

VERSLUMO UGDYMAS DALYKINIAIS ŽAIDIMAIS PASAULIO PAŽINIMO PAMOKOSE

Loreta Vaitkevičiūtė

Klaipėdos Simono Dacho progimnazija

El. paštas: loretex@rambler.ru

Įvadas

Šiandien dėl pokyčių visuomenėje, didėjančios konkurencijos darbo rinkoje, augant asmeninių kompetencijų ir gebėjimų reikalavimams, svarbiausia skatinti mokinius planuoti karjerą, reikiamus įgūdžius. Tad iškyla būtinumas mokyklose ugdyti ekonomikos raštingumą, ir verslumo įgūdžius. Pradinėse klasėse turi būti ugdomos vaiko asmeninės savybės. Verslumo ugdymas priklauso nuo mokytojo noro, žinių, gebėjimų. Nedaugelyje šalies mokyklų galima atrasti verslumo gebėjimus ugdančių mokytojų, programų, metodikų. Jų vis dar trūksta. Integruojant verslumo ugdymą pradinėje mokykloje, mokytojui iškyla probleminiai klausimai, kokiomis priemonėmis galima ugdyti vaikų asmenines savybes, kokie mokymosi būdai aktualiausi ir efektyviausi, norint sulaukti gerų mokymosi pasiekimų.

Pagrindinis straipsnio tikslas – supažindinti mokytojus su viena iš verslumo sričių – ugdymo dalykiniais žaidimais, kurie taikomi pasaulio pažinimo pamokose.

Verslumo samprata

Europos Sąjungos ir Lietuvos Respublikos švietimo dokumentuose verslumo ugdymas akcentuojamas kaip viena iš prioritetinių veiklos sričių. *Valstybinėse švietimo strategijos 2003–2012 metų nuostatoje* (2003) nurodoma, kad verslumą būtina ugdyti jau nuo pradinės mokyklos, apimti visas klases ir integruoti į visus mokomuosius dalykus. Pradinėje mokykloje turėtų būti ugdomas kūrybiškumas, lyderiavimas, savarankiškumas, aktyvumas, asmeninės iniciatyvos, kurios laikomos tipinėmis verslumo savybėmis. Šioje mokymo pakopoje siūloma supažindinti mokinius su verslo praktika įtraukiant į ugdymo procesą verslo įmones iš vietinių bendruomenių.

Ekonominio raštingumo ir verslumo ugdymo strategijoje (2004) suformuluoti pagrindiniai tikslai ir uždaviniai, kuriuos reikia įgyvendinti įvedant verslumo ugdymą bendrojo lavinimo mokyklose. Verslumo ugdymo **tikslas** – ugdyti mokinių gebėjimus, reikalingus jiems kaip individams ir kaip visuomenės nariams, kad mokėtų gyventi visuomenėje, pagrįstoje rinkos ekonomikos sąlygomis. Verslumo ugdymo **uždaviniai**:

- Supažindinti su tradicijomis, verslo kaita, jo poveikiu visuomenės pažangai.
- Suteikti mokiniams ekonominių, teisinių, kultūrinių žinių.
- Mokyti reikšti savo poreikius, vertinti galimybes, rizikuoti priimant sprendimus.

- Supažindinti su perspektyviomis specialybėmis.
- Suteikti žinių apie galimybes siekti karjeros ir kt.

Pradinio ir pagrindinio ugdymo bendrojoje programoje (2008) akcentuojamas verslumo ugdymas, kuris pradinėje mokykloje turėtų būti integruojamas į kitus mokomuosius dalykus. Integruojant į socialinius mokslus reikėtų labiau atkreipti dėmesį į įžymių žmonių indėlį, plėtojant krašto ūkį ir atskiras verslo sritis, išryškinti jų paramą kultūrai ir t. t. Integruojant į gamtos mokslus – praktiniams pavyzdžiams, kaip saugoti gamtą ūkiename šeimos ir visuomenės gyvenime (Integruojamų programų gairės, 2005).

Verslumo sąvoka apima daug sričių ir įgūdžių: gerą savęs pažinimą, asmenines savybes, bendravimo ir komunikacijos įgūdžius, vertybines nuostatas apie save, aplinkinį pasaulį, sugebėjimą prognozuoti, planuoti, priimti sprendimus. Verslumo sąvoka kildinama iš anglų kalbos žodžio *entrapreneurship* ir gali turėti dvi reikšmes – verslumas plačiaja ir siaurąja reikšme. Verslumas siaurąja reikšme suprantamas kaip mokėjimas sukurti pridėtinę ekonominę vertę, t. y. mokėjimas uždirbti pinigų, pritraukti investicijų ir sudominti potencialius paslaugų ar prekių vartotojus. Verslumas plačiaja reikšme yra įgimtas ar įgytas asmeninių savybių rinkinys (Mincienė, 2004).

Asmenybės savybės, verslumo gebėjimai ugdomi tiek formalioje, tiek neformalioje aplinkoje ir turi būti ugdomi nuolat, t. y. mokantis visą gyvenimą. Verslumo ugdymas orientuotas į individualių mokinių įgūdžių sklaidą. Moksleivis yra pagrindinis proceso dalyvis, mokytojas – tik konsultantas, patarėjas, padėjėjas. Kiekvienas vaikas yra unikalus, todėl reikia ir atitinkamo ugdymo proceso organizavimo planuojant pamokas, parenkant ugdymo metodus ir pritaikant mokymo medžiagą gyvenimo aktualijoms.

Užsienio mokslininkas J. Godfrey (2005) tyrė verslumo ugdymo taikymo galimybes ikimokykliniame ir pradiniam ugdymo procese. Autorius pagal socialinę ir emocinę išsivystymą skirsto vaikus į keturis amžiaus tarpsnius. Aptarsime tik du, apimančius pradinę mokyklą. Mokslininkas siūlo nuo 5–8 metų amžiaus pradėti mokyti vaiką elgtis su pinigais, suprasti jų paskirtį ir vertę, formuoti gebėjimą atskirti norus nuo galimybių. Šio amžiaus tarpsnio vaikams siūloma:

- Vesti savo pinigų apskaitą (tai turėtų tapti kasdieniu įpročiu).
- Suaugusiuosius informuoti vaiką apie jam labiausiai rūpimos šeimos srities finansines išlaidas (pvz., apie gyvūno išlaikymą).
 - Turėti piniginę savo pinigams laikyti.
 - Nustatyti naminio gyvūnėlio išlaikymo biudžetą.
 - Leisti savarankiškai priimti sprendimus dėl pirkinių.
 - Paskirti jam namų ūkio darbą ir aptarti apmokėjimą.
 - Skolinti nedideles pinigų sumas, kurias galėtų gražinti iš savo kišenpinigių.

Mokslininkas 9–12 metų amžiaus vaikams siūlo ugdyti gebėjimus taupyti, tvarkyti apskaitą, įvertinti savo atliktą darbą, protingai leisti pinigus, mokėti kalbėti apie pinigus, gyventi pagal galimybes, skolintis pinigų, valdyti juos, imtis verslo veiklos, spręsti problemas.

Jau neabejojama, kad verslumo mokymas nuo mažens turi įtaką tolesnei vaiko raidai, ugdą svarbias jo asmenines savybes, kurios pravers gyvenime. Geriausias mokymosi

būdas pradinėse klasėse yra žaidimas, kuris skatina mokinį aktyviai veikti, padeda individualizuoti ir diferencijuoti ugdymą.

Taigi, šiame straipsnyje pateiksime dalykinių žaidimų pavyzdžių, susijusių su gyvenimo aktualijomis ir taikomų imituotoje darbinėje aplinkoje.

1. Pasakyk savo vardą

Laikas 10–15 min.

Priemonės: ratu sustatytos kėdės.

Tikslai:

- Sužinoti vardus.
- Atsipalaiduoti ir pasijusti geriau.
- Gerai praleisti laiką.

Aprašymas

Žaidimą vardais pradeda mokytojas, kuris sako: „Mano vardas...“ Po jo mokinys sako: „Mano vardas...“, o čia... (pasako mokytojo vardą). Kiekvienas pasako savo vardą, o paskui – visus jau pasakytuosius. Taip daroma tol, kol prisistato visi vaikai.

2. Kas yra verslumas?

Galima pasirinkti keletą būdų.

Išvykos: surengiamos išvykos už mokyklos ribų į įmones, kurias sukūrė klasės vaikų tėvai. Mokiniai susitinka su versliais žmonėmis ir susipažįsta su verslu. Tai padeda sužinoti apie tikrąjį verslo pasaulį ir vaikams gali kilti įdomių idėjų, kurias vėliau mėgins įgyvendinti.

Diskusija: diskutuodami vaikai susipažįsta su verslumu, kokių savybių reikia verslininkui.

Svečių pasikvietimas: įmonių atstovai supažindina su savo verslu mokyklos aplinkoje, vaikai mokosi priimti svečius: planuoti, parinkti susitikimo vietą, paruošti klausimus ir pan.

3. Bingo

Laikas 20 min.

Priemonės: veiklos lapas, pieštukai.

Tikslai:

- Užmegzti glaudesnius ryšius vieniems su kitais.
- Dalyvauti kūrybiškame, mokymąsi skatinančiame žaidime.
- Gerai praleisti laiką.

Aprašymas

Vaikams padalijami veiklos lapai, jie laisvai vaikšto po klasę, vienas kito lapuose įrašydami savo vardą tame langelyje, kuris tinka jam ar jai apibūdinti. Vienaime lape vienas mokinys gali pažymėti tik vieną langelį. Žaidimas pasibaigia, kai bent vieno asmens lape atsiranda horizontali, vertikali ar įstriža langelių eilutė. Kai kurie langeliai gali likti tušti, jei klasėje nėra mokinių, kuriems tiktų pateikti apibūdinimai.

Veiklos lapas „Bingo“

Turiu kišenpinigių	Esu vienintelis vaikas šeimoje	Kai reikia, paskolinu savo pinigus kitiems	Rengiuosi mėlynai	Turiu taupyklę
Niekada neplaunu dantų	Užsuku vandenį, kol valausi dantis	Taupau pinigus savo svajonei įgyvendinti	Moku taupyti	Esu gyvenęs kitame mieste
Neturiu plaukų	Esu labai energingas	Turiu pinigų	Turiu neblogą humoro jausmą	Mėgstu šiuokšlinti
Neperku jokių daiktų	Svajoju tapti verslininku	Žinau, kiek kainuoja išlaikyti augintinį	Perku tik reikalingus daiktus	Nemoku taupyti
Už atliktą darbą gaunu pinigų	Mėgstu mokyklą	Moku apsiskaičiuoti gražą	Turiu žalias akis	Taupau elektrą

4. Suskaičiuok vardo kainą

Laikas 30 min.

Priemonės: popieriaus lapas, pieštukas.

Tikslas – praktikuoti mintinį skaičiavimą, mokyti įvertinti.

Aprašymas

Žaidime gali dalyvauti visi vaikai arba mažos grupelės. Visas abėcėlės raides įvertinkite litais (A = 1 Lt, Ą = 2 Lt, B = 3 Lt ir t. t.). Abėcėlės „kainoraštį“ surašykite lentoje (galima parengti iš anksto). Visi mokiniai įvertina savo vardo raides litais ir suskaičiuoja vardo vertę (pvz., Alma = 1 + 16 + 17 + 1 = 35 Lt). Sužinokite, kurio klasės (grupelės) mokinio vardas „brangiausias“. Apskaičiuokite savo pavardės vertę. Suskaičiuokite, koks pavardės ir vardo vertės skirtumas. Sugalvokite vardą, kainuojantį 50 Lt (100 Lt).

Galima sužinoti mamos (tėtės) vardo vertę; miesto (gyvenvietės), kuriame gyvenate, pavadinimo vertę; visų savaitės dienų vertę; sugalvoti, kokio daikto vertę dar galima suskaičiuoti.

5. Žaidimas „Rinka“

Laikas 20 min.

Priemonės: žaidėjo sąskaitos lapas, pieštukas.

Tikslas – mokyti derėtis, pirkti, apskaičiuoti pelną, nuostolius.

Aprašymas

Vaikus suskirstome į dvi grupes. Viena grupė vaidina pirkėjus, kita – pardavėjus. Pardavėjų grupei paaiškinamos taisyklės, negirdint pirkėjų grupei (jiems siūloma palaukti už durų). Pardavėjams išdalijamos raudonos spalvos kortelės, kurių kitoje pusėje užrašyta parduodamo daikto kaina (pvz., obuoliai 6 Lt ar 12 Lt). Šių kortelių negalima rodyti pirkėjams. Pirkėjams išdalijamos mėlynos spalvos kortelės, kurių kitoje pusėje užrašyta limito suma, kurios jie negali viršyti pirkdami, bet gali derėtis už mažesnę kainą nusipirkti siūlomą daiktą. Žaidimo vedėjas stebi žaidimą ir turi papildomų raudonos, mėlynos spalvų kortelių. Išrenkami du vaikai sąskaitininkai, kurie ves lentoje apskaitą (vienas surašo pardavėjų vardus ir gautą pelną ar nuostolį, kitas – tą patį su pirkėjais). Pardavėjai renkasi

pirkėjus ir siūlo savo prekę už didesnę kainą, nei nurodyta kortelėje, gali ją nuleisti iki nurodytos ar visai sumažinti. Jei pirkėjas ar pardavėjas nesudera, jie ieško kito pirkėjo ar pardavėjo ir siūlo ar perka prekę. Jei sandėris įvyksta, tai pardavėjas ir pirkėjas savo sąskaitos lapuose fiksuoja rezultatą ir jį perduoda sąskaitininkui. Vėliau susiranda žaidimo vedėją ir iš jo pasiima naują savo spalvos kortelę. Su ta kortele sudarinėjamas naujas sandėris. Laimi, tas, kas per duotą laiką gavo didžiausią pelną.

**Žaidimas „Rinka“ Vardas..... Pirkėjas.....
Pardavėjas.....**

ŽAIDĖJO SĄSKAITOS LAPAS

Mainų Nr.	Kortelės kaina	Mainų kaina	Pirkėjo ar pardavėjo vardas	Pelnas	Nuostoliai
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
Iš viso	Mainų Nr.....			Pelnas	Nuostoliai
GRYNASIS PELNAS Pelnas..... (pažymėkite pelnas ar nuostoliai) Nuostoliai					

Apibendrinus, galima teigti, kad pradinių klasių mokytojai galėtų savo pamokose taikyti kuo daugiau dalykinių žinių, nes tai yra efektyvi mokymosi priemonė, pajauirinti pamokas, emociškai nuteikianti vaikus darbui, skatinanti vidinį mokinio nuostatų formavimąsi ir aktyvumą, ugdanti valingą elgesį, atskleidžianti kūrybinius mokinių gebėjimus, lavinanti gebėjimą bendrauti ir bendradarbiauti, taikant gamtamokslinio ugdymo žinias.

Literatūra

- Ekonominio raštingumo ir verslumo ugdymo strategija (2004). Vilnius: ŠMM.
- Godfrey J. Raising Financially Fit Kids. Berkeley. – California, 2005 [interaktyvus], Prieiga per internetą: http://www.morethanmoney.org/magazine/back_issues/mtm39/graphics_PDFs/mtm39_godfrey.pdf (žiūrėta 2012–02–03)
- Integruojamų programų gairės (2005). Vilnius: ŠMM.
- Mincienė L. (2004). *Verslumo pradmenys*. Parengta remiantis ES PHARE profesinio mokymo reformos programai. Vilnius.
- Pradinio ir pagrindinio ugdymo bendroji programa (2008). Vilnius: Švietimo aprūpinimo centras.
- Valstybinės švietimo strategijos 2003–2012 metų nuostatų įgyvendinimo programa. Vilnius: Švietimo ir mokslo ministerija, 2003 [interaktyvus] Prieiga per internetą: <http://www.smm.lt/ti/teisesaktai.htm> (žiūrėta 2012–02–03).

Summary

THE ENTREPRENEURSHIP EDUCATION IN SUBJECT GAME DURING SCIENCE LESSONS

Loreta Vaitkeviciute

Simonas Dachas progymnasium, Lithuania

In this article The Entrepreneurship Education during primary school Science lessons is discussed. General education curriculum documents present the entrepreneurship education as an important issue in today's society. In these documents there are foreseen specific goals and means to put the education into practice. The entrepreneurship education is being integrated into other primary school subjects. Specific entrepreneurship skills such as creativity, leadership, independence, activity and personal initiatives are developed during primary school Science lessons. In this stage of education specific subject game are used. They help to gain initial knowledge of entrepreneurship.

Keywords: Entrepreneurship, Education, Integration, Subject games.

EKOLOGINĖS SAVIMONĖS UGDYMAS IKIMOKYKLINĖJE ĮSTAIGOJE: PROJEKTINĖS VEIKLOS ASPEKTAI

Gražina Valeikaitė, Jolanta Baltakienė

Vilniaus nevalstybinis SOS darželis

El. paštas: g.valeikaite@yahoo.com, jolanta05@inbox.lt

Įvadas

Lietuvoje atliekų rūšiavimas vis dar nėra populiarus. Augant vartojimui, daugėja ir buitinių atliekų. Nesusimąstome, kad pirkdami, mes dar labiau prisidedame prie šiukšlių didėjimo. Gausus vartojimas turi šalutinį poveikį, užuot rūšiuojant atliekas, žmonės pasirenka lengvesnį būdą – išmesti šiukšles į bendrą konteinerį, net nepagalvoję, jog surūšiuotos šios antrinės žaliavos gali būti perdirbtos. O kitu atveju – atliekos išmetamos bet kur t. y. galime matyti krūvas šiukšlių miškuose, pakelėse. Tai pavojinga žmonių sveikatai, gyvūnų gyvybei.

Be to, standartiniame daugiabutyje kasmet išmetama per 450 m³ perdirbti tinkamų atliekų. Dažnai šiukšles sumetame į vieną konteinerį net nepamąstę. Įgudę rūšiuoti, tausotume gamtinius išteklius ir mažiau terštume aplinką. Diegti gerus įpročius reikia pradėti nuo mažens. Todėl jau darželinukams reikia rodyti tinkamą pavyzdį, kaip tinkamai rūšiuoti šiukšles, taip ugdyti ir jų šeimų sąmoningumą.