

**ALYTAUS LIKIŠKĖLIŲ
PROGIMNAZIJA**

5a, 5b, 6a klasės mokinių

Paulinos Vorobjovaitės, Silvijos Klusavičiūtės, Timo
Bučinsko, Roko Petrausko, Dainiaus Letkausko, Normanto
Radvilavičiaus, Austėjos Bielevičiūtės, Aurėjos Lenkevičiūtės

PROJEKTINIS DARBAS

„Pasakų pasaulis“

2020-2021 m. m.

Projekto vadovė :

Lionė Tamkevičienė

I. Įvadinė dalis

Užsiėmimų metu sužinojome, jog pasakos yra labai svarbios tiek vaikams, tiek suaugusiems, išaugę iš tradicinio paveldo, būtent šiandien padeda lietuviams, žengiantiems į modernųjį pasaulį. Tačiau dirbant nuotoliniu būdu buvo sunku kurti bendrąsias žaidimo dalis, sudėtinga bendrauti. Nepaisydami ypatingų sąlygų, mes stengėmės sukurti stalo žaidimą (net ir internetinį), nors nespėjome sukurti bendrosios dalies, kur mokiniai sužino dėlionės dėžutės numerį ir tik tada žaidžia.

Projekto tikslas:

Derinti etninės kultūros ir novatoriško verslumo ugdymą, sudaryti prielaidas pažinti etninės kultūros ir pasakų įvairovę, įgyti liaudies kūrybos gebėjimų, ugdyti mokinių kūrybiškumą bei verslumą.

Projekto uždaviniai:

1. Ugdyti kultūrinės bei vertybinės nuostatas.
2. Skatinti mokinių bendravimą ir bendradarbiavimą.
3. Išmokti sukurti stalo žaidimą „Pasakų pasaulis“.

Projekto rezultatas:

Baigę projektą mokiniai gebės pažaisti sukurtą stalo žaidimą ir pristatyti jį kitiems. Galės padovanoti artimiesiems ir draugams. Mokiniai turės galimybę pamąstyti apie tokių darbų realizavimą ir galimybę užsidirbti.



II. Projekto pristatymas

Projekto pradžioje aptarėme darbo tikslus, uždavinius, novatoriško verslumo sampratą. Projekto eigoje buvo pasakojama, kaip reikia pasirinkti pasakas ir jų veikėjus, kaip kuriamos iliustracijos ir žaidimo taisyklės. Ką reikia stalo žaidimo kūrimas, kam jis reikalingas.

Skaitėme pasakas, pasirinkome po dvi, sukūrėme iliustracijas (išsirinę veikėjus). Galėjome iliustracijas piešti arba vieną suieškoti internete. Paskui tarėmės, kaip kurti detales, kokių taisyklių laikytis (dirbome nuotoliniu būdu, todėl detales sukūrėme kiekvienas kitaip: skyrėsi detalių karpymo, padarymo, net iliustracijų piešimo technika, nes vieni kūrėme patys, kiti ieškojome medžiagos internete). Kurie pabandė kurti žaidimą internete, tie irgi galėjo pasirinkti skirtingo sudėtingumo žaidimus (vienuose detalių daugiau, skyrėsi formos, kituose – mažiau, formos paprastesnės). Sudėtingas sumanymas (nors iš pradžių atrodė, kad bus labai paprasta), sukurti detalėms sudėti dėžutes. Jeigu būtume dirbę mokykloje, tai jos visos būtų panašios, tik skirtųsi iliustracijos. Kadangi dirbome nuotoliniu būdu, tai pasitelkėme fantaziją. Sugalvojome ir antrą dėžutės dugną, kur paslėpėme pasakos pavadinimą, kurį reikėjo atspėti paskaičius rastus prie dėlionės sakinius.

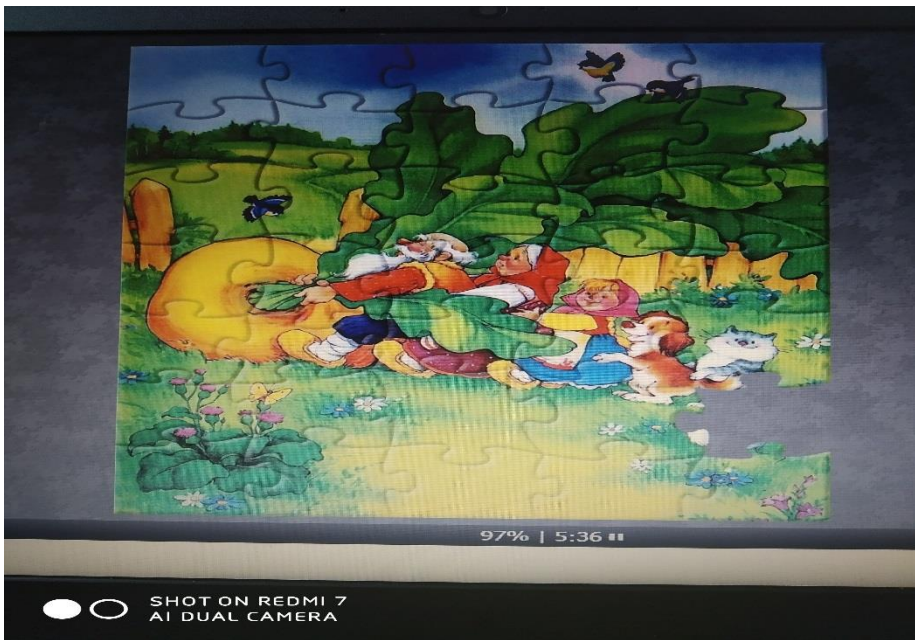
II. Projekto pristatymas



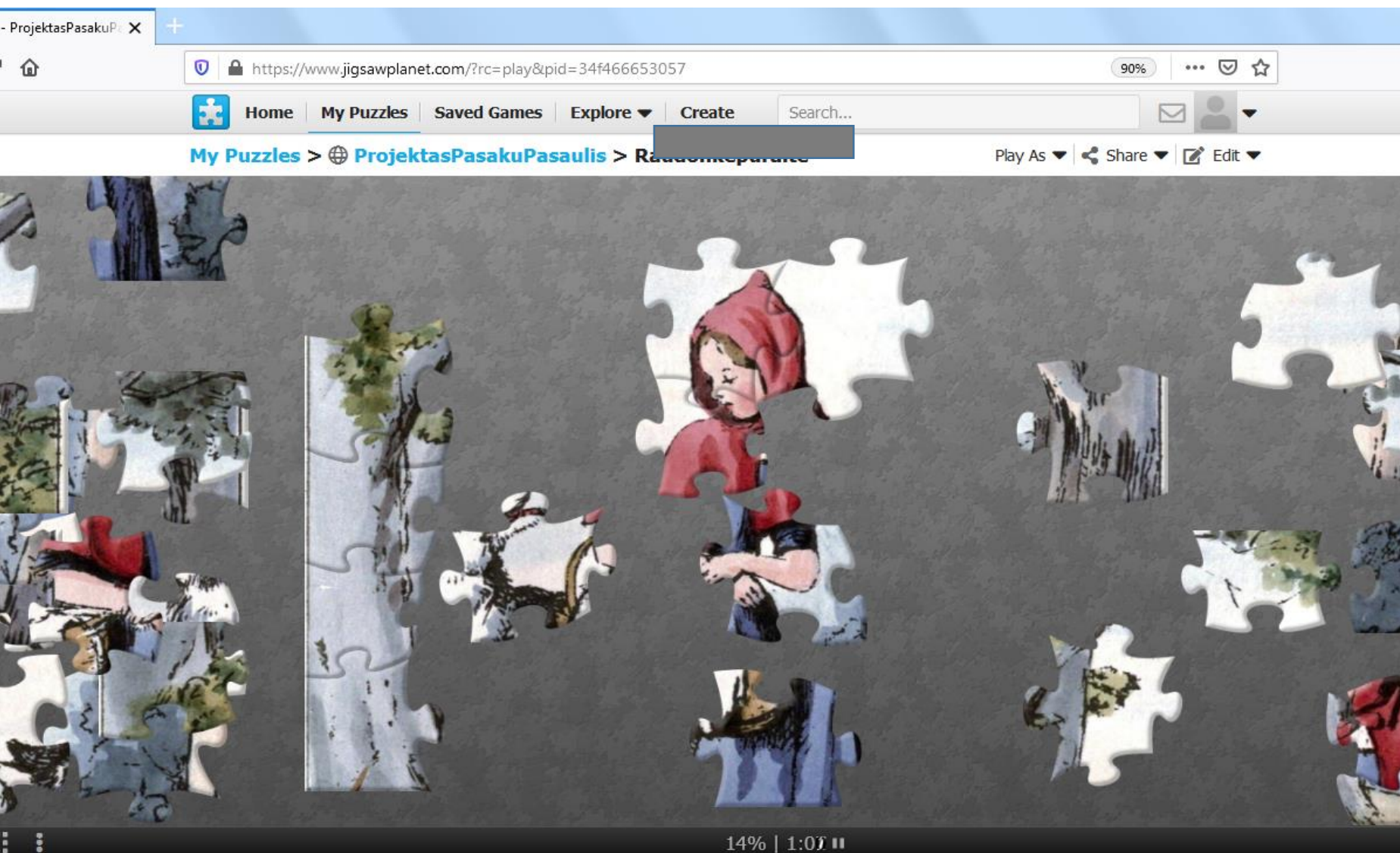


Šie veiksnių yra iš knygos
duosius kelias užuominas, o
tai pabandyk atspėti iš kokios
knygos!
1. knygos sukūrė Kristina
Ohlsson.
2. Pasakojimas pasirodė iš
A vaidis
3. knyga turi 141 psl.









Spausti čia: <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=34f466653057>

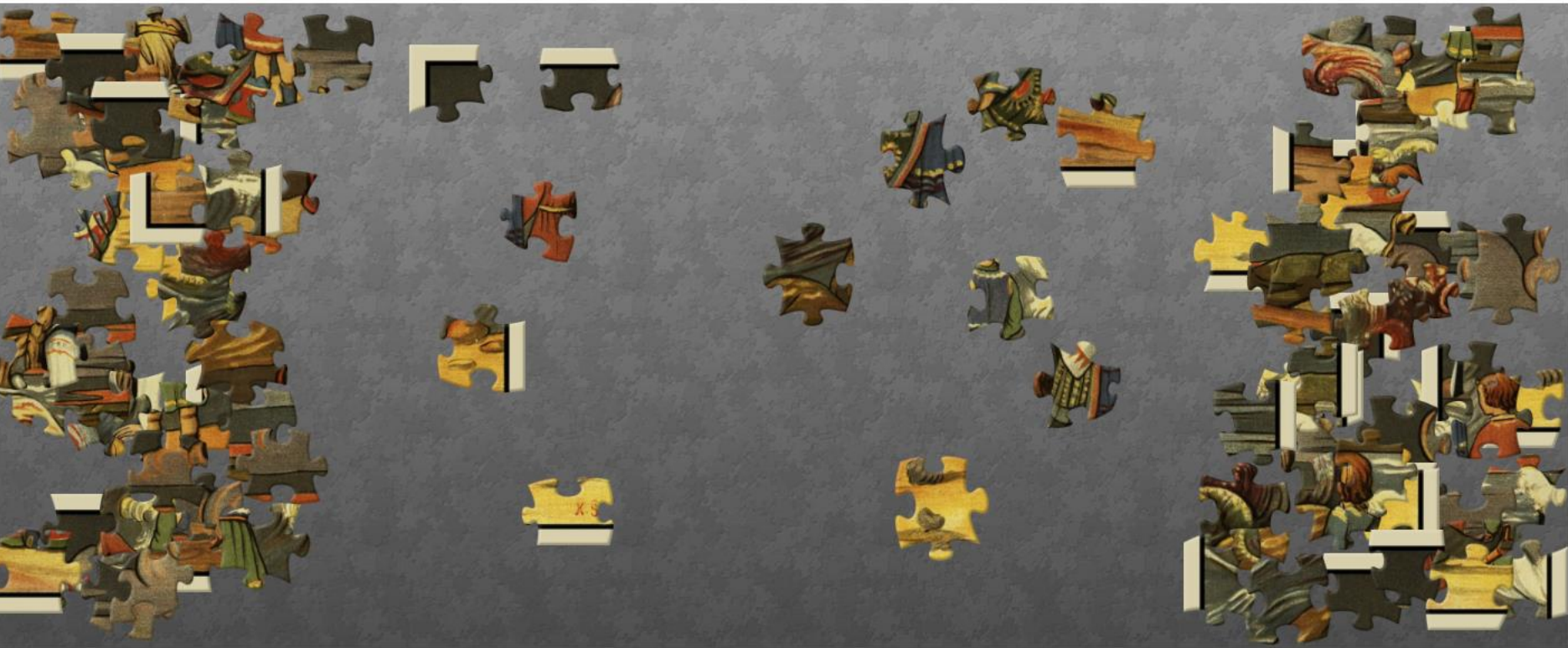


My Puzzles - ProjektaPasakuP... X

https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=33a705fb229b 90%

Home My Puzzles Saved Games Explore Create Search...

My Puzzles > ProjektaPasakuPasaulis > 1b Play As Share Edit



0% | 0:27

PasakuPasaulis | 99 PasakuPasaulis 0:27

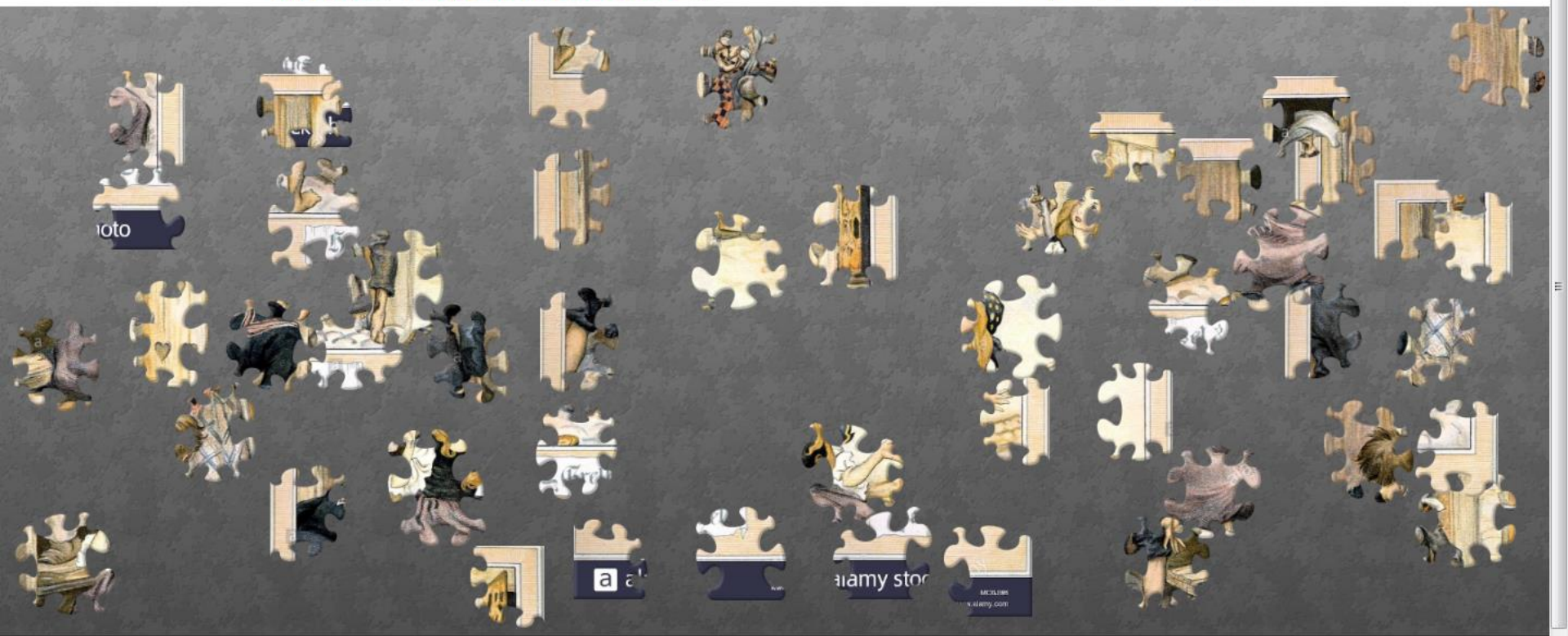
Like

Created: 0 minutes ago

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=33a705fb229b>



Hansel & Gretel



<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=23e9998767cd>

III. Apibendrinimas

Projektas sudomino. Buvome nustebę, jog nieko neinvestavus, galima pagaminti žaidimą (stalo arba internetinį), jį realizavus, užsidirbti arba pradžiuginti savo artimuosius ir klasės draugus. Manome, jog sukurti žaidimai – staigmena klasės draugams ir artimiesiems. Gaila, jog dėl karantino nespėjome sukurti bendrosios žaidimo dalies, kur mokiniai meta būrimo keturkampį ir pagal skaičių gauna užduotį - sudėlioti iš detalių pasakos veikėjus, atspėti pagal rastus dėžutėje sakinius pasakos pavadinimą. Net ir žaidžiant internete galima atlikti darbą pagal tas pačias taisykles. Tikime, kad sugrįžę rudenį į klases išmoksime gerai žaisti pagal sukurtas taisykles šį žaidimą. Jis mums padės geriau suvokti pasakų pasaulį, nes „žmonės būtų laimingesni gavę lėlių ir pasakų knygelį“ (Astrida Lindgren).

