

## **Inovacijų išbandymo, įgyvendinant meninės kompetencijos projektą projektiniu metodu,**

### **Prienu lopšelio-darželio „Gintarėlis“ priešmokyklinio ugdymo grupėje,**

#### **Sėkmės istorija**

Šiais mokslo metais, drauge su Prienu lopšelio-darželio „Gintarėlis“ direktore Jūrate Liutkuviene, dalyvavau mokymų programoje „Inovacijomis grįstas priešmokyklinis ugdymas“. Mokymų programos prioritetas – inovacijos. Tai – įtraukusis ugdymas projektinėje veikloje, vaikų informatinio mąstymo ugdymas, STEAM nuostatų įgyvendinimas, bei projektinis ugdymas. Savo priešmokyklinio ugdymo „Pasakorių“ grupėje išbandėme įvairias inovacijas. Tikslas – aktyvus vaikas.

Projektinė veikla iš esmės keičia tradicinį mokymosi procesą, nes vaikai, ruošdamiesi tapti mokiniais, veikia, tyrinėja, atranda, kuria savarankiškai.

Susidomėjimas kosmoso projektu prasidėjo nuo tos akimirkos, kai buvo užkabintas „Saulės sistemos žemėlapis vaikams“. Tas didelis, ryškus žemėlapis vaikus suintrigavo. Greitai buvo pastebėti įvairūs simboliai, zigzagai, kometos, asteroidų žiedas, mažos ir didelės planetos, įvairios juokingos orbitos... Pasipylė begalė klausimų. Vaikai patys pasiūlė projekto tikslą – grupėje sukurti kosmosą. O, toks sumanymas mano ir buvo, kad vaikai patys sugalvotų, sukurtų, pasiruoštų, pasiskirstytų veiklomis, idėjomis. Pavyko suintriguoti vaikus, noriai įsitraukė į veiklą. Kartu su vaikais nutarėm, kokių priemonių gali reikėti (tradicinių ar inovatyvių). Jau kitą rytą pirmi jų sakiniai buvo apie fotoaparatus, telefonus, kas galės atsinešti, kas nelabai. Smagu buvo matyti jų spindinčias akis. Atsinešė dėžių, dėžučių, be triukšmo, priminimo, be stumdymosi, tyliai, ramiai susitarė, kas kokią raketą darys, ko dar reikia atsinešti, kas už ką atsakingas, kaip grupėje bus kuriamas kosmosas. Savarankiškai pasidarė kosmonautų rūbus. Manau, kad nuomonės keitėsi bedirbant. Pedagogui reikėjo tik peiliu išpjauti norimo dydžio skylės „raketose“.

Visi vaikai aktyviai dalyvavimo kasdienėje grupės veikloje. Daug improvizavo, negyvus daiktus pavertė gyvais. Kūrė schemas, braižė brėžinius, kaip kosmose nepasiklysti. Vyko sudėtingi raketų kūrimo, konstravimo darbai. Naudojome ir STEAM elementus, įvairias gamtines priemones. Tėveliai, taip pat buvo įtraukti į veiklą. Jie turėjo namuose stebėti dangų, žvaigždes, mėnulį. Smagu, kad daugelis namuose kartu su vaiku piešė ir diskutavo apie kosmoso platybes, fotografavo dangų. Piešinėlius, nuotraukas atnešdavo parodyti grupės draugams.

Manau, kad projektas „Kaip sukurti savo kosmosą?“, pavyko, nes naudojome priemones, kurių nereikia pirkti, kas namuose dažniausiai būna nereikalinga ir kiekvienas tai turi ir gali atsinešti.

Pavyko, nes skambant elektroninei „Space“ grupės muzikai, spinduliuojant švieselėms, vyko nuostabi išraiška ir saviraiška judesiu. Svarbiausia – puikios vaikų emocijos veiklų metu. Vaikai atviri, laisvi, kūrybiški. Pats projektinis metodas yra inovacija. Tai kūrybinis procesas, kuris sukūrė vertę. Projektas buvo tęsiamas ir lauke, kur buvo su džiaugsmu stebima ir „fiksuojuama“ saulės judėjimas, žvaigždės, įvairūs dangaus kūnai. Į orbitą pakilo daugybė draugiškai nusiteikusių raketų ir kitų kosminių stočių.

### **Vaikų pasiekimai – atradimai:**

- Džiaugėsi kūrybos procesu;
- Jautė pasitenkinimą kurdami savaip;
- Pajuto susidomėjimą dangaus kūnais, Kosmosu;
- Naudojo netradicines priemones (telefonus, fotoaparatus);
- Noriai įgyvendino savo sumanymus;
- Suprato, kad kiekvieno pastangos ir rezultatas yra vertingas, kad kiekvienas gali kurti savaip;
- Nekopijavo vieni kitų, netrukdė vieni kitiems;
- Kiekvienas pagal savo interesus ir galimybes meninę veiklą praturtino kitomis veiklomis (skaitymu, rašymu, tyrinėjimu, IT priemonėmis...);

### **Dalyvaudamas meninės kompetencijos ugdymo(si) projekte, vaikas taip pat tobulinosi:**

#### **Pažinimo kompetenciją:**

- Domėjosi dangaus kūnais, rinko apie juos informaciją;
- Lygino, analizavo, kuo panašios ir kuo skiriasi planetos;

#### **Sveikatos kompetenciją:**

- Kurdamas tam tikrą laiką galėjo sutelkti dėmesį;
- Buvo fiziškai aktyvus, kurdamas dangaus kūno šokį, imituodamas nesvarumą;
- Saugiai naudojosi žirkklėmis, klėjais, gebėjo pasiruošti ir susitvarkyti savo darbo vietą;

#### **Socialinę kompetenciją:**

- Ugdėsi toleranciją kito kūrybai;
- Veikė laisvai, išradingai, kūrybiškai;

- Drąsiai eksperimentavo su naujomis dailės raiškos priemonėmis;
- Bendradarbiavo kurdamas;
- Gebėjo būti šalia vienas kito;

#### **Komunikavimo kompetenciją:**

- Bandė rašyti kurdami pasaką, dainelę;
- Gebėjo išklausti kitą, priimti jo nuomonę;

#### **Mokėjimo mokytis gebėjimus:**

- Pasirinko priemones, kurios labiausiai tinka jo nuotaikai, idėjai, sumanymui atvaizduoti;
- Domėjosi kitų idėjomis, išsakė savo ir gerbė kitų nuomonę;

#### **Kūrybiškumą:**

- Panaudojant įvairias medžiagas kosmoso prototipo kūrimui grupėje, reiškėsi vaiko vaizduotė, fantazija, nestandartinis mąstymas;

#### **Verslumo gebėjimus:**

- Stiprėjo vaiko gebėjimas sumanymus paversti veiksmais, gebėjimas planuoti ir valdyti projektinius sumanymus;

#### **Kritinio mąstymo gebėjimus:**

- Prisiminė, apmąstė ir interpretavo savo įspūdžius ir patirtį, patyrimą projekte;

#### **Informatinio mąstymo įgūdžius:**

- Skirtinguose informacijos šaltiniuose ieškojo informacijos, ją lygino, gretino, fotografavo savo darbus, lavinosi elementaraus IT išmanymo vartojimo pradmenis.

Projektinis metodas palengva tampa savotišku tarpininku tarp vaikų, tėvų, mokytojo ir vadovo.

Džiugina smalsios ir laimingos vaikų akys, šypsėnos. Visos inovacijos vaikui ir vaikas inovacijose.

Priešmokyklinio ugdymo pedagogė metodininkė Loreta Radzevičienė

Direktorė vyr. mokytoja Jūratė Liutkuvienė