



# „SLĖPYNĖS“

mokslinis pedagoginis  
pirmosios serijos pagrindimas

Pirmoji, įvadinė serija „Slėpynės“ supažindina vaiką su šios ugdymo priemonės veikimo principais kurie išliks ir kitose „Saulytučiai“ serijose.

**Kuo ypatinga interaktyvi skaitmeninė pasaka?**

„Slėpynės“ – ankstyvojo amžiaus vaikams skirta interaktyvi pasaka. Maži vaikai mėgsta žaisti slėpynes – ko nors ieškoti ir surasti, patirdami netikėtumo bei nuostabos džiaugsmą. Slėpynių žaidimams artima pasaka natūraliai paskatina vaikus tyrinėti, stebėti savo veiksmų pasekmes, keisti aplinką ir džiaugtis atradimais. Pasaka yra interaktyvi, suteikianti vaikams galimybę ne tik sekti siužetą, bet ir drauge su veikėjais jį kurti. Patrauklūs veikėjai kviečia vaikus bendrauti, dalyvauti, išbandyti. Susidūrę su nauja, vaikams dar nežinoma situacija, netikėtumais, kliūtimis, vaikai mokosi suprasti ir spręsti problemas, ieškoti išeičių, įveikti sunkumus.

Pasakos pabaigoje, Saulei atsiveikinus su vaikais, interaktyvus žaidimas tęsiasi – vaikai, liesdami, braukdami per ekraną, daro ratilus vandenyje, „priverčia“ prasiskleisti ir susiskleisti vandens lelijas, judina žolynus, debesis danguje, suranda pasislėpusius vabalus, t.y. tyrinėja gamtoje vykstančius reiškinius. Jie taip pat „atranda“ gamtos objektų pavadinimus – ką nors palietę, išgirsta pavadinimą.

Tai, ką vaikas sužino, išbando, gali pakartoti realioje aplinkoje – daryti ratilus vandens, kuris įpiltas į dubenį, paviršiuje, žaisti su lelijų žiedais ir lapais, juos nuspalvinti ir pan.. Taip sujungiamas vaiko mokymasis realioje ir skaitmeninėje aplinkoje. Pasakos ir eksperimentavimo laikas parinktas toks, kad vaikas mokytųsi pajauti veiklos prie kompiuterio ribas, kad būtų viliojamas sugrįžti į realybę – vasarą ieškoti varliukų baloje, vabalų žolėje, augalų spalvų ir formų įvairovės, žiemą – ką nors kurti, su kuo nors eksperimentuoti kambaryje.

Dėl gerai apgalvotos pedagogikos, interaktyvi pasaka sudaro galimybę vaikams ugdytis jų amžių atitinkančius pažinimo, kalbos ir komunikavimo, socialinius bei meninius gebėjimus.

Profesionalus dizainas ir puiki, kruopščiai parinkta bei vaikui priimtina estetika, gerai suvokiama stilistika suteikia galimybes pajauti grožį. Animuoti 3D personažai virtualiai reaguoja į vaiko veiksmus - mimika, kūno kalba ir veiksmais bei replikomis komunikuoja su vaiku ir kuria betarpiško bendravimo atmosferą. Per kuriamą pasitikėjimo ryšį tarp pasakėlės personažų ir vaiko atsiranda palanki terpė vaikui natūraliai ugdytis daugelį gebėjimų. Vaikas gali žaisti be pašalinės pagalbos, kadangi animuoti ir įgarsinti žaidimo personažai paaiškina žaidimų taisykles.

## Ką vaikai ugdomosi?

Ką vaikas veikia? (Keli pavyzdžiai)	Pažinimas	Kokius gebėjimus ugdomosi?
<p>Saulei pasakius "Kaip čia gražu, žalia, ir varlytės žalios", varlytėms sukvakšėjus "Taip taip, mes žalios, žalios" ima stebėti, tyrinėti, kas dar aplinkui žalia. Paliesdamas pirštu įvairias vaizdo ekrane vietas atranda, kas dar yra žalia (išgirsta paliesto žalio objekto pavadinimą).</p> <p>Pamato, kad saulei spinduliu palietus vandens paviršių, atsiranda ratilai. Saulės pakviestas "Pabandyk ir tu! Paliesk piršteliu vandens paviršių", pirštu liečia ekraną ir stebi atsirandančius ratilus. Taip sužino apie vandens paviršiaus savybes.</p> <p>Palietęs vandens leliją, stebi, kaip ji skleidžiasi, vėl palietęs – kaip susikleidžia, aiškindamasis gamtos reiškinius.</p>	<p>Aplinkos pažinimas. Skaičiavimas ir matavimas.</p>	<p>Atpažinti gamtoje ar paveiksluose dažniausiai sutinkamus augalus ir gyvūnus. Pastėti ir nusakyti aiškiausiai pastebimus jų požymius, pasakyti pavadinimus. Surasti tokios pat spalvos (žalios, mėlynos, geltonos), vienodus ir skirtingus objektus, vartoti spalvą, kiekį ir dydį nusakančius žodžius.</p>
Ką vaikas veikia? (Keli pavyzdžiai)	Kalba ir komunikavimas	Kokius gebėjimus ugdomosi?
<p>Girdi ir bando pakartoti varliukų vardus Striksius, Kurkliukas, Kvakšė. Užmezga dialogą su personažais, nes jie reaguoja į vaiko veiksmus mimika, kūno kalba ir veiksmais.</p> <p>Išgirsta spalvų pavadinimus: žalia, mėlyna, geltona.</p> <p>Išgirsta neįprastų žodžių frazę „Vanduo suraibuliavo ratilais“ ir pamato atitinkamą vaizdą. Ieškodamas varliuko išgirsta žodžius: "žolių kuokštas", "vandens leliją", "Vandens lelijos žiedas".</p> <p>Žaidžia iš žolių pasirodančių vabalų pasakytais žodžiais, garsais: „Ar aš tau panašus į Varlytę? Ku-kū! B-zzz b-zzz b-zzz! Bu bu būūū!“</p>	<p>Sakytinė kalba.</p>	<p>Stebėti, klausytis sekamos pasakos, reaguojant į personažų pasiūlymus, emocijas, elgseną. Kalbėti pats sau, kalbėti kitam. Pasakoti apie tai, ką mato ir matė, girdi ir girdėjo, veikia ir veikė, jaučia ir jautė, ką sužinojo, suprato, vartojant girdėtus naujus žodžius. Žaisti garsais ir žodžiais.</p>

Ką vaikas veikia? (Keli pavyzdžiai)	Socialinis ugdymas(is)	Kokius gebėjimus ugdomosi?
<p>Atpažįsta Saulės, varliukų emocijas, įsidėmi elgseną, veiksmus: varliukai mandagiai pasisveikina "Labas, saulyte"; Saulė šypsosi, pataria, rūpinasi ir kt.</p> <p>Bando dar ir dar daryti vandens ratilus, reaguodamas varliukų pritarimą, kurie stebi ratilus, sumirkčioja, nusišypso bei išgirdus saulės palaikančius žodžius "Puiku, kaip smagu!"</p> <p>Išgyvena teigiamas emocijas, kai ieškant varliuko netikėtai pasirodantys tarp žolių vabalai smagiai reaguoja: "Ku-kū! Ne, čia ne Varliukas. Paieškok kitur. Labas, manęs ieškai? Ar aš tau panašus į Varlytę?". Vaikai smagu, nes saulė ir varliukai taip pat smagiai juokiasi. Patiria didžiulį džiaugsmą, kai ieškodamas varliuko lelijų žieduose aptinka "siurpizus": iš vieno žiedo netikėtai išskrenda drugelis, iš kito - musė.</p> <p>Džiaugiasi suradęs pradingusį varliuką kartu su kitais varliukais ir saule, kuri sako: "Smagu vėl tave matyti".</p>	<p>Emocijų suvokimas ir raiška.</p> <p>Savireguliacija ir savikontrolė.</p> <p>Savivoka ir savigarba.</p> <p>Santykiai su suaugusiais.</p> <p>Santykiai su bendraamžiais.</p>	<p>Atpažinti kitų emocijas ir jausmus pagal veido išraišką, elgesį, veiksmus, savitai į juos reaguoti. Suprasti ir pasakyti, kaip jaučiasi pats. Bendraujant žaisti kartu su suaugusiuoju ar bendraamžiais. Paklausus suaugusiajam pasakyti savo nuomonę, priimti jų pagalbą, pasiūlymus. Suvaldyti impulsyvumą ir dėmesingai sekti žaidimo eigą. Padedant suaugusiajam, palaukti savo eilės.</p>
<p><b>Ką vaikas veikia? (Keli pavyzdžiai)</b></p>	<p><b>Meninė raiška</b></p>	<p><b>Kokius gebėjimus ugdomosi?</b></p>
<p>Gėrisi ir grožisi kartu su saule, kuri sako "Kaip čia gražu, žalia".</p> <p>Mato ir kartu su džiūgaujančia saule bei varliukais išgyvena susidarančių vandens ratilų grožį: "Kaip gražu!"</p> <p>Kartu su personažais džiaugiasi: "Lelijos žiedas skleidžiasi. Kaip gražu!", "O, drugelis, koks gražus..."</p> <p>Tyrinėja žalią, mėlyną, geltoną spalvas, išgirsta ir pats pasako jų pavadinimus.</p> <p>Klausosi pasakėlės pabaigoje skambančios dainelės, savitai reaguoja į jos skambesį ir ritmą, ją stabdo, kartoja. Žaidžia ratilais, stebėdamas linijų žaismą. Debesį užtempia ant debesies, kurdamas įdomius pavidalus.</p>	<p>Estetinis suvokimas.</p> <p>Meninė raiška.</p>	<p>Klausantis gamtos ir muzikos garsų, emociškai atliepti jų nuotaiką, tempą siūbuojant, trepsint, stuksenant. Tyrinėti spalvų, linijų, formų įvairovę, įvardinti mėgstamas spalvas. Keliais žodžiais ar sakiniais pasakyti savo įspūdžius apie klausytą pasaką, dainelę, gamtos objektus ir reiškinius.</p>

## Kaip vaikas mokosi?

**Stebėdamas, įsiklausydamas.** Vaikas stebi judėjimą (Saulė juda danguje, varliukas įšoka į vandenį ir dingsta jame), priešingus veiksmus (lelijos žiedas išsiskleidė ir susiglaudė; vabalai išlindo ir pasislėpė) bei pastovumą (meldų dydis nesikeičia) ir taip kaupia patirtį apie gamtą. Vaikas sieja vaizdą, garsus, žodžius (Saulė padaro ratilą vandenyje ir jį pavadina) ir sužino reiškinų pavadinimus. Paliečia žolę, meldus, pievą, lelijos lapą ir išgirsta jų pavadinimus.

**Bandydamas, tyrinėdamas, eksperimentuodamas.** Vaikas atlieka veiksmus ir stebi jų rezultatus (priežasties pasekmės loginis ryšys) – paliečia augalus ir stebi, kaip jie sujuda, paliečia lelijos žiedą ir stebi, kaip jis skleidžiasi, ar jame yra varliukas. Taip vaikas atranda vis naujų veikimo, eksperimentavimo būdų, išsiaiškina, kas jam svarbu.

**Spręsdamas problemas.** Susidūręs su sunkumais, vaikas nepasimeta, bando dar kartą, kitaip, arba išmoksta laukti. Pavyzdžiui, Saulei pasiūlius paieškoti varliuko lelijos žieduose, vaikas nori greitai vieną po kito paliesti visus žiedus, tačiau jam nepavyksta. Paprastai vaikas pabando kelis kartus, kol supranta, kad reikia palaukti – kai apie žiedus atsiras spindintys taškeliai, tuomet bandymai bus sėkmingi. Saulės padedamas ieško varliuko, pats bando sugalvoti, kur jį galima rasti. Ieško kantriai, kol suranda, pakeliui išmokdamas daug naujų dalykų, įgydamas drąsos ir pasitikėjimo savimi.

**Numatydamas.** Kartodamas panašų veiksmą antrą ir trečią kartą, vaikas iš anksto tikisi, laukia tam tikros pasekmės. Pavyzdžiui, liedsdamas antrą, trečią lelijos žiedą vaikas tikisi, kad jis prasiskleis. Kai iš žiedo išskrenda drugelis ar musė, tai būna nenumatyta, nelaukta pasekmė, netikėtumas, kuris vaiką labai pradžiugina. Vėliau eksperimentuodamas vaikas jau laukia ir šio netikėto efekto.

**Susitapatindamas su veikėjų nuotaika, pastangomis, elgsena.** Vaikui būdinga susitapatinti su tuo, kas miela, gražu, patinka. Todėl vaikas įsijaučia į veikėjų nuotaikas, jų pastangas surasti varliuką, stengiasi padėti ir su visais džiaugiasi, kai varliukas surandamas. Vaikas išmoksta maloniai pasisveikinti ir atsisveikinti. Taip mažasis ugdosi empatiją, perima tinkamo elgesio modelius.

**Klausydamasis veikėjų paaiškinimų.** Vaikas greitai supranta, kad veikėjų žodžių, pasiūlymų, komentarų klausymasis, girdėjimas to, ką sako kiti, padeda įsitraukti į žaidimus ir patirti bendro veikimo džiaugsmą. Tai ugdo bendravimo, bendradarbiavimo gebėjimus.

**Vaikai mokosi vienas iš kito.** Jei vaikas žaidžia ne vienas, o su broliuku, sesute ar su kitais grupės vaikais, tai interaktyvią pasaką padaro dar patrauklesne. Vienas vaikas atranda vienus dalykus, kitas – kitus, ir vaikai greitai mokosi vienas iš kito. Vaikai ir parungtyniauja, ir padeda vienas kitam. O žaismingi netikėtumai arba smagios frazės džiaugsmo suteikia dvigubai daugiau. Vaikų žaidimą lydi smagus kalbėjimasis.