

**ALYTAUS LIKIŠKĖLIŲ
PROGIMNAZIJA**

5 a, 6 b, 7a klasės mokinių
Paulinos Buinauskaitės, Medos Markauskaitės,
Robertos Žilinskaitės, Vakario Bagdanavičiaus, Eido
Ročkio, Dovydo Pociaus, Eimanto Viselgos, Armino
Laipienio, Dainiaus Letkausko, Normanto
Radvilavičiaus

PROJEKTINIS DARBAS

„ Pasakų pasaulis“

2021-2022 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. Šiomet mes tęsėme pernai pradėtą darbą, kurio nebaigėme dėl nuotolinio mokymosi. Padarėme bendrąją projekto dalį, papildėme perskaitytų ir parinktų pasakų skaičių, nupiešėme ir paieškojome internete daugiau iliustracijų. Jas atrinkome. Baigėme daryti dėžutes su pasakų iliustracijų dėlionėmis. Taip pat sukūrėme daugiau žaidimų internete.



II. Projekto pristatymas

Projekto pradžioje aptarėme tolimesnius darbo **tikslus**:

1. Pabaigti daryti dėlionės .
2. Sukurti internetinius žaidimus.

Apibrėžėme **uždavinius**:

1. Perskaityti pasakas ir nupiešti iliustracijas.
2. Padaryti dėlionėms dėžutes ir pagrindinę žaidimo dalį.
3. Išmokti sukurti internetinius žaidimus.

II. Projekto pristatymas

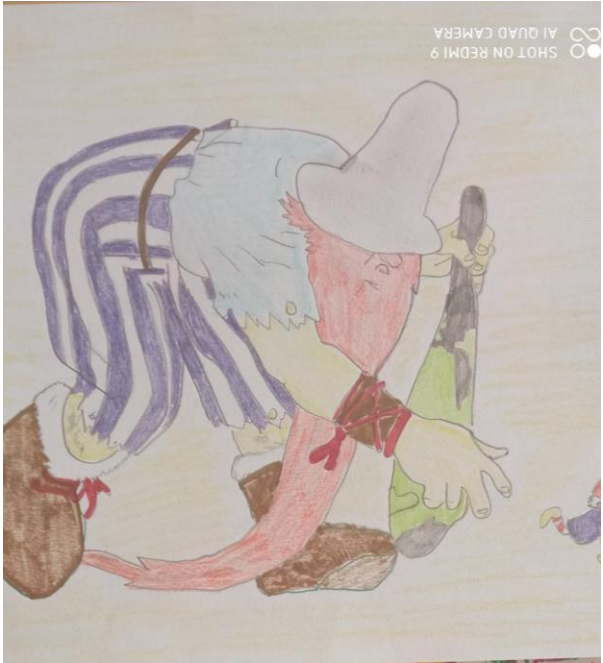
Aptarėme novatoriško verslumo sampratą. Projekto eigoje buvo pasakojama, kaip reikia pasirinkti pasakas ir jų veikėjus, kaip kuriamos iliustracijos ir žaidimo taisyklės. Ką reiškia stalo žaidimo kūrimas, kam jis reikalingas, nes pasikeitė keli mokiniai, kurie nežinojo stalo žaidimo kūrimo taisyklių.

Skaitėme pasakas, pasirinkome po dvi, sukūrėme iliustracijas (išsirinkę veikėjus). Galėjome iliustracijas piešti arba vieną suieškoti internete. Paskui tarėmės, kaip kurti detales, kokių taisyklių laikytis. 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. Mokiniai stengėsi, kad jos būtų įdomios, papuoštos pasakų iliustracijomis, kurias patys piešė. Pasitelkė fantaziją kurdami skaičius, kuriuos išsitraukus gaunama dėžutė su dėlionės detalėmis. Skaičiai taip pat papuošti pieštomis iliustracijomis.



II. Projekto pristatymas











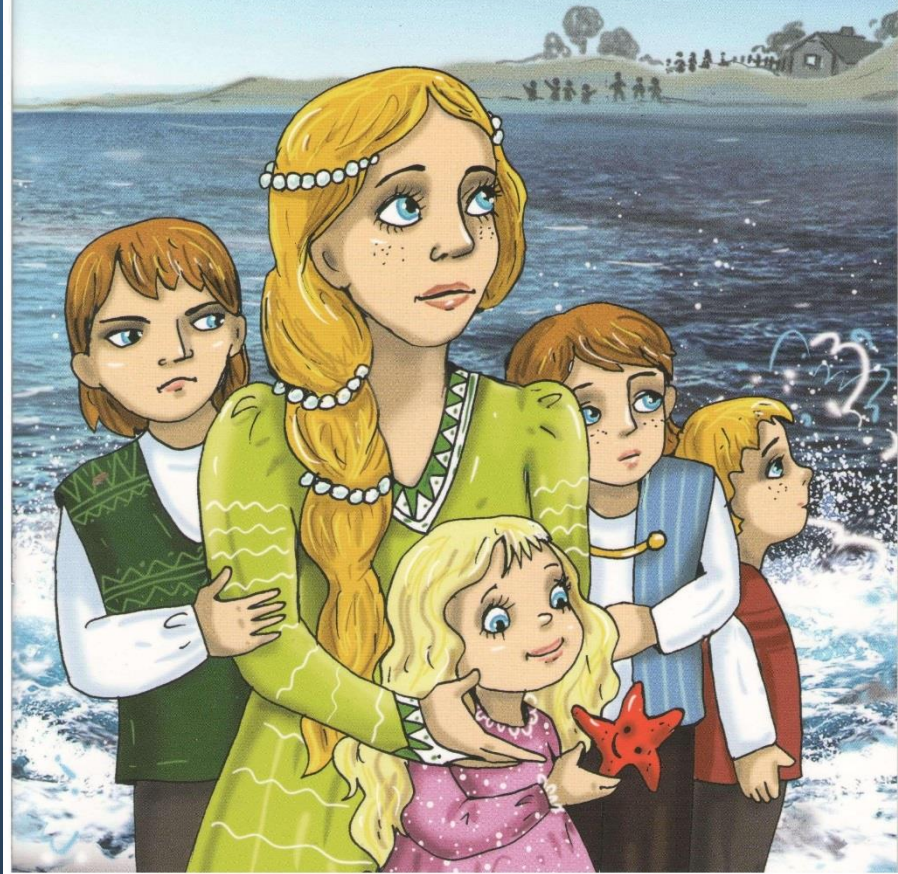




<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0c9ef72bb262>

EGLE

ŽALČIŲ KARALIENĖ





<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=2e7f8f36e81b>



ProjektasPasakuP: X +

https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=34f466653057 90%

Home My Puzzles Saved Games Explore Create Search...

My Puzzles > **ProjektasPasakuPasaulis** >

Play As Share Edit



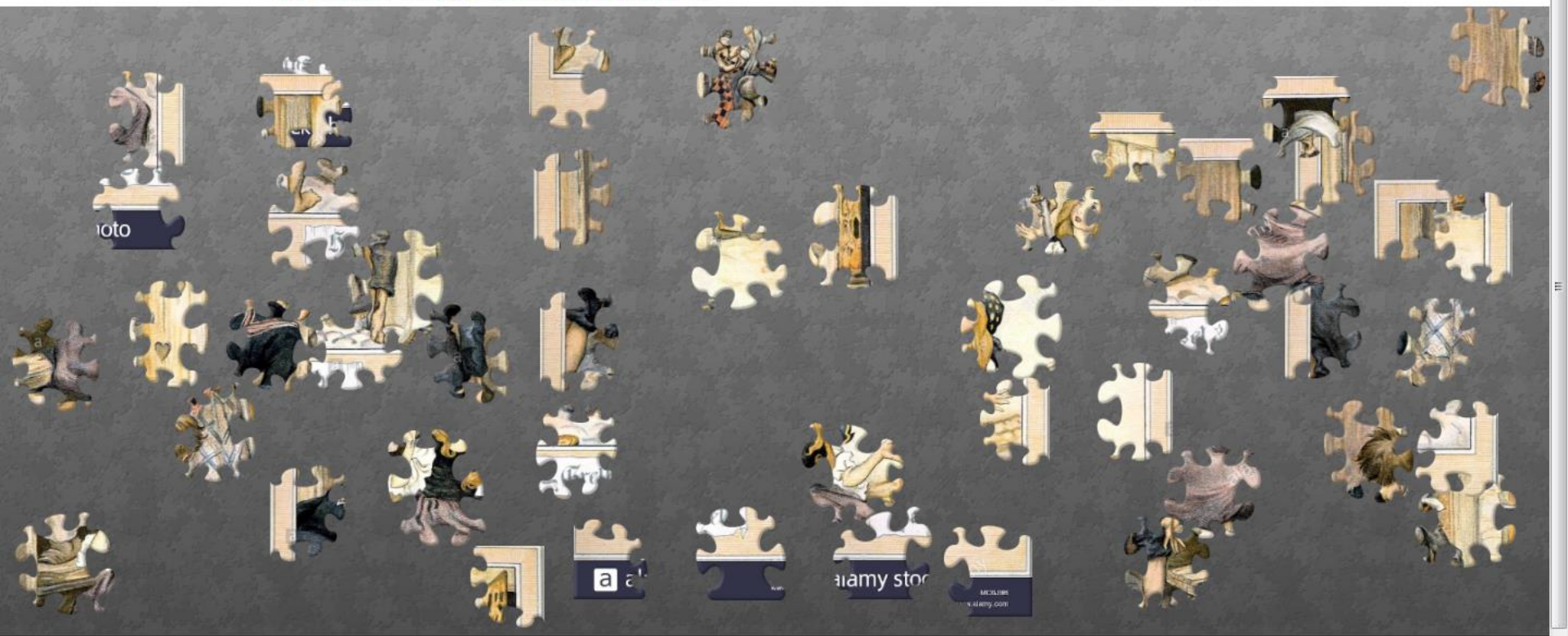
Spausti čia: <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0fe23e3028dd>



Hansel & Gretel

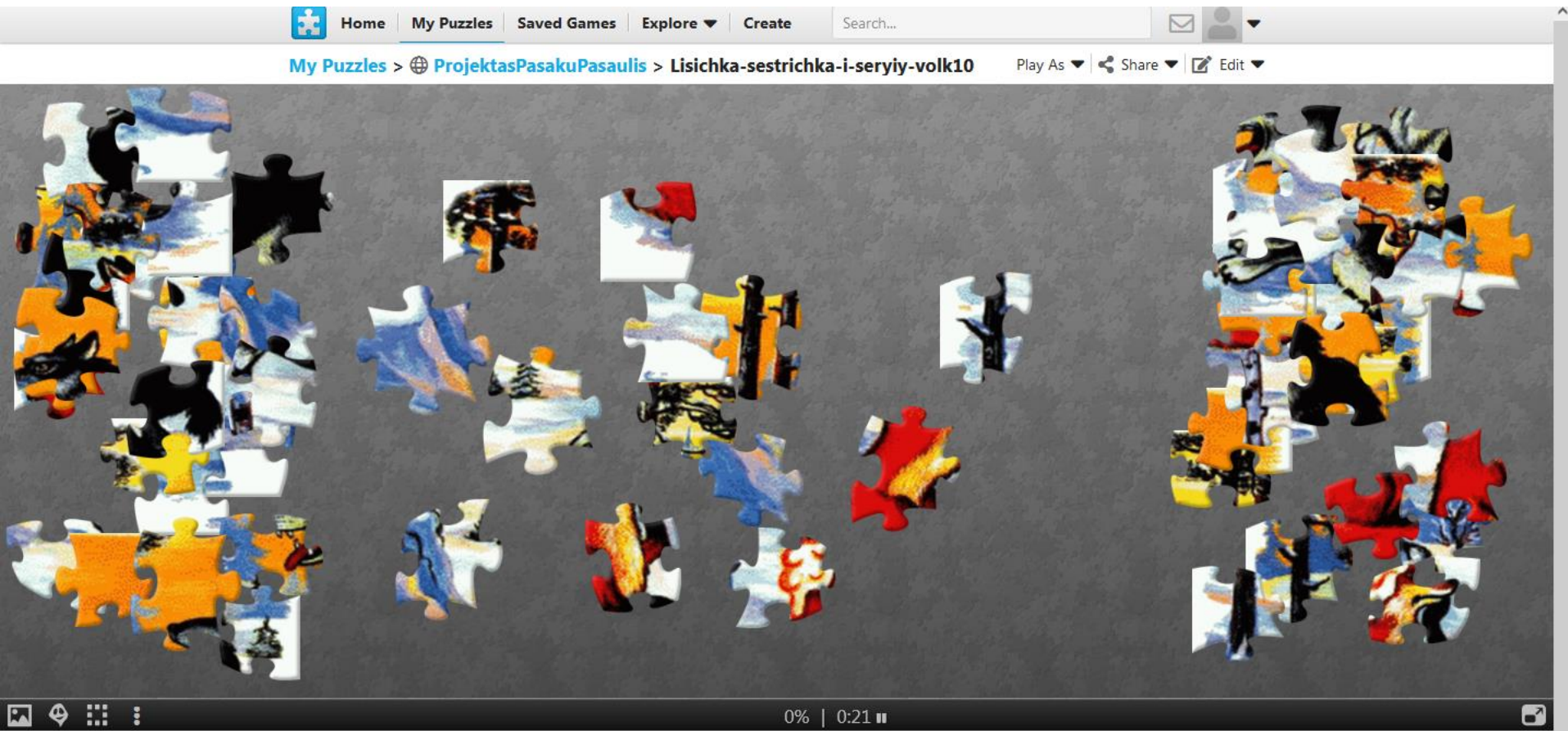
alamy stock photo

MC6J9B
www.alamy.com



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

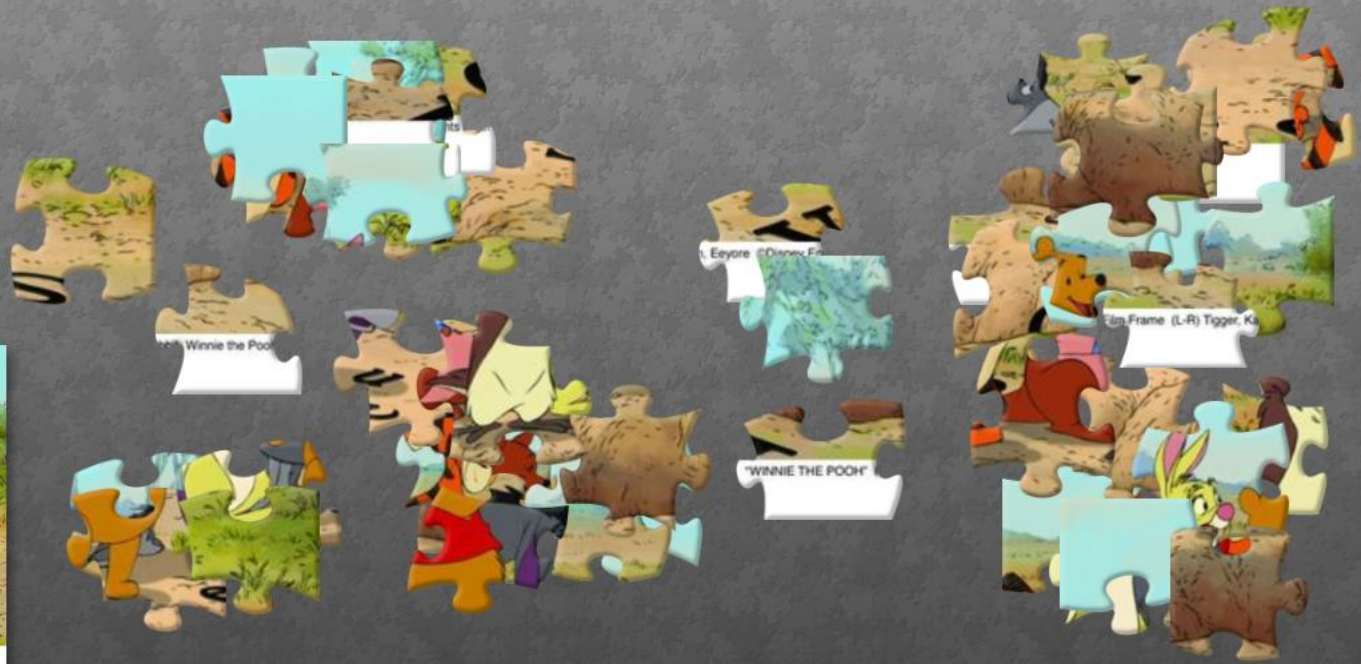




<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1cc897aa2dcf>



"WINNIE THE POOH" Film Frame (L-R) Tigger, Kanga, Roo, Owl, Rabbit, Winnie the Pooh, Eeyore ©Disney Enterprises, Inc. All rights reserved.

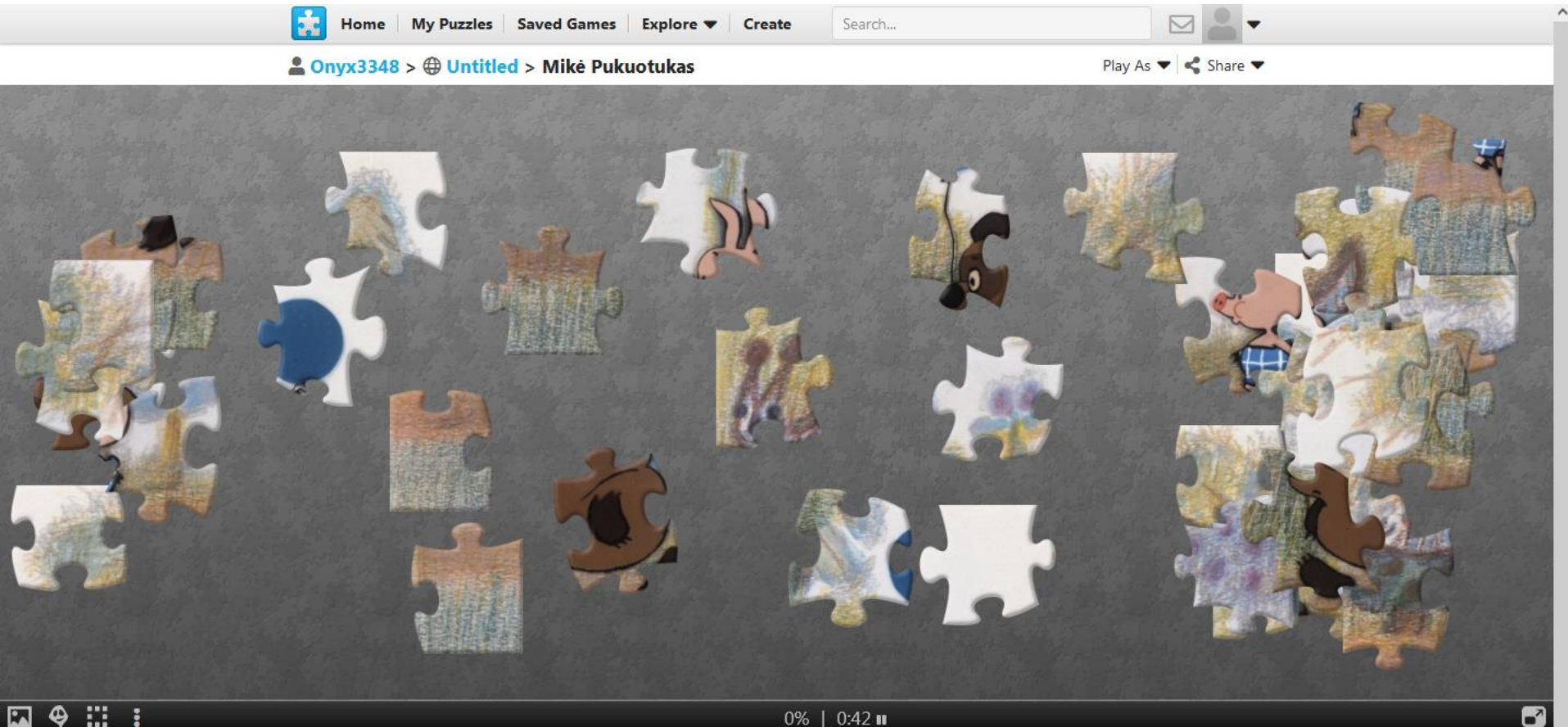


0% | 0:25 ||



<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0b4f7665d4a3>





<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=06075c5fec6d>



Home

My Puzzles

Saved Games

Explore

Create

Search...



Onyx3348 > Untitled > Mênulio princesès

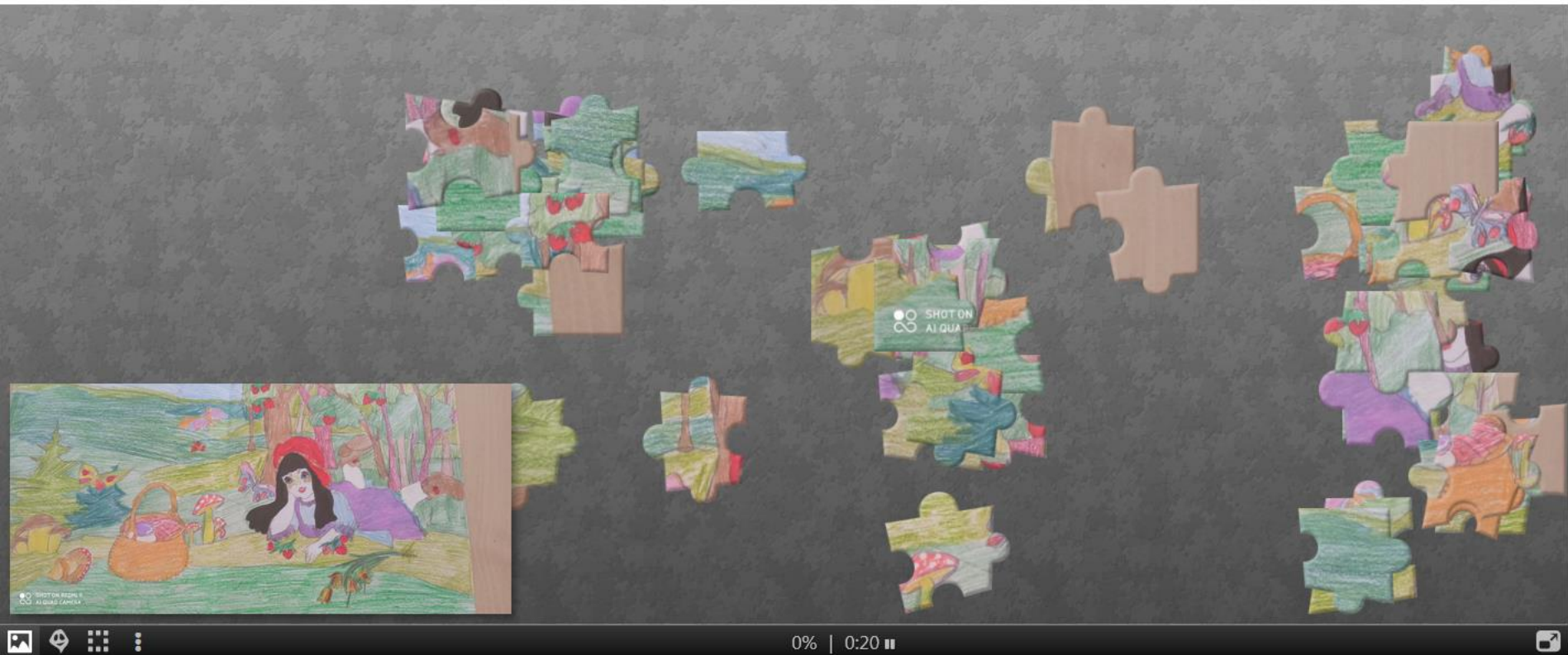
Play As

Share



<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=3adde5aa553f>





<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=2803194df7fb>





<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0f7ef85ca348>



MI 9
ERA

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. Džiugu, kad mokėmės ne nuotoliniu būdu, todėl galėjome pabaigti kurti bendrąją žaidimo dalį, kur mokiniai traukia burtus- korteles su skaičiais (korteles padarėme taip pat panaudodami iliustracijas) ir pagal skaičių gauna užduotį - sudėlioti iš detalių pasakos veikėjus, atspėti pasakos pavadinimą. Įdomu šį žaidimą žaisti grupėse, kada visa komanda stengiasi atlikti išsitrauktas užduotis. Laimi tie, kurie jas padaro greičiausiai. Net ir žaidžiant internete galima atlikti darbą pagal tas pačias taisykles. Mes jau išmokome žaisti pagal sukurtas taisykles šį žaidimą. Jis mums padės geriau suvokti pasakų pasaulį, nes „žmonės būtų laimingesni gavę lėlių ir pasakų knygelį“ (Astrida Lindgren).





Apibendrinimas

Vaikystėje man pasakotose pasakose gyvena gilesnė prasmė nei tiesoje, kurios moko gyvenimas. (Friedrichas Schilleris).

Pasakose svarbus pasiryžimas patikėti savo jėgomis, momentas, kai atvira širdimi daromi veiksmai yra remiami didesnių už žmogų jėgų. Vaikui neįkyriai papasakojama: ką bedarytum, tai turės atgarsį, eik savo keliu, klausydamas savo širdies, būk atviras pasauliui ir jautrus, ir jis tau atvers savo stebuklus. Šios tiesos svarbios ir pasakos – puiki forma jas perteikti. (Sigutė Ach).