



Kuriame  
Lietuvos ateitį  
2014–2020 metų  
Europos Sąjungos  
fondų investicijų  
veiksmų programa



Tobulėk. Auk. Pažink. Kurk.



VIPT  
asociacija

## **DIENINĖ RUDENS STOVYKLA** **„Misija – atostogos išmaniai ir kūrybingai Marse!”** **9 - 12 m. vaikams**

Stovyklos programą sudaro trys pagrindinės veiklų sritys, kurios visos programos metu persipina ir dengia viena kitą: komandinis darbas, IT projektų įgyvendinimas taikant įvairią techninę bei programinę įrangą bei anglų kalbos komunikacinių gebėjimų stiprinimas. STEAM, kalbos ir socialinių įgūdžių integravimas į programą užtikrina, kad mokymasis stovykloje vyks itin kūrybiškai, išmaniai ir smagiai. Vaikas naujas žinias įgis per patyriminį mokymąsi, net nejausdamas, kad mokosi.

Programoje didelis dėmesys skiriamas susirinkusių dalyvių socialinių įgūdžių ugdymui grupėje. Greta komandinio darbo veiklų yra ugdomas kūrybiškas informacinių technologijų taikymas. Panaudojant įvairius IT įrankius kaip kompiuterius, planšetes, išmaniuosius telefonus, dronus, virtualią realybę, robotiką ir 3D grafiką bei programinę įrangą kaip Minecraft Code Builder, Pivot Animation, Chogger, Spark Adobe vaikai atlieka gautas užduotis – „misijas“. Pavyzdžiui, panaudojant minėtą techninę ir programinę įrangą kiekvieną dieną gavę su stovyklos tema susijusią „misiją“ kuria vis naujus IT projektus - animaciją, komiksus, objektus bei mokosi programuoti. Kurdami IT projektus programos dalyviai yra skatinami mąstyti, problemas ir įvairias situacijas spręsti išradingai. Žaidimo forma, su reikiamomis priemonėmis, vaikams suteikiama galimybė ieškoti pasaulio problemų sprendimų.

Šiais metais dieninių stovyklų naujovė – tai anglų kalbos integravimas į programą. Stovykla nevyks anglų kalba, bet anglų kalbos kalbiniai įgūdžiai bus stiprinami įgyvendinant „misijas“ ir pan. IT projektai: komiksai, animacija ir kt. bus rengiami ir pristatomi anglų kalba, atsižvelgiant į vaikų anglų kalbos žinių lygį. Taip pat stovyklos metu bus rodoma vaizdinė medžiaga, parenkamos užduotys, diskutuojama anglų kalba atsižvelgiant į vaikų anglų kalbos žinių lygį.

Taip pat stovykloje veiklas prie kompiuterių keis fizinės bei kitos edukacinės veiklos: baseinas, filmas, lengvoji atletika, išvykos.

### **STOVYKLA VYKS: spalio 29 d. – lapkričio 2 d.**

**VIETA:** Šiaulių apskrities Povilo Višinskio viešoji biblioteka, Aušros alėja 62, Šiauliai

**MAITINIMAS:** 3 kartai per dieną (priešpiečiai, pietūs, pavakariai)

**Į STOVYKLOS KAINĄ ĮSKAICIUOTA:** maitinimas, programa ir pramogos;

**STOVYKLOS TRUKMĖ:** 5 dienos nuo 8:00 – 17:30 val.

**STOVYKLAUTOJŲ AMŽIUS:** 9 – 12 m.

**Vadovai:** linksmi, patirtį turintys pedagogai bei patyrę savo sričių žinovai.

**KAINA:** pilna stovyklos kaina 95 Eur. 30% yra finansuojama projekto „Tapk“, kurį įgyvendina Švietimo mainų paramos fondas ir mokėti tėveliams reikia **66,5 Eur.**

Papildoma informacija teikiama **telefonu:** 868547445; **el. paštu:** [asociacija@vipt.lt](mailto:asociacija@vipt.lt).

### **DIENOTVARKĖ\***

Stovyklos programos aprašymas:

**1 diena.** Stovyklautojų atvykimas. Žaidimų forma vaikai susipažįsta vieni su kitais, pristato save, pomėgius ir pasiskirsto į komandas pagal amžių, IT, anglų kalbos gebėjimus. Susigalvoja savo

komandos pavadinimą ir šūkį ir pristato savo komandas visiems stovyklautojams. Vėliau vaikai supažindinami su savaitės „misijomis Marse“. Taip pat pristatomos technologijos ir programos, kurios stovyklautojams padės įgyvendinti gautas užduotis t.y. dienos „misijas Marse“. Po pietų, prieš pradėdant „misijų Marse“ įgyvendinimą stovyklautojai įvairių užduotėlių, youtube filmukų, diskusijų pagalba (užsiėmimas vyksta anglų kalba) susipažįsta su Marso planeta, gilina savo žinias apie šią planetą, iššūkius ir pan. Susipažinę su planeta vaikai pradeda įgyvendinti pirmąją „misiją“ t.y. kuria pirmąjį IT projektą panaudojant kompiuterius bei planšetes.

**2 diena.** Dienos veiklų aptarimas ir naujos „misijos Marse“ pristatymas. Vaikai susipažįsta su Minecraft education bei veikimo principais. Po to „neria“ į praktinę veiklą ir įgyvendina savo antrąjį IT projektą. Atlikus „misiją“ stovyklautojai sugalvoja IT projekto pristatymą ir supažindina kitus stovyklautojus su sukurtais objektais (užsiėmimas vyksta anglų kalba). Po pietų, vaikų laukia virtualios realybės užsiėmimas ir išvyka į baseiną. Dienos pabaigoje aptariamos dienos veiklos.

**3 diena.** Dienos veiklų aptarimas ir naujos „misijos Marse“ pristatymas. Vaikai dirba komandose. Vieni dalyvauja anglų kalbos užsiėmimuose ir sprendžia su nauja misija susijusias užduotis, diskutuoja, žiūri vaizdinę medžiagą. Kita grupė dalyvauja IT dirbtuvėse, kur įgyvendina naują IT projektą panaudojant Minecraft education ir Code builder programą t.y. programuoja. Trečia grupė susipažįsta su lego Robotika. Komandos keičiasi. Po pietų vaikai toliau tęsia darbą anglų kalbos užsiėmimuose ir IT dirbtuvėse (Minecraft programavimas su Code Builder). Komandos keičiasi. Dienos pabaigoje pristatomi sukurti IT projektai (anglų kalba), aptariamos dienos veiklos. Švenčia Heloviną.

**4 diena.** Dienos veiklų aptarimas ir dienos „misijos Marse“ pristatymas. Vieni dalyvauja anglų kalbos užsiėmimuose ir sprendžia su nauja misija susijusias užduotis, diskutuoja, žiūri vaizdinę medžiagą. Kita grupė dalyvauja IT dirbtuvėse, kur įgyvendina naują IT projektą panaudojant Pivot Animation, Spart Adobe programas kuria animaciją. Komandos keičiasi. Po pietų vaikų laukia kelionė į Akropolį valgyti picų bei žiūrėti filmą.

**5 diena.** Dienos veiklų aptarimas ir paskutinės „misijos Marse“ pristatymas. Vieni dalyvauja anglų kalbos užsiėmimuose ir sprendžia su nauja misija susijusias užduotis, diskutuoja, žiūri vaizdinę medžiagą. Kita grupė dalyvauja IT dirbtuvėse, kur įgyvendina naują IT projektą panaudojant Chogger programą kuria komiksus (anglų kalba), trečia grupė dalyvauja 3D grafikos užsiėmime. Komandos keičiasi. Po pietų vaikai vyksta į Lengvosios atletikos ir sveikatingumo centrą. Dienos pabaigoje, aptariama stovykla ir atsisveikinimas vykstama namo.

Bendra dienotvarkė

08:00 – 08:15 Atvykimas į stovyklą

08:15 – 08:30 Ryto ratas (veiklų aptarimas, pasikalbėjimas, aktyvūs žaidimai);

08:30 – 11:00 Veiklos grupėmis;

11:00 – 11:30 Priešpiečiai;

11:30 – 14:00 Veiklos grupėmis;

14:00 – 15:00 Pietūs;

15:00 – 16:30 Veiklos grupėmis;

16:30 – 17:00 Pavakariai;

17:00 – 17:30 Dienos aptarimas ir vykimas namo.

\*stovyklos programa ir dienotvarkė gali nežymiai kisti