



„MOKYMOSI PARADIGMŲ TAIKYMO, INOVATYVIŲ IR AKTYVIŲ VEIKLŲ VYKDYMO PAMOKOSE REZULTATAI“

PARENGĖ:

PRADINIŲ KLASIŲ MOKYTOJA

ERIKA KOMPARSKIENĖ

ŽAIDIMAS. „DVIBALSIŲ AKVARIUMAS“

- Žaidžiamas mokantis ir įtvirtinant dvibalsius;
- Padeda juos greičiau įsidėmėti ir įsiminti;
- Turtina mokinių žodyną.

PRIEMONĖS IR EIGA

- ❖ Žuvytės su dvibalsiais;
- ❖ Kauliukas.



- ❖ Žuvytės su dvibalsiais išdėliojamos ant stalo;
- ❖ Mokiniai sustoja ratu;
- ❖ Kiekvienas meta kauliuką;
- ❖ Su tuo dvibalsiu ant kurio nukrito kauliukas sugalvoja žodį.

ŽAIDIMAS. „NUSKINK LAPELĮ“

- Skirtas mišriųjų dvigarsių mokymui ir įtvirtinimui;
- Greičiau išmoksta ir įsimena mišriuosius dvigarsius;
- Mokosi bendradarbiauti;
- Turtina žodyną.

PRIEMONĖS IR EIGA

- ❖ Lapeliai;
- ❖ Popieriaus lapeliai;
- ❖ Rašikliai.



- ❖ Žaidimas porose;
- ❖ Kiekviena pora renkasi po lapelį;
- ❖ Su pasirinktu mišriuoju dvigarsiu sugalvoja ir užrašo kuo daugiau žodžių;
- ❖ Daugiausiai žodžių parašiusi pora laimi ir pasilieka lapelį.

ŽAIDIMAS „SURASK PORĄ“

- Žaidimas žaidžiamas mokantis antonimus;
- Padeda suvokti antonimų reikšmę;
- Turtina žodyną;
- Lavina orientaciją.

PRIEMONĖS IR EIGA

❖ Banginiukai;



- ❖ Vaikai pasirenka po banginiuką ir sustoja ratu;
- ❖ Vienas mokinys pradeda, perskaito kitoje pusėje užrašytą žodį;
- ❖ Mokinys, pas kurį yra perskaityto žodžio antonimas, ateina ir atsistoja šalia;
- ❖ Žaidžiama, kol visi vaikai suranda poras.
- ❖ Kiekvienas sugalvoja sakinį su savo žodžiu.

„LAIKRODIS“

- Šis metodas skirtas kartojimo pamokoms;
- Padeda įtvirtinti pamokos turinį;
- Lavina komunikabilumą;
- Kartu mokosi mokytis.

PRIEMONĖS IR EIGA

- ❖ Paruoštos užduotys;
- ❖ Rašikliai.



- ❖ Mokiniai suskirstomi į komandas;
- ❖ Kiekvienos grupelės užduotys padedamos ant stalo;
- ❖ Grupės skirtas užduotis gauna tam tikrą laiką;
- ❖ Po susitarto signalo keičiasi (sėda prie kitos grupelės stalo) ir atlieka kitas užduotis.
- ❖ Keičiamasi tiek kartų, kiek yra užduočių grupių.

MINI INTERVIU

- Šis metodas skirtas komunikabilumui gerinti;
- Naudotis kitais žmonėmis, kaip mokymosi šaltiniais;
- Aktyviai įsiklausyti į kitų nuomones, patirtis ir jas užsirašyti.

- ❖ Pasaulio pažinimo vadovėliuose yra tokios užduotys „Pasiklausk tėčio, pasiklausk mamos“, skirtos šeimos narių nuomonėms tam tikru klausimu išsiaiškinti arba pasiklausyti jų patirties – tai mini interviu formatas.
- ❖ Vaikai namuose apklausia ar paprašo pasidalinti savo patirtimi savo šeimos narius, nurodytu klausimu.
- ❖ Klasėje pristato savo interviu.

VAIDMENŲ ŽAIDIMAS. „PARDUOTUVĖ“

- Šis žaidimas skirtas matematikos pamokose. Skaičių iki 20 sudėtis ir atimtis;
- Skatina motyvaciją mokytis;
- Žadina kūrybiškumą ir vaizduotę.
- Mokosi komunikavimo.

PRIEMONĖS IR EIGA

❖ Popieriniai pinigai;



- ❖ Mokiniai suskirstomi į grupes po tris: pardavėjas, pirkėjas, šeimos narys.
- ❖ Pirkėjas gauna pinigų.
- ❖ Pirkėją į parduotuvę siunčia šeimos narys ir nurodo, ką nupirkti.
- ❖ Pirkėjas parduotuvėje išsirenka prekes, sumoka, pardavėjas atiduoda grąžą.
- ❖ Pirkėjas tikrina, o namuose grąžą tikrina šeimos narys.

DAŽNIAUSIAI TAIKOMI MOKYMO METODAI

- ❖ Klasės diskusija. Jos sukuria moksleiviams aplinką pasitikrinti savo nuomonę ir ją, kur reikia, pakeisti. Tai svarbu, kad vaikai jaustųsi laisvi ir būtų komunikabilūs.
- ❖ Minčių lietus. Vaikai mokosi išsakyti savo nuomonę, taip pat pasiūlyti savo idėjas. Jo tikslas – pateikti klausimą ir leisti mokiniams siūlyti kuo daugiau galimų problemų sprendimų.
- ❖ Apskritas stalas. Šio metodo esmė yra ta, kad mokiniai paeiliui apibendrina tai, kas buvo nagrinėta pamokoje.

- ❖ Namų darbai. Kompiuterinis raštingumas. Mokiniai, prisijungę prie internetinės platformos EMA, savarankiškai atlieka įvairias užduotis. Skaito ir praktikuoja rašyti lietuviškomis abėcėlės raidėmis klaviatūroje.
- ❖ Grupinis darbas. Vaikai suskirstomi po 4. Jų suolai sustatomi kartu. Kiekviena grupelė turi pasipuošti savo stalą. Vyksta tarpusavio bendradarbiavimas, atsiskleidžia kūrybiškumas. Renkamas ir apdovanojamas gražiausiai papuoštas stalas.



AČIŪ UŽ DĖMESĮ!!!! 😊