

PANEVĖŽIO GAMTOS MOKYKLA

2022 M. DIENINĖS VAIKŲ VASAROS STOVYKLOS „GAMTOS TAKU“ PROGRAMA

(Programos pavadinimas)

1. Programos rengėjas

Virginija Kuzmienė

2. Programos trukmė

5 dienos

3. Programos vykdymo laikas

Birželio – rugpjūčio mėnesiais

4. Tikslinė grupė

7-10 metų mokiniams

5. Numatomas vaikų skaičius grupėje

Iki 15

6. Programos tikslas

Plėtoti vaikų vasaros užimtumo ir prasmingo laisvalaikio leidimo galimybes Gamtos mokykloje, ugdamas emocinį vertybinį santykį su gamta.

7. Programos uždaviniai

1. Organizuoti vaikų vasaros poilsio dienas stovyklas Gamtos mokykloje, panaudojant mokyklos unikalią ugdančiąją gamtinę aplinką bei jos specialistų patirtį.
2. Tenkinti vaikų užimtumo, saviraiškos, pažinimo bei lavinimosi poreikius, įtraukiant ir vaikus iš jautresnės socialinės situacijos.
3. Ugdyti vaikų ekologines, socialines, sveikos gyvensenos, fizinio aktyvumo, bendravimo ir bendradarbiavimo kompetencijas, pasitelkiant STEAM bei socialiai veiksmingas veiklas.

8. Ugdomos kompetencijos ir jų (įsi)vertinimas

Ugdomos kompetencijos: pažinimo, socialinė, sveikatos saugojimo, komunikavimo, meninė.

9. Programos anotacija (turinys, numatomos veiklos, metodai, būdai)

Mokiniai stovykloje bus užimti gamtos objektų stebėjimo ir tiriamųjų darbų, gyvūnų ir augalų pažinimo veiklomis taikant STEAM metodikas. Dalyvaus fizinio aktyvumo, kūrybiškumą skatinančiose veiklose. Bus organizuojami lavinamieji ir vaidmenų žaidimai, praktiniai mokymai ir kūrybinės dirbtuvės, diskusijos, rytmečiai prie laužo, grupinės ir komandinės užduotys ir kt.

Planuojamos penkios dienos aktyvaus turiningo poilsio ir prasmingų linksmybių. *Gamtos diena* skirta susipažinimui tarpusavyje ir su gamtos objektais. Organizuojamos veiklos: stovyklos atidarymas, draugiško bendravimo taisyklių kūrimas, saugaus elgesio stovykloje aptarimas, žaidimai ir linksmos užduotys susipažinimui ir savęs prisistatymui; Gamtos mokyklos vaizdžiojo plano studijos ir orientacinės varžybos mokyklos parke, skirtos gamtos

objektų atpažinimui; gamtos objektų ir spalvų fiksavimas naudojant planšetes ir trafaretus- kino centro „Garsas“ edukacinė programa „Išmanioji kūryba“; kūrybinių darbų, panaudojant gamtinę medžiagą, konkursas-paroda. *Gyvūnų diena* stiprina žmogaus ir gyvūno ryšį. Vyksta edukacija, skirta susipažinti su mokyklos gyvūnais, jų priežiūra, saugiu elgesiu su jais, organizuojamos narvelio gyvūnui įrengimo bei vėžliukų priežiūros ir stebėjimo praktinės užduotys, kuriamos socialinės vaidybinės situacijos panaudojant augintinio gyvenimo istoriją. Dalyvaujama kinologų klubo organizuotame edukaciniame pasirodyme su šunimis. *Ekologo dienoje* formuojamos tvaraus gyvenimo būdo nuostatos, organizuojamos judriosios estafetės ir atliekų rūšiavimo linksmosios pratybos, buitinių atliekų prikėlimas antram gyvenimui, praktinės užduotys mokyklos darže, sode ir gėlyne, vaistažolių rinkimas ir džiovinimas, viktorina apie aplinkosaugą, tvarų gyvenimo būdą bei žmogaus veiklos poveikį aplinkai, klimato kaitai. *Vandens dieną* veiklos orientuotos į STEAM, atliekamos eksperimentinės, tyrinėjimo užduotys su vandeniu, plėtojamos žinios apie saugų ir kultūringą poilsį prie vandens ir vandenyje. Vaikai dalyvauja muilo burbulų gaminime, „šlapiuose žaidimuose“. *Iškylautojo dienoje* mokoma įkurti ir prižiūrėti stovyklavietę, žoliauti, kepti bulves lauže, aptariami reikalavimai stovyklavietei ir iškylautojo elgesiui gamtoje. Skelbiamos stovyklautojų nominacijos, apdovanojimai, reflektuojama apie stovyklą, atsisveikinama.

10. Priemonės, įranga programai įgyvendinti ir kompetencijoms ugdyti

Gamtos mokyklos edukacinių erdvių stendai, ekspozicijos, pakeltos lysvės, darbo įrankiai, priemonės praktinei, kūrybinei veiklai, stebėjimams, eksperimentams organizuoti, planšetės, sporto inventoriūs, lauko ir stalo žaidimai ir kt.

11. Programos pritaikymas įvairių ugdymosi poreikių turintiems mokiniams

Edukacijos vadovas atpažįsta įvairių ugdymosi poreikių turinčių mokinių skirtumus ir poreikius, pritaiko tinkamus metodus ir formas ugdymo turiniui perteikti, užtikrina pagalbą bei paramą ir kuria palankias mokymosi bei jausenos sąlygas, siekiant ne tik pažinimo, bet ir socialinių tikslų.

12. Programos atitikmuo STEAM kriterijams (pildoma tik STEAM programoms)

12.1. Integracija – gamtos mokslai, matematika, meninė raiška

12.2. Sąsajos su realiu pasauliu - aiškinamasi vandens reikšmė žmogaus gyvenime, plėtojamos žinios apie saugų ir kultūringą poilsį prie vandens ir vandenyje, mokomasi įgytas žinias apie vandenį taikyti aplinkosauginių problemų sprendimui.

12.3. Aktyvus vaikas – atlieka eksperimentines, tyrinėjimo užduotis su vandeniu; vykdo matematinius skaičiavimus, reikalingus atliekant tyrinėjimus, eksperimentus, ruošiant tirpalą muilo burbulams; realizuoja individualius kūrybinius gebėjimus atlikdami meninės raiškos užduotis su vandeniu