**V KL. PROGRAMA**

**„KURIANTIS ŽMOGUS“**

**I. ASMENYBINIS UGDYMAS**

1 lentelė

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Dalykai | Temos | Valandos per savaitę | Užsiėmimų vieta |
| Filosofija | Filosofinis mąstymas – kūrybinių galių ugdymas | 2 val. | Vytauto Didžiojo universitetas  |
| Psichologija  | Kūrybinio mąstymo ugdymas naudojant Lego serious play metodiką | 2 val. | Vytauto Didžiojo universitetas |
| Gilyn į pojūčių pasaulį | 2 val. |
| Asmenybės ugdymas kūrybiškumui atskleisti | 2 val. | Lietuvos sveikatos mokslų universitetas  |
| Pojūčių pažinimas – būdas kūrybiškumui ugdyti | 2 val. | Vytauto Didžiojo universitetas |
| Fizinis aktyvumas  | Bendravimas judesiu | 2 val. | Lietuvos sporto universitetas  |
| Fizinis ugdymas ir kūrybingumas  | 2 val. |
|  | Fizinis ugdymas ir problemų sprendimas  | 2 val. |

1.1. Filosofijos dalyko užsiėmime mokiniai išbando įvairias perspektyvas, kurios leidžia vis kitaip pažiūrėti į problemas, klausimus arba kasdienes situacijas. Akcentuojama, kad kūrybinis žmogaus potencialas išlaisvinamas atsisakius mąstymo klišių, kurias kaip tik filosofija ir padeda identifikuoti, suspenduoti. Nagrinėjamas vienas elementariausių ir sėkmingiausių užduočių sprendimo būdų – dialektika: visada galima situaciją įvertinti iš priešingų perspektyvų, o paskui rasti aukso vidurį – teisingą sprendimą.

1.2. Psichologijos dalyko užsiėmimuose akcentuojama, kad kūrybiškumas nėra savaime suprantamas ir statiškas – jį galima lavinti (treniruoti) ir atskleisti. Aptariama kaip pasitelkiant asmenybės ugdymą, emocinio raštingumo didinimą, galima gerinti kognityvines funkcijas (mąstymą, suvokimą, atmintį), atskleisti kūrybiškumo potencialą bei gerinti kasdienę gyvenimo kokybę. Taip pat nagrinėjami pagrindiniai žmogaus pojūčiai (kvapas, garsas, rega, lytėjimas ir skonis), kurių pagalba pažįstamas pasaulis. Akcentuojama, kad tai ką mes sugeriame į save pojūčių pagalba yra medžiaga, kurią mes naudojame mąstydami ir kurdami. Užsiėmimų metu lavinamas gebėjimas įsisąmoninti kuo daugiau pojūčių atidžiau dairantis, suklūstant ar įkvepiant. Mokiniai užsiėmimų metu susipažįsta su šiuolaikinėmis pojūčių pažinimo ir praktikos tendencijomis, tyrinėja aplinką skirtingų pojūčių pagalba, patiria, kuria, tyrinėja pojūčiais paremtas praktines situacijas. Užsiėmimų metu kūrybinis mąstymas lavinamas pasitelkiant „Lego Serious Play“ metodiką. Mokiniai skatinami lygiavertiškai dalintis savo įžvalgomis ir idėjomis.

1.3. Fizinio aktyvumo užsiėmimų metu mokinių kūrybingumas ugdomas fizinio ugdymo veiklų pagalba. Mokiniai skatinami atlikti ne tik tai kas siūloma lektoriaus, bet ir patys kurti tam tikus fizinės veiklos elementus. Fiziškai aktyvios veiklos orientuojamos į ritmo pajautimo gebėjimus, žinias apie širdies ir kraujagyslių sistemos veiklą fizinio krūvio metu. Ugdomi mokinių neverbalinio bendravimo gebėjimai: pasitikėjimas kitais, kūrybiška netradicinių sprendimų įvairiose situacijose paieška, lavinami kūno kalbos „skaitymo“ įgūdžiai.

**II. MATEMATIKA IR GAMTOS MOKSLAI**

2 lentelė

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Dalykas | Temos | Valandos per savaitę | Užsiėmimų vieta |
| Fizika | Kaip fizikai padeda surasti pasislėpusias ligas? | 2 val. | Kauno technologijos universitetas |
| Chemija | Chemija ant tavo stalo | 2 val. |
| Matematika | Matematika ir menas | 2 val. |
| Biochemija | Kaip kuriamas medicininis gelis? | 2 val. | Lietuvos sveikatos mokslų universitetas |
|  | Lūpų pieštukų modeliavimas ir technologija | 2 val. |
| Maisto juslinių savybių formavimas ir įvertinimas | 2 val. |
| Biologija | Grybai | 2 val. | Vytauto Didžiojo universitetas  |
| Zoologija | Paslaptingas pelėdų gyvenimas  | 2 val.  |

 2.1. Fizikos dalyko užsiėmime nagrinėjama kaip šis dalykas padeda diagnozuoti ligas ir kaip gauta diagnozė gali būti interpretuotina pasirenkant tolimesnį gydymo procesą, koks kūrybiškumo elementas išlieka šiame procese. Analizuojama kaip radioaktyvūs elementai gali būti pasitelkiami vėžio gydymui. Aptariama kaip, taikant jonizuojančiąją spinduliuotę, sunaikinti vėžinius darinius, bet nepakenkti organizmui.

2.2. Chemijos dalyko užsiėmime mokiniai supažindinami su cheminėmis medžiagomis esančiomis natūralioje aplinkoje, gaminiuose. Aptariama galima nauda/rizika, kurią kelia šios medžiagos. Skatinimas suvokimas, kad cheminės medžiagos būdamos kiekvieno gaminio/objekto kūrybos pagrindu yra visur (gamtinėje ir antropogeninėje aplinkoje). Mokiniams suteikiami pirminiai gebėjimai kurti tam tikrą gaminį ir vertinti cheminių medžiagų pasirinkimą. Paskaitos mokiniai kūrybiškai eksperimentuoja su realiomis cheminėmis medžiagomis.

2.3. Matematikos dalyko užsiėmime nagrinėjamas matematikos ir meno santykis. Apariami įvairūs matematikos elementai architektūroje, dailėje, skulptūroje, dizaine.

2.4. Biochemijos dalyko užsiėmimuose mokiniai kuria įvairius biocheminius produktus: medicininį gelį, lūpų pieštukus ir kt. Mokiniai supažindinami kam yra naudojami medicininiai geliai, kokios medžiagos įeina į jų sudėtį. Medicininio gelio kūrybai pasirenkamos įvairios biologiškai aktyvios medžiagos. Nagrinėjama kokie ingredientai naudojami lūpų pieštukų gamyboje, jų grupės ir savybės. Kūrybiškai modeliuojama produkto sudėtis, pasirenkant atskirus ingredientus ir jų kiekius. Vertinamos lūpų pieštukų technologinės stadijos, kokybės. Mokiniams suteikiamos žinios apie maisto juslines savybes. Jie savarankiškai sukuria naujus produktus ir atlieka juslinį jų savybių palyginamąjį įvertinimą.

2.5. Biologijos užsiėmimo metu mokiniai analizuoja grybų pasaulį. Nagrinėjama kas yra grybai, kuo jie yra panašūs ir skiriasi nuo augalų ir gyvūnų, kaip jie dauginasi, kodėl gyvena skirtingose vietose. Analizuojami grybų ir kitų augalų tarpusavio ryšiai – mikorizė. Pasitelkiant Miško fitopatologijos laboratorijoje sukauptą grybų kolekciją, aptariami Lietuvos miškuose augantys nevalgomi grybai, kalbama apie grybų sukeliamas ligas, naudą miško augmenijai. Mokiniai naudodamiesi paruoštais pavyzdžiais išmoksta suskirstyti grybus, pagal sumedėjusių augalų ligų tipus. Taip pat skatinami kūrybiškai mąstyti atsakant į klausimus: šalia kokio medžio Jūs norėtumėte gyventi?, kodėl?

2.6. Zoologijos užsiėmimo metu mokiniai nagrinėja pelėdų pasaulį. Analizuojami jų santykiai su aplinka ir kitais gyvais organizmais? Aptariama ką mokslininkai žino apie pelėdų kilmę? Kokie yra jų požymiai? Ar visos pelėdos turi ausis? Jei ne, taip kaip tuomet jos girdi? Ar tiesa, kad pelėdos visą savo gyvenimą praleidžia vienoje vienintelėje buveinėje? O kaip pelėdos sugyvena su kitais paukščiais? Kodėl kai kurios pelėdos mėgsta apsigyventi netoli žmonių bei kokią svarbią ekologinę funkciją jos ten atlieka? Ko mes galėtume pasimokyti iš pelėdų? Kokias sąlygas, pasitelkdami kūrybinę fantaziją, turėtume sukurti savo sode, kad jame apsigyventų pelėdos?

**III. SOCIALINIAI IR HUMANITARINIAI MOKSLAI**

 3 lentelė

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Dalykas | Temos | Valandos per savaitę | Užsiėmimų vieta |
| Aplinkos inžinerija | Atliko – kitam tiko | 2 val.  | Kauno technologijos universitetas |
| Edukologija | Kūrybos podiumas | 2 val. |
| Teisė | Teisėkūra | 2 val. | Mykolo Romerio universiteto Viešojo saugumo fakultetas |
| Kuriu taisykles Kaunui, kuriame gera gyventi | 2 val. |
| Istorija | „Daktaras Kripštukas pragare“ arba senasis Kaunas pasakose | 2 val.  | Vytauto Didžiojo universitetas |
|  |
| Sociologija | Savojo autentiškumo beieškant: tarp „Noriu“ ir „Reikia“ | 2 val. |
| Kalba | Viktorina: kokiomis kalbomis kalba Šrekas? | 2 val. | Vilniaus universiteto Kauno fakultetas  |
| Vertimas kaip žaidimas: teigiamų ir neigiamų animacinių filmų veikėjų vardų perteikimas iš anglų į lietuvių kalbą | 2 val.  |

 3.1. Aplinkos inžinerijos dalyko užsiėmime nagrinėjama atliekų rūšiavimo, perdirbimo ir šalinimo problematika. Akcentuojamas atsakingas vartojimas, turimų daiktų dalijimasis, antrinis naudojimas ar galimas kūrybinis atnaujinimas kuriant daiktus iš jau turimų analogų (taikant antrinį dizainą). Užsiėmimo metu pateikiama teorinė, informacinė medžiaga (apie atliekų vertę (ne)naujuose gaminiuose), kūrybinės dirbtuvėse mokiniai išbando paprastus, bet naudingus gaminių atnaujinimo (antrinio dizaino) metodus. Užsiėmimas orientuotas į mokinių aplinkosauginio sąmoningumo didinimą, gamybos – vartojimo sąsajų supratimą ir kūrybiškumą išnaudojant turimus išteklius.

3.2. Edukologijos užsiėmimas skirtas mokinių mokymuisi pasirengti kūrybai ir jos pristatymui, išsirenkant/suderinant įvairias medijų raiškas, mokantis surinkti ir suderinti literatūros, vaizdo, mokslo ir kt. šaltinių informaciją ir komunikuoti.

3.3. Teisės dalyko užsiėmimuose nagrinėjama teisės aktų leidybos procedūra, kuri yra ir savotiškas kūrybos procesas. Aptariama kaip siekiant tinkamai reglamentuoti žmonių tarpusavio santykius, atitikti visuomenės raidos tendencijas, būtina derinti skirtingų asmenų grupių interesus. Kadangi teisėkūra reglamentuoja griežtos taisyklės (dalyvaujantys subjektai, terminai, procedūros ir kt.), užsiėmimų metu mėginama atsakyti į klausimą,  kaip suderinti formalumus ir kūrybiškumą šiame procese. Užsiėmimų metu mokiniai taip pat parengs taisyklių rinkinį, kurio laikantis, mokinių nuomone, visiems miesto gyventojams būtų gera gyventi Kaune. Užsiėmimais siekiama ugdyti mokinių suvokimą, kad aplinkos kūrime turi dalyvauti visi miesto gyventojai ir kad būti tik „taisyklių vartotoju“ yra nuobodu, o tas, kuris „kuria“ taisykles, privalo jausti atsakomybę už tai, kad būtų gera ne tik jam, bet ir kaimynui, klasės draugui, seneliui ir gamtai.

3.4. Istorijos dalyko užsiėmime, pasitelkiant literatūrines Juliaus Kaupo Kauno pasakas, pateiktas rinkinyje „Daktaras Kripštukas pragare“, mokiniai supažindinami su pasakišku Kauno vaizdiniu ir realiu miesto paveldu. Užsiėmimas grindžiamas literatūrinės išmonės ir istorijos sąveika.

3.5. Sociologijos užsiėmimo metu gilinamasi į asmens autentiškumo ribas ir galimybes. Aptariama kaip formuojasi kasdieniai žmogaus mąstymo, kūrybos ir elgesio modeliai: kiek juos įtakoja visuomenės, žiniasklaidos kuriami ir palaikomi stereotipai, autoritetų ir artimos aplinkos (tėvų, draugų) lūkesčiai bei asmens siekis juos atliepti skirtingose gyvenimo situacijose (būti pavyzdingu moksleiviu, geru draugu, pasirinkti tinkamiausią būrelį ar būsimą profesiją ir kt.). Keliamas klausimas, kiek šiuolaikinis žmogus geba būti autentiškas ir išskleisti savo turimą kūrybinį potencialą patirdamas nuolatinę įtampą tarp individualių poreikių ir išorinės aplinkos kuriamų taisyklių – tarp „noriu“ ir „reikia“.

3.6. Kalbos dalyko užsiėmimuose kūrybiškai ir žaismingai susipažįstama su filmų vertimu, daugiausia dėmesio skiriant dubliavimui kaip animacinių filmų vertimo būdui. Siekiama paskatinti mokinių domėjimąsi dubliuotais filmais, pasidalinti žiniomis apie įvairias kalbas, ugdyti kūrybiškumą. Iš trumpų dubliuotų filmų ištraukų bandoma atspėti, kokia Šreko gimtoji kalba ir kokiomis kalbomis jis dar moka kalbėti. Taip pat nagrinėjama ką atskleidžia išradingai sukurti animacinių filmų veikėjų vardai, pavardės ir pravardės. Diskutuojama kuo remiasi autoriai, kurdami veikėjų identitetą. Analizuojama kuo skiriasi teigiamų ir neigiamų veikėjų vardai. Bandoma įvertinti animacinių filmukų veikėjų vardų vertimus. Mokiniai, pasitelkdami kūrybiškumą siūlo individualius vertimo variantus.

**IV MENAI**

4 lentelė

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Dalykas | Temos | Valandos per savaitę | Užsiėmimų vieta |
| Muzika | Kūrybingumo prielaidos muzikinėje praktikoje | 2 val. | Vytauto Didžiojo universitetas |
| Pasaulinės literatūros šedevrai muzikiniuose spektakliuose | 2 val. |
| Menotyra | Virtualus muziejus: galimybė pamatyti kitaip | 2 val. |
| Floristika | Floristikos dirbtuvės | 2 val. | Vilniaus dailės akademijos Kauno fakultetas  |
| Dailė | Tapyba: nuotykis su spalva | 2 val. |
| Dizainas | Grafinis dizainas: plakatas – vaizdas, kuris dirba | 2 val. |
| Interjero dizainas: skulptūros meno patyrimas | 2 val. |
| Architektūra | Interjero dizainas: erdvės suvokimas ir jos kūrimas | 2 val. |

 4.1. Muzikos dalyko užsiėmimuose, nagrinėjama kaip pasitelkiant psichologines bei fiziologines kūrybingumo prielaidas muzikavimo procesas galėtų tapti efektyvesnis ir vaisingesnis. Nagrinėjami tokie aspektai kaip muzikos raiškos ypatybės, kūrybingų veiksmų etapai bei taikymo sritys, garso pokyčių kūrybingo modeliavimo problematika. Taip pat aptariamos įvairios literatūrinių veikalų interpretacijos muzikinio teatro scenoje. Analizuojami bendrumai ir skirtumai tarp literatūrinio kūrinio ir muzikinio spektaklio, susipažįstama su skirtingų žanrų atlikimo stiliais.

4.2. Menotyros dalyko užsiėmime nagrinėjama muziejų virtualios veiklos problematika. Akcentuojamos virtualaus muziejaus galimybės. Mokiniai skatinami tapti tyrėjais, bandančiais atsakyti į klausimą „Ką gi galima kitaip pamatyti virtualiame muziejuje, kaip tai gali paveikti kūrybines žmogaus galias?“.

4.3. Floristikos dalyko užsiėmime iš gamtoje surinktų natūralių medžiagų, pasitelkiant fantaziją ir kūrybiškumą, daromi floristiniai darbai. Lavinamas meniškumas, supažindinama su floristikos principais, pabrėžiamas ekologiškumo principas kūryboje.

4.4. Dailės dalyko užsiėmime spalvos ekspresijos kontekste nagrinėjami įvairūs tapybos aspektai. Akcentuojama kaip pasitelkus įvairias spalvas tapyboje pasiekiama emocinė išraiška ir simbolinė prasmė. Nagrinėjama ką kalba ir kokią žinią mums siunčia spalvos kasdienybėje. Praktiškai išbandoma spalvų ekspresija ir jėga, perteikiant mus supančią tikrovę.

4.5. Dizaino dalyko užsiėmimuose nagrinėjami įvairūs grafinio ir interjero dizaino aspektai. Kaip praktinis grafinio dizaino pavyzdys pasitelkiamas plakatas. Aptariama kas yra plakatas ir kuo jis skiriasi nuo kitų vaizdo kūrinių. Analizuojama plakato paskirtis, reklaminė, informacinė ir prezentacinė funkcijos. Aptariama kokie elementai sudaro plakatą, kas jiems būdinga ir kokią funkciją jie atlieka. Apžvelgiami įvairių plakatų pavyzdžiai, diskutuojama apie jų savybes. Atliekama kolektyvinė plakatų kūrimo užduotis. Remiantis pradine pasiūlyta tema, nuosekliai kuriamas plakatas, žingsnis po žingsnio naujais individualiais elementais papildant anksčiau kito dalyvio pradėta vaizdą/piešinį. Sukūrus plakatą aptariama, kaip suprantamas kiekvienas iš sukurtų plakatų ir kaip galutinis rezultatas pakito nuo pradinės temos. Kaip praktinis interjero dizaino pavyzdys pasitelkiama skulptūra. Užsiėmimo metu mokinių kūrybiškumas ugdomas žaidimų ir idėjų pagalba. Analizuojama kaip atrandamas ryšys tarp erdvinio objekto/skulptūros ir žmogaus. Vaizdine medžiaga pateikiami meniniai projektai, kuriuose atsispindi interaktyvaus kūrinio aspektai. Akcentuojamas meno kūrinio idėjos suvokimas: Kodėl? Kam? Kaip tai veikia? Skulptūros menas pateikiamas kaip komunikacija su žiūrovu. Žadinama mokinių vaizduotė per taktilinį objekto pažinimą, kuriama interaktyvi instaliacija.

4.6. Architektūros dalyko užsiėmime integruojami atskiri grafinio dizaino aspektai. Nagrinėjama „erdvės“ sąvoka, aptariama kas tai yra „beribė erdvė“ ir „apribota, sukurta erdvė“. Analizuojama kaip mes renkamės erdves ir kaip jas jaučiame? Kas jas kuria ir kuo vadovaujamasi jas kuriant. Ar matome mus supančią aplinką? Pasitelkiant paprastas priemones, mokiniai sukuria savo „individualias erdves“ ir mėgina suprasti jų išskirtines paskirtis, taip žengdami pirmuosius žingsnius į architektūros pažinimą.

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