti kūrybinius ir meninius gebėjimus, bendravimo, bendradarbiavimo ir komunikavimo įgūdžius, gilinti teologines žinias, puoselėti dvasines vertybes.

Projektas yra tęstinis, nes pernai projekte dalyvavo tik dvi mergaitės: Komičiūtė Aurelija ir Vikertaitė Miglė, todėl darbas nebuvo pilnai atliktas – neatitiko mūsų lūkesčių. Išklause vertinimo komisijos pastabas ir pasitarę, nutarėme darbą užbaigti. Manome, kad mums tai pavyko, nes šiemet projektinėje veikloje dirbo 11 mokinių.

I. Įvadinė dalis

TIKSLAS: pabaigti sukurti, patobulinti metodinę medžiagą – žaidimą, kuris padės ne tik pagilinti savo tikėjimą, teologines žinias, bet ir praplės akiratį bei padės įdomiai, smagiai ir prasmingai praleisti laiką.



UŽDAVINIAI:

- Sukurti projekto veiklos planą;
- Sudaryti priemonių, reikalingų projekto įgyvendinimui, sąrašą;
- Studijuojant Šv. Raštą, Religijos enciklopediją, naudojantis internetinėmis svetainėmis surasti ne mažiau 1000 žodžių, susijusių su teologija;
- Pagaminti žaidimo korteles;
- Paaiškinti nežinomus žodžius;
- Žaidimą sudėlioti į visumą – išbandyti, žaisti;
- Paruošti veiklos pristatymą.

PROJEKTO VEIKLOS

1. Idėjų generavimas. Projekto veiklų plano sudarymas;
2. Priemonių, reikalingų projekto įgyvendinimui, sąrašo sudarymas;
3. Žodžių rinkimas.
4. Nežinomų žodžių prasmės analizavimas, aprašo sudarymas;
5. Žaidimo kortelių kūrimas;
6. Žaidimo taisyklių koregavimas – papildymas;
7. Atskirų žaidimo veiklų bei funkcijų apjungimas;
8. Veiklos pristatymo ruošimas.



II. Projekto pristatymas

Žodžių ieškojimas

Pasinaudoję praeitų metų žodžiais(jų buvo apie 400) , naudodamiesi Šv. Raštu, Religijos enciklopedija ir internetinėmis svetainėmis, dar suradome daugiau kaip 1000 žodžių, kurie susiję su tikėjimu, sutinkami Bažnyčios liturgijoje, kasdieniniame gyvenime, atspindi švenčių prasmę, simboliką, tradicijas, papročius. Į žaidimą įtraukėme ir judaizmo, islamo, budizmo, hinduizmo tikėjimus atspindinčius žodžių.

Rinkome tuos žodžius, kurie atspindi žinomiausius Šv. Rašto, išrinktosios tautos ir Bažnyčios, tikėjimo įvykius.

I. Projekto pristatymas

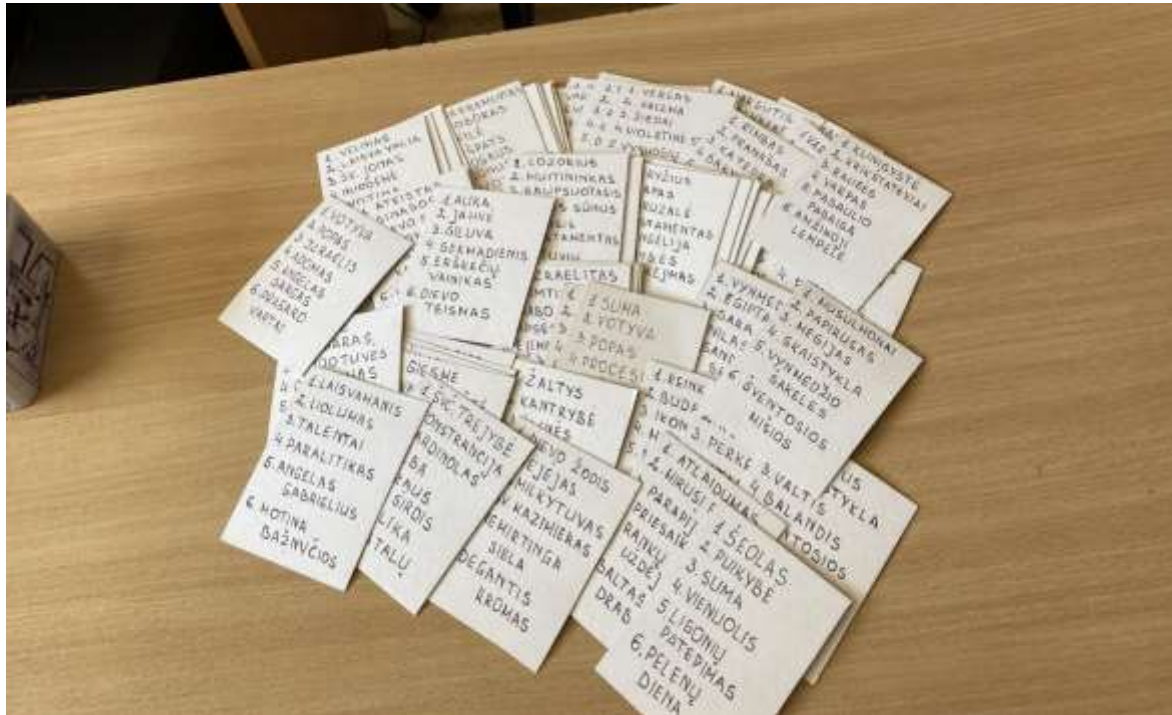
Žodžių ieškojimas



II. Projekto pristatymas

Žaidimo kortelių kūrimas

Pernai kortelės gaminome iš balto kartono ir ant jų ranka rašėme žodžius. Šiomet korteles gaminome ant kartono, kurio viena pusė yra raštuota, kita balta. Popierių ir visas kitas priemones finansavo projekto vadovė.



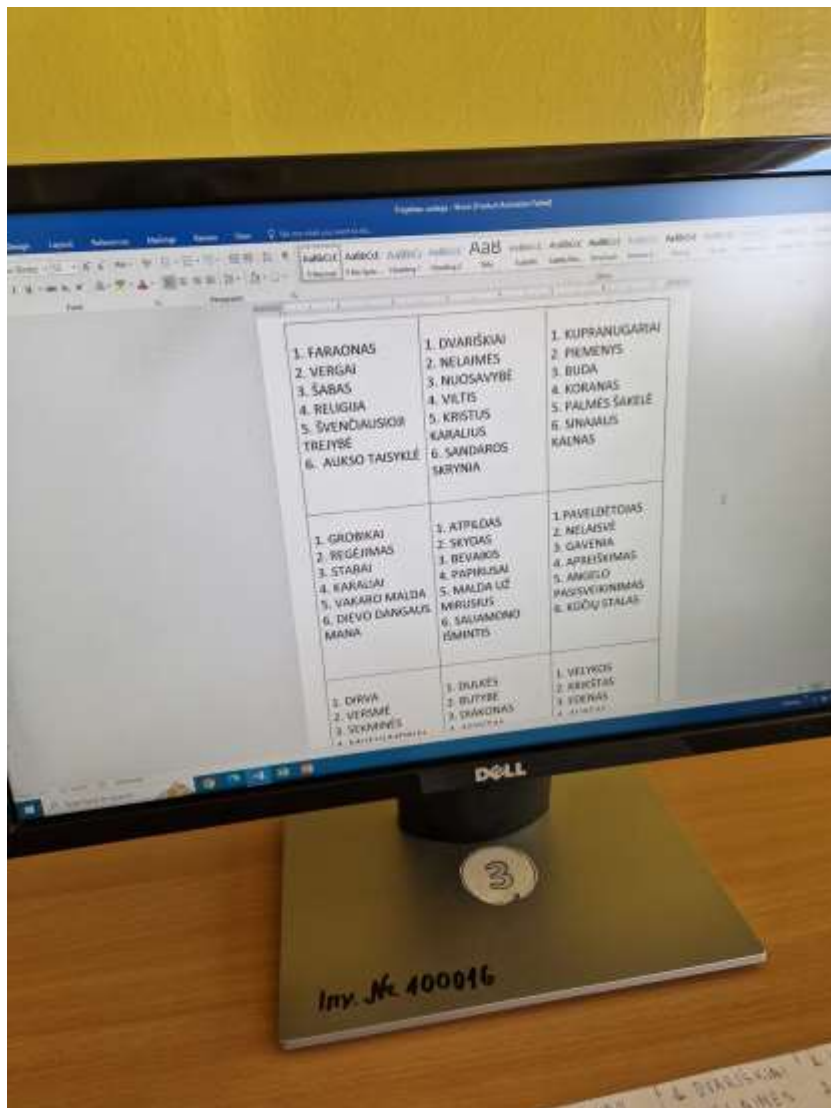
Žaidimo kortelių kūrimas

Žodžius rašėme kompiuteriu.
Kortelėje rašėme po keturis
žodžius ir po du žodžių
junginius. Pradedant
lengvesniais ir baigiant
sunkesniais žodžiais - žodžių
junginiais.



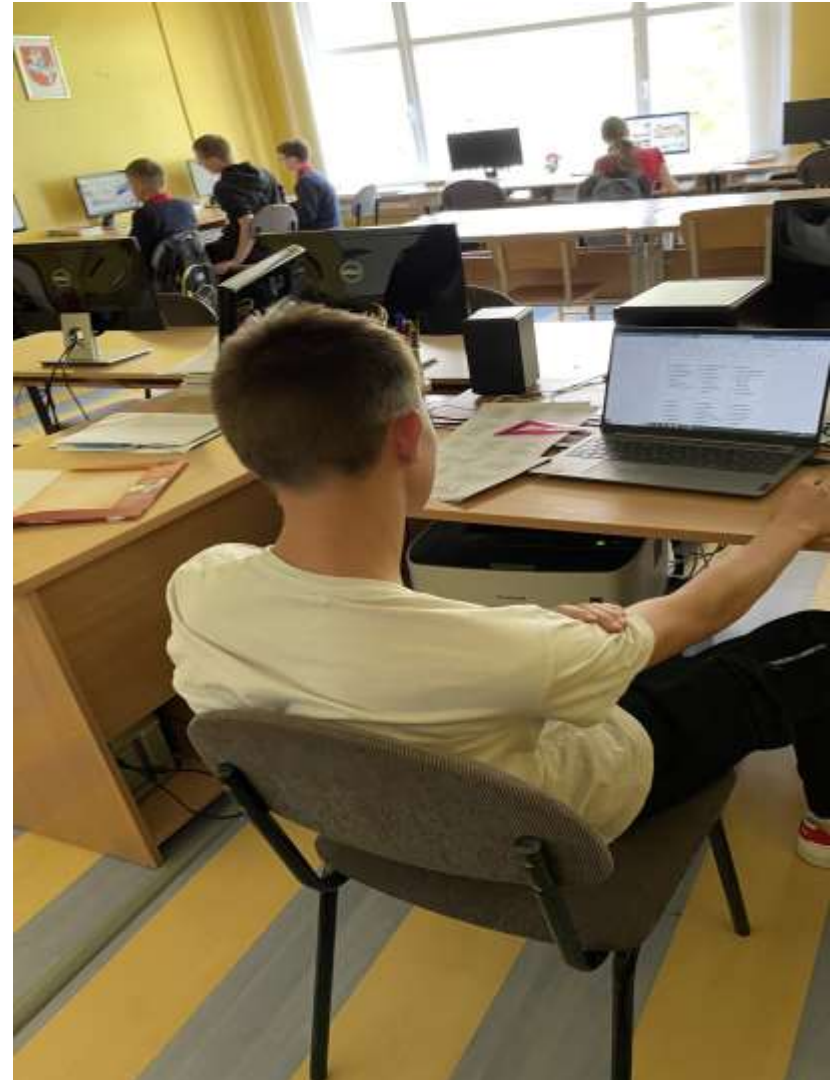
II. Projekto pristatymas

Žaidimo kortelių kūrimas



II. Projekto pristatymas

Žaidimo kortelių kūrimas



II. Projekto pristatymas

Žaidimo kortelių kūrimas

Lapus, kuriuose sudarėme korteles, laminavome, kad kortelės taip greitai nesusidėvėtų.



II. Projekto pristatymas

Žaidimo kortelių kūrimas



II. Projekto pristatymas

Žaidimo kortelių kūrimas

Iš laminuotų lapų iškarpėme korteles. Jų pagaminome per du šimtus trisdešimt.



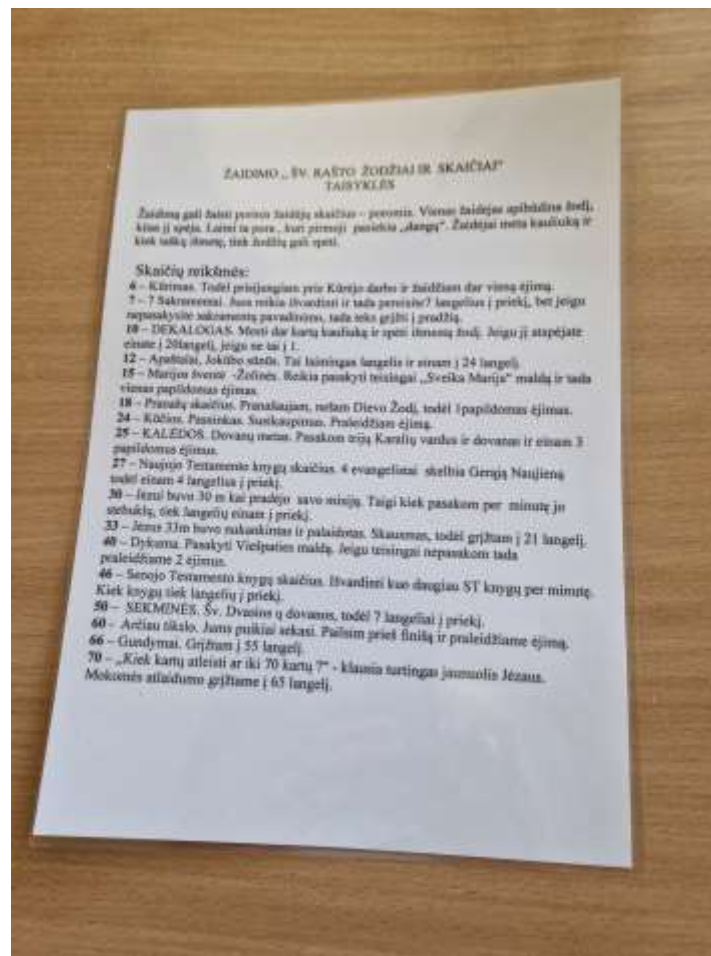
Žaidimo taisyklių aprašo koregavimas

Taisyklės buvo kuriamos atsižvelgiant į svarbiausius Šv. Rašto, Jėzaus ir Mergelės Marijos gyvenimo įvykius, skaičius, datas. Atsistojus ant langelio, kuris atspindi teigiamą įvykį, žaidėjų pora gauna papildomų ėjimų ar taškų ir priešingai – atsistojus ant negatyvius dalykus menančio skaičiaus – žaidėjai gauna „baudų“ ir finišą pasiekti sunkiau.

Šiomet pakoregavome žaidimo taisyklių aprašą, patikslinome kai kurias taisykles. Į taisyklių sąrašą įtraukėme laiko matuoklį – vienos minutės smėlio laikrodį, kuris padės sąžiningiau, tiksliau žaisti.

II. Projekto pristatymas

Žaidimo taisyklių aprašo koregavimas



II. Projekto pristatymas

Žaidžiame pačių sukurtą žaidimą



II Projekto pristatymas



Žaidžiame pačių sukurtą žaidimą



III. Apibendrinimas



Mokiniai sukūrė - patobulino žaidimą - metodinę medžiagą „**Švento Rašto žodžiai ir skaičiai. Pasakyk kitaip**“, kurią bus galima panaudoti tikybos (manoma, ir lietuvių kalbos) pamokose bei turiningai praleisti laiką. Pagilino savo teologines žinias, ugdėsi pažinimo, gebėjimo mokytis, iniciatyvumo, bendradarbiavimo, kūrybiškumo, komunikavimo kompetencijas.

Džiaugiamės atliktu darbu, nes padarėme tikrai daug. Suradome daugiau kaip 1000 žodžių – tai dabar su pernykščiais žodžiais turime apie 1400 žodžių ir žodžių junginių. Išanalizavome ir išsiaiškinome 115 nežinomų žodžių prasmę, padarėme jų aprašą. Pagaminome netoli pustrečio šimto estetiškų kortelių, pakoregavome taisykles.

Žaidimą žaisti patiko, tik dar reikia įprasti prie taisyklių ir žodžiai nėra lengvi.

Žaidimas tinka pagrindinio ir vidurinio ugdymo(si) mokiniams.

Liaudies išmintis sako:
„ Bendrauti reikia taip,
kad su tavimi
pabendravęs žmogus
pasijaustų laimingesnis“

AČIŪ UŽ DĖMESĮ!