



MENINIO IR GAMTAMOKSLINIO UGDYMO SĄSAJOS: ŽAIDIMAI VAIZDAVIMO PRIEMONĖMIS KAIP APLINKOTYRINĖS VEIKLOS PASKATA

Ida Mitkevičienė

Šiaulių Dubijos pagrindinė mokykla

Anotacija

Žaidimas – viena universaliausių ir veiksmingiausių vaikų pradinio ugdymo strategijų. Stebėjimas – pradinių klasių mokiniams prieinama veikla, kurios pagrindu grindžiami sudėtingesni žingsniai mokymo ir mokymosi procese. Kadangi artimiausios aplinkos stebėjimui didelė paskata yra noras įvairiais būdais pavaizduoti artimiausios aplinkos objektus, tai šiame straipsnyje pateikiama žaidimų vaizdavimo priemonėmis pavyzdžių, kuriais yra ne tik integruojamas gamtamokslinis ir meninis ugdymas, bet ir skatinama aktyvi pažintinė aplinkotyrinė veikla.

Raktiniai žodžiai: *pradinis ugdymas, pažintinė veikla, žaidimas, vaizdavimo priemonės.*

Įvadas

Pradinių klasių gamtamokslinio ugdymo programoje yra numatyta, kad pažinimo veikla turi būti įvairi, jos turinys – nuolat keičiamas. Tai turėtų padėti vaikui susikaupti ir kuo ilgiau išlaikyti dėmesį. Gamtamokslinio ugdymo procese tikslinga pasitelkti vaikų literatūrą, muziką, tautosaką, vaidybą, piešimą ir žaidimus (Bendrosios programos ir išsilavinimo standartai, 2003). Pastaroji veikla ypatingai tikslinga, kadangi atitinka mokinių amžių, psichomotorines galias, yra įdomi, patraukli, įtraukianti visus mokinius. Anot Grinevičienės (2002, p. 5), „žaidimas – tai vaiko gyvenimo esmė; spontaniška, tyriausia ir dvasingiausia veikla, vaiko patirties atsiskleidimo priemonė, jausmų, poreikių, gabumų ir saviraiškos būdas; vaiko minčių, fantazijos, laimės atspindys“.

Ko gero, didžioji dauguma pradinių klasių mokytojų patvirtintų, kad žaidimas yra universaliausia ir efektyviausia pradinukų (ypatingai – jaunesniojo amžiaus) ugdymo strategija, nes ji atitinka vaikų gyvenimo būdą. Žaisdami vaikai patiria naujus išgyvenimus bei kūrybinį džiaugsmą, atranda be galo daug naujų dalykų, kaip suaugusiųjų patirtį perima svarbiausias dvasines vertybes.

Kūrybingai ir kryptingai derinant žaidybines ir menines veiklas gamtamokslinio ugdymo procese, galima siekti, kad pradinių klasių mokiniai ne tik suvoktų aplinką kaip estetinę visumą, bet ir pratintų ją puoselėti, ne tik pastebėtų gamtos reiškinių ir objektų grožį, bet ir jaustų poreikį rūpintis, globoti gamtą, ne tik suvoktų gyvosios ir negyvosios gamtos tarpusavio priklausomybę, bet ir pajautų gamtos tarpusavio ryšį su įvairiais menais ar menine veikla.

Šiuo straipsniu siekiama pateikti praktinių žaidimų vaizdavimo priemonėmis pavyzdžių, kuriais skatinama aktyvi pažintinė veikla artimiausioje gamtinėje aplinkoje, organizuojama aplinkotyrinė mokinių veikla mokyklos teritorijoje, išvykose ir namuose, įvairinant pažintinės veiklos būdus, efektyvinant gamtamokslinio ugdymo procesą.

Stebėjimas – pažinimo pagrindas

Kadangi aplinkos pažinimas grindžiamas tiesioginių ir konkrečių aplinkos veiksnių bei reiškinių stebėjimu, lyginimu ir rūšiavimu (Bendrosios programos..., 2003), tai ugdymo procese labai pravartu organizuoti veiklą, kurios metu pradinių klasių mokiniams iškiltų poreikis ir net būtinybė stebėti įvairius aplinkos objektus bei reiškinius. Stebėjimas – net patiems mažiausiems pradinių klasių mokiniams prieinama veikla, kurios pagrindu atliekami sudėtingesni žingsniai, tokie kaip lyginimas, grupavimas.

Panaudojant vaiko stebėjimo patirtį formuojamas jo dorovinis, vertybinis santykis su gamta. Matyt, niekam nekelia abejonių, kad vaikas myli, žavisi, vertina ir nori globoti tai, ką gerai pažįsta. O pažįsta tai, ką dažniausiai stebi. Todėl ypatingai svarbu sudaryti tokias ugdymosi sąlygas, kad mokiniai turėtų galimybes nuolat stebėti ir visais pojūčiais tirti kuo įvairesnius gamtinės aplinkos reiškinius bei objektus: lietaus lašą, snaigę, vėjo gūšį, triušiuoką, ežiuką ir pan.

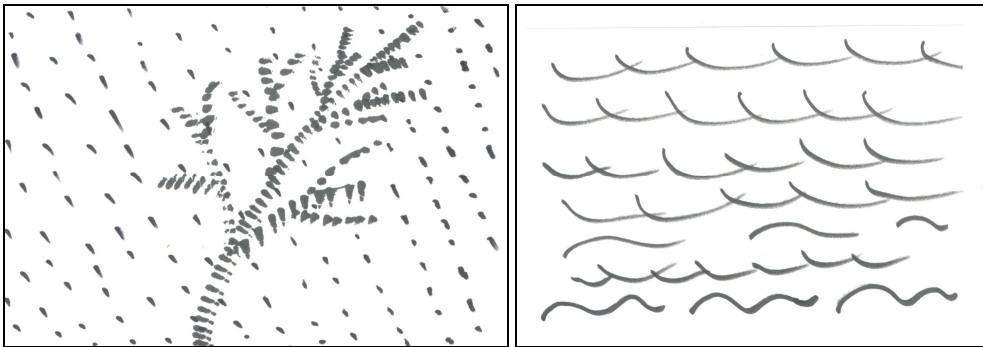
Didelė paskata gamtinės aplinkos objektų ir reiškinių stebėjimui – noras juos pavaizduoti įvairiomis raiškos priemonėmis: pamėgdžioti, suvaidinti, nupiešti. Tokio pobūdžio veikla galėtų būti organizuojama ne tik pasaulio pažinimo, bet ir muzikos, dailės, technologijų ar choreografijos pamokų metu. Reikia paminėti, kad čia ne tiek yra svarbūs meniniai veiklos aspektai, kiek žaidybiniai elementai, skatinantys ir motyvuojantys mokinius pažintinei veiklai.

Žaidimas kaip gamtamokslinį ir meninį ugdymą integruojanti mokinių veikla

Žaidybinę veiklą gamtamokslinio ir meninio ugdymo procese galima panaudoti ne tik klasėje, bet ir kieme ar išvykus į gamtą. Ji gali būti skirta išeitos mokomosios medžiagos apibendrinimui ar kaip įvadinė pamoka – mokinių sudominimui ir skatinimui.

Pradėti reiktų nuo nesudėtingų pratimų, pasiūlant mokiniams taškeliais pavaizduoti lietų, akmenėlius upės dugne ar žvaigždes danguje. Piešiniai turėtų būti nedideli – pusė ar ketvirtis piešimo popieriaus lapo. Priemonės mokiniai pasirenka patys (flomasteriai, markeriai, pieštukai, rašikliai ir pan.). Jei veikla vykdoma ne klasėje, galima piešti pagaliuku ant smėlio, ant molio, išminant raštą sniege. Tuo pat metu mokiniai turės puikią galimybę pažinti smėlio, molio ar sniego savybes. Čia svarbu išsiaiškinti gamtos reiškinių žymėjimo ženklus, vėjo kryptis, lietaus bei sniego kritimo kryptis.

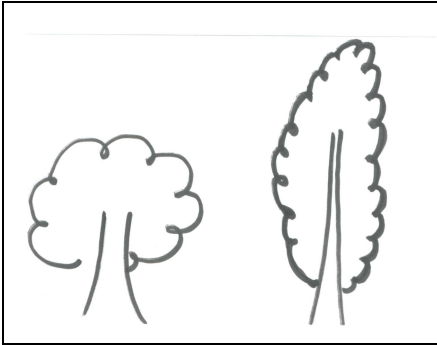
Įvaldžius tokių piešinėlių atlikimo techniką, galima pateikti ir kiek sudėtingesnes temas, pvz.: „Medis lietuvi lyjant“ (Grinevičienė, 2002; p. 239.). Prieš pradėdant mokiniams piešti, reiktų apibendrinti jų stebėjimo patirtį ir aptarti medžių išvaizdą įvairiais metų laikais, priežastis, lemiančias vienokius ar kitokius medžių pasikeitimus (1 pav.). Panašiai organizuojama žaidybinė mokinių veikla panaudojant linijas. Kartu su mokytoja vaikai prisimena, kad dangų primena tiesios horizontalios linijos, vandens telkinius – banguotos, medžius – spiralinės, o žolę – brūkšninės linijos. Piešiant jūrą, pravartu aptarti jos būsenas (rami, audringa), joje gyvenančius gyvūnus, augančius augalus, nepamirštant vandens telkinių taršos problemos (2 pav.).



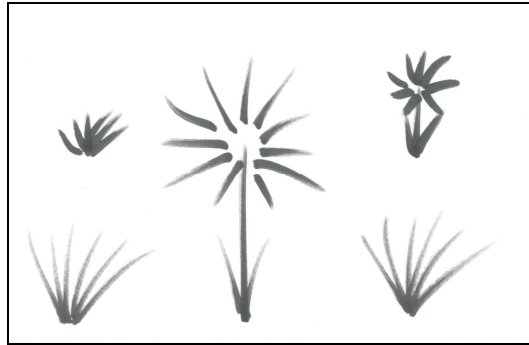
1 pav. Medžio lietuvi lyjant vaizdavimas taškeliais 2 pav. Jūros bangavimo vaizdavimas

Piešiant medžius reiktų prisiminti žinomas medžių rūšis, siluetą, būdingą vienai ar kitai medžių rūšiai (ąžuolas – storas, plačiašakis; pušis – laiba, beržas – nusvirusiomis šakomis ir t. t.), aptarti medžių žievės raštą, lapų formą (3 pav.). Pravartu pakalbėti ir apie medžių reikšmę. Lygiai taip pat, vaizduodami žoles ar gėles mokiniai prisimena žinomus jų

pavadinimus, aptaria augimo kryptį, kurią išlaikys žolę brūkšniuodami (4 pav.). Su vyresniais mokiniais galima bandyti pavaizduoti konkrečią gėlę ar vaistažolę (kuo vyresni mokiniai, tuo siauresnė gali būti žaidybinės veiklos tema).

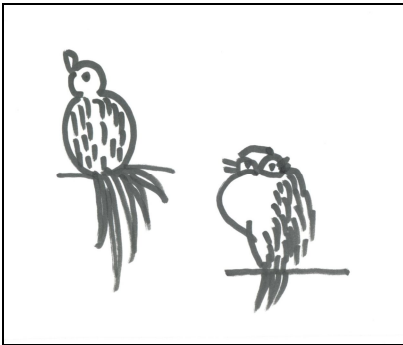


3 pav. Medžio vainiko vaizdavimas spiralinėmis linijomis



4 pav. Žolinių augalų vaizdavimas brūkšniuojant

Siekiant piešinyje perteikti objekto paviršiaus faktūrą – minkštumą, purumą, šiurkštumą – vėlgi reikia panaudoti linijų ir taškų įvairovę. Trumpos brūkšninės linijos vaizduoja gyvūnelio kailį, kampuotos – medžio žievę, banguotos – žuvies žvynus, paukščio plunksnų raštą (5 pav.).



5 pav. Brūkšninėmis linijomis vaizduojama paviršiaus faktūra

Šioje vietoje labai svarbus pažintinis momentas – kad mokinys galėtų objekto paviršiaus faktūrą perteikti, jis būtinai turi pats tą objektą paliesti, paglostyti.

Apibendrinimas

Straipsnyje pateikti pavyzdžiai turėtų bent iš dalies pailustruoti, kad žaidimai vaizdavimo priemonėmis, be jokios abejonės, skatina kūrybinę mokinių veiklą, sukelia nuostabą ir džiaugsmą, plečia akiratį, ugdo gebėjimą atidžiau pažvelgti į aplinką. Tačiau, tai dar ne visi šios veiklos privalumai. Nuolat atlikdami žaidybinius pratimus, mokiniai įgunda ne tik pavaizduoti, bet ir savarankiškai pastebėti gamtos objektų ir reiškinių ypatumus. Be to, organizuojant žaidybines veiklas (piešimą) galima inicijuoti ne tik stebėjimus, bet ir tyrinėjimus, kuriems skiriama ypatingai daug dėmesio pradinėse klasių gamtamokslinio ugdymo programoje.

Literatūra

Bendrosios programos ir išsilavinimo standartai. (2003). Vilnius.

Grinevičienė N. (2000). *Vaikystės žaidimai*. Kaunas.

Katilienė L. (2000). Gamtos pažinimas žaidžiant. *Ekologija. Socialinis ir pedagoginis aspektai (Respublikinės mokslinės praktinės konferencijos straipsnių rinkinys)*. Šiauliai.

Summary

**CONNECTIONS OF ARTISTIC AND NATURAL SCIENCE EDUCATION:
GAMES EMPLOYING DEPICTION MEANS AS A STIMULUS FOR
ENVIRONMENTAL
RESEARCH ACTIVITIES**

Ida Mitkevičienė

According to the primary school natural science education curricula cognitive activity has to be diverse and its content must be permanently changed. It is purposeful to supplement the educational process with children's literature, music, folklore, acting, drawing and games (General Curricula and Education Standards, 2003). Game is one of the most universal and efficient child's primary education strategies. Creative and orientated combination of game and artistic activities in the process of natural science education enables to seek that primary school students both perceive the environment as the aesthetic totality and get used to take care of it, both notice the beauty of nature phenomena and objects and feel the need to take care of nature, both perceive the interdependence of animate and inanimate nature and feel the interrelation of nature with various arts and artistic activities. Observation is the activity that is accessible to primary class pupils and serves as a basis for more complex steps in the teaching and learning process. Because the observation of the nearest environment can be strongly encouraged by the wish to depict the objects of the nearest environment in various ways, this article presents the examples of games employing depiction means, which not only integrate natural science education and artistic education but also promote active cognitive environmental research activity.

Key words: primary education, cognitive activity, game employing depiction means.



Ida Mitkevičienė

Šiaulių Dubijos pagrindinė mokykla,
Ežero g. 11, Šiauliai, LT-1013, Lietuva
El. paštas: mitkeviciene@splius.lt