**IV KL. PROGRAMA**

**I. ASMENYBINIS UGDYMAS**

1 lentelė

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Dalykas | Temos | Valandos per savaitę | Užsiėmimų vieta |
| Filosofija | Ką reiškia priesakas „Pažink pats save“? | 2 val. | Vytauto Didžiojo universitetas |
| Psichologija | Mano laimės paukštė | 2 val. |
| Savęs pažinimas su Legos Serios Play metodika | 2 val. |
| Fizinis aktyvumas | Fizinis ugdymas: apšilimo reikšmė | 2 val. | Lietuvos sporto universitetas |
| Fizinis ugdymas: judrieji žaidimai | 2 val. |
| Fizinis ugdymas: atsipalaidavimo ir tempimo pratimai | 2 val. |
| Kas padeda būti sveikam? | 2 val. |

1.1. Filosofijos dalykas akcentuoja bendruosius pasaulio suvokimo principus, kurie realizuojami per asmeninio pažinimo ir savivokos prizmę. Siekiama aktualizuoti ir akcentuoti glaudžias sąsajas tarp įvairių pažinimo sričių, formuoti supratimą, kad adekvatus žmogaus (savęs) pažinimas neįmanomas, jeigu orientuojamasi tik į kurią nors vieną pažinimo sritį.

1.2. Psichologijos dalyko užsiėmimuose siekiama pažinti save, spręsti kylančias savęs pažinimo problemas ir ugdyti mokinių kūrybiškumą. Akcentuojamas „laimės“ fenomenas. Analizuojama kas sudaro „laimės“ sampratą, kada žmogus yra laimingas?, kaip būti laimingesniam? Atsakymų ieškoma pasitelkiant interaktyvius mokymo bei žaidybinius metodus, tarptautinę Lego Serious Play metodiką.

1.3. Fizinio aktyvumo užsiėmimų metu aptariama sisteminė fizinės veiklos grandis: apšilimo pratimai prieš fizines veiklas, fizinės veiklos ir pagrindinių fizinių ypatybių, tokių kaip greitumas, ištvermė, jėga, koordinacija, vikrumas, pusiausvyra, reikšmė mūsų kūnui ir protui bei pratimai, kuriuos reikia atlikti po aktyvios fizinės veiklos. Ypatingai akcentuojamas fizinės veiklos poveikis sparčiai augančiam ir besikeičiančiam vaiko organizmui, nagrinėjami fiziologiniai procesai vykstantys organizme jos metu. Praktinių pratybų metu mokiniai išbando linksmas ir nemonotoniškas apšilimo, aktyvios fizinės veiklos, atsipalaidavimo formas bei tempimo pratimus.

**II. MATEMATIKA IR GAMTOS MOKSLAI**

2 lentelė

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Dalykas | Temos | Valandos per savaitę | Užsiėmimų vieta |
| Matematika | 3 D snaigių gamyba | 2 val. | Kauno technologijos universitetas |
| Skaičiavimai naudingi mūsų sveikatai | 2 val. |
| Kieti riešutėliai gudrioms galvelėms | 2 val. |
| Zoologija | Popietė su varnomis | 2 val. | Aleksandro Stulginskio universitetas |
| Gyvūnų priežiūra ir gerovė | 2 val. | Lietuvos sveikatos mokslų universitetas |
| Dendrologija | Pažink mišką pats | 2 val. | Aleksandro Stulginskio universitetas |
| Anatomija | Juslės ir jų jautrumo įvertinimas | 2 val. | Lietuvos sveikatos mokslų universitetas |
| Fizika | Elektros reiškinių pagrindai | 2 val. | Kauno technologijos universitetas |
| Optikos dirbtuvėlės | 2 val. |
| Biochemija | Naminės varškės gamyba | 2 val. | Lietuvos sveikatos mokslų universitetas |
| Biologija | Tyrimų galimybės laboratorijoje ir reikšmė diagnostikoje | 2 val. |

2. Matematikos dalyko užsiėmimuose siekiama matematikos, biologijos, chemijos, anatomijos, dailės bei ekonomikos integracijos. Siekdami įvairių skaičiavimų pagalba atrasti sveikos gyvensenos naudą, mokiniai atlieka integruotas matematikos, biologijos, chemijos, anatomijos užduotis. Mokantis pasigaminti 3D formato snaiges, integruodami matematikos ir dalės žinias, mokiniai lavina erdvinio mąstymo gebėjimus, kūrybiškumą. Matematika ir ekonomika integruojama sprendžiant realius ekonominio pobūdžio uždavinius. Dalyko užsiėmimuose mokiniai lavina loginius, analitinius, kritinio mąstymo gebėjimus, pasitelkiant eksperimento, grupinio ir individualaus darbo metodus plėtojami socialinio, komandinio bei savarankiško darbo įgūdžiai.

2.2. Zoologijos užsiėmimuose supažindinama su žmonėms asistuojančiais (šunys, katės, žirgai ir kt.) bei įvairių rūšių varniniais paukščiais. Suteikiamos teorinės žinios ir atliekami praktiniai darbai apie asistuojančių žmonėms priežiūrą, mitybą, laikymo sąlygas bei gerovės užtikrinimą. Mokiniai supažindinami su asistuojančių žmonėms gyvūnų raidos istorija, kam šie gyvūnai reikalingi ir kaip padeda žmonėms. Praktinių užsiėmimų metu supažindinama su racionų gyvūnams sudarymo principais, maisto medžiagų poreikiu bei pašarinėmis žaliavomis. Nagrinėjant įvairių rūšių varninius paukščius, paaiškinama jų vietą ekosistemoje, specifiniai elgsenos ypatumai ir santykiai su kitais gyvūnais. Viktorinos pagalba mokiniai mokomi atpažinti įvairių miesto ir miško paukščių balsus. Pasitelkdami natūralaus dydžio varninių šeimos paukščių iškamšas, mokiniai nagrinėja šių paukščių kūno matmenis, aptaria jų tarpusavio ryšius, mitybinę grandinę. Pasitelkiama multimedijos ir demonstracinė laboratorinė įranga paukščių stebėjimams atlikti bei jų balsams įrašyti.

2.3. Dendrologijos dalyko užsiėmimai organizuojami Šaltinių take (šalia Kačerginės miestelio). Pasitelkiant maršrutą, besidriekiantį pro vaizdingas Kačerginės miško apžvalgos aikšteles, atokesnius kampelius su įdomesne augmenija, įspūdingais triukšmaujančių paukščių jauniklių garsais, judriais, medžiais liuoksinčių voverių šuoliais. Mokiniai supažindinami su pagrindinėmis medžių rūšimis, paplitusiomis Lietuvoje ir mokomi jas atskirti. Mokomasi pažinti ir atskirti įvairias žolių bei samanų rūšis, susipažįstama su miško uogų bei grybų rūšimis. Mokiniai sužino, kaip galima atskirti paukščius iš jų balso ir/ar smulkiuosius žinduolius iš jų pėdsakų. Užsiėmimai lavina moksleivių vaizduotę, skatina diskusijas, praplečia akiratį bei suteikia galimybę susipažinti su gamta iš arti.

2.4. Anatomijos dalyko užsiėmimai skirti juslių pojūčiams ir jų jautrumui aptarti. Vertinamas juslių gebėjimas atpažinti spalvas, kvapus, skonius, tekstūrą ir juos diferencijuoti. Mokiniai įsivertina asmeninius juslinius gebėjimus, susipažįsta su darbo maisto juslinių tyrimų laboratorijoje principais.

2.5. Fizikos dalyko užsiėmimai skirti elektros ir optiniams reiškiniams aptarti. Aiškinamasi kaip buvo atrasti elektros reiškiniai ir demonstruojami su tuo susiję bandymai. Parodomi įvairūs įelektrintų kūnų sąveikos atvejai. Bandymuose matoma įelektrintų kūnų tiesioginė sąveika. Sudėtingesniuose maketuose parodoma, kaip galima pritaikyti technologijose įelektrintų kūnų sąveiką. Optinių dirbtuvėlių metu pasigaminami paprasti ir naudojami sudėtingesni matavimo ir stebėjimo prietaisai. Dalyko užsiėmimuose gilinamos mokinių elektros reiškinių ir optikos žinios, lavinami tyrinėjimo, stebėjimo, analizavimo įgūdžiai.

2.6. Biochemijos dalyko užsiėmimai skirti varškės gamybos procesui aptarti. Įvairių naminių gyvulių pieno rauginimas ir koaguliacija vykdoma, naudojant skirtingas natūralias maistines karboksirūgštis. Gautas produktas išskiriamas filtracijos metodu. Gauta išeiga įvertinama svėrimo metodu.

2.7. Biologijos dalyko užsiėmimuose aptariamos tyrimų galimybės laboratorijoje ir jų reikšmė ligų diagnostikoje, integruojant biologijos ir anatomijos žinias. Mokiniai susipažįsta su įvairias diagnostikos aparatais, jų panaudojimu. Atliekamas parazitinių ligų diagnostinis tyrimas, vertinami jo rezultatai, atliekama jų interpretacija.

**III. SOCIALINIAI IR HUMANITARINIAI MOKSLAI**

3 lentelė

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Dalykas | Temos | Valandos per savaitę | Užsiėmimų vieta |
| Sociologija | Žaidžiam sociologiją: kodėl su vienais draugaujame, o su kitais ne? | 2 val. | Vytauto Didžiojo universitetas |
| Kalbos | Pažink save keliaudamas į tekančios saulės šalį | 2 val. |
| Kūrybinio rašymo dirbtuvės | 2 val. | Vilniaus universiteto Kauno fakultetas |
| Edukologija | Kūrybinis interviu: Aš ir mano mokymosi stilius | 2 val. | Vytauto Didžiojo universitetas |
| Teisė | Mano klasė be patyčių | 2 val. | Mykolo Romerio universiteto viešojo saugumo fakultetas |
| Įdomusis detektyvo pasaulis | 2 val. |
| Darnus vystymasis | Darnus vystymasis prasideda mano lėkštėje | 2 val. | Kauno technologijos universitetas |

3.1. Sociologijos dalyko užsiėmimuose, pasitelkiant žaidimus ir grupines užduotis, atskleidžiami socialinės elgsenos kasdienėse tarpusavio sąveikose ypatumai. Kalbama apie tai, kokią įtaką žmonių tarpusavio bendravimui daro socialinis statusas, išvaizda (pvz., fizinis patrauklumas ar negalia), kultūriniai skirtumai ir kiti socialiniai veiksniai. Siekiama parodyti, kad mūsų pasirinkimai su kuo bendrauti, o su kuo ne, nėra apspręsti vien tik asmeninių preferencijų. Akcentuojama, kad daugeliui šių pasirinkimų įtaką daro nusistovėję socialinių sąveikų modeliai, vaidmenys, normos ar socialiniai lūkesčiai.

3.2. Kalbos dalyko užsiėmimuose mokiniai susipažįsta su japoniška rašto sistema, sužino, kaip įvairius gamtos reiškinius bei daiktus vaizduojantys paveikslėliai virto hieroglifais-kanji (kandži). Gamtos ir metų laikų reikšmė japonų kultūroje mokiniams atskleidžiama virtualiai keliaujant po svarbiausias Japonijos metų šventes. Užsiėmimo metu mokiniai mėgina užrašyti keletą hieroglifų japonišku tušu ir teptukais, taip pat išmoksta vieną iš tradicinių japoniškų šventinių šokių – Hanagasa odori. Taip pat organizuojamos kūrybinio rašymo dirbtuvės, kuriose atlikus Martyno Vainilaičio „Bruknelės“ ritmo ir rimo analizę, mokiniai kuria eilėraštį su sugalvotais raktiniais žodžiais bei, aptarus reklamos funkcijas ir paskirtį, - tam tikrą reklaminę žinutę. Įvairialypis užsiėmimas padeda atskleisti kalbos dinamiškumą, lankstumą – beribį ir autentišką žodžio grožį.

3.3. Edukologijos dalyko užsiėmimuose, kūrybinių užduočių pagalba siekiama aktyviai veikti, skatinant mokinius pažinti save bei savo mokymosi stilių. Kalbama apie pažinimo kelią, informacijos įsisąmoninimą ir panaudojimą, kai to reikia. Taip pat aptariama kada ir kaip geriausia yra mokytis ir ko reikia mokytis. Visi šie klausimai „žaidžiami“ pasitelkiant interviu metodą. Surinkus bendrą informaciją konstruojamas bendras grupės mokymosi stiliaus koliažas su raktiniais žodžiais.

3.4. Teisės dalyko užsiėmimuose, taikant interaktyvias mokymo priemones, mokiniai supažindinami su pagrindinėmis mokiniui aktualiomis teisėmis ir pareigomis, kurios nagrinėjamos mokiniui aktualių gyvenimo ir įvykių kontekste. Mokiniui suprantama kalba pristatoma šiuo metu itin aktuali patyčių problema. Analizuojama kaip tarpusavio elgesys kasdienybėje, ypač mokykloje, gali įtakoti mokyklos bičiulių, mokytojų statusą, savijautą, kam reikalingos taisyklės, kodėl reikia būti aktyviu mokyklos bendruomenės nariu, kokią įtaką mokinio gyvenime ir patyčių kontekste turi tokios priemonės kaip telefonai. Mėginama ugdyti suvokimą, kad mokinys, kaip mokyklos bendruomenės narys, turi ne tik teises, bet ir pareigas. Taip pat siekiant mokinius supažindinti su įvairių teisinių pažeidimų tyrimų eiga, narpliojami detektyvinių istorijų elementai. Susiformavęs detektyvo įvaizdis: barzdotas ir ūsuotas garbaus amžiaus vyriškis su padidinimo stiklu rankose, bandantis išpainioti nusikaltimą, keičiamas į modernaus ir šiuolaikiško pareigūno supratimą. Keliaudami per detektyvinės veiklos istoriją, mokiniai tampa tyrėjais (parengia tariamo plėšiko fotorobotą). Užsiėmimo metu skatinamas grįžtamasis ryšys, diskutuojant, žaidžiant žaidimus.

3.5. Darnaus vystymosi dalyko užsiėmimuose mokiniams šio dalyko tikslai siejami su paprastais, aiškiai suvokiamais objektais. Pagrindiniu objektu pasirenkamas – maistas. Mokiniai šiuo metu vis daugiau edukuojami apie sveiką maistą, tačiau ar dažnai kalbama apie tai kiek maistas yra sveikas aplinkai, kaip tai įtakoja visuomenės gerovę ir aplinkos pokyčius. Pasitelkiant konkrečius pavyzdžius mokiniai susipažįsta su pagrindiniais darnumo rodikliais, kuriuos įtakoja maistas (nuo geros sveikatos, klimato kaitos, vandens eikvojimo iki ekonominės gerovės, atliekų susidarymo bei tvarkymo ir pan.) – taip apžvelgiami keli darnaus vystymosi tikslai ir parodomos jų tarpusavio sąsajos. Mokiniai skatinami atsakingai vertinti maistą jį renkantis ir vartojant, ugdant jų supratimą apie darnaus vystymosi koncepciją bei asmeninio indėlio svarbą siekiant globalių tikslų.

**IV. MENAI**

4 lentelė

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Dalykas | Temos | Valandos per savaitę | Užsiėmimų vieta |
| Muzika | Sukurk savo muziką | 2 val. | Vytauto Didžiojo universitetas |
| Dailė | Žaidžiame linija, forma, spalva | 2 val. | Vilniaus dailės akademijos Kauno fakultetas |
| Tradicijos ir inovacijos keramikoje | 2 val. |
| Komunikavimas be žodžių – piešimas kaip kalba | 2 val. |
| Medijų menas | Mano istorija stop frame animacijoje | 2 val. | Vytauto Didžiojo universitetas |
| Kinas | Pasaulio pažinimas kino meno pagalba | 2 val. |
| Teatras | Aktoriaus kūryba ir žaidimai: kūrybiškumo ugdymas | 2 val. |

4.1. Muzikos dalyko užsiėmimai skirti improvizacijai ir kūrybiniams bandymams. Juose žaidžiama Wolfgango Amadeus Mozarto kūrybiniu principu „Musikalisches Wȕrfelspiel“. Kiekvienas mokinys, pasitelkdamas tam tikrus muzikos intonacijų paruoštukus, skaičiavimą, muzikines kompiuterines programas bei atsitiktinumo principą, gali sukurti nedidelį, grakštų kūrinėlį.

4.2. Dailės dalyko užsiėmimuose siekiama atskleisti mokinių kūrybiškumą ir jų gebėjimą bendrauti vaizdu. Pasitelkiant eksperimentines grafines užduotis kuriamos linijos, siluetai, spalvos, aptariami įvairūs piešimo būdai, nagrinėjama kaip jie veikia mūsų sąmonę. Mėginama išsiaiškinti kaip net mums nesusimąstant piešinys perteikia mūsų mintis ir jausmus, dėl ko piešinys net gi gali būti daug daugiau pasakantis už žodžius. Mokiniai taip pat supažindinami su tradicine virveline keramika ir jos lipdymu iš molio volelių. Užsiėmimuose atliekamos praktinės užduotys, pasitelkiamos multimedijos priemonės, 3D keramikos spausdintuvai, aptariama ir diskutuojama atliekamų veiklų klausimais, siekiant išsiaiškinti kaip atsiranda tam tikri meno kūriniai ir kokia meninę informaciją jie suteikia.

4.3. Medijų meno dalyko užsiėmimuose mokiniai kuria istorijas, sekdami jas trumpuose animaciniuose filmuose. Nesudėtingu „stop frame“ animacijos būdu siekiama vizualizuoti mokinių mintis. Dirbant grupėse akcentuojama, kad į tą pačią istoriją, situaciją, galima pažvelgti iš skirtingų pozicijų, atsižvelgiant į kito žmogaus, draugo nuomonę.

4.4. Kino dalyko užsiėmimuose akcentuojamas savęs ir pasaulio pažinimas kino meno pagalba. Pasitelkus kino filmų vaikams pavyzdžius, aptariama kaip pasitelkus kino kamerą perteikiamos emocinės žmogaus būsenos, kokiu būdu rašytinės istorijos virsta kino filmais. Siekiama mokiniams formuoti kino, kaip meninės įtaigos subjekto suvokimo pradmenis.

4.5. Teatro dalyko užsiėmimuose akcentuojami aktyvūs žaidimai, kurių metu formuojami įgūdžiai, svarbūs aktoriaus kūrybai. Užsiėmimų metu susikoncentruojama į praktines veiklas, kurių pagalba siekiama parodyti kaip keičiasi aktoriaus suvokimas apie vieną ar kitą vaidmenį, kaip aktorius įsijaučia į vaidmenį, kas padeda jam emociškai ir kūrybiškai išlikti tame vaidmenyje.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_