**IV KL. PROGRAMA**

**I. ASMENYBINIS UGDYMAS**

1 lentelė

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Dalykai | Temos | Valandos | Vieta |
| Psichologija | Dėmesingas įsisąmoninimas | 2 val. | LSMU |
| Fizinis aktyvumas | Fizinis ugdymas: apšilimo reikšmė | 2 val. | LSU |
| Fizinis ugdymas: judrieji žaidimai | 2 val. |
| Fizinis ugdymas: atsipalaidavimo ir tempimo pratimai | 2 val. |
| Karjeros planavimas | Tikslų kėlimas ir jų į(si)vertinimas | 2 val. | KTU |
| Filosofija | Žaidimas, nuostaba ir filosofija | 2 val. | KTU |

1.1. Psichologijos užsiėmimų metu skatinama ugdyti įgūdį sutelkti dėmesį, sąmoningai priimti skirtingais pojūčiais gaunamą informaciją. Atliekamos praktinės užduotys skatina smalsumą pažinti dabarties momentą, ugdyti kantrumą ir išlaikyti emocinį stabilumą.

1.2. 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, taip pat pratimai, kuriuos reikia atlikti po aktyvios fizinės veiklos. Ypač akcentuojamas fizinės veiklos poveikis sparčiai augančiam ir besikeičiančiam vaiko organizmui, nagrinėjami fiziologiniai procesai, vykstantys organizme fizinės veiklos metu. Per pratybas mokiniai išbando linksmas ir nemonotoniškas apšilimo, aktyvios fizinės veiklos, atsipalaidavimo formas bei tempimo pratimus.

1.3. Karjeros planavimo užsiėmime supažindinama su tikslais ir jų į(si)vertinimu. Svajones ir vizijas paversti realybe padeda tikslai. Kaip juos išsikelti, kaip pasitikrinti, ar tie tikslai tikrai yra MANO tikslai? Kas tai yra savo paties lyderystė? Aktyviai dalyvavę užsiėmime mokiniai mokės kelti tikslus sau, gebės suprasti, kodėl reikia kelti tikslus.

1.4. Filosofijos dalykas akcentuoja bendruosius pasaulio suvokimo principus, kurie realizuojami per asmeninio pažinimo ir savivokos prizmę. Paskaitoje bus kalbama apie žaidimo, nuostabos, žingeidumo svarbą vaiko gyvenime ir mokymosi procese. Iliustracijoms bus pasitelkiama animacija. Klausimų – atsakymų forma mokiniai bus skatinami analizuoti, kritiškai vertinti pasaulį ir vystyti emocinį intelektą.

**II. MATEMATIKA IR GAMTOS MOKSLAI**

2 lentelė

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Dalykai | Temos | Valandos | Vieta |
| Matematika | 3 D snaigių gamyba | 2 val. | KTU |
| Skaičiavimai naudingi mūsų sveikatai | 2 val. |
| Kieti riešutėliai gudrioms galvelėms | 2 val. |
| Žmogaus anatomija | Juslės, jų jautrumas ir panaudojimas maisto tyrimuose | 2 val. | LSMU |
| Fizika | Elektros reiškinių pagrindai | 2 val. | KTU |
| Biochemija | Naminės varškės gamyba | 2 val. | LSMU |
| Tyrimų galimybės laboratorijoje ir reikšmė diagnostikoje | 2 val. |
| Zoologija | Gyvūnų priežiūra ir gerovė | 2 val. | LSMU |

2.1. Matematikos dalyko užsiėmimuose siekiama matematikos, biologijos, chemijos, anatomijos, dailės bei ekonomikos integracijos. Mokantis pasigaminti 3D formato snaiges, integruodami matematikos ir dailės žinias, mokiniai lavina erdvinio mąstymo gebėjimus, kūrybiškumą. Užsiėmime naudojama smulkioji motorika, lavėja ir kalba, nes zonos, atsakingos už rankų judesius ir už kalbą mūsų smegenyse gyvena kaimynystėje, viena šalia kitos. Savo ruožtu moksliniai tyrimai atskleidė, kad matematikos ir kalbos mokymosi sėkmė koreliuoja. Taigi užsiėmimas savo esme itin tarpdisciplininis. Mokiniai atliks integruotas matematikos ir biologijos, chemijos, anatomijos užduotis, parodančias sveikos gyvensenos svarbą ir naudą. Mokiniai lavins savo loginius, analitinius, kritinio mąstymo gebėjimus. Mokysis spręsti uždavinius, kurie paprastai vadinami „sveiko proto“ uždaviniais. Užsiėmimuose bus naudojami problemų sprendimo žingsniai, kurių supratimas, įsisavinimas ir taikymas yra naudingas į bet kurią veiklos sritį besigilinantiems žmonėms.

2.2. Žmogaus anatomijos 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.

2.3. Fizikos užsiėmimuose 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.

2.4. 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. Tyrimų galimybių laboratorijoje užsiėmime 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.

2.5. Zoologijos užsiėmimuose supažindinama su žmonėms asistuojančiais (šunys, katės, žirgai ir kt.) gyvūnais. Suteikiamos teorinės žinios ir atliekami praktiniai darbai apie asistuojančių žmonėms gyvūnų 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.

**III. SOCIALINIAI IR HUMANITARINIAI MOKSLAI**

3 lentelė

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Dalykai | Temos | Valandos | Vieta |
| Ekonomika | Daiktų ekonomika: kiek mums visko reikia? | 2 val. | VU |
| Teisė | Gamta mano namai: kokios šių namų taisyklės? | 2 val. | MRU |
| Įdomusis detektyvo pasaulis | 2 val. |
| Galiu būti teisėju | 2 val. |
| Kalbos | Viktorina: kokiomis kalbomis kalba Šrekas? | 2 val. | VU |
| Darnus vystymasis | Darnus vystymasis prasideda mano lėkštėje | 2 val. | KTU |
| Edukologija | Mano mokymosi stilius | 2 val. | KTU |
| Sociologija | Ar žmones suartina Facebook'as? | 2 val. | KTU |

3.1. Ekonomikos dalyko paskaitoje aiškinsimės ar kasdieniai mūsų sprendimai pirkti prekes daro poveikį verslui, kitiems vartotojams bei gyvajai gamtai. Suprasime, kodėl tiek kainuoja prekės parduotuvėje; ar savo elgesiu parduotuvėje galime paskatinti verslą elgtis kitaip; ar dar vienas žaidimas tikrai mus padarys laimingus. 3.2. 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 veikti 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 teisės 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.

3.3. Kalbos dalyko paskaita – viktorina skirta susipažinti su filmų vertimu, daugiausia dėmesio skiriant dubliavimui kaip animacinių filmų vertimo būdui. Iš trumpų dubliuotų filmų ištraukų bandysime atspėti, kokia Šreko gimtoji kalba ir kokiomis kalbomis jis dar moka kalbėti. 3.4. Darnaus vystymosi dalyko užsiėmime mokiniams darnaus vystymosi tikslai siejami su paprastais, aiškiai suvokiamais objektais. Pagrindiniu objektu pasirenkamas – maistas. Mokiniai šiuo metu vis daugiau mokomi 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. 3.5. Edukologijos dalyko paskaitoje 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; 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. 3.6. 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. Žmones suartina bendri tikslai, gėris, komandiniai žaidimai. O ar suartina žmones Facebook'as? Kodėl daliai žmonių jis toks svarbus ir kokias naudas ir nenaudas jis gali atnešti žmonių bendravimui.

**IV. MENAI**

4 lentelė

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Dalykai | Temos | Valandos | Vieta |
| Dailė | Tradicijos ir inovacijos keramikoje | 2 val. | VDA |
| Komunikavimas be žodžių – piešimas kaip kalba | 2 val. |
| Architektūra | Architektūra ir jos galimybės: miestas ir upė | 2 val. | VDA |
| Dizainas | Žaidžiame linija, forma, spalva | 2 val. | VDA |
| Muzika | Ritmas - muzikos esmė | 2 val. | KVMT |
| Muzikos technologijos | Žaidžiam garso operatorius | 2 val. | KTU |
| Šokis | Šokio gimnastika | 2 val. | KVMT |
| Teatras | Aktoriaus kūryba ir žaidimai: kūrybiškumo ugdymas | 2 val. | KNDT |

4.1. Dailės dalykas skirtas keramikos formavimo būdams ir piešimo sampratai aptarti. Užsiėmimų metu mokiniai bus supažindinami tradiciniais keramikos formavimo būdais. Vyks diskusiją kaip keramika vystėsi atsirandant vis naujoms technologijoms: elektra- elektrinės žiedimo staklės, kompiuteris – 3D keramikos spausdintuvas ir pafantazuosime kas bus ateityje. Mokiniai suprojektuos nesudėtingą indelį, kuris bus įgyvendinamas 3D keramikos spausdintuvu.

Piešimas – viena universaliausių kalbų, kurios pagalba žmonės išreiškia žodžiais neišsakomas mintis jau tūkstančius metų. Kodėl piešimas toks universalus? Kaip jis padeda tobulinti asmenybę, kūrybiškumą? Kaip moko atidžiau stebėti ir geriau suprasti mus supantį pasaulį? Pamokos metu kartu su mokiniais ieškosime atsakymų į šiuos klausimus, būtinus platesniam piešimo kalbos supratimui. Praktinio užsiėmimo metu bus piešiami įvairūs objektai kaip simboliai, o ne fotografinio panašumo atvaizdai. Kiekvienas piešinys bus aptariamas individualiai.

4.2. Architektūros dalykas skirtas miesto prie upės specifikai aptarti. Nuo seniausiųjų laikų didžiausi miestai buvo statomi prie vandens telkinių: vandenynų, jūrų, upių ir ežerų. Tad mūsų užduotis sukurti miestą prie upės, susitapatinti su ja. Duotame kontekste kursime miestą, kuriame didelę įtaką turės upė. Kalbėsime apie – tiltus, prieplaukas, vandens transportą bei apie pastatus kurie išsidėstę pakrantėse.

4.3. Dizaino dalykas skirtas linijos, formos, spalvos sampratoms aptarti. Užsiėmimą sudaro dvi dalys. Pirmoje dalyje pasitelkiant karpinį sukuriama dvimatė forma/siluetas. Diskutuojama ką moksleiviams sako vaizdinys, kaip jį įtakoja spalvos pasirinkimas. Antroje dalyje, pasitelkiant asociatyvinį mąstymą, mintis plėtojama nuo linijos iki formos/silueto. Komandinio darbo metu kuriamas gautų vaizdinių/ iliustracijų naratyvas. Užsiėmimo tikslas – skatinti moksleivių kūrybiškumą ir gebėjimą bendrauti vaizdu.

4.4. Muzikos dalyko užsiėmimai skirt susipažinti su ritmu. Muzika praktiškai neegzistuoja be ritmo, jis yra pagrindinė muzikos raiškos priemonė formuojanti charakterį, nuotaiką, stilistiką. Kaip jausti ir girdėti rimtą. Kaip kurti ritmą patiems.

4.5. Muzikos technologijos. Domina garso įrašų studijos paslaptys? Daugelis žmonių mėgsta dainuoti, kažkas moka groti, kai kas moka kurti muziką, daugelis moka klausytis muzikos, kažkas moka kurti muziką, o kažkas moka ją įrašyti. Kaip tai daroma – šią paslaptį ir sužinos mokiniai užsiėmimo metu.

4.6. Šokio užsiėmimai skirti susipažinti su šokio gimnastika. Gimnastikos pratimai skirti lankstumui bei ištvermės lavinimui. Supažindinami su pratimais, skirtais pilvo presui, kojų sąnariams ir stuburui lavinti. Vaikai mokomi kaip teisingai kvėpuoti atliekant pratimus.

4.7. Teatro dalyko užsiėmime didelis dėmesys skiriamas aktyviems žaidimams, kurie padeda formuoti įgūdžius, svarbius aktoriaus kūrybai. Pasitelkiant praktines veiklas, bus siekiama parodyti, kaip keičiasi aktoriaus suvokimas apie skirtingus vaidmenis, kaip aktorius įsijaučia į vaidmenį ir kas jam padeda emociškai bei kūrybiškai išlikti vaidmenyje.

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