

Atvejų analizės

Santrauka: Veiklos metu vaikai susipažino su šachmatų ir šaškių žaidimais, jų figūromis bei pagrindinėmis taisyklėmis. Dalyvavo loginiuose žaidimuose, ieškojo lauke paslėptų „lobių“, dėliojo žodį „Šachmatai“ iš raidžių ir lavino loginį mąstymą bei bendradarbiavimo įgūdžius.

Aprašymas: Veikla prasidėjo pokalbiu apie šachmatus ir šaškes. Vaikai susipažino su šachmatų figūromis, jų pavadinimais ir paskirtimi, aptarė pagrindines žaidimo taisykles. Tie ugdytiniai, kurie jau moka žaisti, pademonstravo figūrų judėjimą ir padėjo draugams jas pažinti.

Vėliau veikla persikėlė į lauką, kur vaikai dalyvavo lobių paieškoje. Naudodamiesi užuominomis ir stebėdami aplinką, jie ieškojo paslėptų daiktų, aptarė jų paskirtį ir galimus panaudojimo būdus.

Sugrįžę dėliojo žodį „Šachmatai“ iš atskirų raidžių, žaidė loginius žaidimus „Kryžiukai–nuliukai“, porų atminties žaidimus su kortelėmis bei sprendė įvairias mąstymo užduotis.

Motyvacija ir tikslai: Ugdyti loginį mąstymą, dėmesio koncentraciją, problemų sprendimo gebėjimus, plėsti žodyną, skatinti bendradarbiavimą ir domėjimąsi strateginiais žaidimais.

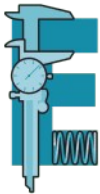
Įgyta patirtis: Vaikai susipažino su šachmatų figūromis, mokėsi planuoti veiksmus, ieškoti sprendimų, laikytis taisyklių ir dirbti komandoje. Lavino atmintį, orientaciją aplinkoje bei gebėjimą analizuoti informaciją.

Papildoma informacija: Veiklai naudotos šachmatų ir šaškių lentos, figūros, raidžių kortelės, atminties kortelės ir lauko erdvė lobių paieškai.

Įamžintos akimirkos



Vykdytos veiklos

	Gamtos mokslai	Lobių paieškos metu vaikai stebėjo gamtinę aplinką, orientavosi erdvėje, ieškojo objektų pagal jų požymius.
	Technologijos	Naudojo stalo žaidimų priemones, susipažino su strateginių žaidimų paskirtimi ir jų taikymu mąstymo lavinimui.
	Skaitymas/rašymas	Mokėsi atpažinti ir sudėlioti žodį „Šachmatai“, įvardijo figūrų pavadinimus, pasakojo apie žaidimo eigą.
	Inžinerija	Planavo veiksmų seką, ieškojo tinkamiausių sprendimų loginiuose žaidimuose bei lobių paieškos metu.
	Menai	Kūrybiškai ieškojo sprendimų žaidimų metu, lavino vaizduotę ir kūrybinį mąstymą.
	Matematika	Skaičiavo ėjimus, lygino figūras, orientavosi lentoje ir erdvėje, taikė sąvokas kairė–dešinė, priekyje–už, eilė, langelis .