**V KL. PROGRAMA**

**„KURIANTIS ŽMOGUS“**

**I. ASMENYBINIS UGDYMAS**

1 lentelė

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Dalykai | Temos | Valandos  | Vieta |
| Filosofija |  Kūrybos svarba asmenybės ugdyme | 2 val. | KTU |
| Psichologija | Asmenybės ugdymas kūrybiškumui atskleisti | 2 val. | LSMU |
| Fizinis aktyvumas | Bendravimas judesiu | 2 val. | LSU |
| Fizinis ugdymas ir kūrybingumas | 2 val. |
| Fizinis ugdymas ir problemų sprendimas | 2 val. |
| Karjeros planavimas | Atrask savo talentą | 2 val. | KTU |

1.1. Filosofijos paskaitoje bus gilinamasi į kūrybos prasmę žmogaus, ypač paauglio, gyvenime. Menas vaidina labai svarbų vaidmenį, žadinant ir skatinant kūrybingumą. Šioje paskaitoje moksleiviai bus supažindinami su pagrindinėmis grožio ir meno sampratomis, kviečiant juos interpretuoti garsius meno kūrinius.

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.

1.3. Fizinio aktyvumo užsiėmimų metu mokinių kūrybingumas ugdomas fizinio ugdymo veiklomis. Mokiniai skatinami atlikti ne tik tai, ką siūlo lektorius, bet ir patys kurti tam tikrus 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.

1.4. Karjeros planavimas. Pasirengimas karjerai, profesinio kelio pasirinkimas – tai tarsi savo ateities gyvenimo namo statyba. Tokio namo pamatas – geras savęs pažinimas. Mokiniui reikia suvokti savo asmenines savybes, gebėjimus, interesus, mokytis analizuoti savo gyvenimo vertybes. Ankstyvas savęs pažinimas ir apmąstymas – vertinga patirtis, vėliau pasirenkant profesinį kelią.

**II. MATEMATIKA IR GAMTOS MOKSLAI**

2 lentelė

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Dalykai | Temos | Valandos | Vieta |
| Matematika | Matematika ir menas | 2 val. | KTU |
| Fizika | Kaip fizikai padeda surasti pasislėpusias ligas? | 2 val. | KTU |
| Biochemija | Kaip kuriamas medicininis gelis? | 2 val. | LSMU |
| Lūpų pieštukų modeliavimas ir technologija | 2 val. |
| Zoologija | Paukščiai. Kuo jie skiriasi nuo žinduolių? | 2 val. | LSMU |
| Kaip bendrauja gyvūnai | 2 val. |
| Maisto mokslas | Naujų maisto produktų kūrimas ir juslinė analizė | 2 val. | LSMU |
| Chemija | Chemija ant tavo stalo | 2 val. | KTU |

2.1. Matematikos užsiėmimuose nagrinėjamas matematikos ir meno santykis. Apariami įvairūs matematikos elementai architektūroje, dailėje, skulptūroje, dizaine. Retas žmogus pasaulyje nežino Leonardo da Vinči pavardės. Jis yra tarsi simbolis matematikos ir meno ryšio. Užsiėmime mokiniai susipažins su senaisiais matavimo vienetais, išbandys medinius skaitytuvus, išlankstys fleksagoną (jį galės išsinešti), pamatys ne vieną matematikos ir meno persipynimą.

2.2. Fizikos užsiėmimuose nagrinėjama, kaip fizika padeda diagnozuoti ligas ir kaip gauta diagnozė gali būti interpretuotina pasirenkant tolesnį gydymo procesą, koks kūrybiškumo elementas išlieka šiame procese. Analizuojama, kaip radioaktyvūs elementai gali būti naudojami vėžiui gydyti. Aptariama, kaip, taikant jonizuojančiąją spinduliuotę, sunaikinti vėžinius darinius, bet nepakenkti organizmui.

2.3. Biochemijos 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. Medicininiam geliui kurti 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 kiekį. Vertinamos lūpų pieštukų technologinės stadijos, kokybė.

2.4. Zoologijos užsiėmimuose mokiniai sužinos pagrindinius paukščių anatominius ir fiziologinius aspektus bei skirtumus lygindami juos su žinduolių anatomija bei fiziologija. Paskaitoje bus aptariami oda ir jos dariniai, skeletas su raumenimis, nervų sistema ir jutimo organai, virškinimo, kvėpavimo, kraujotakos, šalinimo, lyties organų anatomija ir fiziologija. Apie gyvūnų bendravimą pamokos metu mokiniai bus supažindinami su neverbaliniais įvairių rūšių naudojamais komunikacijos būdais, kūno kalba, rūšies vidaus ir tarprūšine komunikacija, jos panaudojimu. Mokiniai sužinos, apie gyvūnų skirtingas gyvūnų komunikacijos sistemas (garsų, kvapų, judesių, prisilietimo ir kt.), kokiais jutimais gali būti priimama ir skleidžiama informacija tarp skirtingų rūšių gyvūnų.

2.5. Maisto mokslo užsiėmime mokiniams suteikiamos žinios apie maisto juslines savybes. Jie savarankiškai sukuria naujus produktus ir atlieka juslinį jų savybių palyginamąjį įvertinimą.

2.6. Chemijos dalyko užsiėmime mokiniai supažindinami su cheminėmis medžiagomis, esančiomis natūralioje aplinkoje, gaminiuose. Aptariama galima nauda (rizika), kurią kelia šios medžiagos. Skatinamas 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. Mokiniai kūrybiškai eksperimentuoja su realiomis cheminėmis medžiagomis.

**III. SOCIALINIAI IR HUMANITARINIAI MOKSLAI**

 3 lentelė

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Dalykai | Temos | Valandos | Vieta |
| Darnus vystymasis | Atliko – kitam tiko | 2 val. | KTU |
| Edukologija | Kūrybos podiumas | 2 val. | KTU |
| Teisė | Kas kuria teisę? | 2 val. | MRU |
| Kuriu taisykles Kaunui, kuriame gera gyventi | 2 val. |
| Kuriu valstybę | 2 val. |
| Komunikacija | Ką komunikuoja reklama? | 2 val. | VU |
| Kalbos | Kūrybinis rašymas: Vaizduotės mokykla | 2 val. | VU |
| Vertimas kaip žaidimas: teigiamų ir neigiamų animacinių filmų veikėjų vardų perteikimas iš anglų į lietuvių kalbą | 2 val. |

3.1. Darnaus vystymosi dalyko užsiėmime nagrinėjama atliekų rūšiavimo, perdirbimo ir šalinimo problematika. Atliekų rūšiavimas, perdirbimas ir šalinimas – dažniausiai sutinkami terminai ir praktikos kasdieniame gyvenime. Tačiau akivaizdu, kad šių veiklų nepakanka siekiant tenkinti augančios žmonių populiacijos poreikius esamais gamtiniais ištekliais. Todėl svarbu mokiniams kalbėti apie atsakingą vartojimą, turimų daiktų dalijimąsi, antrinį naudojimą ar galimą atnaujinimą kuriant daiktus iš jau turimų (taikant antrinį dizainą). Šis užsiėmimas būtų derinamas tiek su teorine, informacine medžiaga (apie atliekų vertę (ne)naujuose gaminiuose), geraisiais pavyzdžiais ir vaikų dirbtuvėmis, kur jie realiai išbandytų paprastus, bet naudingus gaminių atnaujinimo (antrinio dizaino) metodus. Paskaita orientuota 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 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 teisėkūrą 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 Kauno gyventojams būtų gera jame gyventi. 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. Komunikacijos dalyko užsiėmime supažindinama apie ką komunikuoja reklamos. Žaismingi šūkiai, spalvingi stendai, ryškios vitrinos, išskirtiniai logotipai... Reklamos nepastebėti ar neišgirsti tiesiog neįmanoma. Aptariamas reklamų turinio stereotipiškumas, kiti įdomūs aspektai: ar žinome, kad beveik visose reklamose laikrodžiai rodo 10 val. 10 min.? O ar girdėjome, kad jeigu kasdien išgertum vis po naują Coca-Cola reklamuojamą gėrimą, paragauti visų rūšių prireiktų net 9 metų? Paskaitos metu aptarsime reklamos kaip komunikacijos paslaptis. Analizuosime reklamoje esančias žinutes, vizualiką, psichologiją ir kitus aspektus, kurie padės geriau „atkoduoti“ reklamoje „užkoduotą“ komunikaciją.

3.5. Kalbos dalyko užsiėmimai skirti smalsiems penktokams – jau vis drąsiau mėginantiems plunksną ir dar tik pradedantiems atrasti kalbos lobių grožį. Paskaitos –praktikumo tikslas – supažindinti ir paskatinti domėtis geriausiais kūrybos vaikams pavyzdžiais ir skatinti išsiskleisti pačių ketvirtokų literatūrines galias. Per žaidybiškas kūrybines užduotis vaikai atras ir įdėmiau pažvelgs į klasiką ir šiuolaikinę kūrybą, mėgins apčiuopti jų sąsajas ir jungtis – viena iš kūrybinių užduočių – sukurti sakmės pabaigą, arba trumpą pasakojimą, kaip atsirado...internetas. Didelis dėmesys bus skiriamas prozos kūrinio struktūrai ir eilėraščio sandarai, tačiau kartu skatinamas kūrybiškumas, laisvasis rašymas. Siekiama ugdyti jautrią kalbinę klausą, padrąsinti reikšti savo įžvalgas ir atsiskleisti patiems kuriant įvairaus tipo grožinius tekstus. Užsiėmimo metu kalbėsime, ką atskleidžia animacinių filmų veikėjų vardai ir pravardės. Drauge su mokiniais nustatysime kuo skiriasi teigiamų ir neigiamų veikėjų vardai. Bandysime kartu įvertinti animacinių filmukų veikėjų vardų vertimus, pasiūlyti ir savo vertimo variantų.

**IV MENAI**

4 lentelė

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Dalykai | Temos | Valandos | Vieta |
| Dailė  | Tapyba: nuotykis su spalva kasdienybėje | 2 val. | VDA |
| Skulptūros meno patyrimas  | 2 val. |
| Architektūra | Erdvės suvokimas ir jos kūrimas | 2 val. | VDA |
| Dizainas | Grafinis dizainas: plakatas – vaizdas, kuris dirba | 2 val. | VDA |
| Muzika | Margas garsų pasaulis | 2 val.  | KVMT |
| Muzikos technologijos | Išbandyk kūrybos industriją | 2 val. | KTU |
| Šokis | Šokio etiudai | 2 val. | KVMT |
| Teatras | Improvizacijos menas | 2 val. | KNDT |

4.1. Dailės dalyko užsiėmimuose spalvos ekspresijos kontekste nagrinėjami įvairūs tapybos aspektai. Akcentuojama, kaip naudojant įvairias spalvas tapyboje pasiekiama emocinė išraiška ir simbolinė prasmė. Nagrinėjama, ką kalba ir kokią žinią siunčia spalvos kasdienybėje. Praktiškai išbandoma spalvų ekspresija ir jėga, perteikiant supančią tikrovę. Mokiniai taip pat supažindinami su kūrybiškumu per idėjų kūrimo lauką. Meno kūrinių pavyzdžiais analizuojama, kaip atrandamas ryšys tarp erdvinio objekto/skulptūros / žmogaus ir aplinkos. Vaizdine medžiaga pristatomi meniniai projektai, kuriuose atsispindi interaktyvaus meno kūrimo aspektai. Žadinama mokinių vaizduotė per taktilinį objekto pažinimą, kuriama interaktyvi instaliacija.

4.2. Architektūros užsiėmime integruojami atskiri grafinio dizaino aspektai. Nagrinėjama „erdvės“ sąvoka, aptariama, kas tai yra „beribė erdvė“ ir „apribota, sukurta erdvė“. Analizuojama, kaip žmonės renkasi erdves ir kaip jas jaučia, kas jas kuria ir kuo vadovaujamasi jas kuriant, ar mokiniai mato supančią aplinką. Naudodami paprastas priemones, mokiniai sukuria savo „individualias erdves“ ir mėgina suprasti jų išskirtinę paskirtį, taip žengdami pirmuosius žingsnius į architektūros pažinimą.

4.3. Dizaino užsiėmime nagrinėjami įvairūs grafinio 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 pradėtą vaizdą (piešinį). Sukūrus plakatą aptariama, kaip suprantamas kiekvienas iš sukurtų plakatų ir kaip galutinis rezultatas pakito nuo pradinės temos. Užsiėmimo metu mokinių kūrybiškumas ugdomas žaidimais ir idėjomis.

4.4. Muzikos užsiėmimuose susipažįstama su garso sąvoka, muzikos ir buities garsais, jų skambesiu, įvairių nemuzikinių garsų ar jų garso šaltinių panaudojimu kompozitorių kūryboje.

4.5. Muzikos technologijos – tai išskirtinė itin skirtingas sritis – muziką ir technologijas – jungianti industrija. Tai muzikos įrašai, jų leidyba, muzikologija, mikrofonizacija, akustika, fizika, programavimas. Muzikos technologijų sričių specialistai sutinkami televizijos ir radijo stotyse, koncertuos, spektakliuose, kituose renginiuose - visur, kur svarbus garsas. Mokiniai turės galimybę suprasti, kaip jie patys gali sukurti garsus, patobulinti įrašytą skambesį, apmąstyti, kokį vaidmenį muzikos kūryboje turi muzikos technologijų sudedamosios dalys.

4.6. Šokio dalyko užsiėmimo tikslas yra suprasti, kad jungiantis etiudams gimsta šokio spektaklis, kurį vaikai gali sukurti ir patys. Šokis turi savo prasmę – mintį, kurią šokėjas be žodžių, tik kūno kalba ir emocija, perteikia žiūrovui. Tokias perteikiamas mintis galima skirstyti į etiudus, tarsi atskirus sakinius ar pastraipas. Užsiėmimo metu vaikai išsigrynins kilusią idėją, o tada susiskirstę grupėmis bandys ją perteikti judėdami erdvėje sąveikaudjant vienam su kitu, papildydami vienas kitą.

4.7. Teatro dalyko užsiėmimo metu moksleiviai susipažins su improvizacijos menu. Improvizacija sukuria erdvę eksperimentuoti, išlaisvinti savo kūrybiškumą, fantaziją. Improvizacija leidžia maksimaliai lavinti vaizduotę, nes kviečia veikti čia ir dabar, reaguoti į esamą situaciją ir aplinkybes, mąstyti greitai, tiksliai, padeda atsikratyti įvairių baimių, kompleksų, ugdo vidinę laisvę ir stimuliuoja asmenybės kūrybines galias. Gebėjimas improvizuoti padeda surasti tinkamus ir kūrybiškus sprendimus ne tik scenoje, bet ir kasdienėse gyvenimo situacijose.

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