

VAIDOS ZACHAREVIČIENĖS UŽDUOTYS

PROJEKTAS

LIETUVIŲ KALBA PER ŠOKĮ



Šokio mokytojų asociacijos parengtas projektas "Lietuvių kalba per šokį". Skirtas vaikų, atvykusių į Lietuvos Respubliką iš Ukrainos dėl Rusijos Federacijos karinių veiksmų Ukrainoje, lietuvių kalbos įgūdžiams ugdyti.

Šiame pristatyme parengtos metodinės medžiagos komplektai, užduotys. Projekto tikslas yra integruoti migrantus ir tautines mažumas į Lietuvos švietimo sistemą.

PAAIŠKINIMAI



Parodo interaktyvias nuorodas.
Mygtukas yra skaidrių
dešiniajame kampe, viršuje



Grįžti į turinį



Užduoties pavyzdys



Užduoties metodinė medžiaga



Interaktyvi užduotis



Žodynas



Garso įrašas



Video įrašas

TURINYS

1. Emocijos šokyje
2. Spalvos šokyje
3. Skaičiai šokyje
4. Veiksmažodžiai šokyje
5. Šokis tekste
6. Mįslės
7. Šokio mokymas
8. Daiktai šokyje

1. EMOCIJOS ŠOKYJE



Žaidimas „Emocijų ratas“

Mokiniai sustoja dviem ratais: vidinis ir išorinis. Vidinis ratas turi korteles su užrašytomis emocijomis. Išoriniame rate esantys mokiniai demonstruoja parašytą emociją, kurią rodo vidiniame rate stovintys mokiniai. Atlikę užduotį išorinio rato vaikai juda ratu dešinėn prie kito mokinio, kuris stovi viduriniame rate ir nejuda. Ant kitos kortelės pusės emocijų pavadinimai užrašyti ukrainiečių, anglų ir rusų kalbomis.



Žaidimas „Laiškas“

Vaikai sėdi ar stovi eilėje prieš mokytoją rankomis užsidengę savo veidą. Atsidengia tada, kai išgirsta mokytojos įvardintą emociją pvz., „Liūdnas laiškas“. Atidengtuose mokinių veiduose turi matytis laiško emocija (liūdna).



Kūrybinė užduotis

Mokiniai laisvai improvizuoja judesiu išreikšdami ekrane pasirodžiusią emociją.



2. SPALVOS ŠOKYJE



Improvizacija „Šokio spalvos“

Mokiniai susipažįsta su spalvomis. Klausoma spalvų muzikos, spėjama kuriai spalvai tinka garso įrašas, aptaria, spėjimą įtvirtina savo šokio improvizacija.



3. SKAIČIAI ŠOKYJE



Žaidimas „Lygmenys“

Mokiniai stovi šachmatų tvarka, žiūri į ant sienos kybantį laikrodį ir nejuda. Stovėti ramiai reikia lygiai 1 min. Nesujudėję mokiniai „pereina į kitą pozą“ (2 lygmuo- atsisėda, 3 lygmuo-daro lentą, 4 lygmuo-stovi ant vienos kojos ir pan.). Žaidimo esmė nesujudėti ir pereiti kuo daugiau lygmenų. Sujudėję mokiniai kartoja žaidimą nuo pradžios.

Žaidimas „Šokio lygmenys“

Susipažįsta su trimis šokio lygmenimis: (1-atsigulus, 2 atsisėdus ar pasilenkus, 3-atsistojus). Mokiniai stebi užduotį ir stoja prie tos A, B ar C raidės, po kurio, jų manymu, yra teisingas atsakymas.



4. VEIKSMAŽODŽIAI ŠOKYJE



Žaidimas „Judantys veiksmažodžiai“

Išmoksta duotus veiksmažodžius.
Mokiniai, skambant muzikai,
demonstruoja judesius pagal ekrane
lietuviškai pasirodžiusius
veiksmažodžius.

5. ŠOKIS TEKSTE



Užduotis „Piešiu šokį“

Duotame tekste, žymint žinomas žodžius, sudaryti sakinį. Žodžius apibraukti. Visą likusį tekstą paslėpti po piešiniu pagal sudaryto sakinio prasmę.

Žinių patikrinimo užduotis

Interaktyvioje užduotyje mokiniai pakartoja ką išmoko pamokoje „Piešiu šokį“. Ekrane verčiami langeliai su priemonių žodžiais. Salėje visi tie daiktai išdėlioti ant žemės. Mokiniai eina prie to daikto, kuris atsiverčia užduoties langeliuose. Užduotį galima atlikti ir raštu.



6. MĪSLĒS

Mīslēs

Īminti mīslēs, o atskaymus pademonstruoti judesiu.



Dienā naktj bēga,
niekada nepabēga. Kas?



7. ŠOKIO MOKYMAS



Lietuvių liaudies šokis
„Grečnikė“.



Ukrainiečių liaudies šokis
„Grachenyky“.



8. DAIKTAI ŠOKYJE



Daiktai šokyje

Mokiniai pasirenka daiktą (jis gali būti atsineštas mokinių arba duodamas). Kuria šokio kompoziciją naudodami pasirinktą daiktą.



Mokiniai užduotį atlieka raštu.



A stylized graphic featuring a blue sky background. A rainbow with yellow, green, and red bands is partially visible behind a white, scalloped-edged cloud. The word "Sèkrmès!" is written in a bold, blue, sans-serif font across the center of the cloud.

Sèkrmès!

