



Heuropa! – Metodiniai nurodymai

I Mokymo koncepcija

Žaidimų platformoje teikiama mokymo (-si) medžiaga, sudaryta remiantis dvikalbių vaikų, tėvų ir mokytojų apklausomis. Parenkant mokymo temas, platformos struktūrą, daugiausia buvo remiamasi lietuvių, lenkų ir čekų savaitgalio mokyklėlių mokytojų patirtimi.

Skatinami mokinių gebėjimai:

- klausymas (sąskaitinių tekstų suvokimas); Comprehension of longer spoken texts
- skaitymas (parenkant tinkamą intonaciją); Reading with the correct intonation
- rašymas (mokomasi rašyti sveikinimą, kvietimą ir kt.); Coherent description of experience and pictures and expressing oneself in longer sentences).
- kalbėjimas (mokoma pasakoti apie save ar kitus, mintis reikšti ilgesniais sakiniais, vartoti pastoviuosius žodžių junginius, frazeologizmus).

Ugdant šiuos gebėjimus žaidimų metu mokoma rašybos, gramatikos, tarties, plečiamas mokinių žodynas.

Pagrindiniai mokymo (-si) tikslai:

„Heuropos“ tikslai:

- Skatinti gebėjimą bendrauti kasdienėse situacijose;
- Plėsti žodyną;
- Mokyti vartoti sudėtingesnius sakinius, įvairių posakių, stabilijų junginių.
- Skatinti bendravimo džiaugsmą;

„Heuropos“ mokymo pratimai ir žaidimai klasifikuojami pagal amžiaus grupes nuo 4 iki 13 metų.

offers language exercises and games - structured on the age basis to take into account cognitive, social and emotional development of children between 4 and 13 years of age.

Teikiamos tokios mokymosi temos: All games can be associated with following **topics**:

- Žmonės ir šalys; People and countries
- Aš, mano šeima ir draugai; Myself, My family and my friends
- Mano diena, savaitė, metai; My day, my week, my year
- Sveikata, metai ir laisvalaikis; Health, food and free time
- Gamta ir aplinka; Nature and environment
- Mano namai, miestas, kelionės; My house, my town and travel
- Žiniasklaida ir technologijos; Media and technology

Visos, išskyrus paskutiniąją, temos teikiamos visų amžiaus grupių vaikams. Kalboms mokyti skirti pratimai ir žaidimai sudaryti taip, kad juose būtų atitinkamo amžiaus vaikų grupei įdomių, suprantamų dalykų, pavyzdžiui, ikimokyklinio amžiaus vaikai mokymdamiesi apie gyvūnus, skatinami įvardyti gyvūnus, jų kūno dalis, vyresnio amžiaus vaikai – pažinti gyvūnus, skirti naminius ir laukinius gyvūnus, o vyriausieji – mokomi aprašyti gyvūnų gyvenimo būdą – taip skatinamas gebėjimas vartoti ilgesnius, sudėtingesnius sakinius (spiralinis mokymo ir mokymosi metodas).

„Heuropos“ apraše nusakoma, kokius gebėjimus skatins gramatikos, žodyno pratimai, teikiami pagal amžiaus grupes suskirstytų tekstų tipai, nurodomos tolesnio mokymo perspektyvos.



Ikimokyklinio amžiaus vaikai

Pradėję žaisti „Heuropoje“, pirmiausia vaikai patenka prie „Keistosios vilos“. Šioje aplinkoje gyvenantys gyvūnai lankosi pas gydytoją, tėtis lovoje medžioja dešreles, o kurmiai stato kortų namelius. Ne tik vaikai, bet ir jų tėveliai, skatinami atsakyti į klausimus, spręsti mįsles, atlikti įvairias užduotis. Žaidėjams padeda atitinkamo amžiaus žaidimo personažai berniukas ir mergaitė.

Paveikslėliuose, dialogais pateikiant vaikams žinomas kasdienio gyvenimo situacijas, žaidimu siekiama skatinti vaikus bendrauti. Kalbantis žodynas skatina kartoti išmokus žodžius ir frazes, atsakyti į klausimus, lyginti atsakymus su pateiktais pavyzdžiais.

Mokoma: aprašyti paveikslėlius, perpasakoti istoriją, pakartoti sakinius, užduoti klausimą.

5 – 9 metų amžiaus vaikai

Šios amžiaus grupės vaikai pirmiausiai patenka į „Povandeninį miestą“, kuriame gyvena abu žaidimo personažai. Jų gyvenimas yra labai panašus į kitų vaikų gyvenimą, tik gal kiek neįprastas, keistokas.

Šios grupės pratimai daugiausiai ugdo **klausymo, tarties, garsų skyrimo, paveikslėlių ir situacijų aprašymo gebėjimus**, pavyzdžiui, prašoma įrašyti trūkstamas raides, paraidžiui pasakyti žodžius ir pan. Žaisdami vaikai daugiau sužino apie žemę, skatinami pažinti gamtą, metų laikus ir kt.

Mokoma: prisistatyti ir pristatyti kitus, suprasti nurodymus, taisykles, aprašyti įvairius objektus, gyvūnus, draugus.

10 metų amžiaus ir vyresni vaikai

Kelionės po „Heuropą“ metu vaikus lydi ir stengiasi žaidimu kuo labiau sudominti superherojų komanda:

- Emocinė Hidra, turinti 9 nuolat bendrauti skatinančias galvas;
- Visada pasirengęs padėti ugniagesys Žmogus Raketa ir jo sūnus Rokis;
- Labai greita ir nepaprastai protinga Moteris Leopardė su dukra Lėja;
- Nė bangos nepraleidžiantis Super Banglentininkas;
- Keistasis savimi nepaprastai pasitikintis, patarimų nestokojantis Ekstremalusis Doktoras;
-

Žaidimais lavinami ne tik sakytinio, bet ir rašytinio teksto suvokimo, rašymo gebėjimai. Užduotys skatina pabaigti rašyti paprastus tekstus, dienoraštį, atsiprašymo žinutes, parašyti pasveikinimą. Dauguma užduočių plečia su technologijomis, gamta, mokslu susijusį žodyną, skatina mokytis vartoti pastoviuosius žodžių junginius.



II Platformos ir žaidimų pobūdis

Nors „Heupos“ žaidimus galima žaisti savaip, tačiau skatinama pasirinkti

mokymosi kriterijus: temą, mokymo (-si) struktūrą, kalbos funkciją, tikslinę amžiaus grupę.

Žaidimo pradžia Approach to games

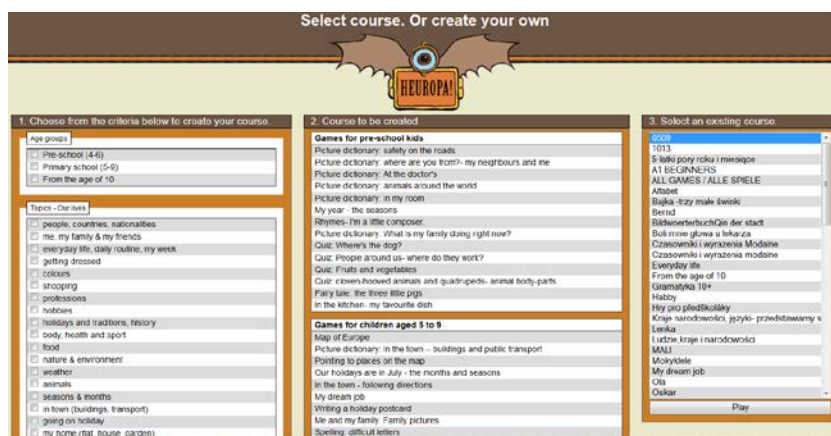
Pirmiausia žaidėjas pasirenka kalbą, kurios bus mokomasi. Atsidariusiame puslapyje aštuoniomis ES kalbomis teikiamos žaidimo instrukcijos – šitaip į žaidimą įtraukiami asmenys (tėveliai), nemokantys tikslinės grupės kalbos.

A)



Norėdami žaisti be pagalbos, vaikai, pasirinkę amžiaus grupę, toliau renka vieną iš trijų paveikslėlių – „Keistąją vilą“, „Povandeninį pasaulį“ ir „Laboratoriją“ ir individualiai – žaidimus. Prireikus, galima grįžti į žaidimo pradžią – tereikia paspausti kryželį arba grįžimo rodyklę. Kai kuriuose žaidimuose parinkčių yra ir daugiau.

B)



Šiame puslapyje teikiama visų žaidimų išsklotinė. Mokytojai ir tėveliai šiame kataloge pasirinkę jiems tinkamiausias kategorijas, gali sudaryti individualų mokymosi kursą. Šį kursą galima išsaugoti ir vėl grįžti prie jo prireikus.



Žaidimų platformos koncepcija



Visų platformoje teikiamų žaidimų navigacija yra panaši, nuorodos daugiausiai reiškiamos ne tekstu, o paveikslėliais. Paspaudus lemputės simbolių, paaiškinimai teikiami balsu. Kai kuriems žaidimams būdingi lygmenys, taip vieną užduotį galima atlikti keliais etapais. Naujasis lygmuo pradedamas paspaudus „kartojimo“ mygtuką (žr. paveikslėlyje pažymėta rodyklę). Žaidimams registracija nereikalinga.

Taškai ir dovanos skiriami už teisingai atliktas užduotis, pavyzdžiui, **surinkęs 8 taškus, žaidėjas gauna dovanų žvaigždę, o surinkęs 7 – atitinkamą animaciją.**

III Kaip naudotis „Heuropos!“ platforma

Bendrieji principai Overview

Tai, kaip bus naudojamos šia mokymo platform, priklauso nuo techninių galimybių. Jei klasėje yra tik vienas kompiuteris, vaikai juo gali žaisti grupėmis, paeiliui. Mokytojas galėtų naudoti projektorius – taip vienu metu galėtų mokytis daugiau vaikų. Tokiu atveju mokytojas ar kuris nors vaikas valdytų kompiuteriu mokymo programą, o vaikai atliktų užduotis.

Mokytojas įvairiai galėtų skatinti mokinius mokytis – tikslingai parinkti neteisingus atsakymus, įterpti juokingų pastebėjimų, kurie skaidrintų mokinių nuotaiką, skatintų taisyti mokytoją. Palanki mokymosi aplinka įtrauktų daugiau, tarp jų ir intravertiškų, vaikų. Beje, vaikai galėtų rinktis nebūtinai tik jų amžiaus kategorijos žaidimus, bet išbandyti ir kitus platformoje teikiamus.

Jei pirmojo žaidimo metu vaikai imtų nuobodžiauti, nerimauti neverta – bandykite žaisti kitus žaidimus – kiekvienas iš jų savaip įdomus, linksmas, tereikia rasti tai, kas konkrečiam mokiniui tinkamiausia.

Dar viena galimybė mokytis – pasitelkti „Heuropą“ kaip pagalbinę mokymo priemonę pamokėlių apie pasaulio tautas, žemynus ar kt. metu. Žaidimai paskatins mokinius geriau įsiminti įgytas žinias.



Ikmokyklinis amžius Preschool age

Pratimai labiau skirti plėsti mokinių žodynui. Gramatikos užduočių bus mokomasi vėliau.

Žaidimai numatyti kaip papildoma priemonė pamokėlėms. Kai paaiškinami pagrindiniai žaidimo principai, vaikai gali žaisti ir vieni. Derėtų pabrėžti, kad žaidimo paaiškinimą jie išgirs paspaudę lemputę puslapio viršuje, kairiajame kamputyje. Vis dėlto, manytume, kad padedami tėvelių ar mokytojų, vaikučiai mokysis efektyviau – juos galima paskatinti kartoti žodžius, paaiškinti situacijas, taisyti atsakymus, užduoti panašių klausimų ir pratimų.

Žaidimus vaikai galėtų žaisti ir grupėmis – vienas vaikas turėtų valdyti pelę, kiti – aktyviai ieškoti atsakymų, kartoti išmokus dalykus. Drąsiau, linksmiau mokytis padeda ir žaidimų personažai.

„Heuropos!“ platformą galima pasitelkti ir mokantis namuose. Skatintina, kad kartu su vaiku žaistų ir suaugusieji, net ir tikslinės kalbos nemokantis tėtis ar mama (tik šiuo atveju nebūtų kam patikrinti tarimo, teisingų atsakymų).

Mokyklinukai (vyresni nei 7 metų amžiaus vaikai)

School age 7 years +

Šios amžiaus grupės vaikai patys gali perskaityti instrukcijas, paspaudę lemputės simbolį, esantį kariajame viršutiniame puslapio kampe. Mokytojui rekomenduojama skatinti vaikus mokytis mažose grupėse, kartu su jaunesniais vaikas. Priklausomai nuo mokymo tikslų, galima paskatinti vaikus žaisti jaunesniems, ar šios amžiaus grupės vaikams skirtus žaidimus. Kai kurie žaidimai gali būti skiriami kaip namų darbų užduotys. Pagal platformoje pasirinktus kriterijus mokytojas galėtų susikurti individualų mokymo kursą (puslapio apačioje pasirinkus nuorodą „Sudarykite savo mokiniui / savo vaikui individualų mokymosi kursą“).

Vyresni vaikai galėtų mokytis savarankiškai – mokytojas turėtų patikrinti, ar mokiniai geba sieti mokykloje išmokus dalykus su platformoje teikiama medžiaga.