



Sveikatingumo projekto „GANDRIUKAI – SVEIKATUKAI“ TEMA: „ŽAIDŽIAME KARTU“

Nuostatai

I. AKTUALUMAS

Žaidimas - esminis vaikų ugdymo būdas, nes žaidžiant vaikas mokosi tyrinėti, mąstyti apie iškilusias problemas ir jas spręsti bei bendrauti su kitais vaikais. Mažųjų žaidimai leidžia jiems tyrinėti, atpažinti, tartis, rizikuoti, nugalėti kliūtis, išbandyti savo jėgas. Žaidimai taip pat atlieka labai svarbų vaidmenį kūrybiškumo ugdyme, kritinio mąstymo ir sprendimų priėmimo pajėgume. Žaidimas – puikus savianalizės būdas: vaikai pradeda pastebėti savo stipriasių ir silpnasių puses. Tai – natūralioji mokykla pažinti save ir aplinką, ugdyti sveikos mitybos, saugumo, higieninius, sveikatos saugojimo įgūdžius.

Kauno lopšelyje – darželyje „Gandriukas“ sveikatos ugdymas, saugojimas bei stiprinimas yra viena iš prioritetinių veiklos krypčių. Išugdyti sveiką, stiprą, gerai fiziškai ir psichiškai išsivysčiusį žmogų yra didžiulis menas ir visos įstaigos bendruomenės siekiamybė. Ugdant vaikus daug lemia žaidimų, pratimų, metodų įvairovė, jų pasirinkimo principai ir pedagogų kūrybiškumas. Visa tai aprépia tinkamai organizuota projektinė veikla, skatinanti ne tik visapusiskai tobulėti, bet ir ugdyti bendravimo bei bendradarbiavimo įgūdžius.

II. PROJEKTO TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

1. Tikslas - suburti įstaigos bendruomenę stiprinant vaikų sveikos gyvensenos įgūdžius žaidimų metu.

2. Uždaviniai:

- Tenkinti natūralų vaikų poreikį žaisti, kurti, judėti, mąstyti, bendrauti, sportuoti.
- Žaidimų metu ugdyti vaikų teigiamą požiūrį į sveiką gyvenseną.
- Išmokyti pralaimėti, derinant savo ir kitų interesus žaidžiant.
- Sutelkti įstaigos bendruomenę kūrybiniams darbams, kviečiant aktyviai dalyvauti įstaigoje organizuojamoje mokytojų, specialistų sukurtų metodinių - vaizdinių priemonių bei stalo žaidimų parodoje „**Kuriame vaikams**“.
- Plėtoti socialinę partnerystę, bendradarbiavimą su socialiniu partneriu – Kauno m. V. Kudirkos viešosios bibliotekos Eigulių padaliniu.

III. LAUKIAMU REZULTATAI:

- Lavės visos ugdytinių kompetencijos: sveikatos saugojimo, kalbos ir komunikavimo, meninė, pažinimo, socialinė.
- Projekte aktyviai dalyvaus Kauno lopšelio-darželio „Gandriukas“, Kauno m. V. Kudirkos viešosios bibliotekos Eigulių padalinio bendruomenės.
- Pagilinamos vaikų žinios savęs pažinime ir bendravime bei bendradarbiavime su kitais žmonėmis.
- Stiprės vaikų psichinė, emocinė, fizinė sveikata.

IV. DALYVIAI:

- Kauno lopšelio-darželio „Gandriukas“ bendruomenė.
- Kauno m. V. Kudirkos viešosios bibliotekos Eigulių padalinys.

V. PROJEKTO ORGANIZATORIAI:

Kauno lopšelio-darželio „Gandriukas“ direktoriė Loreta Aurelija Saulevičienė, direktoriės pavaduotoja ugdymui Nijolė Jasulaitienė, mokytojos: Rima Bradauskienė, Asta Butkienė, Rasa Bareikienė, Bronislava Aniulienė.

VI. BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

PROJEKTO VEIKLOS PLANAS Priede Nr. 01

PROJEKTO PARODOS „Kuriame vaikams“ reikalavimai, eiga bei pateikimo tvarka ir priemonių aprašo pavyzdys Priede Nr. 02

Priemonės bei stalo žaidimai bus eksponuojami **2020 m. spalio 19 – 30 d.** įstaigos patalpose (koridoriuje), jų nuotraukos - įstaigos internetinėje svetainėje, adresu: www.gandriukas.kaunas.lm.lt **2020 m. spalio 21-26 d.** vaizdinės – metodinės priemonės, stalo žaidimai bus eksponuojami Kauno Vinco Kudirkos viešosios bibliotekos Eigulių padalinyje (Šiaurės prospektas 95, Kaunas). Tinkamai paruoštos pedagogų bei specialistų sukurtos priemonės ir žaidimai bus aprobuojami Mokytojų tarybos posėdyje.

SVEIKATINGUMO PROJEKTAS „GANDRIUKAI – SVEIKATUKAI“.

TEMA: „ŽAIDŽIAME KARTU“

PLANAS

Projektas vykdomas Kauno lopšelyje-darželyje „Gandriukas“ **2020 m. spalio 19-23** dienomis.

Projekto tikslas - suburti įstaigos bendruomenę stiprinant vaikų sveikos gyvensenos įgūdžius žaidimų metu.

Visi šiame sveikatingumo projekte dalyvaujantys mokytojai, specialistai kiekvieną dieną organizuoja ir kūrybiškai vykdo veiklas (žaidimus) pagal žemiau numatyta planą, savarankiškai pasirenkant dienas šioms veikloms:

➤ ***STALO ir/ar KONSTRUKCINIAI ŽAIDIMAI***

Loto, dėlionės, mozaikos, išmanusis plastilinas, kinetinis smėlis, konstruktoriai ir t.t.

➤ ***IMPROVIZACINIAI ŽAIDIMAI ir/ar VAIDMENŲ ŽAIDIMAI***

- ✓ Iš eilės sustoti pagal plaukų spalvą. Nuo šviesiausių iki tamsiausių arba atvirkščiai (Galimas variantas – sustoti pagal plaukų ilgį).
- ✓ Visi žaidėjai sėdi arba stovi ratu. Žaidimo vadovas paskirsto: tu – kriausė, tu - apelsinas, tu – obuolys... Taip suskirstomi visi žaidėjai į 3 kategorijas. Vadovas lieka rato viduryje. Vadovui ištarus „kriausės“, visos „kriausės“ apsikeičia vietomis, o vadovas stengiasi įlysti į kurios nors „kriausės“ vietą. Kas lieka be vienos, tas stoja į rato vidurj. Ir vėl ką nors pakviečia: pvz.: „apelsinai“

➤ ***INTERAKTYVŪS ŽAIDIMAI***

Elektroninės bitutės, Robotai, planšetės, interaktyvi lenta.

Siūlomos nuorodos:

<https://www.sheppardsoftware.com/nutritionforkids/games/foodgroupsgame.html>

https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=341e61433c4f&fbclid=IwAR2LY1Q2qSaKoEDH4hzEsAbtXDobPIcNGyNO_xSDKjSJaw9oJDU3pWdXnOE

https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=22bc162f55bf&fbclid=IwAR3AALBnVMMzjQVa4D4c2WBjPjkeCaJH4tGaicJG4jMmW_RMmykUFsAx76A

Priešmokyklinukams

<https://wordwall.net/resource/1517189/%c5%beod%c5%beiai-i%c5%a1-s-raid%c4%97s>

- ***MUZIKINIAI ŽAIDIMAI, RATELIAI (GRUPĖJE, SALĖJE)***
- ***JUDRŪS ŽAIDIMAI (LAUKE, GRUPĖJE, SPORTO SALĖJE)***

Žaidimas jaunesniems vaikams:

✓ „**TRAUKINUKAS**“. Vaikai sustoja vorele vienas paskui kitą, vaizduodami traukinuką. Mokytojai davus signalą, vaikai palengva pradeda judėti ir juda keisdami kryptį ir greitį. Garvežys – mokytoja – eina priekyje vaikų. Vaikai gali būti nesusikabinę. Rankos sulenkotos, delnai sugniaužti į kumščius. Pakaitomis ištiesdami rankas į priekį ir jas sulenkdamai alkūnėse atgal ir tardami „čiukičiuk“, vaikai eina, bėga. Kai mokytoja sušvilkia ir pasako „Stotis“, vaikai išsisiklaido ir žaidžia: bėgioja, šokinėja, skraido kaip paukščiukai ir pan. Mokytojai davus kitą ženklą, traukinys važiuoja toliau. Žaidimą kartoti 3-4 kartus.

Žaidimai vyresniems vaikams:

✓ „**DRAKONO ATAKA**“. Vienas žaidėjas išrenkamas drakonu. Su savimi šis žaidėjas turi prisikabinės už nugaros maždaug pusantro metro virvutę. Šis žaidėjas gaudo kitus žaidėjus. Jei žaidėjas pagaunamas drakono, jis turi sustingti ir nejudėti. Žaidžiama tol, kol pagaunami visi žaidėjai, tačiau nuo drakono galima apsiginti tokiu būdu: gaudomieji gali bandyti užminti ant drakono uodegos – virvutės. Ir jeigu uodega nukrenta, žaidimas baigtas. Tada drąsusis žaidėjas keičiasi vietomis su drakonu.

✓ „**UODEGU DVIKOVA**“. Žaisti galima tiek lauke, tiek didesnėje patalpoje. Žaidėjų skaičius gali būti iki 15-20. Kiekvienas žaidėjas turi po uodegą, kurią atstoja ar medžiaginės juostelės, popieriaus juostelės, skarelės ir pan. Visi žaidėjai uodegas užsikiša už kelnių iš nugaros pusės. Žaidimas vyksta pažymėtoje teritorijoje. Visi žaidėjai po signalo puola gaudyti vieni kitus, norėdami nutraukti uodegas. Žaidėjai, kurių uodega ištraukta, palieka žaidimo lauką. Žaidžiama tol, kol lieka vienos geriausias žaidėjas. Dar variantas: ištraukus uodegą, ją reikia su savimi nešiotis. Pametus pačiam uodegą, bet turint iš kieno nors kito ištrauktą uodegą, galima išėjus už ribų užsidėti turimą uodegėlę ir toliau testi žaidimą. Vėlgi žaidžiama tol, kol lieka paskutinis žaidėjas su uodegėle.

✓ „**AKLA KARVĖ**“. Visi žaidėjai susėda ratu. Vienam žaidėjui užrišamos akys – jis yra „akla karvė“. Tada tas žaidėjas kelis kartus apsukamas aplink ir pastatomas rato viduryje. Žaidėjai siunčia varpelį ratu ir skambina. „Akla karvė“ turi sekti varpelinio skambėjimą. Kai vadovas duoda ženklą, varpelį turintis žaidėjas nustoja juo skambinti ir nebeparduoda jo toliau. „Akla karvė“ dabar turi atspėti pas ką yra varpelis parodydama į tą žaidėją pirštu. Jei atspėja, tai žaidėjas, turintis varpelį, tampa „akla karve“. Jei neatspėja, lieka „akla karve“ kol atspės.

- ***EDUKACINĖS ISVYKOS I V. KUDIRKOS VIEŠOSIOS BIBLIOTEKOS EIGULIU PADALINI***:

2020-10-21 10.30 val. – priešmokyklinė „Genelių“ grupė

2020-10-22 10.30 val. – ikimokyklinė „Zylučių“ grupė

2020-10-23 10.30 val. – priešmokyklinė „Pelėdžiukų“ grupė

Projekto 3-4 nuotraukas iš kiekvienos žaidimų dienos prašome sudėti į atskirus lagaminėlius pagal žaidimų temas ir siųsti el. paštu Rasai Bareikienei rasiukaba@gmail.com.

➤ ***MOKYTOJŲ, SPECIALISTŲ SUKURTŲ METODINIŲ - VAIZDINIŲ PRIEMONIŲ BEI STALO ŽAIDIMŲ PARODA „KURIAME VAIKAMS“.***

Priemonės bei stalo žaidimai bus eksponuojami **2020 m. spalio 19 – 30 d.** įstaigos patalpose (koridoriuje), jų nuotraukos - įstaigos internetinėje svetainėje, adresu: www.gandriukas.kaunas.lm.lt **2020 m. spalio 21-26 d.** vaizdinės – metodinės priemonės, stalo žaidimai bus eksponuojami Kauno Vinco Kudirkos viešosios bibliotekos Eigulių padalinyje (Šiaurės prospektas 95, Kaunas).

PROJEKTO ORGANIZATORIAI: Kauno lopšelio-darželio „Gandriukas“ direktorė Loreta Aurelija Saulevičienė, direktorės pavaduotoja ugdymui Nijolė Jasulaitienė, mokytojos: Rima Bradauskienė, Asta Butkienė, Rasa Bareikienė, Bronislava Aniulienė.

MOKYTOJŲ, SPECIALISTŲ SUKURTŲ VAIZDINIŲ - METODINIŲ PRIEMONIŲ, STALO ŽAIDIMŲ PARODOS „KURIAME VAIKAMS“

REIKALAVIMAI, EIGA, PATEIKIMO TVARKA

Vaizdinių – metodinių priemonių, stalo žaidimų parodos eiga:

1. Mokytojų, specialistų sukurtas vaizdines – metodines priemones, stalo žaidimus (su pateiktomis žaidimo taisyklėmis), užrašius pavadinimą, autoriaus vardą, pavardę, pristatyti į „Genelių“ grupę iki **2020 m. spalio 16 d.**
2. Priemonės bei stalo žaidimai bus eksponuojami **2020 m. spalio 19 – 30 d.** įstaigos patalpose (koridoriuje), jų nuotraukos - įstaigos internetinėje svetainėje, adresu: www.gandriukas.kaunas.lm.lt **2020 m. spalio 21-26 d.** vaizdinės – metodinės priemonės, stalo žaidimai bus eksponuojami Kauno Vinco Kudirkos viešosios bibliotekos Eigulių padalinyje (Šiaurės prospektas 95, Kaunas).
3. Tinkamai paruoštose pedagogų bei specialistų sukurtose priemonėse ir žaidimais bus aprobuojami Mokytojų tarybos posėdyje.

Vaizdinių – metodinių priemonių, stalo žaidimų reikalavimai:

- Priemonė turi stiprinti fizinę ir emocinę vaikų sveikatą.
- Pateikta estetiškai tvarkingai.
- Pritaikyta naudojimui grupėje arba žaidimų aikštelėje.
- Priemonė paruošta transportavimui į biblioteką (Tvarkingai įpakuota.)
- Reikalingas metodinės priemonės aprašas.

KVIEČIAME AKTYVIAI DALYVAUTI

Projekto organizatoriai

KAUNO LOPŠELIO-DARŽELIO „GANDRIUKAS“

METODINĖS PRIEMONĖS APRAŠYMAS

1.	Sritis, ugdymo(si) kompetencija	
2.	Ugdymo(si) priemonės pavadinimas	
3.	Metodinės ar mokymo priemonės rūšis	
4.	Ugdytinių, kuriems skirta ugdymo(si) priemonė, amžiaus tarpsnis	
5.	Autorius	(kvalifikacija, vardas, pavardė)
6.	Ugdymosi priemonės aprašymas (ikimokyklinio ar priešmokyklinio ugdymo priemonė, tikslai, kam naudojama ir kt.)	<p><u>Ugdymo priemonė skirta:</u> <u>Priemonės ugdymo tikslai:</u></p>
7.	Rekomendacijos priemonės naudojimui (kaip veikti su priemone ir kt.)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u><i>Komunikavimo kompetencijai tobulinti:</i></u> ➤ <u><i>Pažintinei kompetencijai ugdyti:</i></u> ➤ <u><i>Meninei kompetencijai ugdyti:</i></u> ➤ <u><i>Sveikatos saugojimo kompetencijai ugdyti:</i></u>
8.	Metodinės priemonės pristatymo data	
9.	Metodinės priemonės nuotrauka	