

KLAIPĖDOS „PURIENOS“ LOPŠELIS-DARŽELIS

GABIŲ VAIKŲ TEATRINIO UGDYMO PROGRAMA
METODINĖS REKOMENDACIJOS

Parengė „Purienos“ lopšelio-darželio auklėtoja
Dagna Volkovaitė

Klaipėda, 2013

TURINYS

1. BENDROSIOS NUOSTATOS	2
2. PROGRAMOS PARENGIMO PRINCIPAI	3
3. TIKSLAI IR UŽDAVINIAI	4
4. UGDYMO METODAI IR PRIEMONĖS	4
5. GABAUS VAIKO SAMPRATA	5
5.1. Ikimokyklinio amžiaus gabių vaikų ugdymo tyrimai Lietuvoje	7
5.2. Gabių vaikų ugdymo problemų sprendimo būdai užsienio autorių darbuose	8
6. SITUACIJOS ANALIZĖ	9
7. VAIDYBINIAI ŽAIDIMAI, IMPROVIZACIJOS, ETIUDAI	10
7.1. Vaidybiniai žaidimai	12
7.2. Teatrinį lėlių, kaukių, dekoracijų, kostiumų, aksesuarų gamyba	16
7.3. Pasirinkto literatūros kūrinio vaidinimas su lėlėmis arba be jų	17
7.4. Spektaklių stebėjimas, vertinimas bei aptarimas	18
8. TEATRINĖS VEIKLOS SU GABIAISIAIS VAIKAIS ŽAIDIMAI-PRATIMAI	19
8.1. Dėmesio lavinimo žaidimai	20
8.2. Scenos judesio žaidimai	23
8.3. Kalbos lavinimo žaidimai	25
8.4. Pirštukų žaidimai	30
LITERATŪRA	31

PATVIRTINTA

Klaipėdos lopšelio-darželio „Puriena“ direktoriaus
2013 m. spalio 29 d. įsakymu Nr. V-50

PRITARTA

KU PF Vaikystės pedagogikos katedros vedėja
Prof. dr. Rasa Braslauskienė
2013 m. spalio 9 d. įsakymu Nr. PVP91-377

1. BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Klaipėdos m. „Purienos“ lopšelis-darželis yra neformaliojo švietimo mokykla, inspektuojama savivaldybės, priskiriama ikimokyklinio ugdymo mokyklų tipui. Adresas: Naikupės g. 27, LT-94007, Klaipėda; el. pašto adresas: purienakl@takas.lt; tel/fax.: (846) 34 62 58, internetinės svetainės adresas: www.puriena.mir.lt
2. „Purienos“ lopšelyje-darželyje siekiama tenkinti pagrindinius vaiko poreikius: saugumo, sveikatos, bendravimo ir bendradarbiavimo, žaidimo, judėjimo, pažinimo, meninius, saviraiškos. Atsižvelgiama į individualiuosius ir specialiuosius (gabių, talentingų, dvikalbių, socialinės atskirties aplinkoje augančių vaikų) poreikius. Kasdien vyksta papildomas meninis ugdymas teatro studijoje su grupių vaikais bei gabiais vaikais.
3. „Purienos“ lopšelis-darželis yra bendrojo tipo ikimokyklinė įstaiga, kurioje ugdomi vaikai. Ugdymas vyksta lietuvių kalba. Ugdomosios veiklos prioritetas - meninis vaikų ugdymas.
4. Meninio ugdymo veiklos paskirtis - visapusiškos, harmoningos, holistinės vaiko asmenybės ugdymas, vadovaujantis dailė, drama ir muzika, nes šios veiklos sritys yra labiausiai priimtinos ir prieinamos ikimokykliniame amžiuje. Be to, šis amžius suteikia didžiausias galimybes ir yra optimaliausias atskleisti ir puoselėti įvairiapuses vaiko kūrybines galias ir gebėjimus.
5. Holistinis ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymas sąveikoje „vaikas – darželis - šeima“ vyksta integruojant muziką, dailę, teatrą.
6. Ugdytinių meninė veikla siejama su visa vaiko socializacija, brandinimu mokyklai, kognityviniu požiūriu į vaiką ir jo kūrybinių galių ugdymą.
7. Individuali gabių ir talentingų vaikų ugdymo programa parengta vadovaujantis Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro įsakymu 2009 m. sausio 19 d. Nr. ISAK-105 „Dėl gabių ir talentingų vaikų ugdymo programos patvirtinimo Lietuvos Respublikos Vyriausybės 2005 m. sausio 24 d. nutarimu“ [Nr. 82 (Žin., 2005, Nr. 12-391)], priedo III krypties „Paramos tobulinimas“ 3.1 priemone.

8. Individualios gabių teatrui vaikų meninės programos įgyvendinimui būtini kompetentingi ir aukštos kvalifikacijos pedagogai, glaudus tėvų bendravimas ir visapusiška parama ugdymo įstaigai bei teigiamas švietimo institucijų požiūris į meninį vaiko ugdymą.
9. Gabių ir talentingų vaikų teatrinio ugdymo programos (toliau - Programa) paskirtis - užtikrinti gabių teatrui vaikų gebėjimų atsiskleidimą ir visavertį ugdymą: plėtoti meninius gebėjimus ir polinkius, sudaryti socialines ir edukacines ugdymo(si) sąlygas.
10. Programa yra Gabių vaikų ir jaunimo ugdymo programos, patvirtintos Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2006 m. vasario 13 d. įsakymu Nr. ISAK-258 (Žin., 2006, Nr. 22-719), tęsinys.
11. Programoje vartojamos sąvokos: Gabūs vaikai – tai vaikai, galintys efektyviai įgyti žinių ir mokėjimų, juos pritaikyti naujoms problemoms spręsti, sparčiai mokytis iš patirties. Jų intelektinių gebėjimų lygis yra labai aukštas. Turėdami šiuos intelektinius gebėjimus, gabūs vaikai lenkia arba pajėgūs pralenkti panašios patirties ir aplinkos bendraamžius savo vienos ar kelių ugdymo sričių pasiekimais. Šiems vaikams būdingas aukštas kūrybiškumo lygis.

2. PROGRAMOS PARENGIMO PRINCIPAI

Humaniškumo principas.

Pastebimas bei gerbiamas kiekvienas vaikas. Pedago ir vaikų, tėvų santykiai grindžiami tarpusavio pasitikėjimu, atsakomybe, pagarba kito nuomonei.

Demokratiškumo principas.

Pedagogai, tėvai ir vaikai drauge identifikuoja poreikius.

Diferencijavimo ir individualizavimo principai.

Ugdymas diferencijuojamas bei individualizuojamas pagal kiekvieno vaiko individualius poreikius, galimybes, pasiekimus, turimą patirtį, asmenines individualias savybes.

Integralumo principas.

Visas ugdymo turinys garantuoja harmoningą vaiko asmenybės formavimąsi, visuminį pasaulio suvokimą bei pažinimą, mąstymo ir meninės veiklos darną.

Prieinamumo, patrauklumo, džiaugsmo principas.

Meninio ugdymo metodai parenkami taip, kad vaikai patirtų malonumą, pažinimo ir kūrybos džiaugsmą.

Tęstinumo principas.

Užtikrinamas pereinamumas tarp ikimokyklinio, priešmokyklinio ir pradinio ugdymo grandžių. Garantuojama vaiko ugdymo šeimoje-darželyje darna ir tęstinumas.

3. TIKSLAI IR UŽDAVINIAI

Tikslas: atsižvelgiant į pažangiausias mokslo ir visuomenės raidos tendencijas, tobulinti gabių ir talentingų vaikų ugdymo sistemą sudarant edukacines, psichologines, socialines sąlygas, padedančias gabiam vaikui tenkinti ir rinktis prigimtinius, kultūros, socialinius, pažintinius ir meninės saviraiškos poreikius bei interesus atitinkantį ugdymą(si).

Uždaviniai:

1. Sudaryti gabiems vaikams galimybes plėtoti savo kūrybines galias, gebėjimą reikštis ir komunikuoti teatro raiškos priemonėmis.
2. Sudaryti sąlygas perimti tautos kultūros pagrindus: kalbą; dorines, estetiškes nuostatas, vertybes; papročius; tradicijas.
3. Ugdyti gabaus vaiko poreikį pažinti meno pasaulį, kaupti naują patirtį, tyrinėti, eksperimentuoti, išbandyti naujas veiklos formas bei pažinimo būdus.
4. Menine veikla ugdyti savimi pasitikintį, visapusiškai aktyvų, gabų vaiką: mąstantį, išreiškiantį save, kuriantį, gerbiantį savo ir kitų kūrybą.
5. Kurti estetišką, funkcionalią, kūrybines galias skatinančią aplinką.
6. Skatinti įstaigos pedagogų kūrybiškumą, inicijuoti projektinę veiklą, siekti meninio ugdymo kambarėlių ir grupių veiklos dermės.

4. UGDYMO METODAI IR PRIEMONĖS

1. Individuali ir grupinė ypatingų gebėjimų turinčių vaikų veikla teatro kambarėlyje.
2. Organizuota, inspiruota arba savarankiška vaikų teatrinė veikla.
2. Tradiciniai žaidimai.
4. Modifikuoti žaidimai.
5. Etiudai.
6. Pratimai-žaidimai, skirti vaikų individualiems poreikiams ir pomėgiams, gebėjimams tenkinti.
7. Teatrinų žaidimų interpretavimas ir improvizavimas, proceso dramos elementų panaudojimas.
8. Kūrybinės laboratorijos, meninių-kūrybinių projektų rengimas.
9. Vaidinimų ruošimas su teatrinėmis lėlėmis, šešėlių teatro kūrimas.
10. Grožinių kūrinių skaitymas ir aptarimas, vaidmenų kūrimas.
11. Gamtos ir aplinkos objektų stebėjimas, aptarimas, imitavimas ir vaizdavimas kūnu, judesiu, garsu, mimika ir gestais.

12. Spektaklių, parodų, meno galerijų lankymas.
13. Bendri vaikų-tėvų-pedagogų meniniai projektai, edukaciniai renginiai.
14. Meninės-kūrybinės raiškos savaitės.
15. Dalyvavimas respublikiniame vaikų kūrybinės raiškos festivalyje „Vaidinimų kraitelė”.

5. GABAUS VAIKO SAMPRATA

Dažnai girdime žodžius „gabus“, „talentingas vaikas“, „gabumas“, „talentas“. Ką mes įvardijame gabiu ir talentingu? Kas yra gabumai ir koks vaikas yra laikomas gabiu?

Norint atpažinti gabius vaikus, visada teks atsakyti į šį klausimą. Iki šiol nėra bendro susitarimo nei dėl pačių gabumų, nei dėl gabių vaikų apibūdinimo, o įvairios gabumus aiškinančios teorijos skiriasi tarpusavyje nepriklausomai nuo to, kokias savybes ar veiksnius labiau vertina išryškindamos gabumus. Per ilgą laiką gabumų samprata iš esmės pasikeitė. Šiuo metu gabumai laikomi daug sudėtingesniu reiškiniu nei manyta anksčiau. Dabar vis dažniau susitariama, kad gabumai - tai ne tik aukšti intelektiniai gebėjimai, bet ir sugebėjimas spręsti problemas bei kūrybingumas, o gabumų raiškai svarbi ne tik kognityvinė sritis, bet ir motyvacija, atsakomybė, kūrybingumas, interesai ir pan. Gabumai nėra statiški. Gabumams bei jų raiškai didelę įtaką daro daugybė vidinių (fizinės ir asmeninės savybės, motyvacija, savikontrolė ir t. t.) bei išorinių (aplinka, ugdymo galimybės, įvykiai ir t. t.) veiksnių. Literatūroje gabūs vaikai apibūdinami kaip aukštesnių gebėjimų, labiau kūrybingi, motyvuoti mokytis nei kiti to paties amžiaus ir patirties vaikai. Gabumai – socialinė sąvoka. Ar vaikas pripažįstamas gabiu ir kokios jo gabumų sritys yra vertinamos, priklauso nuo visuomenės ir kultūros, tėvų ir pedagogų požiūrio ir vertinimo. Skirtingos kultūros vertina skirtingus gebėjimus. Vienos kultūros labiau vertina kūrybinius, kitos - daugiau akademinis gebėjimus ir pan. Taigi, gabaus vaiko pripažinimas gabiu, remiantis įvairiais gabių vaikų apibrėžimais yra reliatyvus, kadangi vaikas vienoje ugdymo institucijoje ar šalyje laikomas gabiu, kitoje gali ir toks nebūti.

Kodėl mes siekiame atpažinti ir įvertinti vaiko gabumus?

Gabių vaikų atpažinimas ir jų gebėjimų įvertinimas turi turėti tikslą. Paprastai tai gabaus vaiko paieška arba atranka bei individualių vaiko gabumų įvertinimas. Gabus vaikas turėtų būti atpažįstamas ne todėl, kad galėtume jį pavadinti „gabiu“, bet todėl, kad jis gautų geresnį, jo poreikius atitinkantį ugdymą. Gabaus vaiko atpažinimas yra neatsiejamas nuo gabaus vaiko ugdymo programos, kuri turi būti skirta vaikų gebėjimams lavinti.

Gabių vaikų įvertinimas padeda pamatyti ne tik jų galias, bet ir galimus sunkumus, mokymosi ar elgesio problemas. Atpažįstant gabiuosius ir įvertinant jų gabumus, vieni iš pagrindinių metodų išlieka mokytojų ir tėvų vertinimai, intelektinių gebėjimų testai, vaiko žinių ir pasiekimų

vertinimas.

Kada turi būti atrenkami gabūs vaikai?

Gabių vaikų atpažinimas turėtų prasidėti dar ikimokykliniame amžiuje. Kuo anksčiau pastebime vaiko gabumus, tuo anksčiau galime suteikti vaikui tinkamas ugdymo galimybes.

Amerikiečių specialistai naudoja 1972 metais paskelbtą gabumų apibrėžimą:

Gabiais ir talentingais laikomi tie vaikai, kuriuos profesionaliai paruošti specialistai pripažįsta turinčiais aukštą pasiekimų potencialą - ryškius sugebėjimus. Šis potencialas gali pasireikšti bet kurioje iš šių sričių:

- *Bendrieji intelektualiniai sugebėjimai;*
- *Konkretūs akademiniai sugebėjimai;*
- *Kūrybinis produktyvusis mąstymas;*
- *Lyderiavimo sugebėjimai;*
- *Meniniai arba meno atlikimo sugebėjimai;*
- *Psichomotoriniai sugebėjimai.*

L. Jovaišos „Pedagogikos terminų žodyne“ gabumai apibūdinami: „**Gabumas - anatominių-fiziologinių sėkmingos veiklos pradmenų, užuomazgų visuma, sąlygojanti lengvą, greitą ir kokybišką fizinių ir protinių veiksmų plėtrą. Gabumas yra įgimtas, bet jis plastiškas, kinta, kokybiškai vystosi praktinėje veikloje. Jei įgimti gabumai neplėtojami, nelavinami, jie negali pasireikšti. Gabumas - visų sugebėjimų, įgytų mokantis ir dirbant pagrindas**“.

Sugebėjimų reikšmė yra kiek platesnė už gabumų terminą. Sugebėjimai iš dalies apima ir mokėjimus, ir įgūdžius. Gabumai dažniausiai siejami su talentu. „**Talentas**“ - labai dideli žmogaus gabumai, visų pirma specialieji. Kad žmogus turi talentą, nustatoma iš jo veiklos rezultatų, kuriems turi būti būdinga iš esmės naujas, originalus požymis. Talentą iškelia, ugdo individo poreikis kurti“ (Psichologijos terminų žodynas).

Požiūris į gabumus ir talentingumą buvo plėtojamas į šią sąvoką įtraukiant intelektą. „**Intelektas**“ – tai protas, sugebėjimas mokytis ir išmokti, susivokti naujoje situacijoje, atskleisti reiškinių ryšius“. Intelektas esmė ir prigimtis dar nepakankamai ištirta.

Mėginant paaiškinti gabaus vaiko sampratą, iškyla klausimas, kas yra genialumas?

„**Genialumas**“ – patys didžiausi žmogaus kūrybiniai gabumai - bendrieji (intelektas) ir specialieji.

5.1. Ikimokyklinio amžiaus gabių vaikų ugdymo tyrimai Lietuvoje

Nepriklausomoje Lietuvoje psichologas J. Vabalas-Gudaitis tyrinėjo vaikų protinius sugebėjimus ir inteligencijos koeficientą. Jis tuomet siūlė lietuvišką žodį „galvotumas“. „Todėl kalbant apie galvotumą, reikia nurodyti, kur turima galvoje tik mokėjimas (savybės), o kur gimtuosius gabumus (pradmenis), nes kitaip gali kilti daug nesusipratimų, vertinant galvotumo tyrimo duomenis“ (J. Vabalas-Gudaitis, 1927).

J. Vabalas-Gudaitis pritaikė žinomus A. Binet ir T. Simono testus inteligencijai tirti ir 1927 metais šį lietuvišką variantą paskelbė „Švietimo darbe“.

Labai daug dėmesio gabių vaikų ugdymui skyrė ir J. Laužikas.

Anot St. Šalkauskio (1933), - „intelektinio elito ugdymas pakels lietuvius į nacijos lygį“. Jo manymu, iš prigimties talentingi vaikai sugebės sukurti demokratinę respubliką - tobuliausią valstybės santvarkos formą. Lietuvos nepriklausomybės metais A. Liaugminas, P. Maldeikis mėgino tirti didesnį intelektinį potencialą turinčius vaikus. Tačiau, įvedus sovietinį režimą, šie darbai buvo nutraukti.

Tautinio atgimimo metu visuomenei iškilo labai svarbus uždavinys - puoselėti kiekvieną talentą, teikti jam specialų sustiprintą ugdymą, atitinkantį vaiko ryškius gabumus.

1991 metais Vilniuje įvyko 7-asis pasaulio lietuvių mokslo ir kūrybos simpoziumas, kuriame N. Bižys padarė pranešimą „Gabių ir talentingų vaikų lavinimas“. N. Bižys (1991) gabų ir talentingą vaiką apibūdina taip: „...yra smalsus, gera atmintis..., turi puikų humoro jausmą, ... kūrybiškas, ... turi lakią vaizduotę, ... nuolat domisi vienu dalyku, ... pats sugeba atrasti veiklos rūšį, ... mėgsta sudėtingus žaidimus, ...dažnai nesilaiko tradicijų, ...gali atrodyti skirtingas nuo kitų vaikų...//...todėl ji siūlo gabiems ir talentingiems vaikams individualių programų sudarymą“.

Daugėja straipsnių periodinėje spaudoje, kaip identifikuoti ir ugdyti gabius vaikus. Tačiau dažniausiai juose kalbama apie mokyklinio amžiaus vaikus. Apie ikimokyklinio amžiaus gabių vaikų problemas beveik neužsimenama.

*J. Černius (1997) išskiria **vaidybinius gabumus**:*

- *Lengvai įsijaučia į kito žmogaus, gyvulio, daikto rolę;*
- *Domisi vaidinimais;*
- *Įvairiomis balso intonacijomis bei laikysena sugeba pavaizduoti situaciją, išreikšti jausmus;*
- *Pajėgia išreikšti vaidinime konfliktą;*
- *Pasakodamas veda prie aukščiausio įtampos taško ir tinkamu laiku pabaigia pasakojimą;*
- *Sugeba imituoti kitus (žmones, gyvulius, paukščius...);*
- *Su dideliu malonumu vaidina arba kuria vaidinimus.*

5.2. Gabių vaikų ugdymo problemų sprendimo būdai užsienio autorių darbuose

Vokiečių psichologas Stern'as dar 1928 metais teigė - „...suvokimas, kad gabių vaikų ugdymas yra ypatingai svarbus socialinis-etinis uždavinys, pastaraisiais metais sklinda vis labiau ir plačiau“. Vokietijoje šie žodžiai virto labai svarbiais. Jau veikia nemažai institucijų ir visuomeninių organizacijų, kurių dėmesio centre - ypatingai gabių ir gabių vaikų problemos. Tai „Psichologinių patarimų gabumų klausimais“ tarnyba pedagogikos ir psichologijos institute prie Miuncheno universiteto, informacinė tarnyba - mokslo centras „Švietimas ir gabumai“ Bonoje, trylika regioninių susivienijimų turinti organizacija „Vokietijos visuomenė ypatingai gabiems vaikams“, „Villiam-Stern'o gabumų tyrimo ir gabiųjų ugdymo organizacija“ Hamburge, neįgalių ypatingai gabių rėmimo organizacija Vaduz/Lietchtensteine ir kt.

Daug dėmesio gabių ir talentingų vaikų ugdymui bei gabumų tobulinimui skiria JAV. 1911 metais JAV 6 % mokyklų buvo specialiųjų klasių gabiesiems. 1946 metais įkurta Gabių vaikų asociacija (The American Association for the Gifted). 1951 metais Illionois universitete įkurtas institutas, tyrinėjantis gabius ir talentingus vaikus. 1959 metais 16 % Ohio mokyklų turėjo parengtų gabių vaikų mokymo programą. 1967 metais Guilford'as ištyrė 120 intelekto kategorijų ir pabrėžė, kad vaikus reikia mokyti pagal jų gebėjimus. Tais pačiais metais Ohio įstatymai rėmė eksperimentines akademiškai gabių vaikų programas. Šioje šalyje labai daug parengtų programų, organizacijų, steigėjų, kurių veikla yra skirta gabių ir talentingų vaikų ugdymui bei globai. Paminėtinos tokios šalyje veikiančios organizacijos: „Gabių vaikų teisių gynėjų asociacija“, „Nacionaliniai mokomosios medžiagos gabiems vaikams platinimo bei sklaidos rūmai“, „Tarptautinė gabių ir talentingų vaikų mokymo problemų sprendimo tarnyba“, „Nacionalinis lyderių ruošimo institutas“ ir kt. Gabių ir talentingų vaikų ugdymu šioje šalyje aktyviai rūpinasi universitetai. Dar 1969 metais Johns'o Hopkins'o universitete buvo sukurta ir pradėta įgyvendinti jaunų talentingų žmonių paieškos programa. Vėliau ji buvo pripažinta visuotinai ir 1979 metais jos pagrindu šiame universitete buvo įkurtas „Gabaus mokslui vaiko paieškos centras“. 1995 metais dėl šio centro veiklos plėtros jis buvo pervadintas „Jaunimo pažangos institutas“. Šiame institute kaip ir anksčiau veikia diagnostavimo ir konsultavimo centras. Jo veiklos prioritetai - gabių vaikų paieška ir tinkamų individualių programų kūrimas. Nacionalinio gabiųjų ir talentingųjų tyrimo centro branduolį taip pat sudaro universitetai: Connecticut'o, New York'o, Stanford'o, Virginia ir Yalle universitetai.

1987 metais išleisti įstatymai apie gabių vaikų identifikavimą. Rimtai pradėti remti moksliniai tyrimai, specialus mokymas. Pradėta tyrinėti ir spręsti, kas vertinga, ugdant gabiuosius, kas juos moko ir kas turėtų mokyti, ir kaip moko (V. Stepanski's, 1993).

Gabių vaikų jau ieškoma nuo ikimokyklinio amžiaus. JAV visuomenė, verslininkai nuolat domisi gabių ir talentingų vaikų identifikavimo problemomis puikiai suprasdami, kad būtent šie vaikai lemia ne tik šalies, bet ir viso pasaulio ateitį. Todėl būtina juos atrasti ir sudaryti visas sąlygas visiškai atsiskleisti jų galimybėms. JAV yra aktyvi Pasaulinės Tarybos gabiems vaikams narė. Tokia daugybė organizacijų, kurių veikla skirta talentingiems ir gabiems vaikams tirti, ugdyti, paremti negali pasigirti nė viena pasaulio valstybė.

Gana senas gabių vaikų ugdymo ir paramos jiems tradicijas turi ir Didžioji Britanija.

XIX a. Antroje pusėje imta matuoti vaikų IQ (intelektu koeficientas). Žymaus anglų psichologo Burt'o mokinys Eizenk'as 80 % intelekto skirtumų priskyrė genetiniams veiksams, o 20 % - aplinkos įtakai. Didžiausi ginčai vyko ir tebevyksta dėl to, kokį vaiką laikyti talentingu, gabiu, koks tokių vaikų procentas yra tam tikroje amžiaus grupėje.

Šioje šalyje 1966 metais įkurta Nacionalinė asociacija, kurios tikslas – atkreipti visuomenės dėmesį į talentingų vaikų problemą, praveisti atitinkamus teorinius tyrimus ir eksperimentus, sukurti tų vaikų mokymo programą. Pagrindinis dėmesys darbe su gabiaisiais vaikais skiriamas jų identifikavimo problemai. Didžioji Britanija - Pasaulinės talentingų ir gabių vaikų Tarybos sukūrimo iniciatorė. Londone įsikūrusios aukšto intelekto vaikų rėmimo draugijos misija - suteikti reikiamą pagalbą intelektualiai gabiems vaikams, siekiant jų potencialių galimybių realizavimo. Nuo 1992 metų Anglijoje leidžiamas žurnalas „Gifted Education International“ (Gabiųjų ugdymas pasaulyje).

Izraelyje yra Švietimo ministerijoje specialus skyrius gabių vaikų ugdymui. Organizuojamos specialios klasės, grupės, mokyklos prie aukštųjų mokyklų. Yra privačių ugdymo institucijų, kuriose keliami dideli ugdymo reikalavimai pedagogams.

6. SITUACIJOS ANALIZĖ

Gabių ir talentingų vaikų ugdymas apima šių vaikų atpažinimą, ugdymo spartinimą, individualizavimą, diferencijavimą ir turtinimą.

Šiuo metu Lietuvoje nereglamentuojama, kaip atpažinti gabius vaikus. Tradiciškai susiformavo požiūris, kad gabūs vaikai yra gerai prisitaikę ir bet koku atveju realizuos savo gebėjimus, tad lieka neaiškūs gabumų nustatymo tikslai. Gabūs vaikai yra atpažįstami paprastai asmenine tėvų ir mokytojų iniciatyva. Tėvai ar mokytojai subjektyviai taiko įvairius gabumų atpažinimo kriterijus. Nuo 2008 m. VšĮ „Nacionalinė moksleivių akademija“ pradėjo vykdyti gabių vaikų paieškos-atpažinimo-atrankos programą.

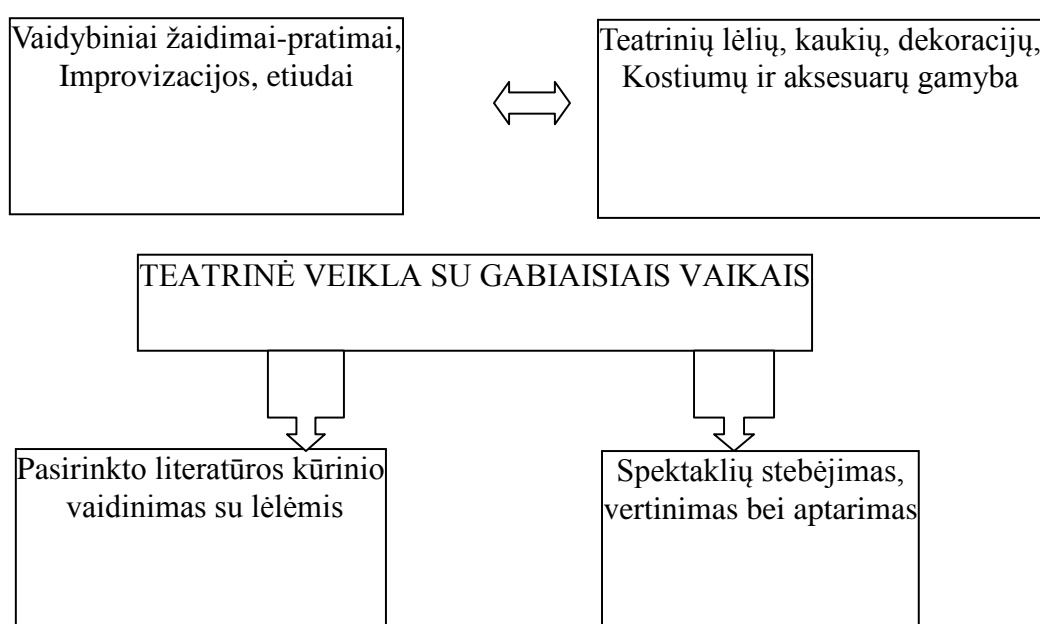
Vieni iš dažniausiai naudojamų vaiko gabumų atskleidimo būdų yra konkursai, kiti tikslinės paskirties renginiai. Labai gaila, kad jie labiau orientuoti į aukštus rezultatus, o ne į pačių vaiko

gabumų atskleidimą.

Iki šiol specialistai nėra susitarę dėl gabumų apibrėžties ir gabaus vaiko atpažinimo kriterijų. Švietimo pagalbos specialistai negali kompetentingai atlikti psichologinio ir pedagoginio gabaus vaiko įvertinimo trūkstant standartizuotų metodikų bendriesiems ir specialiesiems gebėjimams, kūrybiškumui įvertinti. Nėra šalyje sukurta bendra gabių ir talentingų vaikų atpažinimo, įvertinimo ir ugdymo sistema, kuri apimtų visus amžiaus tarpsnius ir visas ugdymo programas.

Meniui gabių ir talentingų vaikų atpažinimą, jų meninių gebėjimų atskleidimą atlieka kryptingo meninio ugdymo mokytojai, pedagogai dirbantys pagal meninio ugdymo programas.

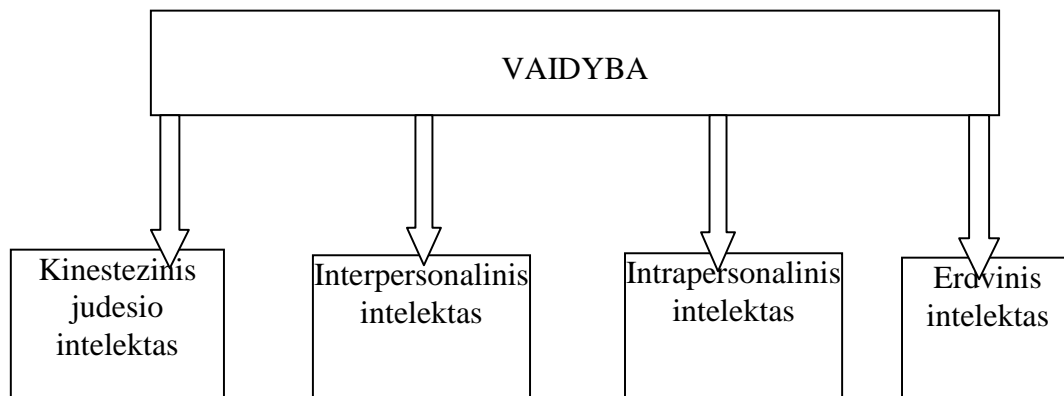
TEATRINĖS VEIKLOS PAVEIKSLAS



7. VAIDYBINIAI ŽAIDIMAI, IMPROVIZACIJOS, ETIUDAI

Teatras, lyginant su kitomis meno rūšimis, ypač stipriai ir emocionaliai veikia vaiką, vysto mąstymą, vaizduotę, fantaziją, atmintį, dėmesį, pastabumą, kūrybiškumą, ugdo vaiko meninę saviraišką. Teatrinės veiklos galimybės gabių vaikų intelekto ugdymui yra didžiulės ir iki galo neatskleistos. Dauguma mokslininkų (Gardneris H., Reimeris B., Parsonsas M. J., Smithas R.) meninį ugdymą akcentuoja kaip: „individo rengimą skverbtis į meno pasaulį protu ir jausmais“. Todėl bet kokie ugdytinių spontaniški ir racionalūs kūrybiniai pasireiškimai yra savaimė vertingi. Kūrimas, suvokimas lygia dalimi apima mąstymą, intuityvumą ir kūrybiškumą. Sugebėjimas persikūnyti, kurti, vaizduoti - lemiamas vaidmuo tenka protiniams vaiko gebėjimams. Gardneris H. teigia, jog žmogus turi daugialypį intelektą, sudarytą iš įvairių vienos nuo kito nepriklausančių

rūšių, susijusių su skirtingomis problemomis, erdvėmis-simbolių sistemomis. Psichologai išskyrė 7 simbolių sistemas ir atitinkamas intelekto arba žinojimo, kaip spręsti problemas, rūšis: kalbinį, muzikinį, loginį-matematinį, erdvinį, kūno-kinestezinį, interpersonalinį (santykių, bendravimo) ir intrapersonalinį (savęs pažinimo). Vaidybą galima susieti su intelekto rūšimis (žr. paveikslė):



Nė viena intelekto rūšis nėra būdinga vien tik meno sričiai. Su menu intelektas susijęs, kai pasiekiami meninių rezultatų. Meniniai pasiekimai rodo aukštesnes žmogaus intelektines galias, didelius gabumus. J. Černius (1997) išskiria vaidybinius gabumus:

- lengvai įsijaučia į kito žmogaus, gyvulio, daikto rolę;
- domisi vaidinimais;
- įvairiomis balso intonacijomis bei laikysena sugeba pavaizduoti situaciją, išreikšti jausmus;
- pajėgia išreikšti vaidinime konfliktą;
- pasakodamas veda prie aukščiausio įtampos taško ir tinkamu laiku pabaigia pasakojimą;
- sugeba imituoti kitus (žmones, gyvulius, paukščius...);
- su dideliu malonumu vaidina arba kuria vaidinimus.

Remiantis mokslininkų tyrinėjimais, viena iš intelektualiai gabių vaikų problemų teatrinei veiklai laikoma – gabaus vaiko identifikavimo problema, kuri turi 3 fazes (pagal Rost):

- Atrankos;
- Patikrinimo;
- Tinkamo ugdymo parinkimo.

Tai lemia darbo su gabiais vaikais organizuojamą veiklą.

Mokslininkai pastebėjo, kad vaikų žaidimuose glūdi galingas teatrinis instinktas. Vaikai su didžiausiu pasitenkinimu vaidina visa, ką mato savo aplinkoje. Iš vaikų teatrinio instinkto ir gimsta vaikų žaidimai. Vaidindamas vaikas atskleidžia visą savo asmenybės individualumą. Atsiskleidžia:

1. Fizinės ypatybės – kūno plastika, balso tembras, skambumas, diapazonas, dikcija, tartis, kalbos pobūdis kai kalbame lėtai, ramiai arba greitai, emocionalumas.
2. Temperamentas.
3. Intelektas.
4. Socialinis patyrimas.
5. Vertybinė sistema, nuostatos.

Vaidybiniai žaidimai padeda gabiems vaikams įsivaizduoti, vertinti bei pačiam naudotis vaidybos priemonėmis:

- Dėmesio lavinimo.
- Vaizduotės (veiksmo esamomis aplinkybėmis bei veiksmo su tariamais daiktais).
- Erdvės ir ritmo pajutimo.
- Judesio, koordinacijos (kūno plastikos) bei pantomimos.
- Kalbos lavinimo (kvėpavimo, artikuliacijos, dikcijos, rezonavimo).

7.1. Vaidybiniai žaidimai

VAIKO VEIKSENOS	VEIKLOS FORMOS IR BŪDAI
<p>Dėmesio lavinimas</p> <p>Vaikas pratinasi sutelkti valingą dėmesį ties tam tikru daiktu – dėmesio objektu (lėle, žaislu, mašina ir kt.).</p> <p>Sugeba išlaikyti ir perkelti dėmesį nuo vieno objekto prie kito.</p> <p>Vaikas klausosi natūralių gamtos, supančios aplinkos garsų, žmogaus sukurtų muzikinių ir nemuzikinių garsų (triukšmų), klausosi tylos, pratinasi dėmesingai klausytis ir išgirsti garsų pasikeitimus.</p> <p>Sutelkdami dėmesį, ugdytiniai naudojami visais jutimo organais – regėjimu, judėjimu, girdėjimu.</p>	<p>Dėmesio lavinimo žaidimai, žaidybinės situacijos, kūrybiniai vaidmeniniai žaidimai.</p> <p>Dėmesio lavinimo žaidimai žaidžiami bet kuriuo metu, be to jie gali būti integruojami į įvairius režiminius momentus (prieš valgant pietus, pasivaikščiojimo metu ir t. t.) bei veiklas–žaidimus, piešimą, kūno kultūrą, muziką ir kt.</p> <p>Siūlomi žaidimai pajauti visai dėmesio erdvei (didysis dėmesio ratas), tiesioginiam bendravimui ir orientavimuisi erdvėje (vidutinis dėmesio ratas) bei pati artimiausia supanti erdvė, į kurią nukrypsta aktoriaus žvilgsnis (mažasis dėmesio ratas).</p> <p>Kelionės į gamtą, artimiausią aplinką, žaidimai lauke, kai vaikams siūloma išgirsti natūralius paukščių ar gyvūnų, supančios</p>

Vaizduotės lavinimas

Vaidybos pagalba vaikas sugeba laisvai atkurti išgyventus, matytus veiksmus (pardavėja, gydytoja, mama, tėtis, statybininkas, vairuotojas ir pan.).

Žaidžia, vaidina nusakytomis aplinkybėmis, kurios padeda pajauti daiktų tūrį, formą, medžiagos paviršių.

Bando atkurti ir improvizuoti vaidmeniui būdingą kalbą, judesį ir elgesio bruožus (mama rami, švelni, rūpestinga, pavargusi, susirūpinusi, serganti).

Žaisdamas vaikas renkasi ir naudojami tariamais daiktais ir jų pakaitalais (servetėlė – gėlė, drugelis, lėlė).

Galimi veiksmai su įsivaizduojamais daiktais:

- Skalbia,
- Valo batus,
- Lipdo iš molio,
- Verda pietus,
- Daro šukuosena,
- Gauda žuvį,
- Apsirengia,
- Žaidžia su lėlėmis,
- Skaito,
- Taiso mašiną ir t. t.

aplinkos garsus.

Muzikavimas muzikos instrumentais bei klausymas jų išgaunamų garsų skambesio.

Spektaklių lankymas bei pačių dalyvavimas kuriant vaidinimus.

Vaizduotės žaidimai parenkami visai mūsų kūno reakcijai, emocijoms ir mintims.

Siūlomi vaizduotę pažadintys žaidimai: „Kas, jei...“, „Kas jūs“, „Kur“, „Kodėl“, „Kam“, „Koks“ ir pan. Žaidimams keliami klausimai, kuriuose reikia panaudoti, suaktyvinti savo vaizduotę.

Veikla teatro kambarėlyje, grupėje, lauke.

Fantazuoja, kuria nebūtas, išgalvotas istorijas, pasakas, nuotykius.

Erdvės ir ritmo pajutimas

Bando įvairias ritminės veiklos galimybes:

- Atranda teksto ir judesio suderinamumą.
- Pratinasi prie taisyklingos kūno laikysenos, sceninės kultūros.
- Bando eiti, lengvai bėgti rateliu susikabinus rankomis ir vienas paskui kitą, poromis išlaikant erdvinius atstumus.

Savarankiškai bėgioja scenos erdvėje, „gyvatėle“, poromis ir kt.

Sakomą tekstą (greitakalbė, eilėraštis ir t. t.) palydi ritmiškais, raiškiais judesiais (eina, ploja, trepsi).

Pratinasi judesiais raiškiai perteikti būdingus vaizduojamo personažo judesius, atlieka individualius judesius bei imituojančius veiksmus.

Judesio, koordinacijos (kūno plastikos) bei pantomimos lavinimas.

Skambant muzikai bando judėti plastiškai. Vaikas judesiu bei mimika, gestais siekia išreikšti savo emocijas.

Bando judėti:

- Kontrastingai (eiti – kristi – pašokti – suktis; aukštyn – žemyn; kairėn – dešinėn; pirmyn – atgal; šiurkščiai – švelniai; linksmi – liūdnai, piktai; judėti – sustingti; įsitempti – atsipalaiduoti.
- Taikyti lokomotorinius (stovint vietoje – tūpti, stotis, temptis) ir nelokomotorinius

Pramogos, šventės, popietės, tradicinės vakaronės, individuali veikla.

Erdvės ir ritmo pojūčio ugdymas pedagogo pavyzdžiu teatrinės veiklos metu, laisvalaikio grupėje, lauke ir kt..

Pasivaikščiojimų, kūno kultūros metu, žaidybiniame veikloje.

Pasiūlyti vaikams stebėti paukščius, naminius gyvūnus ir pabandyti atkartoti jų judesius.

Pamokyti jausti scenos erdvę, išlaikyti vidurį.

Teatrinė veikla kambarėlyje, kūno kultūros užsiėmimai salėje, muzikos salėje, žaidimų metu, grupės veikloje, lauke.

Šventės, pramogos, popietės, rytmečiai, tradicinės vakaronės, išvykos, individuali veikla, vaidybinė veikla, dalyvavimas projektuose.

Siūlyti aplinkybes, susirasti reikmenis ir improvizuoti įvairiausių judesius.

Stebėti ir kurti plastiškus judesio žaidimus.

judesius (erdvėje – bėgti, šuoliuoti, šliaužti).

- Sugalvoja, ką kiekviena kūno dalis gali daryti: (pvz., rankos - ploja, mojuoja, linguoja. Kojos – trepsi, kilnojasi, lankstosi.
- Eina – pavargus, energingai, linksmi, atsargiai.
- Bėga – vietoje, dairantis, vejantis, skubant.
- Juda kaip vėjas, sraigė, lapas, snaigė, dramblys, ežys, kiškis, vabalas, driežas, prisukamas žaisliukas ir kt.
- Pavaizduoja skaičius, raides, įvairius nejudančius objektus, buities prietaisus (duris, kėdę, skalbimo mašiną, oro balioną ir kt.).
- Juda geometrinių figūrų forma: kvadratu, trikampi, vingiuota linija, skrituliu.
- Juda išsirikiavus vienas paskui kitą (gyvatėle), pirmas vaikas rodo judesius, kiti stengiasi juos tiksliai pakartoti.
- Judėti stovint vienam priešais kitą poromis: liečiantis rankomis, pečiais, nugarą, galva, kūnu, žiūrint vienas kitam į akis, vienam užsimerkus.

Kalbos lavinimas

Vaikas veidrodyje tyrinėja savo burnos aparatą bei stebi ir tyrinėja liežuvio, žandikaulių, lūpų, gomurio padėtį ir judėjimo galimybes.

Bando iškvėpti ir įkvėpti per nosį, burną, kvėpuoti pilvu, pakeliant pečius, įvairiai išleidžiant orą iš burnos. Nupūsti plunksną,

Pedagogas organizuoja kalbinius žaidimus, kurie padidina vaiko balso aparato diapazoną ir garsą.

Siūloma supažindinti su trimis kalbos ir balso lavinimo būdais:

1. Kvėpavimas ir balso lavinimas;
2. Tarimo lavinimas;
3. Išraiškingumo lavinimas.

<p>išleidžiant orą tarti garsus A, O, É, Y, ir kt.</p> <p>Žaidybinėse situacijose kalbasi „paukščių, žvėrelių kalba”, pamėgdžioja įvairius gamtos bei supančios aplinkos garsus.</p> <p>Vaikas žaidžia lietuvių liaudies žaidimus, pasitelkdamas smulkiąją tautosaką, greitakalbes, minkles, erzinimus, paukščių garsų pamėgdžiojimus.</p> <p>Etiudai ir improvizacijos</p> <p>Vaikai kuria mažyčius spektaklėlius (etiudus), kurie turi pradžią, įvykį ir pabaigą.</p> <p>Laisvai improvizuoja jau žinomas pasakas.</p> <p>Skirstosi ir išsirenka vaidmenis.</p>	<p>Išmokyti naudoti savo balsą ir kalbą optimaliausiu būdu: bendraujant, žaidžiant, bendradarbiaujant, kuriant projektus, derinant veiklą, improvizuojant ir rengiant įvairius projektus bei šventes.</p> <p>Rudens vakaronės, pramogos, šventės.</p> <p>Siūloma tiksliai nusakyti žaidimo taisykles (visada turi būti idėja – pagrindinė mintis, pradžia ir pabaiga).</p> <p>Atlieka individualiai, grupelėmis arba pogrūpiais.</p>
---	--

7.2. Teatrinė lėlių, kaukių, dekoracijų, kostiumų, aksesuarų gamyba

VAIKO VEIKSENOS	VEIKLOS FORMOS IR BŪDAI
<p>Susipažįsta su tradicinėmis ir netradicinėmis kaukėmis, lėlių gamybos bei panaudojimo būdais. Bando jas valdyti, kalbinti, vaidinti ir išreikšti lėlės ryškiausias bruožas.</p> <p>Vaikas gamina jam labiausiai patikusias lėles, dekoracijas iš tradicinių, natūralių ir dirbtinių medžiagų: įvairios faktūros popieriaus, dažų, medžiagos skiaučių, siūlų, šiaudų, molio, daržovių, buities daiktų ir kt.</p> <p>Matuojasi ir panaudoja vaidinime bei žaidime įvairiausias skrybėles, kepures, pirštines.</p> <p>Vaikas susipažįsta su teatrinė lėlių valdymo būdais bei teatrinėmis lėlėmis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Marionetėmis; 	<p>Skatinama suvokti tradicinių ir netradicinių kaukių prasmę, papročius, intuityviai pajusti persikūnijimo jėgą vaidinant su kauke.</p> <p>Suteikti galimybę dalyvauti kūrybos procese, vaidinti, improvizuoti su sukurtomis lėlėmis.</p> <p>Ieškoti įvairiausių būdų saviraiškai.</p> <p>Įvairiausių veiksenų pasirinkimas pagal vaiko interesus, poreikius ir galimybes.</p> <p>Rengia lėlių parodas, vaidinimus, pristatymus, panaudoja lėles įvairių žaidimų metu.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Lazdelinėmis; • Pirštiniųėmis; • Šešėlių, pirštukų; • Žaislų; • Paveikslų; • Plokščiąjų siluetinių lėlių; • Daržovių; • Įvairiausių daiktinės apyvokos reikmenų teatru. 	
--	--

7.3. Pasirinkto literatūros kūrinio vaidinimas su lėlėmis arba be jų

VAIKO VEIKSENOS	VEIKLOS FORMOS IR BŪDAI
<p>Vaikas klausosi skaitomų pasakų, pats skaito ir kuria savo pasakas.</p> <p>Susipažįsta su pasakos veikėjais, jų charakterio savybėmis. Vaidybinių žaidimų pagalba perpranta veikėjų charakterį, išvaizdą, kalbą, judesį.</p> <p>Vaikas stebi, kaip pedagogas vaidina pasaką.</p> <p>Vaikas rengiasi vaidinti pasaką. Pasigamina lėles, sukuria kostiumus iš grupėje esančių medžiagų bei daiktų.</p> <p>Vaikas vaidina su paties pasigaminta lėle ar sukurtu kostiumu.</p>	<p>Pasakos pasirinkimas. Siūloma stebėti vaiko susidomėjimą skaitomomis pasakomis.</p> <p>Pasakos parengimas vaidinimui. Skatinama sukurti pasakos priešistoriją.</p> <p>Pedagogas pasakos vaidinime panaudoja teatrinės lėlės, improvizuoja pasakos temą pasakai „žaišti“.</p> <p>Pasiūloma vaikams pasiruošti vaidinimui skirtą vietą: atsinešti kėdes žiūrovams, įsirengti sceną, pasigaminti bilietus.</p> <p>Pasiūlomos prisiminti sceninio bendravimo taisyklės (neatsukti nugaros žiūrovams, kai lėlė kalba - ji juda, kalba veikėjai po vieną, neužgoždami vienas kito ir kt.).</p>

<p>Teatrinė dekoracijų gamyba.</p> <p>Vaikas susipažįsta su lėlių valdymo technika. Suvaidina su lėlėmis trumpus epizodus iš pasakos, improvizuoja pagal pasakos motyvus.</p> <p>Vaiko vaidinimas.</p> <p>Vaidinimo aptarimas.</p> <p>Įspūdžių perteikimas vaizduojamoje veikloje.</p> <p>Vaikas piešia pasaką, kuria programą, afišas, bilietus.</p>	<p>Į šį procesą siūloma įtraukti tėvus, vaikus, pedagogus, grupės auklėtojas, dailės kambarėlio pedagogą. Reikia nupiešti eskizus, pagal kuriuos bus gaminamos dekoracijos, kostiumai ir kt. priemonės.</p> <p>Parodyti, kokios yra lėlės valdymo galimybės, siekti perteikti veikėjo charakterio bruožus, kūno ir kalbos raišką.</p> <p>Vaidina pats sau, vaikams, tėvams, pedagogams.</p> <p>Vaidinimo aptarimas - kas pasisekė, ko trūko, kur dar saviraiškos poreikio tenkinimo galimybių plėtra. Pedagogas skatina vaizduoti pasaką ir jos veikėjus individualiai ar grupelėmis, panaudojant įvairias technikas.</p> <p>Vaikai skatinami pasakoti apie savo atliktą darbą, dalintis teigiamomis emocijomis, džiugiomis akimirkomis.</p> <p>Suruošti darbų parodą.</p>
---	--

7.4. Spektaklių stebėjimas, vertinimas bei aptarimas

VAIKO VEIKSENOS	VEIKLOS FORMOS IR BŪDAI
<p>Susipažįsta su lėlių ir dramos teatro aktorais. Stebi jų vaidinimus, vertina, diskutuoja, įsimena vaidinimo pavadinimą, nusako jų turinį, eigą, personažus, veikėjų charakterio bruožus, pagrindinį įvykį ir kt.</p> <p>Pagal savo galimybes išgyvena ir atpažįsta džiaugsmą, blogį, gėrį. Emociškai reaguoja ir vertina. Aptaria vaidinimą su draugais.</p>	<p>Lankymasis lėlių teatro vaidinimuose, vaikų ir jaunimo klube „Švyturys“ ir kt. Dalyvavimas vaikų kūrybos ir saviraiškos festivalyje „Vaidinimų kraitelė“.</p> <p>Išvykos į bendradarbiaujančių įstaigų vaikų vaidinimus.</p> <p>Mokoma pastebėti subtilesnius veikėjų kalbėjimo, poelgių, mizanscenų, dekoracijų,</p>

<p>Stebi ir vertina pedagogų sukurtus vaidinimus.</p> <p>Žiūri knygutes su lietuvių liaudies pasakų iliustracijomis, klausosi jų muzikinius ir garsinius įrašus.</p> <p>Grupės, namų aplinkoje ieško daiktų, aksesuarų, su kuriais galima kurti vaidinimą.</p> <p>Eksperimentuoja, tyrinėja garso išgavimo būdus.</p> <p>Pritaria savo ir draugų vaidinimui, literatūrinių tekstų, pasakų veikėjų įgarsinimui, bendro garsinio fono kūrimui.</p> <p>Vaidina bendraudamas ir bendradarbiaudamas su draugais.</p> <p>Stebi profesionalius aktorius teatro salėse, per televiziją.</p>	<p>aksesuarų, apšvietimo, muzikos, įgarsinimo meninius niuansus.</p> <p>Dalyvavimas meniniuose projektuose.</p> <p>Vaidyba grupėje laisvalaikio, žaidybiniame veikloje.</p>
---	---

8. TEATRINĖS VEIKLOS SU GABIAISIAIS VAIKAIS ŽAIDIMAI-PRATIMAI

1. DĖMESIO LAVINIMO ŽAIDIMAI:

- Papasakok, ką išgirdai.
- Aš matau, matau.
- Kas mus supa?
- Ištiesk ranką draugui.
- Tūkšt-pliaukšt.
- Atspėk, kas vedlys.
- Atrask savo vietą.
- Pakartok.
- Zip-zap-zop-bingo!
- Pasikeiskime vietoms.
- Mirksniukas.
- Žviek, kiaulyte, žviek!
- Trys, trylika, trisdešimt trys.

- Ausytės, ausytės kviečia.
- Kiškių medžioklė.
- Miegantis karalius.
- Dramblys, palmė, beždžionė.

2. SCENOS JUDESIO ŽAIDIMAI:

- Vedlys.
- Fotografas.
- Judėjimas geometrinių figūrų formomis.
- Šokliukas.
- Prisukami žaisliukai.
- Vaikai miega, miega.
- Einam, einam rateliu.
- Akklasis ir vedlys.
- Traukinukas.
- Veidrodelis.

3. KALBOS LAVINIMO ŽAIDIMAI:

- Lūpų pratimai-žaidimai.
- Liežuvio pratimai-žaidimai.
- Minkštojo gomurio pratimai-žaidimai.
- Kvėpavimo pratimai-žaidimai.
- Garsų pasaulio pratimai-žaidimai.
- Rezonanso pratimai-žaidimai.

4. PIRŠTUKŲ ŽAIDIMAI:

- Paukšteliai.
- Du nykštukai.

8.1. Dėmesio lavinimo žaidimai

Papasakok, ką išgirdai?

Žaidėjai sėdi ratu, užsimerkia. Kambaryje tylu. Pedagogas prašo vaikų įsiklausyti, ką girdi kambaryje, koridoriuje, lauke už lango. Vaikai turi suklusti ir išgirsti kuo daugiau garsų. Davus ženklą (pvz., suplojus), vaikai atsimerkia ir pasakoja, ką išgirdo.

Aš matau, matau

Žaidimo dalyviai išsirenka grupės aplinkoje daiktą, rodo į jį ranka, sakydami „Aš matau, matau kėdę“. Kitas vaikas rodo į kitą daiktą. Žaidimo taisyklė – negalima kartoti tų pačių daiktų, kalbėti aiškiai ir visiems išlaikyti vienodą žaidimo tempą.

Kas mus supa?

Paprašome vaikų išvardinti visus daiktus, kurie yra jų drabužių spintelėje, ant auklėtojos stalo, vaikų stalčiuokuose, ant žaidimų stalo ir kt.

Ištiesk ranką draugui

Vaikai sėdi ratu. Žaidimo vedantysis ištiesia dešinę ranką šalia sėdinčiam draugui, žiūri į akis ir sako savo vardą. Šalia sėdintis daro tą patį. Kai ratas užsidaro (visi susikabina rankomis), vedantysis tiesia ranką kaimynui iš kairės, žvelgia į akis ir sako savo vardą. Ratas užsidaro, visi susikabina rankomis. Akcentuoti dėmesį į akių kontaktą.

Taukšt – pliaukšt

Visi žaidėjai sėdi ratu, rankas ištiesia delnais į viršų. Žaidimo vedantysis deda savo ranką delnu kaimynui iš dešinės, tardamas žodį „taukšt“. Žaidėjas deda savo ranką delnu kitam kaimynui iš dešinės, tardamas žodį „pliaukšt“. Kai visi žaidimo dalyviai susiploja delnais - žaidimą pabaigia vedantysis.

Atspėk, kas vedlys

Vienas žaidėjas nueina už širmos arba užsimerkia. Žaidėjai, stovintys rate, susitaria, kas bus žaidimo vedlys ir ves žaidimą. Žaidimo dalyviai tiksliai pamėgdžioja vedlio veiksmus, judesius, mimiką ir kt. Reikia stengtis, kad stebintis draugas (kuris buvo už širmos), kuo ilgiau negalėtų suprasti, kuris iš žaidėjų yra vedlys.

Atrask savo vietą

Sustatomi 5-6 žaidėjai eilute, prieš kitus vaikus. Vienam žaidėjui liepiama įsiminti jų vietas. Po to tas žaidėjas užsimerkia arba užsimerkia. Visi žaidėjai, stovėję eilutėje, pasikeičia vietomis. Atėjus žaidėjui iš už širmos, jo užduotis - sustatyti vaikus į tas pačias vietas, kuriose jie buvo. Galima pasunkinti žaidimą - paprašyti atsistoti į eilutę žaidime nedalyvavusių vaikų. Panašų žaidimą galima organizuoti ir su žaislais, padėtais ant stalo, apranga ir kt.

Pakartok

Vaikai sėdi, rankose laikydami pedagogo išdalintus muzikos instrumentus. Pedagogas stovi už vaikų nugarų. Pedagogas skambina varpeliu tris kartus. Vaikas, kuris laiko varpelį, turi tiksliai atkartoti išgirstą garsą. Užduotį atlikti su kuo įvairesniais muzikos instrumentais.

Zip-zap-zop-bingo!

Žaidėjai stovi ratu. Vedantysis ištaria „zip-zip“. Vaikas iš dešinės pakartoja. Taip žodis

keliauja ratu. Bet kuris žaidimo dalyvis gali žodį pakeisti „zap-zap“. Šis žodelis kelias ratu tol, kol kitas žaidėjas pakeis į žodelį „zop-zop“. Žodžiui keliaujant ratu, bet kuris žaidėjas gali nutraukti kelionę, sušukus „bingo“ (parodoma ranka į pasirinktą draugą). Nurodytas žaidimo dalyvis pradeda žaidimą iš naujo. Stengtis išlaikyti vienodą žaidimo ritmą ir tempą.

Pasikeiskime vietoms

Visi žaidimo dalyviai stovi ratu. Mergaitės veda žaidimą. Jos pasirenka akių kontaktu berniuką ir pedagogui davus signalą (pvz., spragtelėjus pirštu) – vaikai be žodžių turi pasikeisti vietomis. Keisdami vietomis, turime žiūrėti vienas kitam į akis.

Mirksniukas

Žaidėjai išsiskirsto poromis (pirmas ir antras). Rateliu sudėtos kėdutės su atlošu. Antrųjų žaidėjų turi būti vienu daugiau. Pirmieji žaidėjai sėdasi ratuku ant kėdučių. Antrieji žaidėjai stojasi savo porininkui už kėdės, rankas padeda ant kėdės atlošo. Viena kėdė lieka laisva, todėl antrojo žaidėjo tikslas mirksint akimis pasikviesti žaidėją iš kitos kėdės atsisėsti į laisvąją kėdę. Antrieji žaidėjai gali sutrukdyti savo poros pirmajam žaidėjui ir uždėti rankas ant pečių. Tuo būdu neleisti užimti laisvos kėdės. Pirmieji žaidėjai, kuriems yra mirksima akimis, turi greitai bėgti ir užimti laisvą kėdę. Šis žaidimas žaidžiamas be žodžių ir komentarų – tyloje.

Žviek, kiaulyte, žviek!

Vienam žaidėjui užrišamos akys ir į rankas duodama pagalvė. Kiti žaidimo dalyviai sėdi ant kėdės, rankos už nugaros, keliukai suglausti, atkišti į priekį. Žaidėjas, kurio užrištos akys, eina apčiupinėdamas ir išsirenka vieno vaiko keliukus. Deda pagalvę ant keliukų, sėdasi ir sako: „žviek, kiaulyte, žviek“. Draugas, pamėgdžiodamas paršiuką, žviegia: Kriu-kriū, kriū-kriū. Žaidėjas užrištomis akimis turi atspėti „žviegiančios kiaulytės“ vardą. Galima įvesti taisyklę – nurodyti skaičių, kiek kartų turi kriuksėti kiaulytė – pvz., žviek, kiaulyte, žviek 4 kartus.

Trys, trylika, trisdešimt trys

Kai sakomas skaičius 3 – vaikai stovi. 13 – pasilenkia, o 33 – atsitupia. Kuris apsirinka, iškrenta iš žaidimo. Žaidimo vedėjui būtina keisti balso tembrą ir intonaciją.

Ausytės, ausytės kviečia

1 žaidimo variantas

Visi žaidimo dalyviai stovi ratu. Pedagogas rodo ranka ausį ir sako: „Ausytės, ausytės kviečia Agnė“. Pakvietus vaiką, ausytės neberodomas. Dabar jau Agnė rodo ausytes ir kviečia kitą vaiką.

2 žaidimo variantas

Žaidėjas, kuris rodo ausytes, pvz., Agnė, jo kaimynai iš dešinės ir kairės, turi rodyti Agnės ausytei po vieną draugą. Kas užmiršta rodyti ausytei draugą, iškrenta iš žaidimo.

Kiškių medžioklė

Vaikai stovi ratu. Jie „paverčiami“ kiškiais. Žaidimo vedėjas ištiesia ranką ir „šauna“ į kiškį (vaiką), sakydamas „pykšt“. Tas šauna į kitą „kiškį“, ištiesdamas ranką ir sakydamas „pokšt“. „Nušautas kiškis“ rodo kiškio ausis, iškeldamas virš galvos rankas ir, sakydamas „oi-oi-oi“, atsitupia – kitaip tariant - iškrenta iš žaidimo. Žaidžiama tol, kol lieka vienas žaidimo nugalėtojas.

Miegantis karalius

Visi žaidimo dalyviai stovi eilutėje veidu atsisukę į karalių. Karalius sėdi savo soste, nuo kitų per 10-20 žingsnių. Kol karalius miega ir knarkia, vaikai gali eiti į karaliaus sodą valgyti obuolių. O kai tik karalius atsimerkia, vaikai sustingsta - žiūri į vieną tašką ir nejuda. Kuris vaikas tik sujuda, tas iškrenta iš žaidimo – sėda ant žemės. Karaliaus sodas prasideda už karaliaus nugaros. Vaikai, kuriems pavyksta nueiti už karaliaus sosto, valgo obuolius. Iš jų tarpo gali būti renkamas naujas karalius.

Dramblys, palmė, beždžionė

Žaidimas žaidžiamas trise, visi stovi eilute. Vidurinis žaidėjas – pagrindinis. Kai sakome „dramblys“ – vidurinis žaidėjas viena ranka rodo straublį, o kita užsiima už savo nosies. Žaidėjai iš dešinės ir kairės rodo dramblio ausis. Ištarus „palmė“ – vidurinis žaidėjas iškelia abi rankas į viršų, o žaidėjai iš dešinės ir kairės iškelia po vieną ranką – palmei po vieną šaką. Ištarus „beždžionė“ - vidurinis žaidėjas rankas laiko prie krūtinės ir daužo į ją, veidu daro įvairias grimasas. Žaidėjai iš dešinės ir kairės, pamėgdžioja beždžionę įvairiais garsais, rankomis glostydami viduriniojo žaidėjo nugarą.

Šį žaidimą veda pedagogas. Sakydamas tik tris žodelius: „beždžionė“, „palmė“, „dramblys“, juos gali tarti įvairiai, – iš eilės arba kartoti po kelis kartus tuos pačius. Iš žaidimo iškrenta ta komanda, kuri apsirinka ar pamiršta taisyklingai parodyti judesius.

8.2. Scenos judesio žaidimai

Vedlys

Šis žaidimas žaidžiamas poromis po du arba po keturis. Vedlys veda po visą sceną savo draugą: susikabinus už rankų, už pečių, liečiantis (susiglaudus) kūnais, susiglaudus nugarą, užsimerkus. Negalima susidurti su kita pora. Ėjimą galima pakeisti bėgimu, sukiniiais, įvairiausiai pralindimais, šuoliais. Galima „įjungti“ greičius: 1 - lėtas, 2 - vidutinio greičio, 3 - greitas.

Fotografas

Žaidimo dalyviai eina ratu. Vienas žaidėjas – fotografas. Jis išsitraukia tariamą fotoaparatai ir fotografuoja draugus – „1, 2, 3 - čik“. Vaikai turi subėgti į vieną vietą ir sustoti fotografijai neužstodami draugų, kad visi fotografijoje būtų matomi.

Judėjimas geometrinių figūrų formomis

Žaidimo dalyviai sustoja, sudarydami geometrines formas: kvadratą, trikampį, stačiakampį ir kt. Vaikai, žaidimo vedėjui davus komandą, juda po sceną prie išdėliotų žaislų. Galima žaisti užmerktomis akimis.

Šokliukas

Žaidimo dalyviai, šokinėdami, mojuodami rankomis pagal muziką, juda po visą sceną. Kai muzika sustabdoma, vaikai privalo sustingti ir nejudėti. Iš žaidimo iškrenta tas žaidėjas kuris juda, kruta.

Prisukami žaisliukai

Žaidimo dalyviai turi susigalvoti, kokių prisukamų mechaninių žaislų pasivers. Žiūrovai juos prisuka – tr-trr-trrr (daug kartų). Žaislai juda tol, kol pasibaigia prisukimas. Žiūrovai gali atspėti, koks buvo prisukamas žaislas.

Vaikai miega, miega

Žaidimo dalyviai „miega“ ant grindų – sutūpę, atsisėdę, susiglaudę poromis ir t. t. Vedantysis sako: „vaikai miega, miega, kai pabus, bus varlytės (vardijami gyvūnai, paukščiai, žvėrys). Vienas, du, trys - suploja delnais. Vaikai imituoja judesiu (gali ir garsu) varles. Kai žaidimo vedantysis suploja rankomis – vaikai nustoja imituoti gyvūnus ir vėl „užmiega“.

Einam, einam rateliu

Visi žaidimo dalyviai eina ratu. Sakome: „Einam, einam rateliu“. Žaidimo vedėjas paskelbia: sustojame po 2 (sakomas skaičius). Visi žaidimo dalyviai turi sustoti pagal žaidimo vedėjo paskelbtą skaičių. Jeigu nepavyksta teisingai sustoti, žaidėjai iškrenta iš žaidimo.

Aklasis ir vedlys

Žaidžiame poromis po du. Vienas iš poros žaidėjų užsimerkia – aklas. Kitas žaidėjas veda aklą. Galima vesti paėmus už rankos arba laikant už peties. Galima eiti pagal sugalvotą garsą – pvz., „ku- kū“. Iš pradžių garsas yra visai arti, po to galima tolti nuo aklojo.

Traukinukas

Žaidimo dalyviai sustoja po tris vienas kitam už nugaros ir uždeda rankas ant pečių. Trečiasis žaidėjas veda žaidimą – valdo traukinį. Jeigu paspaudžia ranka dešinę antro žaidėjo petį – traukinukas suka į dešinę, kairį petį – suka į kairę. Jeigu spaudžia abu pečius – traukinukas sustoja. Antrasis žaidėjas perduoda tuos pačius signalus pirmajam žaidėjui. Po salę juda daug traukinukų. Žaidimo taisyklė – traukinukai negali susidurti.

Veidrodelis

Žaidimas žaidžiamas poroje. Pirmasis vaikas pagal žaidimo dalyvių tarpusavio susitarimą yra

vedėjas, o kitas - jo atvaizdas veidrodėlyje. Rodomi įvairiausi veiksmai rankomis, mimika ir t. t. Veidrodėlis turi kuo tiksliau atkartoti vedančiojo veiksmus.

8.3. Kalbos lavinimo žaidimai

Kalbos padargai yra paskutinė kliūtis, kurią sutinka iškvepiamas oras. Būtent nuo jų – liežuvio, lūpų, apatinio žandikaulio, minkštojo gomurio – priklauso, koku konkrečiu garsu pavirs gerkluse išgautas garsas.

Artikuliacija – tai kalbos padargų padėtis ir darbas tariant atskirus garsus, skiemenis, žodžius.

Lūpų pratimai – žaidimai:

- Atkišti lūpas kuo labiau į priekį, po to ištempti kuo plačiau į šalis. Vaikai šį pratimą pavadino „bučinys – šypsenėlė“.
- Atkišti lūpas į priekį ir sukti jas ratu į vieną, o po to kitą pusę.
- Atkišus lūpas į priekį čiulbėti.
- Nuleisti apatinę lūpą žemyn, atidengti dantis.
- Pakelti viršutinę lūpą į viršų ir parodyti viršutinius dantis (vaikams šis pratimas labai sunkiai sekasi. Dažnai jie rauko nosį, o to daryti negalima).
- Atpalaiduoti lūpas ir paprunkšti, caksėti.
- Liesti pirštu lūpas ir leisti garsus. Šis pratimas labiausiai mano vaikų mėgiamas ir pavadintas – „lūpų koncertu“.

Liežuvio pratimai – žaidimai:

- Užčiauptoje burnoje judinti liežuvį į vieną ir į kitą pusę - tarsi laikrodžio švytuoklė.
- Pacaksėti liežuviu, mėgdžioti arklio kanopų garsą (lėtai ir greičiau).
- Užkabinti liežuvį už viršutinės lūpos ir stipriai paleisti - tarsi vanduo laša.
- Judinti liežuvį tarp lūpų, paburbuliuoti - tarsi vanduo verda.
- Straubliuko darymas – liežuvis iškišamas į priekį ir suvyniojamas.
- Liežuvis – gyvatėlė. Iškišamas plonas ir ilgas liežuvis.
- Liežuvėlis – sraigė. Iškišti storą liežuvėlį ir sulenkti, galiuką lengvai prikąsti su dantimis.
- Suskaičiuoti dantis užčiauptoje burnoje.

Labai vaikų mėgiamas žaidimas „Liežuvėlio rytas”. Tekstą sako pedagogas. Kai vaikai išmoksta, gali pasakoti ir jie.

Pedagogo pasakojimas: Labai anksti pabudęs liežuvėlis pradėjo žiovauti (žiovauti ir kišti liežuvį į priekį ir plačiai išsižioti).

Prabudęs jis nusprendė apžiūrėti savo namelį (liežuvio galiuku liesti viršutinę, apatinę lūpą, po to lūpų krašteliu – kairį ir dešinį).

Po to pažiūrėjo į saulytę (liežuvio galiuku paliesti nosį) ir į savo daržą (paliesti liežuvio smakrą).

Apsižvalgęs liežuvėlis nutarė, jog reikia susitvarkyti savo namelį. Jis pasiėmė šluotą ir pradėjo šluoti (burna užčiaupta, liežuvio galiuku paliesti dantis – tarsi skaičiuoti, kiek burnoje yra dantukų).

Susitvarkęs liežuvėlis nusprendė truputį paišdykauti, pasiėmė kamuolį ir pradėjo mėtyti (užkabinti liežuvį už viršutinės lūpos ir stipriai paleisti).

Staiga liežuvėlis pradėjo bėgioti po kambarį (judinti liežuvį į abi puses pro pravirą burną).

Dėl sukkelto didelio triukšmo labai supyko kaimynai ir iškvietė policiją (atvažiuoja policijos mašina iš labai toli. Garsas nestiprus – y-ū, y-ū, y-ū. Mašina artėja, garsas stiprėja).

Policininkai pradėjo belstis į liežuvėlio namelio langus (išpūsti žandus ir vienu pirštu juos spausti).

Pro lūpas leisti orą. Belsti į vieną žandą, po to į kitą, galima net į abu žandus).

Supykę policininkai paskambino į duris (spausti nosies galiuką – pyp, pyyp, pyyyy).

Liežuvėlis labai išsigando ir pasislėpė po lova. Nuo to karto jis namuose daugiau neišdykavo. O policininkai ilgai bandė užvesti mašiną (tęsti – t-t-t-t-trrrr, t-t-t-t-trrrr, t-t-t-t-trrrr).

Kai jiems pavyko, įjungė garsinius signalus ir nuvažiavo (garsiai - y-ū, y-ū, y-ū. Kai mašina tolsta, garsas silpnėja - y-ū, y-ū, y-ū).

Minkštojo gomurio pratimai-žaidimai:

- Nusišiovauti keletą kartų.
- Pabandyti mintyse ką nors pašaukti. Pvz., miške – aū!

Labai svarbu judesius kartoti po kelis kartus, neskubėti, ne mechaniškai, bet jaučiant kiekvieną judesį.

Kvėpavimo pratimai-žaidimai:

Kvėpavimas yra fiziologinis balso pagrindas. Tai yra tas energijos šaltinis, be kurio motoras – balso stygos – nedirba. Nuo kvėpavimo priklauso balso jėga, kalbos muzikalumas ir melodingumas.

Taisyklingas kvėpavimas lemia teisingą garsų, lygų žodžių, frazių tarimą.

Teisingai kvėpuoti padeda judesys. Jis turi būti nestaigus, nesudėtingas. Daugelį pratimų-žaidimų galima naudoti kūno kultūros užsiėmimuose.

Keletas žaidimų:

- Pasukti galvą į dešinę ir įkvėpti gėlės, pvz., purienos kvapą, sulaikyti ir iškvėpti.
- Sūpuoklės. Sustoti poroje arba rateliu, susikabinus rankomis. Rankom mojanat atgal, pritūpti ir įkvėpti, o kai rankos į priekį – pritūpti ir iškvėpti.
- Plunksnelės pūtimas – lavinti ilgam ir lygiam iškvėpimui.
- Sušildyti sušalusį lango stiklą, rankas.
- Ugnelės pūtimas - kai baigia degti laužas.
- Baliono pūtimas – ū-ū-ū. Prakiuro balionas. Oras išbėga – s-s-s.
- Kamuolys prakiuro – spausti orą su pauzėmis – pssss, pssssss, psssssssss.
- Pūsti dviračio padangas – ps-ps-ps, psss-psss-psss.
- Įkvėpti oro ir piešti iškvėpiamu oru ant užšalusio lango.
- Įkvėpti ir sulaikyti kvėpavimą kiek galima ilgiau. Iškvėpti, sudėti lūpas, sakyti raidę „u“.
- Atlošti galvą – įkvėpti, palenkti galvą į priekį – iškvėpti.
- Užpūsti įsivaizduojamą žvakę.
- Pūsti prieš įsivaizduojamą vėją.

Lavinant kvėpavimą labai svarbu stebėti, kad vaikai nebūtų įsitempę, o įsitraukę į žaidimą, nepradėtų kvėpuoti per burną. Akcentuoti, kad nereikia stengtis įkvėpti daug oro, nes įsitempia balso stygos, balsas netenka savo tembro. O be to, dažnai „daug įkvėpti“ vaikai supranta kaip „išpūsti krūtinę“.

Garsų pasaulio pratimai-žaidimai:

Mus supa daugybė įvairiausių garsų, todėl labai nesunku vaidinant juos panaudoti. Pavyzdžiui:

- Meškiukui labai skauda dantį, jis dejuoja – a-a-ai.
- Bėga didelis vabalas – tap-tap-tap.
- Miške medžiai šlama – š-š-š.
- Vėjas ūžia – ū-ū-ū.
- Skrenda vabalas – ž-ž-ž.
- Skrenda musė – z-z-z.
- Skrenda bitutė – bz-bz-bz. (rodant suglaustais pirštais, galima akimis sekti, kur skrenda vabzdžiai, po to - „įgelti“. Šitie žaidimai vaikams labai patinka ir sukelia teigiamas emocijas, juoką).
- Šienpjoviai pjauna šieną – šyp-čyp.
- Žaidimai-pasikalbėjimai su draugu – „Aš ir tu...“(šuo, bitutės, musės, avelės...)

- Žaidimas su saga ir įvertu siūlu – tampant siūlą gaunasi virpesiai. Mes padarome žaidimą su garsais – a , o , é , y , ū – lėtai – greitai, tyliai – garsiai.
- Žaidimo vadovas taria skiemenis, visi kartoja:
ba – bè – bi – bo – bŭ;
ca – cè – ci – co – cŭ;
ča – čè – či – čo – čŭ;
da – dè – di – do – dŭ;
cha – che – chi – cho – chŭ;
ja – je – ji – jo – jŭ.
- Žaidimas sustojus ratu - metame skarą ir sakome kokį nors skiemenį pvz.: „ma”. Vaikai meta atgal ir sako žodį – mama, man, mato, Matas, Mantas, mala, manai, makaronai, ir kt. (Grigonis, M. 200 žaidimų. – V., 1988, 63 p.)

Galime sukurti net vaidinimą, tardami tik garsažodžius. Pvz.: „Atsikėlė senelis labai anksti. Pasirąžė, pažiovavo ir nuėjo į savo tvartelį – ŠLEP–ŠLEP–ŠLEP. Sukvietė visas višteles – PUT, PUT, PUT. Pakvietė ir katiną - KAC, KAC, KAC. Ir visus pamaitino. Bet netikėtai kieme gaidys užgiedojo suradęs sliekų – KA KA KAKARYKŪ. Nuo senelio visos vištelės išbėgiojo – KAR, KAR, KAR. Išsigando didelio triukšmo ir katinas – RMIAU, MIAU, MIAU. Senelis pasiėmė savo dalgį ir išėjo į pievas šienauti, žolės pjauti – ŠYPT-ČYPT”.

Vaikai labai mėgsta kurti pasakas juokų kalba. Pvz.: Dakar, vakar, makar gakar. Kesul, lesul sakul matul. Knerul verul , dutur mutur, kogul mogul sukul mukul. Ni, nini, mo, momo, to toto, po, popo, lia, lialia. Nino mono topo toto. Liapani, mopini, polialia. Tonimo, ponimo monimo. Nimoni mopiti pomini.

Artikuliacijai galime panaudoti ir greitakalbes. Greitakalbės – trumpi, dažniausiai panašiai skambančių garsų pasikartojimu pagrįsti tekstai, kuriuos reikalaujama greitai ir tiksliai išstarti. Sakyti greitakalbes pradėdame lėtai, po to vis greitiname tempą. Reikia vengti mechaniško kartojimo. Žaidimo formų gali būti įvairių:

- Sėdime ratu ir ridename draugui kamuolį, sakydami greitakalbę.
- Telefonas – susėdus į eilutę arba atsistojus, vienas vaikas sako greitakalbę, o kiti tokiu pačiu tempu siunčia ją toliau.
- Greitakalbės, kaip pasikalbėjimo – dialogo variantas:
 - a) pasisveikinimas sakant greitakalbę;
 - b) vienas klausia - kitas atsako;
 - c) pasakyti supykus;

- d) pašaipiai;
- e) grasinamai;
- f) pučiant plunksną sakomas tik vienas žodis.

Rezonanso pratimai-žaidimai:

Rezonansas – tai garso bangų koncentracijos pojūtis. Rezonatoriams priskiriami: bronchai, trachėja, krūtinės ląsta, kietasis gomurys, burnos ir nosies ertmės, dantys. Pridėję delnus prie skruostų, ant krūtinės, priekinės kaklo dalies, tardami garsus m, n, r, nesunkiai jausime virpesius.

Keletas žaidimų:

- „Uodas skrenda“ - pamėgdžioti uodo zyzimą.
- „Sufleris“ - vienas žaidėjas išeina už durų, o kiti tuo metu paslepia kokią nors daiktą. Tada pakviečia savo draugą, ir jis turi tą daiktą surasti. Visi jam sufleruoja, taria garsą „m“, ir kuo ieškotojas arčiau paslėpto daikto, tuo visi stipriau mykia.

Tautosakos rinkiniuose yra užrašytų varpų pamėgdžiojimų. Štai keletas jų:

- „Martyn, brolau, Gilijoj skendau!“
- „Prie Šilėnų daug velėnų!“

Varpai gali skambėti stipriai ir silpnai, nes varpų būna įvairių: didelių, skambančiu žemu balsu; vidutiniškų, skambančių nelabai garsiai; mažų varpelių, vos tilindžiuojančių. Be to, jų ir tempas skiriasi: dideli, sunkūs skamba lėtai, o mažiukai – greitai. „Riek duonos, pilk barščių, daugiau, daugiau“ - storas varpas.

Gyvūnų pamėgdžiojimai - kartais įvairūs gyvūnų garsai panašūs į žodžius. Gal todėl žmonės ir pamėgdžioja juos, sugalvodami žodžius.

- Katė - Kur-miau, kur-miau, kur gaut nukniaukt. Murku, murku agurku.
- Šuo - Au, au, au, kieme vagį sugavau.
- Avis – Mė, mė, mė, kokia gardi žolė.
- Gaidys – Ko-ko-kokariūkū, kokariūkū, pilnas kiemas jau svečių.

Vaikams labai svarbu priminti, kad mažo ar didelio kačiuko kniaukimas yra skirtingi. Išmokus daug įvairių pamėgdžiojimų galima suvaidinti „Paukščių karnavalą“ arba „Močiutės kiemą“.

Žaidimai pateikiami atskirai kiekvienai kalbos balso sistemai lavinti. Tačiau tai nereiškia, kad atliekant kvėpavimo pratimus, nereikia kreipti dėmesio į dikciją ir atvirksčiai. Visi pratimai-žaidimai turi vieną tikslą – daryti vaikų kalbą aiškesne, balsą stipresniu, išraiškingesniu. Būtų naivu tikėtis rezultato iš anksto ir iš karto. Nuoširdžiai dirbant, rezultatai akivaizdūs.

8.4. Pirštukų žaidimai

Šiuos žaidimus plačiai naudoja Valdorfo vaikų darželiai. Žaidimų tikslas – sistemingai stiprinti smulkiosios motorikos raumenis.

Paukšteliai

Dešimt paukštelių tupi. Suskaičiuoti mums labai rūpi:

Šitas paukštelis – žvirblelis. (Skaičiuojama lenkiant pirštus)

Šitas – strazdelis.

O šitas paukštelis – perkūno oželis.

Šitas paukštelis – gegutė.

Šitas – kukutis.

Šis paukštelis – dagilis.

Kitas – kikelis.

Šitas paukštelis – šarkelė.

Štai šitas – varnelė.

Na, o čia – erelis. Jis labai piktas ir plėšrus, greitai visi paukšteliai į savo namelius. (Pirštukai paslėpti už nugaros).

Du nykštukai

Kartą buvo du nykštukai, du draugai.

Jie į aukštą kalną užsimanė lipti labai.

Užsilipę atsisėdo, uždainavo ir ilgai kepurėmis kinkavo.

Bet kartą, kai saulutė ėmė šviest karštai,

Į kalno gelmę įsilindo du draugai.

Ir nuo tada jie ten guli ir snaudžia:

Chrr-chrr... Tyliai, tyliai, netriukšmaukit.

Ei, sveiki, vaikai. Štai ir mes, jūsų pasiilgome labai, labai.

LITERATŪRA

1. Bitinas, B. (2000) Ugdymo filosofija. - Vilnius: Enciklopedija.
2. Barff U.,Burkhardt, I. (1998) Spalvota didžioji darbų knyga vaikams. - Vilnius: Lektūra.
3. Gaižutis, A. (1992) Estetinio ir meninio ugdymo programa. - Vilnius.
4. Geniušas, J. (1968) Rinktiniai pedagoginiai raštai. - Kaunas.
5. Gučas, A. (1994) Vaikų darželio pedagogika. - Kaunas.
6. Kazragytė, V. (1995) Dramatizavimas. Vėrinėlis, II d., sud. Monkevičienė, O. - Vilnius.
7. Kazragytė, V. (2008) Priešmokyklinio amžiaus vaikų vaidybinių gebėjimų ugdymas. - Vilnius.
8. Lietuvos vaidybos mokykla. Teatro edukologija (2004) – Vilnius.
9. Marcinkovska, K., Michejda-Kowalska, K. (1997) – Vilnius.
10. Mažoji dailės enciklopedija (2001) – Vilnius.
11. Meninio ugdymo programa (2011) – Klaipėdos „Purienos“ l./d.
12. Petruolytė, A. (2001) Kūrybiškumo ugdymas mokant. - Vilnius.
13. Poškienė, R. (1996) Teatrinis vaikų ugdymas. - Klaipėda: Menininkų namai.
14. Priešmokyklinio ugdymo turinio įgyvendinimas. Metodinės rekomendacijos. (2004) – Vilnius.
15. Savickaitė, A. (1990) Aktoriaus sceniniai gabumai. - Vilnius.
16. Stauskaitė, J., Lubytė, E., Nevčesauskienė, N. (2002) Meno pažinimas: mokytojas-mokinys I d. - Vilnius: Baltos lankos.
17. Szarkowicz, D. (2010) Stebėjimas ir refleksija vaikystėje. - Thomson.
18. Volkovaitė, D. (2000) Gabių vaikų ugdymas teatine veikla /Magistro darbas/. - KU PF.