

Neformaliojo ugdymo

1 klasių mokinių būrelio „LogiTau programa

2024 - 2025 m.m.

Įvadas

Pedagoginio proceso tikslas rengiant ir organizuojant „LogiTau“ būrelį yra lavinti vaikų kritinį ir loginį mąstymą, ugdyti dėmesio koncentraciją, pastabumą, susikaupimą, regimąjį ir girdimąjį suvokimą bei gerinti atmintį. Vaikai skatinami suprasti reiškinių tarpusavio santykius, nustatyti ryšius ir dėsningumus, analizuoti situacijas bei daryti išvadas. Žaisdami stalo žaidimus, sprendami galvosūkius, matematinės-logines užduotis bei atlikdami eksperimentus, vaikai ugdo problemų sprendimo patirtį, kūrybiškumą bei bendradarbiavimą.

Užsiėmimai vyks kartą per savaitę, po 1 val. (vieną pamoką). Iš viso per metus – 35 val.

Analizė

Pradinių klasių mokiniams loginis mąstymas turi būti lavinamas vaikui įprastoje žaidybinių elementų turinčioje aplinkoje. Žaisdami loginiui mąstymui ugdyti skirtus žaidimus, sprendami galvosūkius, analizuodami situacijas mokiniai formuojasi įgūdžius rasti keletą skirtingų problemos sprendimų, atrinkti iš jų geriausią, efektyviausią, teisingiausią, kritiškai įvertinti savo pasirinkimą bei priimti sprendimus. Visa tai skatina vaikų loginį mąstymą, padeda jiems tapti savarankiškais mąstytojais ir pasiruošusiais spręsti įvairias gyvenimo problemas.

Siektini rezultatai

Baigę šio būrelio programą, mokiniai gebės:

- spręsti problemines situacijas, identifikuoti problemas ir rasti efektyviausius sprendimus,
- 2. savarankiškai, analitiškai bei kritiškai mąstyti,
- 3. analizuoti informaciją, daryti išvadas ir argumentuoti savo nuomonę.

Mokiniai įgis socialinių įgūdžių ir bendradarbiavimo gebėjimus.

Mokinių pasiekimų ir pažangos vertinimas ir įsivertinimas

Užsiėmimų metu siekiant įvertinti mokinių pažangą, įgūdžius, pastangas ir asmeninį tobulėjimą vertinami neformaliai:

- Nuolatinis žodinis grįžtamasis ryšys, išreiškiant pagyrimus už pastangas ar pažangą bei nurodant sritis, kur dar galima tobulėti.
- Savijvertinimas - mokiniai skatinami įsivertinti, ką pavyko pasiekti ir kur dar reikia tobulėti.
- Grupinis vertinimas - mokiniai gali vieni kitiems teikti grįžtamąjį ryšį, išsakyti savo pastebėjimus.

4. Diplomai, sertifikatai - mokiniai gali gauti simbolinius apdovanojimus, kaip sertifikatus ar diplomus, už dalyvavimą būrelyje ar pasiektą pažangą, skatinant jų motyvaciją ir įsipareigojimą.

Pagrindinės ir papildomosios mokymo priemonės

- 41 kabinetas
- Stalo loginio mąstymo žaidimai.
- Interaktyvūs loginio mąstymo žaidimai.
- Dalomoji medžiaga.

Vertinimas

Neformaliojo vaikų švietimo užsiėmimai bus pasisekę jei pavyks pasiekti šiuos pagrindinius tikslus:

- Mokiniai aktyviai įsitrauks ir noriai dalyvaus veiklose, rodys susidomėjimą ir entuziazmą.
- Gera grupės atmosfera. Būrelis skatins bendradarbiavimą, draugiškus santykius tarp mokinių. Vaikai jausis palaikomi. Teigiama emocinė aplinka motyvuos dalyvauti ir tobulėti.
- Teigiamus mokinių atsiliepimus, ilgalaikį susidomėjimą ir norą tęsti veiklą. Jei mokiniai lauks kiekvieno užsiėmimo ir norės dalyvauti toliau, net po kurso pabaigos, tai ženklas, kad būrelis buvo įdomus ir reikšmingas.

Jei šie aspektai yra pasiekti, galima sakyti, kad užsiėmimai yra pasisekę ir įgyvendina savo ugdymo tikslus.

Ugdymo turinio programa

- Užduoties išaiškinimas.
- Užduoties atlikimas, patarimai.
- Diskusija.
- Refleksija.

Šaltiniai

- Loginį mąstymą skatinančių užduočių knygos, žurnalai.
- Interaktyvūs žaidimai.
- Stalo žaidimai.
- Mokomieji vaizdo įrašai: “YouTube” platforma.

Data (mėnuo, savaitė)	Tema/ Veikla	Val.
Rugsėjis I sav.	Susipažinimas, veiklos aptarimas ir kt.	1
II sav.	Užduotys „Surask skirtumus“	1
III sav.	Žaidimas „Keturi eilutėje“	1
IV sav.	Interaktyvūs loginiai žaidimai	1

Spalis I sav.	Stalo žaidimas „Dobble“	1
II sav.	Užduotis „Figūrų sekos“	1
III sav.	Virtuali užduotis „Draw on Line“	1
IV sav.	Virtuali užduotis „Halloween“	1
Lapkritis II sav.	Galvosūkliai su degtukais	1

III sav.	SUDOKU	1
IV sav.	Pažinimo užduotis „Optinės iliuzijos“	1
Gruodis I sav.	Skaičių sekos	1
II sav.	Matematinų-loginių užduočių sprendimas	1
III sav.	Šaškių pradmenys	1
Sausis II sav.	Mįslių viktorina	1
III sav.	Virtualūs loginiai žaidimai	1
IV sav.	Rebusai	1
Vasaris I sav.	Matematiniai galvosūkliai	1
III sav.	Klausymo užduotis „Girdžiu, suvokiu“	1
IV sav.	Šachmatų pradmenys	1
Kovas I sav.	Viktorina „Pasaulio šalių vėliavos“	1
II sav.	ALIAS	1
III sav.	Eksperimentas „Moneta“	1
IV sav.	Matematinės-loginės užduotys	1

Balandis I sav.	Rebusai	1
III sav.	Rankdarbių puošimas loginių sekų ornamentais „Rėmelis“	1
IV sav.	Pastabumo lavinimo užduotis	1
Gegužė I sav.	Rebusai	1
II sav.	ALIAS	1
III sav.	Probleminių situacijų sprendimas. Diskusija.	1
IV sav.	Stalo žaidimas „LOGOGO“	1
Birželis I sav.	Veiklos aptarimas, įvertinimas, apdovanojimai.	1