

PANEVĖŽIO LOPŠELIS-DARŽELIS
„ŽIBUTĖ“

PRAVESTA
INGOS ABDUVELEVOS,
IU MOKYTOJOS METODININKĖS

ATVIRA UGDOMOJI VEIKLA ĮSTAIGOJE

TEMA
„VANDENYNŲ GELMĖSE“

Panevėžys,
2023-03-29

Savaitės tema: „Vandenynų gelmių pasaulis“.

Dienos veiklos tema: „Vandenynų gelmėse“.

Veiklos data: 2023–03–29.

Dalyviai: „Boružėlių“ vidurinėsios grupės vaikai.

Veiklą organizavo: IU mokytoja metodininkė Inga Abduveleva.

Dienos veiklos tikslas: paveikslėliuose atpažins kai kuriuos vaizduojamus jūrų gyvūnus ir juos pavadins. Išradingai naudos įvairias priemones, medžiagas, išvelgs naujas daiktų sąvybes, sugalvos idėjų, skirtingų veikimo būdų.

Dienos veiklos uždaviniai:

Kalbos sritis:

- vartos girdėtus naujus žodžius, jūrų gyvūnų pavadinimus, plėsis žodynas;
- pastebės raides, bandys įsiminti, atrasti tokią pačią ar savo vardo pirmąją raidę.

Pažinimo sritis:

- ieškos informacijos knygoje, plakatuose, paveikslėliuose atpažins ir įvardins jūrų gyvūnus;
- įsimins, pavadins, pastebės, atras tokias pačias geometrines formas;
- skaičiuos, įsimins skaitmenis iki 10, atras tokį patį skaitmenį, programuos bitutę– robotą „Blue-bot“.

Socialinė sritis:

- žaidimo metu, veiks pagal tam tikras nustatytas taisykles;
- ugdysis gebėjimą bendrauti ir bendradarbiauti tarpusavyje, išlauks savo eilės.

Meninė sritis:

- išreikš savo vaizduotę, kūrybiškumą, tapys guašu kitaip (ant poletileninio paviršiaus), išbandys naujas priemones, medžiagas;
- pasirinks dailės raiškos priemones, kurs „žuvis, žuvies žvynus“.

Sveikatos sritis:

- saugiai judės grupės erdvėje;
- žais ramų žaidimą, lavins koordinaciją, dėmesį, reaguos į signalus, laikysis žaidimo taisyklių.

Dienos veiklos metodai: žaidimai, pokalbis.

Dienos veiklos priemonės: žaislai, stalo žaidimai, spalvotas parašiuotas, įsivertinimo kortelės, smėlis, akmenėliai, plastikiniai dankčiai, guašas, pieštukai, LEGO kaladės, plėvelė, plastilinas, klijai, spalvotas popierius, ausų krapštukai, bitutę– robotą „Blue-bot“, kilimėlis, padidinimo stiklas, Kahoot! žaidimas, programa „Žiburėlis“, pliušinis žaislas delfinas, knygos „Virš vandens ir po vandeniu“, „Pirmoji gyvūnų enciklopedija“.

Grupės paruošimas: priemonių išdėstymas išnaudojant grupės erdvę.

Dienos veiklos laukiamas rezultatas:

- paveikslėliuose atpažins ir įvardins jūrų gyvūnus, plėsis žodynas;
- įsimins, pavadins, pastebės, atras tokias pačias geometrines formas, raides, skaičiuos, įsimins skaitmenis iki 10;
- bendraus, bendradarbiaus tarpusavyje, išlauks savo eilės, laikysis žaidimo taisyklių;
- išreikš save įvairiomis dailės raiškos priemonėmis, medžiagomis;
- patirs džiugias ir teigiamas emocijas.

Eiga:

I. Įvadinė dalis.

1. Vaikai susipažins su svečiu – pliušiniu žaislu delfinu.
2. Vaikai žiūrės edukacinį filmuką apie jūrų gyvūnus ir juos vardins.

II. Pagrindinė dalis.

Visa grupė.

1. Vaikai žais žaidimą „Plaukia, plaukia“, vaikai vardins jūrų gyvūnus ir tinkamai į juos reaguos.
2. Vaikai žais Kahoot! žaidimą.
3. Vaikai „sės į povandeninį laivą, ners į jūros dugną ir taps jūros dugno tyrinėtojai“, išsitrauks korteles, atras savo tyrinėjimų stotelę.

Vaikla grupelėmis.

1. Vaikai veiks tyrinėjimų stotelėje „Jūros dugnas ir jos gyventojai“. Tyrinės smėlį, kriaukles, akmenėlius, jūrų gyvūnų žaislus, paveikslėlius su jūros gyvūnais, juos įvardins lygins, atras tokį patį, pastebės jų panašumus, skirtumus. Išradingai naudos įvairias priemones, medžiagas, išvelgs naujas daiktų sąvybes.
2. Vaikai žais žaidimą su edukacine bitute – robotu „Blue-bot“ „Jūrų gyvūnai“, skaičiuos „bitutės“ žingsnius, ją programuos, taip „taip aplankys jūrų gyventojus“.
3. Vaikai žais su LEGO konstruktoriais ir kurs „povandeninį laivą“, ieškos su baltu popieriniu „prožektoriumi jūros dugne“ pasislėpusių žuvelių su skaičiais, formomis, raidėmis ir pažymės popieriaus lape.
4. Vaikai žais žaidimą „Žuvelė“, gaudys su magnetinėmis „meškėrėmis žuvis“, skaičiuos taškelius, atras tokį pat skaičių, dės į kibirėlius.
5. Vaikai žais žaidimą „Jūros dugnas“, smėlyje ieškos pasislėpusių skaičių, raidžių, geometrinių formų, atras tokią pačią ir pažymės popieriaus lape.
6. Vaikai kurs, tapys guašu ant poletileninio paviršiaus „Jūros dugną“.
7. Vaikai pasirinks dailės raiškos priemones ir kurs „žuvis, žuvies žvynus“.

III. Baigiamoji dalis.

Vaikų įsivertinimas. Vaikai išsirinks veidelį, įsivertins, pasakys, komentuos apie veiklą (kaip jam sekė ar viskas pavyko, kas nepavyko ir kodėl?).

Papildomos veiklos.

1. Programa „Žiburėlis“ – „Atrask formas“.
2. Piešimas ant interaktyvios lentos.
3. Lipdymas „Formelės- jūros gyvūnai“.
4. Stalo žaidimas „Atrask tokį patį“.
5. Stalo žaidimas (su kauliuku) „Nukeliauk pas draugus“.