

KID_Preneurship

2020-1-LV01-KA201-077505

Turinys

1.	Menas kartu	2
2.	Skaiciavimo žaidimas	3
3.	Pirmasis	4
4.	Tikslo apibrėžimas	4
5.	Daktaras Miss Take	5
6.	Mažosios obligacijos	7
7.	Mano tikslas yra SMART	8
8.	Monetų žmogus	9
9.	Gebėjimas užduoti klausimus	10
10.	Galiu pasikliauti savimi	11
11.	Išradimų tyrimas	12
12.	Kiek daug išmokstu iš klaidų!	13
13.	Mažas pasaulis, didelis pasaulis	15
14.	Sėkmingi produktai	16
15.	Kokiu žmogumi noriu būti? Kaip galiu save lavinti?	17
16.	Veiksmai ir pasekmės	18
17.	Biomimikrija	20
18.	Grupės idėjos	21
19.	Papuošalai iš gamtos	23
20.	Kaip aš atrodau kitų akyse?	24
21.	Ar šis produktas bus parduodamas, ar ne?	27
22.	Magiška lazdelė	29
23.	Iš dviejų pieštukų - milijonierius	32
24.	"Kas nori būti milijonieriumi?" vaikams	34
25.	"Blusų turgus"	37
26.	Ponas ir ponia Right	39
27.	Pasaulio kavinė	41
28.	Jaunųjų piliečių atsakomybė	43
29.	Kortų žaidimas: Kas yra vertė	45
30.	Tu vadovauji, aš klausausi	46

1. ART kartu

VEIKLOS VARDAS	ART kartu
IŠĖJIMO NUMERIS	IO2
PARTNERIS	ArtSmart
VEIKLA IR KLASĖ	Komandinis darbas ir bendravimas 8-10 metų amžiaus
TĘSTINUMAS	30 minučių
TIKSLAI	Užsiėmimo metu bus mokoma, kad net ir turint ribotus išteklius (šiuo atveju - spalvas), bendradarbiavimas su kitais užtikrins puikų galutinį rezultatą. Veikla padės ugdyti komandinį darbą, įskaitant tokius įgūdžius kaip • dalijimasis užduotimis ir ištekliais, • bendravimas ir klausymasis (įskaitant tai, kad visi komandos nariai nekalba vienu metu); • rasti bendrą sutarimą dėl tolesnių veiksmų.
MATERIALAI	• Piešimo arba dažymo įranga • Jei dirbate su spalvomis, "darbo drabužius" keiskite • Veikla gali būti atliekama kaip planuotų dailės ar kūrybiškumo pamokų dalis, todėl mokiniai su savimi turės visas reikiamas medžiagas.
LEARNING VEIKLA METODAS	• Mokytojas trumpai papasakoja apie komandinį darbą ir pagrindines priežastis, kodėl dirbdami komandoje pasieksime daugiau (iš reikalingų įgūdžių aprašymų medžiagos). • Klasė suskirstoma į komandas po 3 narius. • Kiekvienam komandos nariui priskiriamos 2 spalvos, su kuriomis jis turi dirbti. Kiekvienas klasės narys gali pasirinkti spalvas, su kuriomis dirbs. • Papildoma galimybė: jei dirbama su spalvomis, komandos nariai gali gauti savo teptukus, kempinėles ar kitą dažymo įrangą, su kuria jie dirba ir nesikeičia su kitais komandos nariais; • Komandos nariams neleidžiama keisti spalvų, jie turi bendradarbiauti turėdami tiksliai savo spalvas. • Mokytojas komandai pateikia užduotį arba temą, kurią ji turi nagrinėti. • Veiklos metu mokytojas stebi komandos bendravimą - skatina lyderystę ir stengiasi apriboti chaosą komandoje. • Kiekviena komanda kuria vieną brėžinį.
VIZUALIJOS Vaidai / vaizdo klipai	n/a
MOKYTOJAS PARUOŠIMAS	• piešimo ir dažymo įranga, jei dirbama su spalvomis, įranga, skirta apsaugoti klasę nuo spalvų (pvz., plastikinės plėvelės) • Pageidaujamos siūlomos spalvos: Balta, juoda, geltona, raudona, žalia, mėlyna • Darbo tema arba tema - pakankamai paprasta 8-10 metų vaikams ir spalviškai intensyvi (pvz., mūsų miestas, mūsų klasė, mes ir t. t.)
MOKYTOJO VERTINIMAS	• Ar užduoties metu pagerėjo gebėjimas bendradarbiauti komandose? • Ar klasės nariams pavyko dirbti su ribotais ištekliais? • Ar komandoms pavyko išspręsti problemas, susijusias su išteklių trūkumu (pvz., tai, kad iš pradžių jos iš viso turi tik 6 spalvas, o kitas spalvas galima sumaišyti bendradarbiaujant); • Ar kuris nors iš komandos narių ėmėsi iniciatyvos būti lyderiu ir vadovauti piešimo / tapybos procesui?



2. Skaičiavimo žaidimas

VEIKLOS VARDAS	Skaičiavimo žaidimas
IŠĖJIMO NUMERIS	IO 2
PARTNERIS	ArtSmart
VEIKLA IR KLASĖ	Finansinis raštingumas 8-10 metų amžiaus
TĘSTINUMAS	30 min.
TIKSLAI	lavinkite skaičiavimo ir rinkimo įgūdžius.
MATERIALAI	• 1-3 kauliukai • Rezultatų kortelė, vaizduojanti vieną kauliuko paviršių (1.1 priedas) • Žetonai (žr. 1.3 priedą) ARBA naudokite turimas medžiagas, pvz., kriaukles, pupeles, medines lazdeles, mažus akmenis, gilės, lipdukus.
LEARNING VEIKLA METODAS	• Mokiniai meta kauliuką iš anksto nustatyta tvarka (pvz., visi susėda ratu ir meta pagal laikrodžio rodyklę). • Kiekvienas mokinys gauna rezultatų kortelę, kurioje nurodoma, kokią sumą jis išlošė. Tikslas - skaičiuoti rezultatą ir pakelti ranką, kai tik pasiekiamas tam tikras konkretus skaičius (pvz., 15; 20 arba 25 - tai gali būti klasės sprendimas prieš žaidimą). Kad žaidimas taptų sudėtingesnis, žaidėjai, gavę savo rezultatų kortelę, turėtų ją laikyti išjungtą, kad taip pat lavintų savo atmintį. Jei jie pamiršo savo rezultatą, jie pradeda skaičiuoti nuo pradžių (jei paskelbia, kad pasiekė rezultatą, bet suklysta, jie taip pat turėtų pradėti skaičiuoti nuo pradžių (arba, klasei susitarus, gauti kitą ne tokią griežtą nuobaudą). • Kai kas nors pasiekia sutartą taškų skaičių, jis gauna žetoną (ciklą reikia žaisti iki galo, kad mokinys, kuris metė kauliuką pirmas, neturėtų pranašumo). • Nugalėtoju tampa tas mokinys, kuris gauna daugiausia žetonų arba kuris pirmas pasiekia iš anksto sutartą žetonų skaičių (pvz., 3). • Didesnes mokinių klases galima suskirstyti į grupes po 6-8 mokinius, kad žaidimas vyktų greičiau. Grupėse taip pat galima rengti grupines varžybas - kuri grupė pagamina daugiau žetonų arba kuri grupė greičiausiai surenka iš anksto nustatytą kiekį žetonų. • Norint žaidimą padaryti sudėtingesnį, galima pridėti papildomų matematinių veiksmų, pvz., daugybos.
VIZUALIJOS Vaizdai/ vaizdo klipas	Vertinimo lentelės - 1.1 priedas Kauliukai su skaičiais arba taškais 1-6 (neįtraukti) ARBA iškirpti ir suklijuoti kauliukus iš priedo 1.1.2. Žetonų pavyzdžiai - 1.3 priedas
MOKYTOJŲ RENGIMAS	Paruoškite žaidimo medžiagą - rezultatų korteles, kauliukus ir žetonus. Nuspręskite, iki kiek bus žaidžiamas kiekvienas raundas (pvz., 15; 20; 25), nuspręskite, ar žaidėjai mato savo rezultatų korteles, ar ne (taip pat traukia atmintį), ir nuspręskite, kada žaidimas baigsis. Pagalvokite apie tam tikrus panašumus realiame gyvenime ir realiame finansiniame gyvenime, pvz., kaip dabar rinkti taškus yra tarsi taupyti pinigus didesniems tikslams.
MOKYTOJO VERTINIMAS	Ar žaidimas lavino skaičiavimo įgūdžius? Ar žaidimas lavina atmintį, jei rezultatų kortelės yra paslėptos? Ar diskusijos apie taupymą paskatino vaikus susimąstyti, ar jie suprato, kad taupyti iš tikrųjų taip pat lengva, kaip ir šis žaidimas (ar bet koks kitas apmąstymas ar diskusija)?

3. Pirmasis

VEIKLOS VARDAS	Pirmasis
IŠĖJIMO NUMERIS	IO2
PARTNERIS	ArtSmart
VEIKLA IR KLASĖ	Iniciatyva 8-10 metų amžiaus
TĘSTINUMAS	Įvadas į veiklą 10min Rezultatų apibendrinimas dienos/savaitės pabaigoje 5min (iš viso 20-25min)
TIKSLAI	Didinti iniciatyvumą klasėje skatinant . Ši veikla taip pat turėtų padidinti konkurencijos jausmą, nes klasės dalyviai ne tik patys imasi iniciatyvos atsakyti į klausimą ar atlikti užduotis, bet ir varžosi, kas tai padarys daugiausiai kartų.
MATERIALAI	Užsiėmimui nereikia specialių medžiagų, tik reikia pasirūpinti lenta, kurioje būtų renkami "ženkliai" už tai, kad esi pirmas (arba maži magnetukai, lipdukai, arba kokia nors lentelė lentoje).
LEARNING VEIKLA METODAS	- Mokytojas supažindina su iniciatyvos sąvoka ir vienu lengviausių pratimų, kurį galima atlikti mokykloje, - pirmas pakelti ranką ir atsakyti į klausimą klasėje. - Veikla vykdoma savaitę arba mėnesį (mokytojų sprendimu), o rezultatai sumuojami po kiekvienos dienos ar savaitės. - Pamokos, kuriose dalyvauja klasė ir įskaitomi ženkliai, gali būti tik klasės mokytojo pamokos arba, jei susitarta, ir kitos pamokos. - Jei ranką pakelia daugiau nei vienas klasės narys, suteikite galimybę atsakyti į klausimą visiems ir visiems atsakiusiems į klausimą įteikite "ženkliai" (nepriklausomai nuo to, ar atsakymas buvo teisingas); - Pageidautina, kad būtų skatinamas mažiau aktyvių ir šiek tiek drovių klasės narių dalyvavimas. - Jei klasėje jau veikia elektroninė ženklų sistema, jei įmanoma, joje įvedamas naujas iniciatyvos ženkliai arba, siekiant, kad šie ženkliai būtų ypatingesni, jie vis dar įteikiami apčiuopiamu būdu.
VIZUALIJOS Vaizdai / vaizdo klipai	n/a
MOKYTOJAS PARUOŠIMAS	Mokytojas turėtų paruošti "ženkliai" ir lentą, kur jie bus renkami. Įvadas apie iniciatyvos svarbą.
MOKYTOJO VERTINIMAS	- Ar klasės nariai mažiau bijo pakelti ranką pirmieji? - Ar klasėje apskritai yra keletas labai aktyvių "rankų kilnotojų", ar jie pasiskirstę daugiau ar mažiau tolygiai po visą klasę. Jei yra nedaug išskirtinių narių, ar šis poliarizavimas sumažėjo veiklos metu (ar mažiau aktyvūs / nedrąsūs klasės nariai pradėjo aktyviau dalyvauti veikloje)? - Ar klasės nariai suprato, kad iniciatyva gali atnešti "prizą", pvz., ar buvo klasės narių, kurie iš pradžių buvo pernelyg drovūs ar neaktyvūs, bet veiklos metu suprato, kad iniciatyva gali atnešti jiems ženklų?

4. Tikslų apibrėžimas

VEIKLOS VARDAS	Tikslų apibrėžimas
IŠĖJIMO NUMERIS	IO2
PARTNERIS	ArtSmart

VEIKLA IR KLASĖ	Kaip apibrėžti tikslą 8-10 metų amžiaus
TĘSTINUMAS	30 minučių (kelių trumpų užsiėmimų derinys)
TIKSLAI	Užsiėmimo metu bus mokoma apibrėžti tikslus, jų siekti ir įvertinti pasiekimų lygį.
MATERIALAI	Lentą ar kitą paviršių, kur būtų galima užrašyti tikslus ir juos matyti visą laiką.
LEARNING VEIKLA METODAS	- Mokytojas veda trumpą įvadinę paskaitą apie tai, kas yra tikslas ir kodėl svarbu jį išsikelti. - Dienos pradžioje mokytojas paprašo klasės parašyti tikslų, išmatuojamą dienos tikslą. Kadangi veikla suskirstyta į kelias dienas, mokytojas gali priminti pagrindines ankstesnėmis dienomis išmoktas pamokas (pvz., neišmatuojamus ar netikslus tikslus), kad nebūtų kartojamos ankstesnės klaidos; - Dienos pabaigoje klasė aptaria, kaip pavyko pasiekti užsibrėžtus tikslus, jei pavyko, kas padėjo juos pasiekti, o jei nepavyko, kokios buvo pagrindinės priežastys, dėl kurių nepavyko jų pasiekti. - Veikla kartojama 2-4 savaites ar ilgiau. Nuo 2 savaitės klasė gali pridėti savaitės tikslo apibrėžimą.
VIZUALIJOS Vaizdai / vaizdo klipai	n/a
MOKYTOJAS PARUOŠIMAS	- Įžanginė paskaita apie tikslų nustatymą, paremta "KIDpreneurship" kurso medžiaga - lenta ar kitas paviršius, ant kurio galima užrašyti tikslus ir kuris būtų matomas visą laiką.
MOKYTOJO VERTINIMAS	- Ar klasė suprato, kad reikia išsikelti tikslus? - Ar tikslai buvo tikslūs ir išmatuojami? Jei ne, ar jie pagerėjo vykdant veiklą? - Ar tikslų įvertinimas padėjo išsikelti žemiškesnius tikslus kitoms dienoms? - Ar klasė pasimokė iš ankstesnėmis dienomis padarytų klaidų? Ar per veiklos vykdymą pagerėjo tikslų kokybė? - Jei veikla buvo vykdoma bent 2 savaites, ar klasė suprato, kaip iš mažesnių (dienos tikslų) sukurti didesnį tikslą (savaitės tikslą)?

5. Gydytojas Miss Take

VEIKLOS VARDAS	Gydytojas Miss Take
IŠĖJIMO NUMERIS	IO2
PARTNERIS	Nurodyta pagal SYNTHESIS
VEIKLA IR KLASĖ	Mokymasis iš klaidų Klasės: 8-10 metų
TĘSTINUMAS	1h
TIKSLAI	- Padidinti mokinių supratimą, kad klaidos yra žmogiškos ir svarbios mokymuisi. - Ugdyti mokinių atsparumo įgūdžius - mokyti mokinius strategijų, kaip susidoroti su nesėkmėmis.
MATERIALAI	- Nuotraukos prie pasakojimo (internete arba atspausdintos)

	- pieštukai su trintuku, kuriuos galima dovanoti mokiniams.
LEARNING VEIKLA METODAS	Mokytojas mokiniams perskaitys šią istoriją: "Džordžas buvo geras mokinyš, geras futbolininkas, geras gitaristas ir geras draugas. Daugelis mokyklos vaikų mylėjo Maiklą, jis gerai sutarė ir su tėvais bei mažąja sesute. Iš išorės atrodė, kad Džordžas turi kuo džiaugtis. Tačiau Džordžas nesijautė laimingas. Jis visą laiką jautėsi susirūpinęs. Nors Džordžas turėjo beveik viską, jo pažymiai nebuvo puikūs. Nepaisant to, kad jis gerai žaidė futbolą, kartais vis tiek nesugebėdavo įmušti įvarčio. Nors jis buvo geras gitaristas ir grojo mokyklos roko grupėje, tačiau nebuvo toks geras, koks norėtų būti. Kad ir kiek daug Džordžas pasiekė, jis niekada nenustodavo daryti klaidų, ir tai jį pripildė streso. Kai jam beveik kasdien pradėjo skaudėti pilvą, mama nuvedė jį pas gydytoją. Gydytojas nerado nieko, kas fiziškai būtų blogai Džordžui, todėl paklausė, kaip sekasi Džordžui gyventi. Džordžas prisipažino, kad jam sunkiai sekasi. Jis visada buvo įsitempęs, nes labai stengėsi, bet niekada nepasiekdavo tobulumo. Gydytojas paėmė nuo stalo pieštuką ir paklausė Džordžo, ką jis mato jo gale. Džordžas atsakė: "Trintuką". "Teisingai, - tarė gydytojas, - o ar žinote, kad pieštukai gaminami su įmontuotais trintukais, nes manoma, kad kiekvienas, kuris naudoja pieštuką, kada nors suklysta?" Gydytojas pabrėžė, kad pieštukai su trintukais parduodami visiems, o ne tik kai kuriems žmonėms. Niekas neklausia parduotuvėje, ar darote klaidų? Jei taip, turite įsigyti pieštuką su trintuku. Jei ne, galite įsigyti pieštuką be trintuko". Gydytojas pasakė Džordžui, kad pieštukas su trintuku yra nuostabus žmogaus ydos paminklas. Nesvarbu, koks protingas, tvirtas, sumanus ar patyręs bet kurioje srityje bet kuriuo metu būtų žmogus, jis nėra ir negali būti nepriekaištingas. Jiems vis tiek reikia trintukų ant pieštukų. Jis liepė Džordžui įsiminti akronimą PENCIL, reiškiantį Perfekcionistai nesimėgaujia pasitenkinimu gyvenimu. Nuo tos dienos Džordžas visur su savimi turėjo pieštuką. Jis nusprendė pakeisti savo tikslą - nuo siekio būti nepriekaištingu pereiti prie to, kad tiesiog darytų viską, ką gali geriausiai. Jis nustojo nuolat jausti įtampą, išnyko skrandžio skausmai, pradėjo daug labiau mėgautis mokykla, muzika, futbolu ir šeima." Baigęs pasakojimą, mokytojas su mokiniams aptars, apie ką buvo pasakojimas. Mokytojas gali paprašyti mokinių pasidalyti savo nesėkmės istorijomis ir aptarti jų jausmus bei tai, kaip jiems pavyko įveikti neigiamus jausmus. Dar svarbiau - aptarti, ko jie iš to įvykio išmoko. Pabaigoje visiems mokiniams padovanokite po pieštuką su trintuku.
VISUOMENĖ Vaizdai / vaizdo klipas	Žr. medžiagą
MOKYTOJAS PARUOŠIMAS	- Skaitydamas istoriją klasėje mokytojas turės surasti ir parinkti paveikslėlius, kurie papildytų istoriją.

	- Taip pat mokiniai gali perskaityti istoriją savo klasės draugams. Tokiu atveju mokytojas turėtų pasirinkti mokinius, kurie skaitys (po vieną mokinį kiekvienam veikėjui).
MOKYTOJO VERTINIMAS	Mokytojas įvertins: - Mokinių supratimas apie istorijos prasmę. - Mokinių dėmesio lygis pasakojimo metu. - Mokinių nesėkmių įveikimo mechanizmų egzistavimas. - Kiek mokiniai sukūrė strategijų, kaip įveikti nesėkmę ir nerimą.

6. Mažosios obligacijos

VEIKLOS VARDAS	Mažosios obligacijos
IŠĖJIMO NUMERIS	IO2
PARTNERIS	Nurodyta pagal SYNTHESIS
VEIKLA IR KLASĖ	Darbas komandoje ir bendravimas Klasės: 8-10 metų
TĘSTINUMAS	1h
TIKSLAI	- Skatinti mokinių komandinę dvasią - Stiprinti mokinių bendravimo įgūdžius
MATERIALAI	- Kiaušiniai - Arba - Balionai, pripildyti vandens - Valymo įrankiai, jei trapi talpykla sudužtų.
LEARNING VEIKLA METODAS	Mokytojas suskirsto mokinius į komandas ir paaiškina jiems, ką jie turės daryti šios užduoties metu. Komandos nariai turi įsivaizduoti, kad jie dirba slaptosioms tarnyboms ir turi atlikti labai svarbų darbą. Jie yra atsakingi už labai svarbios informacijos, kuri yra labai trapiame konteineryje (kiaušinyje arba balione, pripildytame vandens), išsaugojimą paslapyje. Jie turi sukurti būdą, kaip išnešti slaptą informaciją iš pastato į saugią vietą (tai gali būti konkreti vieta mokyklos kieme). Vienintelis būdas išsaugoti informaciją - išmesti ją pro langą į saugią vietą. BET nepamirškite, kad slapta informacija saugiai laikoma labai trapiame konteineryje, ir... konteineris neturi sudužti ar įtrūkti, nes informacija nutekės. Kai misija bus paaiškinta, mokytojas kiekvienai komandai duos po trapų indą. Kiekvienos komandos mokiniai turės aptarti planą, kaip jie saugiai išneš konteinerį iš klasės. Prieš vykdydami savo planą, jie turės pasidalyti juo su mokytoju. Mokytojas turės įsitikinti, kad plano vykdymas yra saugus mokiniams, ir duoti leidimą jį vykdyti.

VIZUALIJOS Vaizdai / vaizdo klipas	
MOKYTOJAS PARUOŠIMAS	- Mokytojas turēs iš anksto parinkti kiekvienos komandos narius, atsižvelgdamas į jų asmenybę. - Nuspręskite, kokio tipo bus trapus indas (kiaušinis ar balionas su vandeniu). - Užtikrinkite, kad būtų valymo priemonių. - Apsauginiai drabužiai mokiniams, jei trapi tara sudužtų.
MOKYTOJO VERTINIMAS	Mokytojas įvertins: - Mokinių bendravimo įgūdžiai - Mokinių darbo komandoje įgūdžiai

7. Mano tikslas yra SMART

VEIKLOS VARDAS	Mano tikslas yra SMART
IŠĖJIMO NUMERIS	IO2
PARTNERIS	Nurodyta pagal SYNTHESIS
VEIKLA IR KLASĖ	Kaip apibrėžti tikslą Klasės: 8-10 metų
TĘSTINUMAS	2h
TIKSLAI	- Išmokyti mokinius nustatyti SMART tikslus. - Supažindinti juos su tuo, kaip įvertinti savo tikslus. - ugdyti jų tikslų planavimo įgūdžius.
MATERIALAI	- Seni žurnalai - Žirklės - Klipai - A3 formato kartonas - Power point pristatymas - Kompiuteris su projektoriumi arba išmaniaja lenta
LEARNING VEIKLA METODAS	Mokytojas paprašo mokinių sugalvoti tikslą (tikslas gali būti paprastas, pvz., aplankyti kitą šalį, gauti geresnį pažymį). Kai mokiniai pasirenka tikslą, mokytojas jiems paaiškina SMART tikslų nustatymo priemonę, naudodamasis šiais klausimais: S - Ar tikslas yra konkretus? Ko norite, kad įvyktų? Ką norėtumėte pasiekti? M - Ar tikslas išmatuojamas? Kaip stebėsite savo tikslą? Kaip sužinosite, kada pasieksite tikslą? Kas gali jums padėti?

	A - Ar tikslas yra pasiekiamas? Ar yra kas nors, kas galėtų jums sutrukdyti pasiekti tikslą? Ar nustatėte pakankamai laiko jam pasiekti? Ar turite reikiamų įgūdžių ar priemonių? R - Ar tikslas yra realus? Kodėl šis tikslas jums svarbus? Kodėl norite tai padaryti? T - Ar jis yra terminuotas? Iki kada įgyvendinsite savo tikslą? Kiek laiko užtruksite, kol pasieksite savo tikslą? Nusistatę tikslą pagal pirmiau minėtus kriterijus, mokiniai iš senų žurnalų ir iškirptų paveikslėlių sukurs savo vizijų lentą.
VIZUALIJOS Vaizdai / vaizdo klipas	
MOKYTOJAS PARUOŠIMAS	- Mokytojas turės surinkti senų žurnalų, kuriuos mokiniai galės iškirpti savo vizijų lentai. - Taip pat mokytojas gali paprašyti mokinių atsinešti savo senus žurnalus. - Mokytojas turės parengti pristatymą apie SMART tikslų nustatymo priemonę.
MOKYTOJO VERTINIMAS	Mokytojas įvertins: - Mokinių supratimas apie SMART tikslų nustatymo priemonę. - Mokinių gebėjimas išsikelti SMART tikslus.

8. Monetų žmogus

VEIKLOS VARDAS	Monetų žmogus
IŠĖJIMO NUMERIS	IO2
PARTNERIS	Nurodyta pagal SYNTHESIS
VEIKLA IR KLASĖ	Finansinis švietimas Klasės: 8-10 metų
TĘSTINUMAS	1h
TIKSLAI	- Pagerinti mokinių skaičiavimo įgūdžius - Skatinti mokinių supratimą apie monetų vertę
MATERIALAI	- Skirtingos vertės monetos - Klipai - A4 formato kartonas
LEARNING VEIKLA METODAS	Mokytojas kartu su mokiniais apžvelgs monetas ir jų vertę. Tada mokytojas kiekvienam mokiniui duos po kartoną, klipų ir krūvą monetų. Mokiniai sukurs savo monetų žmogeliukus, naudodami tiek monetų, kiek nori, arba tiek, kiek nori. Mokytojas paaiškins, kad kiekvienas žmogeliukas turi turėti

	galvą, rankas, kojas ir kūną. Mokytojas neturėtų nustatyti jokių kitų taisyklių ar apribojimų, susijusių su monetų žmogeliukų forma ar pavidalu. Kai mokiniai baigs kurti savo monetų žmogeliukus, jie turės apskaičiuoti bendrą savo monetų žmogeliuko vertę. Jie turėtų suskaičiuoti, kiek centų yra vyro rankose, kojose ir galvoje, ir užrašyti šias vertes popieriaus lape.
VIZUALIJOS Vaizdai / vaizdo klipai	
MOKYTOJAS PARUOŠIMAS	- Mokytojui reikės surinkti skirtingų verčių monetų arba paprašyti mokinių atsinešti monetų iš namų.
MOKYTOJO VERTINIMAS	Mokytojas įvertins: - Mokinių žinios apie monetų vertę. - Mokinių gebėjimas atlikti skaitinius veiksmus.

9. Gebėjimas užduoti klausimus

VEIKLOS VARDAS	Gebėjimas užduoti klausimus
IŠĖJIMO NUMERIS	IO2
PARTNERIS	FPP
VEIKLA IR KLASĖ	Stebėkite visiškai įprastą daiktą ir mokykite klasę užduoti kuo daugiau naujų klausimų apie jį, į kuriuos jie nežino atsakymų. Klausimą apie šią užduotį lydės tyrimas per papildomą mokomojo laiko tarpą.
TĘSTINUMAS	30' - 40' minučių
TIKSLAI	- įtvirtinti suvokimą, kad kūrybinį procesą lemia gebėjimas užduoti klausimus. - skatinti mokinius suprasti, koks "pasaulis" slypi už bet kokio daikto, išradimo, idėjos; - suprasti pastangas ir ketinimus prisidėti prie gyvenimo kokybės gerinimo įprastais, kasdieniais daiktais, išradimais ir idėjomis.
MATERIALAI	5 bendrojo naudojimo daiktai, pvz., telefonas, kompiuteris, elektra, jungikliai, užkandžių aparatas.
LEARNING VEIKLA METODAS	Mokytojas lentoje užrašo 5 klausimus (mokytojas turėtų iš anksto žinoti atsakymus): 1. kas išrado objektą? 2. koks yra išradimo tikslas? 3. kodėl išradimas pasiteisino? 4. kokią naudą iš to gavo visuomenė? 5. kokią naudą gavo išradėjas? Mokytojas pristatys objektus po vieną ir skatins mokinius mąstyti apie lentoje pateiktus klausimus. Mokytojas išryškins visus klausimus, į kuriuos dar nėra atsakymų, ir nurodys, kiek daug dalykų apie mus supantį pasaulį dar turime sužinoti.



	Mokytojas kiekvienam mokiniui skirs nedidelį objektą, kurį mokinys pasirinks kartu su mokytoju, tyrimą. Tada vaikas atsakys į klausimus, naudodamasis visomis jam prieinamomis priemonėmis (įskaitant pokalbius su tėvais ir šeimos nariais). Užduotį lydės baigiamasis klausimas: ko išmokote ieškodami atsakymo į šiuos paprastus klausimus? Šią paskutinę užduoties dalį galima pakomentuoti klasėje.
VIZUALIJOS Vaidai / vaizdo klipai	Mokiniai, atlikdami asmeninę užduotį, gali praturtinti tyrimą vaizdais.
MOKYTOJAS PARUOŠIMAS	Prieš pristatydami objektus klasėje suraskite atsakymus į mokiniams pasiūlytus klausimus. Mokytojas daugiausia dėmesio skirs smalsumo jausmui ir skatins domėtis aplinka.
MOKYTOJO VERTINIMAS	- kiek tikslūs yra atsakymų pagiliniai? - kaip pastangos atliekant užduotį paskatino smalsumą ir nuostabą?

10. Galiu pasikliauti savimi

VEIKLOS VARDAS	Galiu pasikliauti savimi
IŠĖJIMO NUMERIS	IO2
PARTNERIS	Fondazione Patrizio Paoletti
VEIKLA IR KLASĖ	Klasė: 8-10 metų Iniciatyva: Vaikai pradės mokytis remdamiesi savo įtvirtintais įgūdžiais ir savybėmis (tiek žmogiškosiomis, tiek mokyklinėmis). Klasė kartu išrinks pagrindinę kiekvieno mokinio savybę, kurią turi patvirtinti pats vaikas. Gavę grįžtamąjį ryšį apie savo kompetenciją / kokybę, visi gali sutelkti dėmesį į rezultatus. Pvz: Kadangi turiu šią kompetenciją, galiu daryti: "Kadangi turiu šią kompetenciją, galiu daryti: 1,2,3,4,5 .. ". Tada jis / ji gali juos perskaityti arba papasakoti klasei (visus arba tik kai kuriuos iš jų).
TĖSTINUMAS	1 etapas: 30' 2 etapas: 15' 3 etapas: laikui bėgant periodiškai stiprinti mokinio ketinimus ir supratimą tais atvejais, kai jis gali imtis iniciatyvos.
TIKSLAI	- savo įgūdžių ir kompetencijų pripažinimas; - Susieti savo įgūdžius ir kompetencijas su konkrečiomis užduotimis; - Pasitikėjimo savo jėgomis įgijimas, kad būtų galima imtis iniciatyvos.
MATERIALAI	Kiekvienas vaikas turėtų turėti tiek pat popieriaus lapų, kiek ir jo klasės draugai, ir didelį voką, į kurį įrašysite savo vardą, kad gautumėte grįžtamąjį ryšį.

LEARNING VEIKLA METODAS	1 etapas: a) Suskirstykite klasę ratu. b) Kiekvienas mokinys atsistoja ir paprašo visų klasės draugų ant popieriaus lapo užrašyti savo gebėjimus ir talentus. Tai gali būti mokyklinių dalykų, sporto, santykių ar asmenybės savybės. c) Visi lapai perduodami mokiniui, kuris juos įdeda į savo voką. d) Pasibaigus "ratui", kiekvienas mokinys gali pasidalyti su klase viena iš gautų savybių, kurioje jis mato save ir kuri daro jį laimingą. Etapo pabaigoje mokytojas pabrėš geros savijautos jausmą, kurį suteikia žinojimas, kad mūsų savybės yra pripažįstamos ir kad tai daro mus stiprius. 2 etapas: Kiekvieno mokinio bus paprašyta ant popieriaus lapo sutelkti dėmesį į pripažintų savybių ir įgūdžių naudingumą ir vertę. Tada jis ar ji surašys situacijas, kuriose dėl šių savybių galės imtis iniciatyvos.
VIZUALIJOS Vaizdai / vaizdo klipas	n/a
MOKYTOJAS PARUOŠIMAS	- Specialaus pasiruošimo nereikia, tik atkreipti dėmesį į tai, kad visi mokiniai gautų teigiamą grįžtamąjį ryšį. - Svarbu patikrinti, ar iš kolegų gautas grįžtamasis ryšys yra konkretizuotas ir paverstas galimybėmis veikti ir inicijuoti.
MOKYTOJO VERTINIMAS	- Ar mokiniai džiaugėsi klasės atsiliepimais? Ar jie buvo nustebinti? - Ar jie sugebėjo savo įgūdžius paversti veiklos galimybėmis? (šiam svarbiausiam žingsniui reikės daugiausia mokytojo dėmesio).

11. Išradimų tyrimas

VEIKLOS VARDAS	Išradimų tyrimas
IŠĖJIMO NUMERIS	IO2
PARTNERIS	Fondazione Patrizio Paoletti
VEIKLA IR KLASĖ	Klasė: 8-10 Klasėje trumpai pristatomi keli išradimai, pakeitę žmonijos istoriją. Grupėje vaikai galės pasirinkti mėgstamiausią išradimą ir atlikti įvairius tyrimo veiksmus, kad patenkintų apie jį kylantį smalsumą: tai gali būti klausimai apie asmenį, kuris sumanė idėją, klausimai apie istorinį laikotarpį, su kuriuo jis susijęs; išradimo veikimą ir visus jo panaudojimo būdus. Bus labai svarbu skatinti kūrybinius klausimus, pavyzdžiui: ką šis išradimas leido padaryti? Koks būtų pasaulis be šio išradimo? Kokiose situacijose gyventume? Ir kokių idėjų jums kelia šis tyrimas? Kokią pažangą žmonija dar gali padaryti?

TĖSTINUMAS	15' pristatymas Moksliniai tyrimai (2 val. per pamoką arba namų darbai) 45' grupinis tyrimo pristatymas klasei 15' klasės komentaras
TIKSLAI	- Vaikų smalsumo ir nuostabos skatinimas - Suvokti kontekstą, kuriame gimsta idėja. - Suvokti, kaip idėja gali prisidėti prie visuomenės gerovės.
MATERIALAI	Jei tiriamasis darbas atliekamas klasėje, būtina suteikti atskiroms grupėms galimybę naršyti internete ir (jei norima atlikti tyrimą popieriuje) atsispausdinti nuotraukas ir medžiagą.
LEARNING VEIKLA METODAS	1) suskirstykite klasę į 4/5 grupes. 2) Mokytojas trumpai pristato klasei 10 išradimų, pakeitusių istoriją (pavyzdžiai: ratas, dviratis, spausdintas popierius, vandentiekis, elektra, telefonas, televizija, internetas, vaistai, kurie išsprendė pandemiją problemą, taip pat galima pasirinkti tik tuos, kurie gali padėti mums išsaugoti planetą, pvz., sietas jūros vandeniui filtruoti, kempinės, sugeriančios naftą, ekologiški automobiliai ir t. t.). 3) kiekviena grupė pasirenka išradimą, kuris jiems labiausiai patinka, tačiau pasirinkimas neturi kartotis. 4) Kiekviena grupė turės parašyti tiriamąjį darbą, kuriame atsakys į šiuos klausimus: Kaip veikia išradimas? Kuris asmuo ar grupė sugalvojo idėją? Kokiu istoriniu laikotarpiu buvo sukurtas išradimas? Kokių poreikių turėjo / turi istorinis laikotarpis? Kaip išradimas buvo ar gali būti naudojamas? Ar jis pagerino pasaulį? Ar jis jį apsunkino? Koks būtų pasaulis be šio išradimo? Kokiose situacijose gyventume? Ir kokių idėjų mums suteikia šis tyrimas? Kokią pažangą žmonija dar gali padaryti? Ką norėtumėte, kad būtų išrasta šioje srityje? 5) Kiekviena grupė pristatys savo darbą klasei. Tuo metu mokytojas turėtų atkreipti dėmesį į tai, kiek daug naujų dalykų buvo atrasta mokiniams atlikus tyrimą.
VIZUALIJOS Vaizdai / vaizdo klipas	Mokiniai gali naudoti paveikslėlius, kad praturtintų savo tiriamąjį darbą namuose.
MOKYTOJAS PARUOŠIMAS	Mokytojas atrinks 10 išradimų, į kuriuos gali įsitraukti klasė. Skirstydami klasę į grupes pasirūpinsime, kad kiekvienas galėtų prisidėti. Mokytojas turės apsvarstyti, ar užduotį galima atlikti mokykloje (jei tam yra lėšų ir laiko), ar ją galima atlikti namuose (jei mokiniai gali dirbti kartu).
MOKYTOJO VERTINIMAS	- Kiek kruopščiai atliktas tiriamasis darbas? - Ar kartu su juo atliekamos išsamios studijos? - kiek buvo paskatintas kūrybiškumo vertės žmonijai suvokimas?

12. Kiek daug išmokstu iš klaidų!

VEIKLOS VARDAS	Kiek daug išmokstu iš klaidų!
IŠĖJIMO NUMERIS	IO2
PARTNERIS	Fondazione Patrizio Paoletti

VEIKLA IR KLASĖ	Klasė: 8-10 Mokymasis iš klaidų: Kiekvienas vaikas kviečiamas atkreipti dėmesį į savo klaidas. Kiekvienas kviečiamas užduoti sau šiuos su klaida susijusius klausimus: kokioje situacijoje aš darau arba esu padaręs šią klaidą? Tada galima parašyti bent penkias priežastis, dėl kurių jis (ji) yra dėkingas (-a) už šią klaidą. Būtų smagu darbą užbaigti Snoopio fraze: "Iš savo klaidų išmokau tiek daug, kad galvoju ir toliau jas daryti".
TĖSTINUMAS	30" tą pačią užduotį per tam tikrą laiką galima atlikti kelis kartus, analizuojant skirtingų sričių užduotis.
TIKSLAI	- Nežiūrėkite į klaidas neigiamai, bet kaip į žingsnį link to, kad taptumėte vis pajėgesni: klaidos yra puikus mokytojas! - Įsisąmoninkite, kad kiekvienas kūrybinis procesas suponuoja pažangą, tačiau kiekvieną kartą, kai darau ką nors naujo ir svarbaus, susiduriu su klaidomis! Ji yra kelionių palydovė. "Tik tas, kuris nedaro, neklęsta".
MATERIALAI	Mokytojas pasirinks individualią užduotį, kurią klasė jau atliko.
LEARNING VEIKLA METODAS	1) Pasirinkite mokinių jau atliktą užduotį, kurioje yra bent viena reikšminga klaida. Jei sunku parinkti tinkamą užduotį iš jau atliktų, mokytojas gali parengti specialiai tam skirtą užduotį. 2) Mokytojas pakvies mokinius pasirinkti klaidas, kurias jie norėtų tirti (mokytojas padės jiems išsirinkti tas, kurios labiausiai tinka šiai veiklai). 3) Kiekvienas kviečiamas užduoti sau šiuos klausimus apie klaidą: Ar aš ko nors nesupratau? Ar klaidą lėmė emocijos? (pavyzdžiui, kai esu susijaudinęs dėl egzamino) Ar klaida padaryta dėl išsiblaškymo? kokioje situacijoje darau arba esu padaręs šią klaidą? 4) Nustatęs klaidos rūšį, kiekvienas vaikas parašys, ką jis/ji turi daryti / atlikti, kad daugiau nebekartotų klaidos; 5) Ko išmokau iš savo klaidos? Kad turiu pagilinti temos žinias? Kad turiu labiau atsipalaiduoti? Kad turiu būti labiau susikaupęs? 6) Tada jie gali parašyti bent penkias priežastis, dėl kurių yra dėkingi už šią klaidą. 7) Būtų smagu darbą užbaigti Snoopio fraze: "Aš tiek daug išmokau iš savo klaidų, kad galvoju ir toliau jas daryti."
VIZUALIJOS Vaizdai / vaizdo klipai	n/a
MOKYTOJAS PARUOŠIMAS	Mokytojas turėtų parinkti užduotis ir klaidas, kurias reikia ištirti: - tinka šiai veiklai; - klaidų, kurias vaikas gali "suvaldyti" ir dėl kurių jis nėra itin jautrus, o tada didinti jo tolerancijos gebėjimą ir spręsti svarbesnes klaidas; - svarbu, kad mokytojas labai pabrėžtų atradimų, kuriuos kiekvienas padarys apie savo klaidas, svarbą, atkurtą pasitikėjimą savimi ir gebėjimų jausmą;

	- Siekdamas padėti įtvirtinti supratimą, mokytojas dažnai gali tęsti pratimo metu sukurtą "įžvalgos" procesą, kai ateityje pasitaikys klaidų.
MOKYTOJO VERTINIMAS	- Ar mokiniai nustatė savo klaidos priežastį ir aplinkybes? (jei mokiniai dar nesuprato, pakartokite užduotį su kita darbo medžiaga) - Ar mokinys sugebėjo aktyviai reaguoti į klaidą? - Svarbus veiksnys yra vertinimas laikui bėgant (ar paklaida sumažėjo?).

13. Mažas pasaulis, didelis pasaulis

VEIKLOS VARDAS	Mažas pasaulis, didelis pasaulis
IŠĖJIMO NUMERIS	IO2
PARTNERIS	Fondazione Patrizio Paoletti
VEIKLA IR KLASĖ	Smalsumas Klasė: 8-10
TĖSTINUMAS	15' pristatymas 30' darbas grupėse 15' klasės komentaras Namų darbai
TIKSLAI	- smalsus ir susidomėjęs požiūris į aktualijas. - Pradėti vaikams svarbų procesą - užduoti kritiškus klausimus apie įvykius.
MATERIALAI	• vietos laikraščiuose; • tarptautiniai pranešimai spaudai; • 4-5 kiekvieno pasirinkto laikraščio pirmojo puslapio fotokopijos (priklausomai nuo to, į kiek grupių bus suskirstyta klasė).
LEARNING VEIKLA METODAS	1) Mokytojas pateikia klasei trijų laikraščių pirmuosius puslapius. Kartu perskaitomos visų trijų laikraščių antraštės. Kartu su visa klase pakomentuokite, kuo pirmųjų puslapių temos skiriasi viena nuo kitos tyrimo mastu. 2) Tada mokytoja perskaitys kiekvienam laikraščiui atrinkto kūrinių detales. 3) Tada klasė suskirstoma į 4-5 grupes. 4) Kiekviena grupė pabandys atsakyti (trumpai, po vieną ar dvi eilutes kiekvienam klausimui) į 6 klausimus apie kiekvieną straipsnį: Kas? Kas? Kada? Kur? Kaip? Kodėl? 5) Komentuokite kartu: bus klausama atskirų grupių: Kas buvo lengviausia ir kas sunkiausia? Ką atradote, ką žinojote? Ką atradote, ko nežinojote? 6) Bus pateikta namų darbų užduotis (mokytojas gali nuspręsti, ar šį tyrimą atlikti individualiai, ar grupėmis, priklausomai nuo sąlygų): Nusipirkite nacionalinį laikraštį, pasirinkite mokinio (arba grupės, jei pasirinktas šis variantas) pageidaujamą naujieną, pakartokite tą pačią apklausą, išplečiant atsakymų kokybę ir išsamumą (ne mažiau kaip 5 eilutės kiekvienam

	atsakymui). Mokiniai parengs tiriamąjį darbą, susietą su pasirinkto straipsnio iškarpa, ir, jei norės, galės įterpti papildomų elementų (paveikslėlių, daugiau detalių ta pačia tema ir t. t.).
VIZUALIJOS Vaizdai / vaizdo klipai	Mokiniai gali naudoti paveikslėlius, kad praturtintų savo tiriamąjį darbą namuose.
MOKYTOJAS PARUOŠIMAS	Mokytojas peržiūrės trijų laikraščių pirmuosius puslapius ir parinks naujieną, tinkamą darbui atlikti (gana trumpi straipsniai, kuriuose galima atsakyti į 6 klausimus. Svarbu, kad vietiniame laikraštyje pasirinktos naujienos būtų apie vietinę vietovę, o nacionaliniame laikraštyje - apie pasaulį ar žemyną). Mokytojas pabrėš, kaip svarbu nuolat sekti naujienas platesniu mastu ir neapsiriboti tuo, kas mus supa iš karto, kad geriau suprastume pasaulį, žmones ir įvykius. Tiesą sakant, labai tikėtina, kad kuo didesnis mastas (su tarptautiniu žurnalu), tuo sudėtingesnis bus darbas ir tuo mažiau mokiniai turės priemonių atsakyti į klausimus. Tai anaipol nėra problema, o veikiau galimybė apmąstyti, kiek daug dar galime atrasti ir kaip žavinga domėtis tuo, kas yra "didingiau" ir ne iš karto suvokiama.
MOKYTOJO VERTINIMAS	- Ar darbas pamokoje padėjo mokiniams suvokti "interesų skalės" sąvoką (maži įvykiai aplink jus ir dideli įvykiai pasaulyje)? - Ar grupės darbas vyko dalyvaujant? - Ar namų darbai buvo tikslūs?

14. Sėkmingi produktai

VEIKLOS VARDAS	Sėkmingi produktai
IŠĖJIMO NUMERIS	IO2
PARTNERIS	
VEIKLA IR KLASĖ	Tikslinė grupė / įgūdžių kategorija Kaip nustatyti tikslą, imtis iniciatyvos, dirbti grupėse ir bendrauti Vaikai susiskirsto į grupes, pasirenka juos dominantį objektą, šūkį jam reklamuoti, apibrėžia, kas ir kodėl gali juo domėtis. Turimos medžiagos.

	Mokytojo veikla: mokytojas aptaria darbą su visa klase. Mokytojas užduoda vaikams skatinamųjų klausimų.
TĘSTINUMAS	1 etapas: 30' 2 etapas: 30'
TIKSLAI	- Perteikti idėją, kad norint, jog kažkas veiktų, apie tai turi būti gerai pranešta. - Nustatyti pagrindinius produkto sėkmės klausimus pasitelkiant tinkamus klausimus (tikslinė grupė, sklaida, svarbumas).
MATERIALAI	10-15 įvairių pavadinimų ir labai įvairių komercinių objektų vaizdai (batai, brangakmeniai, traktoriai, muzikos instrumentas, spalvų rinkinys, mažo vaiko drabužiai, kačių maistas ir kt.)
LEARNING VEIKLA METODAS	1 etapas) - mokytojas pristato daiktus vieną po kito, sakydamas tik jų pavadinimus; - klasė suskirstoma į mažas grupes; kiekviena grupė pasirenka objektą iš pateiktų (gali būti, kad tą patį objektą renka kelios grupės); - klasė pasirenka šūkį, kuriuo parduodamas objektas; - kiekviena grupė klasei pristato savo gaminį ir šūkį. 2 žingsnis) mokytojas, remdamasis grupės darbu, užduoda šiuos klausimus: - Kodėl pasirinkote šį gaminį? - Kodėl pasirinkote šį šūkį? - Kodėl žmonėms tai patiktų? - Kam jis ypač patiktų? - Kiek tai galėtų kainuoti? Kas galėtų jį įsigyti? - Kur turėtumėte reklamuoti šį produktą, kad jį pamatytų jūsų tikslinė grupė? (svarbu paskatinti vaikus užduoti daug klausimų apie procesą ir nurodyti visus sunkumus, su kuriais jie gali susidurti).
VIZUALIJOS Vaizdai / vaizdo klipai	Darbo pabaigoje, jei tik leis priemonės ir sąlygos, mokiniams bus galima parodyti sėkmingo produkto reklamą.
MOKYTOJAS PARUOŠIMAS	- objektų lapų rengimas - klausimų rengimas - sėkmingos reklamos pasirinkimas (jei įmanoma, parodykite ją klaseje. jei tai neįmanoma, galima paprašyti vaikų išvardyti reklamas, kurias jie mato per televiziją, internete ar gatvėje).
MOKYTOJO VERTINIMAS	- Ar klausimai paskatino klasės smalsumą?

15. Koku žmogumi noriu būti? Kaip galiu save lavinti?

VEIKLOS VARDAS	Koku žmogumi noriu būti? Kaip galiu save lavinti?
IŠĖJIMO NUMERIS	IO2
PARTNERIS	Fondazione Patrizio Paoletti

VEIKLA IR KLASĖ	Klasė: 8 - 10 Kaip apibrėžti tikslą: pradėti nuo svarbiausių siekių, išmokyti įsiklausyti į savo pageidavimus ir patvirtinti savo talentus. Individualios užduotys: pavyzdžiai: Kokiu žmogumi norite būti, kai užaugsite? Kokias savybes jau turite? Dabar apibrėžkite, kaip šias savybes dar labiau sustiprinti įvairiose gyvenimo srityse (klasėje, namuose, sporte, su draugais). Bent vienoje srityje išsamiai aprašykite, ką galite daryti, kai tą savybę dar labiau išvystysite. Tada pabandykite šį rezultatą išdėstyti laiko rėmuose. Mokytojo parama bus labai svarbi tiek stiprinant įgūdžius, tiek nustatant tikslus tinkamu laiku. Jei vaikas nori, jis gali pasidalyti savo tikslais su klase.
TĘSTINUMAS	1h
TIKSLAI	- nustatyti savo giliausius siekius. - savo talentų stiprinimas. - sutelkti dėmesį į veiksmus, kuriais panaudojami įgūdžiai ir norai. Atsižvelgiant į vaikų amžių ir veiklos tikslą, svarbu, kad darbas nebūtų tiesiogiai orientuotas, pavyzdžiui, į profesinę veiklą, bet išliktų labiau atviras minkštiesiems įgūdžiams: kokiu žmogumi noriu tapti, kokių turiu talentų?
MATERIALAI	n/a
LEARNING VEIKLA METODAS	Individualus darbas. Užduokite šios temos/apžvalgos parengimą: Kokiu žmogumi noriu būti? Kaip galiu save lavinti? 1) Mokinių prašoma apibūdinti jiems svarbiausias žmogaus savybes. 2) Kaip jau šiandien galiu pasireikšti šiomis savybėmis šeimoje, su draugais ir mokykloje? 3) Kaip galiu mokytis, kad šiomis aplinkybėmis būčiau dar gabesnis šioms savybėms? Pateikite pavyzdžių.
VIZUALIJOS Vaizdai / vaizdo klipas	n/a
MOKYTOJAS PARUOŠIMAS	- Nėra būtina, kad vaikas dirbtų vienas (be pagalbos). mokytojas turėtų atkreipti dėmesį į tai, kaip padėti vaikams susieti tai, ko jie nori, su tuo, ką jie gali padaryti. Bus svarbu, kad pavyzdžiai kiltų iš jų pačių.
MOKYTOJO VERTINIMAS	- Ar buvo lengva nustatyti svarbiausias žmogaus savybes? - Ar vaikams aišku, kaip jie gali pasireikšti? - Ar vaikams aišku, ką daryti, kad jie sustiprėtų?

16. Veiksmai ir pasekmės

VEIKLOS VARDAS	Veiksmai ir pasekmės
IŠĖJIMO NUMERIS	IO2
PARTNERIS	ATEITIES DĖMESYS
VEIKLA IR KLASĖ	Mokymasis iš klaidų Klasės: 8-10 metų

TĖSTINUMAS	30 minučių
TIKSLAI	Pagrindinis: Mokymasis iš klaidų Kita: Komandinis darbas ir bendravimas; kūrybiškumas Pratybų tikslas - skatinti vaikus išgauti tai, ko jie išmoko iš savo klaidų.
MATERIALAI	• Dokumentai • Pieštukai
LEARNING VEIKLA METODAS	a) Mokytojas parodo mokiniams vaizdo klipą ir vaizdus ir skatina mokinius pareikšti savo nuomonę apie vaizdinę medžiagą. b) Mokinių prašoma pagalvoti ir užrašyti paprastus žodžius, susijusius su vaikų padaryta klaida. c) Jie kviečiami pasidalyti su grupe, kaip pasimokė iš savo klaidos. d) Pasakodami savo istorijas mokiniai gali naudoti įvairius metodus, pavyzdžiui, piešti paveikslėlius, dainuoti, skaityti ir pan. e) Kiti mokiniai skatinami dalytis savo patirtimi ir įsikišti.
VIZUALIJOS Vaizdai / vaizdo klipas	ŽIURĖTI: https://www.youtube.com/watch?v=MQx39z99_Js  
MOKYTOJAS PARUOŠIMAS	• Paruošti veiklai vykdyti reikalingą medžiagą • rasti informacinės medžiagos apie tai, kaip elgtis su klaidomis.
MOKYTOJO VERTINIMAS	• Kaip ši veikla padėjo mokiniams pripažinti, kad klaidos būdingos visiems? • Ar veikla padėjo mokiniams atsiverti ir pripažinti savo klaidas?

	• Kaip ši veikla padėjo mokiniams rasti alternatyvą veiksams, dėl kurių daromos klaidos? • Kaip ši veikla padėjo mokiniams mokytis iš veiksmo? • Kaip ši veikla padėjo mokiniams suvokti klaidų pasekmes ir iš jų pasimokyti?
--	---

17. Biomimikrija

VEIKLOS VARDAS	Biomimikrija
IŠĖJIMO NUMERIS	IO2
PARTNERIS	Dėmesys ateičiai
VEIKLA IR KLASĖ	Smalsumas Klasės: 8-10 metų
TĘSTINUMAS	30 minučių
TIKSLAI	Pagrindinis: Smalsumas Kita: Kūrybiškumas
MATERIALAI	• Kortelių rinkinys - gyvūnų pakuotė • Kortelių rinkinys - objektų pakuotė • Piešimo dokumentai • Pieštukai
LEARNING VEIKLA METODAS	Mokytojas trumpai papasakoja apie biomimikriją ir parodo mokiniams paveikslėlius / vaizdo įrašą, kad paaiškintų šią temą. Mokiniams duodamos kortelės su gyvūnų paveikslėliais. Tai bus, pavyzdžiui, šuo, katė, paukštis, vabzdžiai ir t. t. Mokiniams duodama kita kortelių pakuotė su daiktų, pavyzdžiui, oroplanų ir pan., paveikslėliais. Tikslas - supažindinti mokinius su biomimikrijos tema. Mokinių prašoma priderinti paveikslėlius iš kiekvieno paketo. Pavyzdžiui, paukštis priderinamas prie oroplano, kad būtų parodyta, jog racionalizavimas buvo įkvėptas natūralių paukščio gebėjimų. Mokinio, kuris sukuria atitikmenį, paprašoma nurodyti priežastį, kodėl jis mano, kad šie du paveikslėliai atitinka vienas kitą. Kiti mokiniai taip pat gali išsakyti savo nuomonę. Tai padės mokiniams tobulinti smalsumo domėtis mus supančia gamta įgūdžius. Šią užduotį galima perkelti į aukštesnį lygmenį ir paprašyti mokinių pasiūlyti būdų, kaip gamta gali būti panaudota kasdienėje veikloje, išskyrus pavyzdžius, kurie jau pateikti kortelėse. Šiuo atveju mokiniai gali sukurti savo idėjas pavaizduoti porą blyksničių automobilių. Šie nauji kortelių rinkiniai gali būti naudojami kaip atitikmenų žaidimas, o mokinsys, sugalvojęs idėją, gali paaiškinti ryšį, kaip tą gamtos elementą galima pritaikyti kasdieniam naudojimui. Ši veiklos dalis ne tik stiprins smalsumą, bet ir padės tobulinti kūrybiškumo įgūdžius. Veiklos etapai:

	<u>Suprasti:</u> šiame etape mokiniai žiūrės paveikslėlius ir vaizdo įrašus ir klausysis mokytojo pateikto paaiškinimo. <u>APIBENDRINIMAS:</u> šiame etape mokiniai susumuoja visą gautą informaciją ir geba suprasti daugiau. <u>IDĖJOS:</u> Mokiniai galvoja apie patirtį ir, naudodamiesi informacija, bando susieti paveikslėlius tarpusavyje. <u>PAVYZDYS:</u> Mokiniai skatinami papasakoti apie patirtį, užduoti klausimus ir pabandyti sugalvoti daugiau pavyzdžių. <u>TESTAS:</u> Paskutiniame etape mokiniai galės atsakyti į su veikla susijusius klausimus.
VIZUALIJOS Vaizdai / vaizdo klipai	 ŽIŪRĖTI: https://www.youtube.com/watch?v=V2GvQXvjhLA
MOKYTOJAS PARUOŠIMAS	1. Paruošti kortelių pakuotes veiklai 2. Ieškoti su veikla susijusių vaizdo klipų ir (arba) vaizdų
MOKYTOJO VERTINIMAS	• Ar mokiniai gali sugalvoti tinkamas paveikslėlių poras? • Ar mokiniai gali papasakoti apie šių dviejų paveikslėlių ryšį? • Ar vaikai gali sugalvoti daugiau idėjų be tų, kurios pateiktos kortelėse.

18. Grupės idėjos

VEIKLOS VARDAS	Grupės idėjos
IŠĖJIMO NUMERIS	IO2
PARTNERIS	ATEITIES DĖMESYS

VEIKLA KLASĖ	IR	Klasės: 8-10 metų
TĖSTINUMAS		30 minučių
TIKSLAI		Pagrindinis: komandinis darbas ir bendravimas Kiti: Mokymasis iš klaidų; Inicijatyva; Kaip apibrėžti tikslą
MATERIALAI		Su veikla susiję vaizdai ir vaizdo įrašai
LEARNING VEIKLA METODAS		a) Mokytojas skatina inicijuoti diskusiją rodydamas susijusius vaizdus ir vaizdo įrašus. b) Mokytojas paprašo mokinių papasakoti istorijas apie tai, kaip jie inicijavo bendravimą ir skatino komandinį darbą. c) Šias istorijas galima suskirstyti į kategorijas, pvz. - bendravimas mokykloje - bendravimas namuose - bendravimas siekiant sumažinti konfliktus. d) Mokiniai suskirstomi į mažesnes grupes arba komandas pagal pageidaujamą kategoriją. e) Kiekvienos komandos mokiniai pradeda diskusiją ir dalijasi idėjomis savo kategorijos tema. f) Komandoms skiriama po vieną laiko tarpą istorijoms papasakoti. g) Kitos komandos pateikia pastabas ir savo pastabas. Po to savaitę klasėje bus vykdoma veikla, susijusi su bendravimo tema, o už gerą iniciatyvą bus apdovanojama žvaigždutėmis lentoje. Instrukcija mokytojui: Komandos turi susitarti, koku konkrečiu aspektu jos pradės bendrauti savo grupėje.
VIZUALIJOS		
Vaizdai / vaizdo klipas		ŽIŪRĖTI: https://www.youtube.com/watch?v=ALtsSru4jzE 
MOKYTOJAS PARUOŠIMAS		Parodyti klasei vaizdus ir vaizdo įrašus ir paskatinti klasėje inicijuoti smegenų šturmą ir diskusijas.
MOKYTOJO VERTINIMAS		- Kiek ši veikla paskatino bendravimą klasėje? - Ar mokiniai bendravo su mokytoju? - Ar pagerėjo mokinių bendravimas? - Ar idėjų skirstymas į kategorijas padėjo sukurti komandas? - Ar mokiniai, turintys panašių idėjų, dirbo kartu kaip komanda?

	Ar dalijimasis panašiomis idėjomis padėjo mokiniams geriau bendrauti su kitais klasės nariais?
--	--

19. Papuošalai iš gamtos

VEIKLOS VARDAS	Papuošalai iš gamtos	
IŠĖJIMO NUMERIS	IO2	
PARTNERIS	ATEITIES DĖMESYS	
VEIKLA IR KLASĖ	Kūrybiškumas Klasės: 8-10 metų	
TĘSTINUMAS	30 minučių	
TIKSLAI	Pagrindinis: Kūrybiškumas Kiti: Komandinis darbas ir bendravimas; smalsumas	
MATERIALAI	- Molis - Klipai - Keramikos įrankiai	
LEARNING VEIKLA METODAS	<u>Veikla vietoje</u> Klasė eina į artimiausią lauką / mišką Mokiniai turi: - Stebėti juos supančią aplinką - Rinkite šakeles, lapus, akmenukus <u>Klasės veikla</u> - Mokiniam duodama molio ir keramikos įrankių - Mokytojas rodo paveikslėlius, kad įkvėptų mokinius kūrybinėms idėjomis. - Mokiniai, kaip grupė, sugalvoja, ką jie gali sukurti. - Mokiniai kuria papuošalus iš molio, naudodami surinktus daiktus kaip įkvėpimo šaltinį savo dirbiniui sukurti. - Keramikos mokytojas padės mokiniams sujungti savo idėjas, kad būtų sukurtas jų suplanuotas dizainas. - Priedus, pvz., spaustukus, parūpina mokytojas. Šio užsiėmimo tikslas - skatinti vaikus stebėti ir kurti, semiantis įkvėpimo iš juos supančių daiktų.	
VIZUALIJOS Vaizdai / vaizdo klipai	  ŽIŪRĖTI: https://www.youtube.com/watch?v=hDNN_JxMfFA	
MOKYTOJAS		

PARUOŠIMAS	1. Prieš sesiją gauti reikiamą medžiagą 2. Gauti tėvų sutikimą vykti į ekskursiją 3. pakartokite saugumo ir saugos taisykles, taikomas būnant už mokyklos ribų.
MOKYTOJO VERTINIMAS	• Ką mokiniai sužinojo stebėdami juos supančią aplinką? • Kaip kūrybingai mokiniai kūrė gamtos įkvėptus daiktus? • Kiek ši veikla pagerino vaikų kūrybinius įgūdžius?

20. Kaip aš atrodau kitų akyse?

VEIKLOS VARDAS	Kaip aš atrodau kitų akyse?
IŠĖJIMO NUMERIS	IO2
PARTNERIS	Fondas "Vertybės, dorybės, sąžiningumas"
VEIKLA IR KLASĖ	KŪRYBA Klasės: 8-10 metų
TĘSTINUMAS	Nuo valandos iki pusantros valandos
TIKSLAI	Pagrindinis: skatinti smalsumą Kita: Skatinti kūrybiškumą Apmąstyti ryšį tarp to, kaip asmuo suvokiamas ir kaip jį suvokia kiti. Įveikti galimą pripažinimo baimę linksminantis
MATERIALAI	Prisegamos lentos (po vieną kiekvienam dalyviui) A4 formato popieriaus lapai (po vieną kiekvienam dalyviui) Įvairiaspalviai žymekliai (pakankamai visiems dalyviams) Kėdės (neprivaloma) "Scotch" juosta
LEARNING VEIKLA METODAS	Tai kalbėjimo ir piešimo pratybos. <u>1 dalis</u> Mokytojas taria keletą įžanginių žodžių apie tai, kaip svarbu gerai atrodyti. Jis gali atkreipti dėmesį į tai, kad praeityje dailininkai tapydavo princų ir princesių portretus, o šie portretai buvo naudojami karališųjų asmenų santuokoms prikelti. Mokytojas paklausia vaikų, kaip, jų manymu, jie atrodo kitų akyse. Kiekvienam dalyviui suteikiamas žodis apibūdinti, kaip, jo manymu, jį žiūri kiti. Kokius konkrečius bruožus ar detales, jų manymu, užfiksuotų kiti? Ar jie nerimauja dėl to, ką kiti pastebės, ar ne? O ar jiems smalsu suprasti, kaip juos mato kiti vaikai? Ši veiklos dalis turėtų skambėti rimtai, kaip priešprieša linksmajai daliai, kuri vyks vėliau. Mokytojas turėtų skatinti vaikus išreikšti save, daug nesisirūpindamas dėl kitų reakcijos, kartu ieškodamas būdų, kaip priešpastatyti drovius vaikus. <u>2 dalis</u> Mokytojas pakviečia vaikus sudaryti du ratus - vidinį ir išorinį. Abu ratus turi sudaryti vienodas dalyvių skaičius. Jei jų skaičius nelygus, mokytojas (arba jo padėjėjas) atsistoja viename iš dviejų ratų, kad išlygintų skaičių, ir iš ten duoda nurodymus.

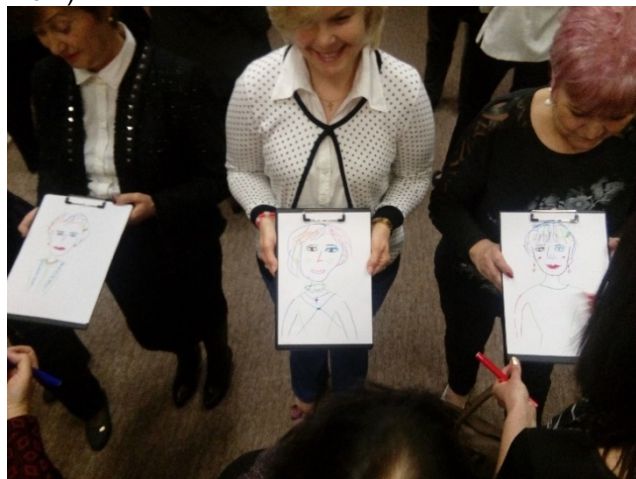
	Yra du būdai, kaip sudaryti ratą - stovint arba sėdint. Mažesniame dalyvių skaičiui rekomenduojama stovėti ant kojų, didesniame - sėdėti. Antruoju atveju reikia turėti daugiau vietos, kad tilptų du ratai su kėdėmis. Bet kurioje iš minėtų situacijų mokytojas pasirūpina, kad priešais kiekvieną dalyvį stovėtų kitas dalyvis. Tada mokytojas pateikia išsamią informaciją ir paaiškina veiklos taisykles. Vidiniame rate esantys vaikai turi būti modeliai, o išoriniame rate esantys vaikai - dailininkai. Kiekvienas "modelis" gauna prisegamąją lentą, prie kurios pritvirtintas A4 formato popieriaus lapas. Kiekvienas "dailininkas" / "menininkas" gauna skirtingos spalvos žymeklį. Užsiėmimo tikslas - kad dailininkai kartu nupieštų kiekvieno modelio portretą. Pagal mokytojo duotą ženklą 20-30 sekundžių kiekvienas dailininkas (dailininkė) pirmiausia pažvelgia į priešais save esantį žmogų, o tada tik nupiešia modelio portreto eskizą. Siekiama, kad piešiantis asmuo nupieštų ne visą portretą, o tik jo dalį, palikdamas vietos kitam dailininkui išvystyti ir užbaigti portretą. Po pirmojo bendravimo modeliai lieka savo vietose, o kiekvienas tapytojas atsitraukia ir eina priešais kitą modelį, darydamas kitą naujojo modelio portreto eskizą. Taip tapytojais juda, kiekvieno modelio portrete piešdami vis daugiau bruožų, kol pasiekia pradinę padėtį. Proceso pabaigoje kiekvienas modelis gauna visų dailininkų rankomis sukurtą portretą. Proceso metu modeliams nereikia žiūrėti, kaip formuojami jų portretai. Tai daroma tam, kad padidėtų jų smalsumas ir galutinis rezultatas jiems būtų staigmena. Baigus ciklą, mokytojas duoda vaikams šiek tiek laiko apžiūrėti portretus. Procesas kartojamas pasikeičiant vaidmenimis - "modeliai" tampa dailininkais ir atvirkščiai. <u>3 dalis (neprivaloma)</u> Klasė arba vaikų grupė gali surengti parodą, kurioje bus eksponuojami meniniai proceso produktai. Jie gali tiesiog išdėlioti portretus vieną šalia kito, priklijuodami juos popierine lipnia juosta ant ilgos sienos. Mokytojas turėtų skirti 10-15 minučių, kad vaikai ramiai pažvelgtų į savo ir kitų proceso dalyvių portretus. Mokytojas turėtų duoti 10-15 minučių vaikams ramiai pažvelgti ir į savo, ir į kitų proceso dalyvių portretus. Tada mokytojas pakviečia vaikus susėsti į didelį ratą ir aptarti, kas įvyko. Jei apklausa vyksta kitame kambaryje, vaikams turėtų būti leista nusifotografuoti. Bet kuriuo atveju aptarimo metu jie turi palaikyti vizualinį kontaktą su portretais. <u>4 dalis</u> Po veiklos mokytojas atlieka apibendrinimą. Tai gali vykti dideliame rate. Klausimasc gali būti toks: - Kaip jautėtės pratybų metu? - Ar geriau jautėtės atlikdamas menininko, ar modelio vaidmenį? Kodėl? - Ar jums patinka jūsų portretas? - Ar portretas jus kuo nors nustebino? - Kokie jūsų išskirtiniai bruožai (kuriuos žinote) pavaizduoti portrete? - Ar portrete yra detalių, kurių neįtarėte, kad užfiksuos jūsų klasės draugai? - Ką menininkai pavaizdavo tai, ko nežinote apie save? - Ar jūsų portrete yra jūsų drabužių elementų? - Kaip apsirengtumėte arba kuo papildytumėte savo įvaizdį, jei eitumėte į verslo susitikimą? - Ar parodytumėte savo portretą ir kam? Kaip manote, kokia būtų reakcija?
--	---

**VIZUALIJOS****Vaizdai / vaizdo klipai**

Veiklos, kuri buvo vykdoma mišraus mobilumo, skirto jaunimui ir su jaunimu dirbantiems asmenims, metu Velingrade, Bulgarijoje (2019 m. birželio mėn.), versija



Užsiėmimo versija per mokytojų mokymus Nesebare, Bulgarijoje (2018 m. kovo mėn.)



2019 m. rugpjūčio mėn. Samokove (Bulgarija) vykusių jaunimo mainų "Out of the box" metu vykdytos veiklos rezultatai



Šaltinis: VVIF įgyvendintų projektų archyvo nuotrauka



MOKYTOJAS PARUOŠIMAS	Ši veikla tikrai smagi. Mokytojas visada gali tikėtis, kad šis pratimas sukurs gerą atmosferą klasėje. Kartu iš pratimo pravartu išgauti visą reikšmingą naudą tiek vaikams, tiek teminei sričiai - mūsų atveju verslumo įgūdžiams. Mokytojas taip pat turi būti gerai pasirengęs pratybų logistikai. Reikia vietos, ypač jei pratimas atliekamas ant kėdžių. Kėdės tinka atsižvelgiant į tai, kad visi "dailininkai" turi pereiti prie kito "modelio" ir pradėti kitą tapymo etapą (t. y. nebus nė vienos neužimtos kėdės). Taip mokytojui bus lengviau kontroliuoti procesą. Jei pratimas atliekamas vertikalioje padėtyje, visuomet išlieka rizika, kad kuris nors dailininkas bus lėtesnis ir tam tikroje rato dalyje (-se) gali susidaryti klasteris, t. y. du ar trys dailininkai lauks savo eilės prie tam tikro modelio, o kiti modeliai liks be dailininko priešais juos. Mokytojas taip pat turi garsiai duoti nurodymus (galbūt per mikrofoną, kad visi girdėtų) ir užtikrinti, kad vaikai sklandžiai ir sinchroniškai judėtų išoriniame rate.
MOKYTOJO VERTINIMAS	Mokytojas gali vertinti veiklą keliais lygmenimis: - Emocinis atsakas ir linksmybių kokybė užsiėmimo metu. - Mokinių refleksijos apie savo portretus išsamumas ir kokybė. - Vaikų gebėjimo vertinti, kaip jie atrodo kitų akyse, išsivystymo lygis. - Noras keisti požiūrį siekiant rezultatų (socialiniame ir (arba) verslumo kontekste).

21. Ar šis produktas bus parduodamas, ar ne?

VEIKLOS VARDAS	Ar šis produktas bus parduodamas, ar ne?
IŠĖJIMO NUMERIS	IO2
PARTNERIS	Fondas "Vertybės, dorybės, sąžiningumas"
VEIKLA IR KLASĖ	KŪRYBA Klasės: 8-10 metų
TESTINUMAS	Vieną kartą vieną valandą arba pakartotinai 10-20 minučių
TIKSLAI	Pagrindinis: skatinti smalsumą Kita: Lavinti pastabumą ir kritinį mąstymą Padėti ugdyti bendravimo ir argumentavimo įgūdžius Tobulinti mąstymo, analitinius ir rinkodaros įgūdžius. Padėti suprasti atsiktinius santykius Išsiugdyti gebėjimus užkirsti kelią būsimoms nesėkmėms ir planuoti būsimą sėkmę.
MATERIALAI	Nauji produktai ir (arba) paslaugos rinkoje, kurie taps kontrolės objektu

	Kompiuteris su interneto ryšiu ir vaizdo projektoriumi
LEARNING VEIKLA METODAS	Ši veikla grindžiama dalyvių diskusija apie aptariamo produkto ar paslaugos likimą. Mokytojas (arba mokiniai) suranda realių, kasdienių inovacijų pavyzdžių iš viso pasaulio ar vietinių šaltinių ir trumpai juos pristato klasei. Tai gali būti ir rinkai sukurtų naujų produktų pavyzdžiai. Kai kurios geriausios diskusijos kyla dėl "blogų pavyzdžių", t. y. vartojimo produktų, kurie, mokinio ar mokytojo nuomone, gali būti nesėkmingi. Pristatęs prekę, mokinys / mokytojas ją perduoda po kambarį, o proceso dalyviai aiškinasi, kodėl, jų manymu, ji bus sėkminga arba nesėkminga. Daiktus galima įsigyti parduotuvėje arba mokiniai gali atnešti naujienų apie naujus gaminius. Kontroluojami objektai gali būti paprastos prekės, pavyzdžiui, mokyklinė kuprinė, arba sudėtingi prietaisai, pavyzdžiui, išmanieji telefonai. Arba mokytojas ir (arba) mokinys (-iai) gali padaryti pristatymą apie prekę ir (arba) paslaugą internete arba parodyti parduodamo daikto katalogą, reklamą ar kitą informacinę medžiagą. Pageidautina, kad nagrinėjamas objektas būtų apčiuopiamas, kad jis galėtų pereiti per visų rankas ir kiekvienas dalyvis išreikštų savo nuomonę ir padarytų prognozę. Proceso pabaigoje galima balsuoti ir taip parodyti dalyvių nuomonę. Jei klasėje svarstoma daugiau temų, jas galima suskirstyti į dvi krūveles - sėkmingas ir nesėkmingas, atsižvelgiant į išreikštą nuomonę ir išvadas. Šį procesą galima kartoti kelis kartus su naujais produktais, kol yra susidomėjimas ir vaikai įgyja rinkodaros specialistų patikėjimą.
VIZUALIJOS Vaizdai / vaizdo klipas	Panašus procesas 55-ojoje "Prtko Karavelovo" mokykloje Sofijoje, Bulgarijoje (2019 m. balandis)  Šaltinis: VVIF įgyvendintų projektų archyvo nuotrauka
MOKYTOJAS PARUOŠIMAS	Pirmiausia mokytojas turi nuspręsti, ar veikla bus atliekama vieną kartą, ar pakartotinai. Kiekvienas variantas turi savo stipriųjų ir silpnųjų pusių. Vienartinis šio proceso įgyvendinimas leidžia per nustatytą laiką apsvarstyti daugybę produktų ir paslaugų. Šiuo atveju mokytojas turi pateikti nagrinėjamus

	gaminys. Kai kuriuos iš jų mokytojas gali įsigyti, taip pat gali duoti mokiniams užduotį atsinešti panašių produktų iš namų arba ieškoti internete naujos ar naujoviškos paslaugos, kurią galėtų pristatyti klasei. Rekomenduojama rinktis įvairias prekes, kad vaikai priprastų analizuoti skirtingus daiktus, nepriklausomai nuo jų formos ir sudėties. Pakartotinis proceso įgyvendinimas mažesniais laiko intervalais suteikia vaikams galimybę priprasti prie šios veiklos ir jos laukti. Šiuo atveju mokytojas turi apsvarstyti, kiek klasės laiko jis nori skirti šiai veiklai ir kiek kartų (ir kokiose klasėse) ją kartoti. Mokytojas gali skirti individualias ir (arba) grupines užduotis konkrečioms vaikams, kad šie parengtų kitą "Parduoti ar ne?" laidą, kol visi klasės mokiniai sulauks savo eilės. Žinoma, mokytojas turi būti pasiruošęs atsarginį variantą, jei vaikai neatneštų procesui reikalingų medžiagų.
MOKYTOJO VERTINIMAS	Svarbiausia šioje veikloje yra kiekvieno dalyvavimas. Daiktas (-ai) turi pereiti per kiekvieno rankas. Kiekvienas dalyvis turi atlikti stebėjimą, argumentuoti ir pagrįsti, ar gaminy (paslauga) bus sėkmingas, ar ne. Kuo daugiau argumentų (net ir prieštarų), tuo geriau. Norėdamas išprovokuoti tokį atsakymą, mokytojas gali naudoti šiuos klausimus: - Ką matote? - Koks yra šio dalyko/prietaiso tikslas? - Ar jūs asmeniškai jį pirtumėte ir kodėl? - Kiek dienų dirbtumėte, kad įsigytumėte šį daiktą? - Kuo naudingas šis produktas / paslauga? - Kodėl manote, kad žmonės neteiks pirmenybės šiam produktui / paslaugai? - Kas iš esmės naujo šiame gaminyje? - Kuo jis skiriasi nuo kitų? - Ko trūksta, kad jį jus patrauktų? - Ką dar patobulintumėte? - Kaip įtikintumėte tėvus nupirkti jį jums? Priklausomai nuo diskusijos intensyvumo ir pateiktų argumentų kiekio bei kokybės, mokytojas gali spręsti apie veiklos sėkmę. Galiausiai, kaip staigmeną ir (arba) jei reikia, mokytojas gali padovanoti aptariamą temą mokiniui, kuris pateikė originaliausią, įtikinamiausią ar išsamiausią atsakymą.

22. Magiška lazdelė

VEIKLOS VARDAS	Magiška lazdelė
IŠĖJIMO NUMERIS	IO2
PARTNERIS	Fondas "Vertybės, dorybės, sąžiningumas"
VEIKLA IR KLASĖ	MOKYMASIS PER KLAIDAS Klasės: 8-10 metų
TĘSTINUMAS	Nuo 90 min. iki vienos dienos (priklausomai nuo aplinkos)
TIKSLAI	Pagrindinis: padėti mokiniams atpažinti blogą elgesį ir (arba) elgseną, siūlyti alternatyvas ir taisomuosius veiksmus.

	Kita: Inicatyva Kritinis mąstymas Kaltės jausmo įveikimas Kūrybiškumas Teigiamas požiūris
MATERIALAI	2 m x 3 m baltas lapas (arba didesnis) Virvė arba medinė lazda, kad lakštas būtų tiesus Segtukai lakštui pritvirtinti prie virvės / lazdos Projektorius arba vaizdo projektorius Nešiojamasis kompiuteris (neprivaloma) Popieriaus medžiaga ir kiti įvairūs rekvizitai Daug vaizduotės
LEARNING VEIKLA METODAS	Šešėlių teatras yra labai paprasta ir lengva priemonė, kurią galima pritaikyti vaikams. Užsiėmimo pradžioje mokytojas supažindina vaikus su kambario "scena" ir "žiūrovų" dalimi. Kiekvienas vaikas pakviečiamas į sceną, kad praeitų arti lapo ir susipažintų su šešėliu. klasės vaikų gali būti paprašyta padaryti eskizą / etiudą su dviem galais - iš pradžių nelaimingą, o paskui laimingą. Eskizą / etiudą gali sudaryti 2-3-4 logiškai sujungtos scenos, paprastai viena nuo kitos atskiriamos stop kadru (šviesa užgesinama, o vėl įjungus prasideda kita scena). "Nelaimingoje" versijoje pateikiamas neteisingas elgesys, pasirinkimo ar elgesio klaida tam tikroje situacijoje, o situacija logiškai išsivysto į nelaimingą pabaigą. Laiminga" versija prasideda nuo akimirkos, po kurios viskas, kai negerai. Ji pradeda stop kadru prieš pat įvykstant klaidai, o paskui siužetas vystosi alternatyviai ir veda į teigiamą sprendimą. Stebuklinga lazdelė yra mažos fėjos rankoje, kuri lemiamu momentu įsikiša ir pakeičia pateiktos istorijos eigą. Fėja savo stebuklinga lazdele paliečia istorijos dalyvių galvas (arba širdis), ir jie pakeičia savo nuomonę ir pasielgia kitaip nei iki tol. Kai mokiniai jaučiasi užtikrintai naudodami šią išraiškos priemonę, mokytojas suskirsto juos į mažas grupes po 4-5 asmenis ir duoda jiems užduotį pagal stebuklingos lazdelės modelį sugalvoti istoriją, kurią jie galėtų pristatyti kitiems dalyviams. Mokytojas turi skirti kiekvienai komandai pakankamai laiko, kad ji galėtų iš pradžių sugalvoti scenarijų, o paskui repetuoti savo eskizą. Jei reikia, jis turi subtiliai padėti jiems susidoroti su šia nelengva užduotimi. Muzikinio fono įtraukimas į pasirodymą duoda labai gerą rezultatą, todėl mokiniai taip pat turėtų būti skatinami tai daryti. Apskritai tikimasi, kad mokytojas suteiks jauniems aktoriams kūrybinę laisvę ir tik prireikus įsikiš patarimais, idėjomis ar rekomendacijomis, ypač formuojant siužetą (čia vaikai paprastai susiduria su didžiausiais sunkumais) ir kuriant kadrus (stop kadro judesių laiką). Kai kuriais atvejais naudinga, kad mokytojas padėtų vaikams supaprastindamas jų scenarijų, jei jame yra per daug veiksmų ir gali būti sunku jį suprasti. Šis metodas stipriai skatina naujoves ir kūrybiškumą bei verčia dalyvius galvoti, kaip vizualizuoti savo idėjas. Kartu jis vienodai stipriai veikia auditoriją, kurią gali sudaryti kiti klasės mokiniai, kitos klasės arba visa mokyklos bendruomenė (įskaitant mokytojus ir tėvus).



	Ugdant verslumą ir ugdant kompetenciją " <i>Mokymasis per klaidas</i> ", šis metodas taip pat labai naudingas, nes pagal jį dalyvaujantys jauni veikėjai pirmiausia atpažįsta, kur yra klaida, o tada imasi veiksmų jai ištaisyti.
VIZUALIJOS Vaizdai / vaizdo klipas	2020 m. rugpjūčio 20 d. Velingrado mieste (Bulgarija) vykusio šešėlių teatro spektaklio, paremto <i>stebuklingos lazdos</i> koncepcija, finalinė scena (fėja su stebuklinga lazda yra paveikslėlio centre).  Šaltinis: VVIF įgyvendintų projektų archyvo nuotrauka Keturių miniatiūrų, iš kurių susideda spektaklis, vaizdo įrašus galima pamatyti projekto "Pokyčių šešėliai Lesichovo savivaldybėje" "Facebook" puslapyje: https://www.facebook.com/Сенки-на-промяната-в-община-Лесичово-628352271148762
MOKYTOJAS PARUOŠIMAS	Mokytojas kartu su vaikais turi pakeisti kambario aplinką ir pritaikyti ją šešėlių teatrui. Tam reikia užtamsinti langus (storomis užuolaidomis, žaliuzėmis ar kitais būdais) ir sumontuoti šešėlių teatrui kurti skirtą įrangą. Jie turi pakabinti virvę dviejose skirtingose kambario dalyse ir ant jos segtukais pritvirtinti lapą. Taip suformuojamos dvi atskiros erdvės - "scena" ir "žiūrovai". Jei mokiniai nėra susipažinę su šešėlių teatru, mokytojas iš pradžių gali jiems paleisti vaizdo įrašą apie šį meną, o tada pakviesti juos išbandyti jį. Tai daroma pirmiausia supažindinant vaikus su jų šešėliais (visi vaikai pereina tarp prožektoriaus ir lapo, apžiūrinėdami savo atspindį), po to atliekami keli paprasti pratimai vienam, dviem ar trimis asmenimis, pavyzdžiui, atliekami paprasti veiksmai, profesijos ar gyvūnai ir leidžiama kitiems atspėti, ką jie atlieka. Jei visam kūrybiniam procesui skiriama pakankamai laiko, paramos ir sąlygų, mokytojas (-ai) ir žiūrovai greičiausiai bus sužavėti vaikų kūriniais.
MOKYTOJO VERTINIMAS	Šią veiklą įvertinti nesunku. Mokytojui tereikia įvertinti dalyvių kūrybinio proceso entuziazmą ir žiūrovų plojimus. Jei pasakojimas gerai sukonstruotas, o siužeto finalas įspūdingas, ir aktoriai, ir žiūrovai ilgai prisimins, kokios klaidos buvo pateiktos kaip faktas ir ko iš jų norima pasimokyti.

--	--

23. Iš dviejų pieštukų - milijonierius

VEIKLOS VARDAS	Iš dviejų pieštukų - milijonierius
IŠĖJIMO NUMERIS	IO2
PARTNERIS	Fondas "Vertybės, dorybės, sąžiningumas"
VEIKLA IR KLASĖ	IMTIS INICIATYVOS Klasės: 8-10 metų
TĖSTINUMAS	Viena diena, savaitė, mėnuo ar kitas nurodytas laikas
TIKSLAI	Pagrindinis: ugdyti iniciatyvumą ir verslumą Kita: Inovacijos Kombinatorinis mąstymas Taktinis ir strateginis planavimas Naudojimasis galimybėmis Bendravimo įgūdžiai Įtikinėjimo įgūdžiai Mokymasis iš sėkmės / klaidų
MATERIALAI	Du pieštukai kiekvienai komandai / dalyviui
LEARNING VEIKLA METODAS	Šis metodas pagrįstas mokymusi iš patirties, bandymais ir klaidomis bei siekiu tobulėti kiekviename tolesniame proceso cikle. Ši veikla yra garsiosios istorijos apie verslininką, kuris iš pradžių turėjo du obuolius, juos pardavė, nusipirko keturis ir t. t., kol sukaupė turtus, kopija ir adaptacija. Šiuo atveju vietoj dviejų obuolių mokytojas mokiniams kaip pradinį kapitalą duos du pieštukus (arba kitus mokyklos gyvenime įprastus daiktus). Žaidimą galima žaisti per pertraukas - individualiai kiekvienam mokiniui atskirai arba komandomis po 3-4 mokinius. Mokinių užduotis - per pertraukas išeiti iš klasės (mokyklos viduje), imtis iniciatyvos kalbinti kitų klasių mokinius ar mokytojus, derėtis su jais ir iškeisti pieštukus į kitus daiktus, kurių vertė (kaina) didesnė nei pieštukų. Tada tokiu pat būdu mokiniai turi iškeisti iškeistą (-us) daiktą (-us) į kitą (-us) daiktą (-us), kuris (-ie) yra brangesnis (-i), ir t. t... Laimi tas dalyvis (komanda), kuris (-i) per dieną (savaitę arba mokytojo nustatytą laiką) iškeičia brangiausią daiktą. Mokytojas gali paruošti specialius popierinius blankus, kuriuos vaikai užpildys po kiekvieno sandorio, kuriuose bus užfiksuota, koks yra kitas daiktas, kada ir kas jį įsigijo. Tai padės dalyviams apskaityti apyvartą ir prisiminti kapitalo didinimo etapus bei dalyvius. Dienos (arba sutarto laiko) pabaigoje mokytojas surenka dalyvius ir jie turi parodyti, kuo tapo du pieštukai. Kiekvienas dalyvis / komanda parodo komercinį pasiekimą, įvertina įsigyto (-ų) daikto (-ų) vertę ir papasakoja istoriją. Mokytojas padeda surengti apibendrinimą, kurio metu daugiausia dėmesio skiriama dalyvių patirčiai, sėkmingiems ir nesėkmingiems sandoriams ir proceso metu išmoktoms pamokoms.



VIZUALIJOS Vaizdai / vaizdo klipas	 Šaltinis: VVIF nuotraukų archyvas
MOKYTOJAS PARUOŠIMAS	Mokytojas turi paruošti istoriją apie milijonierių, kuris pradėjo nuo dviejų obuolių, ir taip bent jau žaidimo forma motyvuoti mokinius sekti šiuo mitiniu pavyzdžiu. Geresnis variantas - pradžioje klasę suskirstyti į grupes po 3-4 dalyvius, kad pastarieji galėtų palaikyti vienas kitą. Mokytojas gali skirtis: - dalyvių skaičius grupėse (trios, poros, pavieniai dalyviai, didesnės grupės); - daiktai, sudarantys pradinį kapitalą (gali būti kaip ir pačioje istorijoje - du obuoliai, vienas šokoladas, bilietai į koncertą ar filmą ir t. t.); - veiklos trukmė (nuo vienos dienos iki savaitės ar ilgiau). - veiklos vieta (gali būti ne tik mokykloje, bet ir namuose, atostogų metu ir pan.). Mokytojas turi suteikti dalyviams laisvę (iniciatyvos), tačiau kartu jis turi imtis priemonių, kad užkirstų kelią sukčiavimui. Turi būti nustatytos taisyklės, kad negalima "prekiauti" su tėvais, giminaičiais ir artimais draugais. Rekomenduojama, kad ši veikla nebūtų vienkartinė. Reikia atlikti bent tris ar keturis žaidimo žaidimus, kad būtų ugdomi susiję asmeniniai įgūdžiai. Tiesą sakant, kuo daugiau žaidimas žaidžiamas, tuo daugiau galimybių keisti parametrus ir įgyti naujos vertingos patirties.
MOKYTOJO VERTINIMAS	Mokytojas turi įvertinti veiklą keliais lygmenimis: - Dalyvių noras ir (arba) motyvacija priimti iššūkį: vaikams nelengva eiti derėtis, todėl vien tai, kad komandos ir (arba) dalyviai tai padarys, yra sėkmė. - Didžiausias atliktų sandorių skaičius: mokytojas turi išskirti komandą, kuri atliko ilgiausią sandorių grandinę, nesvarbu, ar ji buvo sėkminga, ar ne. Tai reiškia, kad komandos nariai parodė didžiausią iniciatyvą ir įtakingamai stengėsi keisti ir didinti pradinio kapitalo vertę. - Didžiausias vertės padidėjimas: mokytojas taip pat turi išskirti sėkmingiausią sandorį, kuris labiausiai padidino turimą kapitalą. Kartu jis turi kartu su grupe išanalizuoti šį sandorį, o visi dalyviai turi įvertinti, kiek jis sąžiningas ir realus.

	- Didžiausias vertės sumažėjimas: reikia atkreipti dėmesį ir į nesėkmingiausią sandorį. Galima užduoti klausimus apie tai, kaip jis paveikė visą procesą - ar dalyvius atbaidė, kaip ir ar jie rado jėgų įveikti nesėkmę ir judėti į priekį.
--	--

24. "Kas nori būti milijonieriumi?" vaikams

VEIKLOS VARDAS	"Kas nori būti milijonieriumi?" vaikams
IŠĖJIMO NUMERIS	IO2
PARTNERIS	Fondas "Vertybės, dorybės, sąžiningumas"
VEIKLA IR KLASĖ	KOMANDINIS DARBAS IR BENDRAVIMAS. Klasės: 8-10 metų
TĘSTINUMAS	Nuo vienos iki keturių valandų
TIKSLAI	Pagrindinis: varžybų aplinkoje, siekiant skatinti komandinį darbą ir bendravimą, kad būtų galima laimėti populiarią žaidimą. Kita: Gilinti žinias verslo/verslumo srityje Pasirodyimas prieš auditoriją Sprendimų priėmimas įtemptoje situacijoje Loginis mąstymas Neįtikėtinų alternatyvų pašalinimas Pasirinkimas
MATERIALAI	Iš anksto parengti ekonomikos ir verslo srities klausimai Iš anksto paruoštos kortelės su keturiais galimais atsakymais į klausimą Patalpos įrengimas kuo panašesnis į žaidimo "Kas nori būti milijonieriumi?" atitinkamoje šalyje.
LEARNING VEIKLA METODAS	Mokymosi metodas - televizijos žaidimo "Kas nori būti milijonieriumi?" simuliacija. - pritaikyta nepilnamečiams, orientuota į klausimus, susijusius su ekonomika ir verslo sritimi, ir pritaikyta prie šios amžiaus grupės vaikų žinių lygio. Klasė pasiskirsto į tris ar daugiau komandų. Kiekviena komanda išsirenka varžovą. Varžovą taip pat galima nustatyti iš anksto žaidžiant pačioje komandoje. Tikrajame žaidime kiekvienas dalyvis atsako į aštuonis klausimus iš "verslo" pasaulio, parengtus ir pateiktus populiaraus televizijos žaidimo "Kas nori būti milijonieriumi?" stiliumi. Jei dvejoja, pretendentas turi pagalbos galimybes: "Pasikvieskite draugą" (iš savo komandos), "Žiūrovų pagalba" (iš visų komandų ir žiūrovų) ir "Pašalinkite du neteisingus atsakymus" (tai už dalyvį padaro mokytojas). Laimi komanda, kurios dalyvis atsakė į daugiausiai klausimų. Esant vienodam taškų skaičiui - lygiosios. Galima susitarti, kad varžybų dalyviai bus du, trys, pusė komandos arba visa komanda (tai gerokai pailgintų žaidimo trukmę).

	Prizinis fondas (realus ar simbolinis) gali būti skiriamas iš išorės arba renkamas iš dalyvių (ar jų tėvų), kad jie galėtų labiau įsitraukti. Vietoj pinigų prizinį fondą galėtų sudaryti saldainiai, balionai, sausainiai ir pan. Rekomenduojama, kad teisingi atsakymai į didėjančio sudėtingumo klausimus turėtų tokią realią arba simbolinę vertę: 1 klausimas - 50 euro centų 2 klausimas - 1 euras 3 klausimas - 2 eurai 4 klausimas - 5 eurai 5 klausimas - 10 eurų 6 klausimas - 20 eurų 7 klausimas - 50 eurų 8 klausimas - 100 eurų Nerekomenduojama turėti klausimų, į kuriuos neteisingai atsakius galima prarasti pinigų. Galimi du konkuruojantys variantai: - Dalyvis atsako į visus klausimus, nesvarbu, ar jie teisingi, ar ne, ir tik už teisingus atsakymus gauna pinigų ir (arba) taškų. - Dalyvis atsako ir renka taškus ir (arba) pinigus už teisingą atsakymą; atsakęs neteisingai, jis iškrenta ir daugiau taškų negauna. Pirmasis variantas tinka, kai komandoje yra tik vienas arba du-trys dalyviai, o antrasis - kai žaidžia dauguma komandos arba visa komanda. Kai žaidžia daugiau nei vienas dalyvis, atskirų dalyvių rezultatai sumuojami ir laimi daugiausiai taškų surinkusi komanda.
VIZUALIJOS Vaizdai / vaizdo klipas	https://en.wikipedia.org/wiki/Who_Wants_to_Be_a_Millionaire%3F Šaltinis: Vikipedija  Šaltinis: https://bntnews.bg/bg/a/8-godishen-uchastnik-v-stani-bogat (straipsnis apie jauniausią TV šou žaidimo dalyvį Bulgarijoje - 8 metų berniuką).
MOKYTOJAS PARUOŠIMAS	Pirmiausia mokytojas turi pasikalbėti su klase ir kartu pasirinkti žaidimo trukmę ir konkrečią žaidimo versiją. Dalyviams turi būti suteikta tam tikra laiko trukmė pasirėngti žaidimui (pora dienų, savaitė ar daugiau, priklausomai nuo susitarimo). Mokytojas turi įrengti kambarį taip, kad jis būtų kuo panašesnis į televizijos laidos žaidimo originalą.



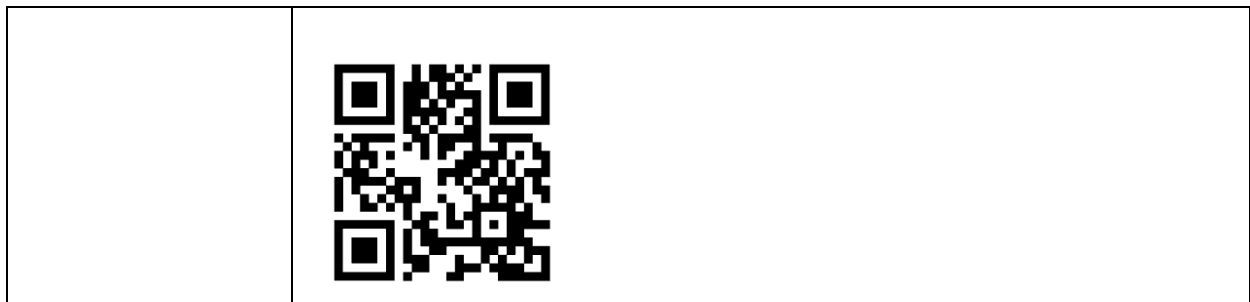
	Akivaizdu, kad mokytojas turi būti pasirengęs būti laidos vedėju (nebent jį pakeistų vienas iš mokinių). Tačiau svarbiausia yra parengti pakankamą skaičių atitinkamo sudėtingumo klausimų (ir galimų atsakymų). Mokytojas gali juos parengti pats, bet taip pat gali pasitelkti mokinius, kad jie iš anksto sugalvotų tokius klausimus ir atsakymus. Pastaruoju atveju į žaidimą įsitrauks sėkmė, nes dalyvis gali išsitraukti paties užduotą klausimą. Taip pat galimas (ir net rekomenduojamas) mišrus variantas: kai kuriuos klausimus parengia mokytojas, o kitus - mokiniai. Toliau pateikiamas atitinkamų lygių klausimų pavyzdžių rinkinys: 1 klausimas (50 euro centų): Koks yra mūsų šalies piniginis vienetas? Atsakymai: Čia turi būti nurodyta senoji valiuta (iki euro įvedimo) arba dabartinė valiuta, pavyzdžiui, Bulgarijoje - levai. 2 klausimas (1 euras): Kiek euro centų yra viename euro? Atsakymai: A. 1; B. 10; C. 100; D. 1000. 3 klausimas (2 eurai): Kuri institucija skirsto paskolas? Atsakymai: A. Mano tėvas; B. Mokykla; C. Bankas; D. Vyriausybė 4 klausimas (5 eurai): Ar tiesa apie atlyginimą? Atsakymai: A. Neapmokestinama. B. Mokamas reguliariai; C. Vienodas visiems įmonės darbuotojams; D. Vienintelis dalykas, į kurį atsižvelgiama ieškant darbo. 5 klausimas (10 eurų) Ko verslininkas gali sau leisti nesuprasti? Atsakymai: A. Verslas; B. Vadyba; C. Komercinė teisė; D. Muzika 6 klausimas (20 eurų) Kas yra socialinis verslumas? Atsakymai: A. Tai visai ne verslumas. B. Ją vykdo tik suaugusieji. C. Jis nereikalauja rizikos; D. Jis vykdomas socialiai pažeidžiamų žmonių labui. 7 klausimas (50 eurų) Kam taikomas pridėtinės vertės mokestis? Atsakymai: A. Studentai; B. Piliečiai; C. Įmonės; D. Valstybė. 8 klausimas (100 eurų) Įmonė, kurios pradinis kapitalas buvo 100 000 eurų ir kurios metinis pelnas buvo toks pat, per ketverius metus padvigubino savo kapitalą; koks yra metinis pelno augimas? Atsakymai: B. Du kartus; C. Aštuonerius metus; D. 25 proc. Jei mokytojui sunku nustatyti klausimų sudėtingumą, už kiekvieną teisingą atsakymą gali būti skiriama vienoda pinigų ir (arba) taškų suma (pvz., 1, 5, 10 ar daugiau taškų). Tokiu atveju laimi komanda, surinkusi daugiausia taškų.
MOKYTOJO VERTINIMAS	Mokytojas turi įvertinti veiklą, naudodamasis šiuo pavyzdiniu klausimu: - Ar jums buvo smagu? - Ar sulaukėte palaikymo iš komandos draugų? - Ar esate patenkintas (-a) konkurso dalyviu (-iais)? - Ar žaidimo rezultatas yra sąžiningas? - Ar supratote klausimų prasmę?

	- Ar buvo klaidinančių klausimų? - Ar žinojote atsakymus į klausimus, ar spėjote? - Kaip pasirinkote atsakymus į klausimus - spėliodami ar samprotaudami? Kokias strategijas naudojote? - Kaip manote, kiek pinigų uždirbsite, jei iš tikrųjų dalyvausite laidoje "Kas nori būti milijonieriumi"? - Ar tikrai norite tapti milijonieriumi? - Kodėl norite tapti milijonieriumi? - Ką reikia daryti, kad taptumėte milijonieriumi?
--	---

25. "Blusų turgus"

VEIKLOS VARDAS	"Blusų turgus"
IŠĖJIMO NUMERIS	IO2
PARTNERIS	Akademie für Politische Bildung und demokratiefördernde Maßnahmen
VEIKLA IR KLASĖ	Finansinis švietimas Klasės: 8-10 metų
TĘSTINUMAS	
TIKSLAI	Pagrindinis: Finansinis švietimas Kita: Kūrybiškumas
MATERIALAI	• Popierius ir rašikliai produktams identifikuoti, užrašyti ir įkainoti. • Popierius, kuriame galima sudaryti sąrašus, kas siūlė ir pardavė kokius žaislus. • Stalai // foteliai // lentynos // kambariai • Kompiuteriai skaitmeninėms priemonėms naudoti • Spausdintuvas • Skeneris
LEARNING VEIKLA METODAS	- Mokytojas pristato projektą: "Padarysime blusų turgų". - Mokiniai nagrinėja privalumus ir trūkumus, kurie gali atsirasti perkant naujus arba naudotus produktus. (Garantija,) - Mokiniai nagrinėja ekonominio, ekonominio ir socialinio tvarumo sąvokas. - Mokiniai sužino, kaip rengiamas blusų turgus ir kokius darbo etapus reikia atlikti prieš renginį. - Mokiniai nagrinėja šias temas: Temos: Reklama ir rėmimas. - Mokiniai parengia bendrą darbo planą ir aprašo visus darbo etapus, kurie būtini norint surengti blusų turgų ir kokius darbus reikia atlikti po blusų turgaus. - Pavyzdžiui, kas atsitinka su daiktais, kurie neparduodami ir kurių nebegalima pasiimti, nes šie daiktai buvo dovanoti? - Mokiniai suskirstomi į grupes ir parengia užduotis. - Tai gali būti: - Sukurkite sąrašus, kas ką nori parduoti - Grupė rūpinasi aukomis - Grupė rūpinasi "Webefolder

	- Galbūt vietoj pinigų taip pat yra pirkimo žetonų - Grupė organizuoja svečių maitinimą - Grupė organizuoja sąranką, Tai padės mokiniams pažadinti verslumo dvasią. Šią užduotį galima pakelti į aukštesnį lygmenį, jei mokinių paprašysime apskaityti pardavimus, pelną, papildomas sąnaudas, kintamąsias sąnaudas ir t. t. Veiklos lygiai: TEORINIS ĮĖJIMAS: Studentai įgyja žinių apie ekonominius prekybos klausimus. IDĖJŲ RINKIMAS: Mokiniai apmąsto patirtį, kurią patyrė lankydamiesi blusų turguje, ir, naudodamiesi šia informacija bei savo kūrybiškumu, bando sugalvoti naują blusų turgaus koncepciją savo projektui. PLANAVIMAS: šiame etape mokiniai aprašo būtinus darbo etapus. ĮVYKDYMAS: šiame etape mokiniai rengia blusų turgų. Tolimesni veiksmai: mokiniai atkuria status quo ir padengia blusų turgaus išlaidas.
VIZUALIJOS Vaizdai / vaizdo klipai	
MOKYTOJAS PARUOŠIMAS	1. Parengti teorinius įvesties duomenis 2. Mokytojas turi reaguoti itin lanksčiai ir pateikti turinį pagal pageidavimą. (Kai mokiniai dirba su skaitmeninėmis priemonėmis, pavyzdžiui, kuria brošiūras arba nori sukurti nedidelius reklaminius filmukus, kuriuos norėtų persiųsti draugams reklamos tikslais...)
MOKYTOJO VERTINIMAS	• Ar mokiniai supranta verslumą? • Ar mokiniai gali geriau suprasti produkto ciklą ir jo įtaką, ypač atsižvelgiant į darnaus vystymosi tikslus - DVT? • Ar mokiniai gali naudotis naujomis skaitmeninėmis priemonėmis, kad imituotų / vykdytų verslumo veiklą nedideliu mastu?
Vertinimo klausimynas	Norėdami patekti į klausimyną, galite naudoti šį QR kodą (atidarykite savo telefono programą "Nuotraukos", turėtumėte rasti piktogramą QR kodui nuskaityti: nukreipkite ją į ir ekrane turėtumėte pamatyti pranešimą, kad atsidarytų tinklalapis, kuriame yra vertinimo forma). Klausimyną taip pat galima rasti šioje nuorodoje: www.kidpreneurship.eu/q.



26. Ponas ir ponia Right

VEIKLOS VARDAS	Ponas ir ponia Right
IŠĖJIMO NUMERIS	IO2
PARTNERIS	Akademie für Politische Bildung und demokratiefördernde Maßnahmen
VEIKLA IR KLASĖ	Mokymasis iš klaidų Klasės: 8-10 metų
TĘSTINUMAS	
TIKSLAI	Pagrindinis: Mokymasis iš klaidų Kita:
MATERIALAI	• Parengtos pratybos • Klaidų modeliai • Vaizdo įrašai, kuriuose parodoma, kad galima mokytis iš klaidų (geriausios praktikos)
LEARNING VEIKLA METODAS	1 dalis Mokytojas skatina diskusiją "klaidų darymo" tema. Vaikai susėda ratu ant grindų, o viduryje yra flipchartas. Parašoma, kokią klaidą padarė: "Klaidos - ir kas iš to! Mokytojas paprašo vaikų pagalvoti, kada paskutinį kartą jie padarė klaidą. Kokią klaidą jie padarė? Kaip dėl to jautėtės? Kokią įtaką klaida turi dabar? Tada vaikai turėtų pagalvoti, kokią klaidą kartą padarė kiti. Vaikai neturėtų aptarinėti klaidos, kurią padarė grupėje esantis vaikas. Geriausia, jei asmuo bus pavadintas išgalvotu vardu. Dabar jie turėtų pagalvoti apie tai, ką galvojo, kai tas asmuo padarė klaidą? Kokią įtaką klaida turi dabarčiai? Mokiniai turėtų suprasti, kad labai nedaug praeityje padarytų klaidų turi įtakos dabarčiai, todėl nebūtina į jas kreipti per daug dėmesio. Tada jie turėtų aptarti, ar klaidos gali būti ir galimybės, ir kokios. Mokytojas užrašo šias galimybes ant flipchart'o. Mokiniai turėtų suprasti, kad jie gali mokytis iš klaidų ir iš kitų klaidų. Dabar mokytojas paprašo mokinių pažiūrėti vaizdo įrašus tema "Klaidų darymas".

	Mokiniai turėtų suprasti, kad daugelis vaikų susiduria su ta pačia problema, jiems kyla tie patys jausmai. 2 dalis Redaguoti klaidas Mokytojas išdalina užduotis, o vaikai turi ieškoti klaidų. Tai gali būti skirtingi pratimai. Pratimai iš interneto Klaidos, kurias mokiniai randa, pavyzdžiui, tekste vokiečių kalba, Strategijos, kaip elgtis su klotės tekstu, ir pan. Mokiniai turėtų išmokyti ieškoti klaidų ir kurti strategijas, kaip jų išvengti. Patarimas: • Atliekant šią užduotį reikėtų atsižvelgti į šiuos veiksniai: Mokiniai gali sumažinti klaidų tikimybę pakartodami jau atliktas užduotis po to, kai mokytojas aiškiai nurodė, kokios klaidos buvo padarytos. Mokiniai supranta, kad nesėkmei įveikti reikia: drąsos, pasitikėjimo savimi ir žinojimo, kad jie gali išspręsti problemas. Tam naudingas palyginimas su klase: Klasės grupėje nėra viena klaida nėra vienoda, ta pati klaida gali turėti skirtingą priežastį ir motyvaciją. • Grįžimas prie jų trūkumų gali sukelti neigiamų emocijų. Šiame amžiuje sunku analizuoti klaidas ir neigiamas situacijas, kuriose jie atsiduria. "Klaidų" situaciją su šio amžiaus vaikais reikėtų aptarti individualiai ir iš karto po padarytos klaidos.
VIZUALIJOS Vaizdai / vaizdo klipas	KOKS: https://youtu.be/ndvt89ybSSE https://youtu.be/E0TA60qo4-o https://youtu.be/iNVxv8w5ILE
MOKYTOJAS PARUOŠIMAS	3. Parengti pratimus veiklai
MOKYTOJO VERTINIMAS	• Ar mokiniai supranta, kad klaidos yra gyvenimo dalis, kad jos gali nutikti kiekvienam ir nebūtinai turi įtakos tolesniam gyvenimui? • Ar mokiniai supranta, kad klaidos yra galimybė ir kad iš klaidų galima mokytis? • Ar jie gali parengti strategijas, kaip ateityje sumažinti klaidų tam tikrose srityse ir užduotyse skaičių?

Vertinimo klausimynas	Norėdami patekti į klausimyną, galite naudoti šį QR kodą (atidarykite savo telefono programą "Nuotraukos", turėtumėte rasti piktogramą QR kodui nuskaityti: nukreipkite ją į ir ekrane turėtumėte pamatyti pranešimą, kad atsidarytų tinklalapis, kuriame yra vertinimo forma). Klausimyną taip pat galima rasti šioje nuorodoje: www.kidpreneurship.eu/q. 
------------------------------	--

27. Pasaulio kavinė

VEIKLOS VARDAS	Pasaulio kavinė
IŠĖJIMO NUMERIS	IO2
PARTNERIS	Akademie für Politische Bildung und demokratiefördernde Maßnahmen
VEIKLA IR KLASĖ	Kūrybiškumas Klasės: 8-10 metų
TĘSTINUMAS	
TIKSLAI	Pagrindinis: Kūrybiškumas Kita: Komandinis darbas ir bendravimas
MATERIALAI	• Flipchartai • Flipchart rašikliai • skirtingos kreidėlės
LEARNING VEIKLA METODAS	"World Café" yra tinkama: • kai daug skirtingų vaikų kartu svarsto sudėtingą temą, pavyzdžiui, klasės taisyklės. • ar turėtų būti matomas kiekvieno žmogaus požiūris į klausimą ar temą. • kaip pokyčių proceso pradžios renginys. Pasaulio kavinė Pasaulio kavinės tikslas - į intensyvias diskusijas įtraukti kuo įvairesnę žmonių grupę. Kūrybiški sprendimai ir idėjos turi atsirasti gyvai keičiantis nuomonėmis bendra tema. Tai turi būti daroma užmezgant ryšius ir skatinant dalyvių mintis bei pasitelkiant "kolektyvinį grupės intelektą". nuo 20 iki kelių šimtų dalyvių. Vaikams užduodamas vienas klausimas arba suderintų klausimų seka. Vaikai prie savo stalų apie 5 minutes kalbasi apie atskirus klausimus. Tada kiekvienas vaikas ieško naujo stalo ir prie naujai sudarytos grupės atneša tai, ką iki šiol sužinojo, kaip "nuomonės pranešimą". Prie senojo stalo liko tik vienas vaikas. Jis, kaip "šeimininkas", pasveikina naujuosius vaikus ir papasakoja jiems, kas iki šiol buvo aptarta prie jų stalo. Tada visi toliau dirba su senuoju arba naujuoju klausimu, kol įvyksta kitas pasikeitimas, ir taip toliau. Idėjos, temos ir klausimai pamažu pradeda gilėti ir jungtis. Viena vertus, idėjos perduodamos į tinklą nuolat keičiantis stalo dalyviams ir keičiantis žodžiais. Kita vertus, visi dalyviai savo mintis užrašo ant popierinių

	staltiesių, kurios lieka prie stalo. Tokiu būdu mintis galima perskaityti ir papildyti kitame raunde. - Mokytojas trumpai papasakoja apie "Pasaulio kavinę" ir parodo mokiniams vaizdo įrašą, kad paaiškintų metodą. Jei vaizdo klipas nepaaiškina visų klausimų, išsamiai atsakoma į atvirus klausimus apie metodą, kad būtų galima gerai įgyvendinti užduotį. - Mokiniams pateikiama tema (pvz., Mes esame bendruomenė ir sukuriame klasės taisykles, pertraukų taisykles, išvykų taisykles, ...). - Mokytojas suskirsto mokinius į grupes. - Mokiniai eina prie jiems skirtų stalų. - Mokiniai sprendžia atitinkamus klausimus ir keičia lenteles, ... (žr. metodo aprašymą) Šis metodas padės mokiniams geriau suformuluoti savo tikslus, inicijuoti kūrybinio mąstymo procesus, kad jie galėtų veikti labiau orientuodamiesi į sprendimus, geriau bendrauti tarpusavyje. Konsensuso sprendimas, o ne daugumos sprendimas! <u>Veiklos etapai:</u> ĮVADAS / SUPRATIMAS: Šiame etape mokiniai žiūri visus vaizdo įrašus ir klausosi mokytojo paaiškinimų. DEFINE TASK: Šiame etape pristatoma užduotis, kurią mokiniai atliks. IDĖJOS PAIEŠKA / SPRENDIMAS: Mokiniai galvoja apie tikslus, kuriuos reikia pasiekti, ir, naudodamiesi visų turima informacija, sugalvoja naudingas keitimosi informacija, idėjomis, formuluotėmis taisykles, kurios būtų naudingos klasės bendruomenei.
VIZUALIJOS Vaizdai / vaizdo klipas	ŽIURĖTI: https://www.youtube.com/watch?v=ihf-LrqKGHU https://www.youtube.com/watch?v=qTiBLZJmd00
MOKYTOJAS PARUOŠIMAS	4. Paruošti flipchartinį popierių ir flipchartinius rašiklius.
MOKYTOJO VERTINIMAS	- Ar šis metodas padeda mokiniams lengviau suderinti ir priimti skirtingus požiūrius į temą? - Ar šis metodas leidžia mokiniams greičiau parengti veiksmų planą ir kurti strategijas? - Ar mokiniai gali lengviau priimti jau parengtus tobulinimo pasiūlymus? - Ar mokiniai supranta sprendimų priėmimo procesą?

Vertinimo klausimynas	Norėdami patekti į klausimyną, galite naudoti šį QR kodą (atidarykite savo telefono programą "Nuotraukos", turėtumėte rasti piktogramą QR kodui nuskaityti: nukreipkite ją į ir ekrane turėtumėte pamatyti pranešimą, kad atsidarytų tinklalapis, kuriame yra vertinimo forma). Klausimyną taip pat galima rasti šioje nuorodoje: www.kidpreneurship.eu/q. 
------------------------------	--

28. Jaunųjų piliečių atsakomybė

VEIKLOS VARDAS	Jaunųjų piliečių atsakomybė
IŠĖJIMO NUMERIS	IO2
PARTNERIS	Akademie für Politische Bildung und demokratiefördernde Maßnahmen
VEIKLA IR KLASĖ	Kaip apibrėžti tikslą Klasės: 8-10 metų
TĘSTINUMAS	
TIKSLAI	Pagrindinis: Kaip apibrėžti tikslą Kita: Kūrybiškumas
MATERIALAI	• popierius • Žirklės • Klipai • Periodiniai leidiniai, žurnalai • Apdailos medžiaga • pieštukai • Dažymo reikmenys • laidai ir kt. • Nuotraukų spausdintuvas • kompiuteris • spausdintuvas • skeneris
LEARNING VEIKLA METODAS	• Mokytojas trumpai paaiškina: "Kaip iš tikrųjų galima pasiekti tikslų?" <u>Pagrindinės temos:</u> • Tikslų apibrėžimas (pvz.: Naujųjų metų išvakarės) • Ištekčiai mano gyvenime - kas ar kas man padės siekti tikslų? • Balastas mano gyvenime - kas ar kas man trukdo siekti savo tikslų? • Žaidimas: Kas mane veda į priekį - žingsnis po žingsnio! • Tikslų vizualizavimas - mano vizijų lenta <u>Tikslų apibrėžimas (pvz.: Naujųjų metų išvakarės)</u> • Plenariniame posėdyje mokiniai dalijasi tikslais ar nutarimais, kuriuos jie pasiekė arba nepasiekė anksčiau. • Tada mokiniai aptaria, ko reikia tikslams pasiekti -> smegenų šturmas (realūs, o ne nepasiekiami tikslai).

	<u>Ištekčiai mano gyvenime - kas ar kas man padės siekti tikslų? Balastas mano gyvenime - kas ar kas man trukdo siekti tikslų?</u> • Dabar mokytojas pristato terminus ištekčiai ir balastas. • Mokiniai gauna korteles su žodžiais (internetas, sportas, išmanusis telefonas, ...) arba korteles, kuriose nieko nėra parašyta, ir gali patys ką nors ant jų užrašyti. Šias korteles jie priskiria išteklių arba balasto kategorijoms. • Dabar mokiniai plenariniame posėdyje aptaria gautus rezultatus. • Tikslas - supažindinti mokinius su išteklių ir balasto, kaip varomosios jėgos ar kliūčių siekiant savo tikslų, problema. Mokiniai turėtų suvokti, kad tik nuo jų priklauso, kaip jie pasieks savo tikslus. <u>Žaidimas: Kas mane veda į priekį - žingsnis po žingsnio!</u> Mokiniai išgirsta istoriją. (Žmogus nori pasiekti tikslą. Dabar mokiniai turėtų apsimesti, kad jie taip pat nori pasiekti šį tikslą. Dabar kiekvienas mokinytis gauna po kortelę, kurioje nurodoma, iš kokios šeimos jis yra kilęs, kokiomis finansinėmis galimybėmis disponuoja, kokio mokyklinio išsilavinimo tėvai kelia sveikatos reikalavimus ir pan. Dabar visi mokiniai stovi iš eilės ir klausosi klausimų, o kai tik gali į klausimą atsakyti teigiamai, jiems leidžiama žengti žingsnį į priekį. Žaidimo pabaigoje, žinoma, ne visi patenka į pirmąją eilę. • Dabar meta lygmenyje diskutuojama, kodėl ne visi, net ir labai sunkiai dirbdami dėl savo tikslų, ne visada gali juos pasiekti. • Aptariami su tuo susiję klausimai: • Kiek lankstūs turite būti? • Ką šiame kontekste reiškia "orientuotas į sprendimus"? Ir t. t. Paskutinėje pratybų dalyje mokiniai pereina prie savo tikslų - jie turi juos įsivaizduoti: <u>Tikslų vizualizavimas - mano vizijų lenta</u> • Mokytojas teikia teorinę informaciją. Šis pratimas tinka tarpdalykiniam mokymui. Šį pratimą taip pat galima atlikti mokantis dailės / vizualinio ugdymo. Tai padės mokiniams sutelkti dėmesį į savo tikslus. <u>Veiklos lygiai:</u> SUPRASTI: Šiame etape mokiniai sužino apie išteklių ir balasto santykį bei veiksnius, kurie daro įtaką jų tikslams pasiekti. PATIRTIS:
--	--

	Šiame etape mokiniai vaidmenų žaidimo metu sužino, kad ne tik jie patys yra atsakingi už tikslo pasiekimą, bet ir kiti veiksniai, pvz., kilmė, lemia, ar galiu pasiekti visus tikslus, ar ne. APIBRĖŽTI: Mokiniai apibrėžia tikslus ir bando juos pavaizduoti vizualiai.
VIZUALIJOS Vaizdai / vaizdo klipas	
MOKYTOJAS PARUOŠIMAS	1. Pateikite medžiagos kūrybinei veiklai. 2. Pristatykite žaidimo istoriją "žingsnis po žingsnio", paruoškite situacijų korteles ir klausimų korteles. 3. Parengti teorinius įvesties duomenis
MOKYTOJO VERTINIMAS	• Ar mokiniai mato, kad išteklių juos priartina prie tikslų, o balastas trukdo juos pasiekti? • Ar mokiniai gali apibūdinti kitus įtaką darančius veiksniai, kurie, be jų valios ir įsipareigojimo, taip pat gali turėti įtakos tikslų pasiekimui? • Ar vaikai sugebės ateityje savarankiškai įsivaizduoti savo tikslus?
Vertinimo klausimynas	Norėdami patekti į klausimyną, galite naudoti šį QR kodą (atidarykite savo telefono programą "Nuotraukos", turėtumėte rasti piktogramą QR kodui nuskaityti: nukreipkite ją į ir ekrane turėtumėte pamatyti pranešimą, kad atsidarytų tinklalapis, kuriame yra vertinimo forma). Klausimyną taip pat galima rasti šioje nuorodoje: www.kidpreneurship.eu/q. 

29. Kortų žaidimas: Kas yra vertė

VEIKLOS VARDAS	Kortų žaidimas: Kas yra vertė
IŠĖJIMO NUMERIS	IO2
PARTNERIS	ArtSmart
VEIKLA IR KLASĖ	Komandinis darbas ir bendravimas 8-10 metų amžiaus
TĘSTINUMAS	30 minučių
TIKSLAI	Pagrindinis: Sužinokite, kad skirtingi daiktai turi skirtingą vertę. Kad turėtume vieną dalyką, paprastai turime atsisakyti kažko kito, o tai yra bendra pamoka, kurią turėtų suteikti šis užsiėmimas. Antrinė: stiprinti skaičiavimo įgūdžius
MATERIALAI	Kortelės su įvairiais daiktais, kuriuos klasė mato ir naudoja kasdieniame gyvenime. Parengti kortelių dizainai: • Saldainių batonėlis • "Apple"

	• Ledai • Pienas • Meškiukas • Dviračiai • Kompiuteris Mokytojas gali paruošti papildomų kortelių pagal poreikį. Kortelės turėtų būti atspausdintos prieš pamoką, pageidautina spalvotos. Dydis iš anksto nenustatytas, jos gali būti A6, A7 ar kitokio dydžio, vertingiausios kortelės gali būti didžiausios. Kortelių kiekis taip pat nėra iš anksto nustatytas, tačiau mažiausiai vertingi daiktai turėtų būti spausdinami labiausiai, o mokytojas turėtų vadovautis daiktų funkcijos "Mainų kursai" nuostatomis. "Exchange rates" gali būti tokie (mokytojas gali juos keisti): • 1 obuolys yra 1 batonėlis • 1 ledai - 2 batonėliai arba obuoliai • 1 pienas - tai 2 ledai • 1 meškiukas - tai 5 pieno pakuotės • 1 dviratis - tai 10 meškiukų • 1 kompiuteris - tai 5 dviračiai <i>Apibendrinant - 1 kompiuteris yra 1000 batonėlių ☺</i>
LEARNING VEIKLA METODAS	• Mokytojas paruošia korteles, bent 1 kompiuterį, bent 5 dviračius, bent 10 meškiukų, bent 10 pieno kortelių, bent 20 ledų batonėlių ir obuolių kortelių. • Mokytojas gali veikti kaip "bankas" ir keisti mažiau vertingas korteles į vertingesnes arba išdalyti visas korteles klasei ir leisti mokiniams patiems atlikti mainus; • Proceso metu mokytojas pabrėžia, kad norint ką nors gauti, reikia atsisakyti ko nors kito. Arba kasdieniame gyvenime, jei vaikas nori naujo pliušinio meškiuko, jis kažko vertas, šiuo atveju 10 ledų. • Šią veiklą galima atlikti iki klasės pabaigos arba kol dauguma vaikų pasieks tai, ko labiausiai trokšta.
VIZUALIJOS Vaizdai / vaizdo klipai	Pridedami kortelių dizaino pavyzdžiai
MOKYTOJAS PARUOŠIMAS	Mokytojas turėtų paruošti korteles, kurių minimalus kiekis nurodytas "Medžiagos", tačiau kuo didesnė grupė, tuo daugiau kortelių reikėtų paruošti. Mokytojas gali pristatyti savo korteles arba savo "mainų kursą".
MOKYTOJO VERTINIMAS	• Ar veikla padėjo klasei kritiškai mąstyti? • Ar veikla padėjo klasei suprasti, kad viskas turi tam tikrą vertę • Ar ši veikla padėjo klasei ugdyti skaičiavimo ir matematikos pagrindų įgūdžius.

30. Jūs vadovaujate, aš klausausi

VEIKLOS VARDAS	Jūs vadovaujate, aš klausausi
IŠĖJIMO NUMERIS	IO2
PARTNERIS	ArtSmart

VEIKLA KLASĖ	IR	Komandinis darbas ir bendravimas 8-10 metų amžiaus
TĖSTINUMAS		30 minučių
TIKSLAI		Užsiėmimas išmokys duoti tikslias komandas ir atidžiai klausytis. Veikla taip pat turėtų išmokyti komandą nekalbėti (duoti) vienu metu.
MATERIALAI		Šalikas ar kita medžiaga, kuria galima uždengti vadovaujamo komandos nario akis.
LEARNING VEIKLA METODAS		- Klasė suskirstoma į komandas po 3-4 narius. - Vienas iš komandos narių užsidengia akis šaliku, o kiti komandos nariai turi jį vesti per mokytojo nustatytą "maršrutą" (maršrutas gali būti bet koks, pradedant pasiekimu kitame klasės gale ir baigiant kliūčių ruožu klasėje ar kieme). - Norint pridėti varžybų elementą, galima skaičiuoti laiką ir apdovanoti geriausias komandas. - Visi komandos nariai bent kartą turėtų būti užmerktomis akimis - Pageidautina, kad vienu metu užduotis atliktų tik viena komanda (kitos komandos gali stebėti ir mokytis iš kitų komandų rezultatų); - Vadovaujantys nurodymai turėtų būti duodami tik balsu su žodiniiais nurodymais.
VIZUALIJOS Vaizdai / vaizdo klipas		n/a
MOKYTOJAS PARUOŠIMAS		- Paruoškite 1-2 skareleles ar kitus drabužius, kuriais bus uždengtos komandos nario akys. - Paruoškite maršrutą, kurį reikės įveikti užmerktomis akimis. - Atidžiai paaiškinkite, kaip duoti žodinius nurodymus - jie turi būti aiškūs, savalaikiai ir komanda neturėtų kalbėti vienu metu.
MOKYTOJO VERTINIMAS		- Ar užduoties metu pagerėjo gebėjimas bendradarbiauti komandose? - Ar komandos nariai išmoko duoti aiškias komandas? - Ar komandos narys, kurio akys buvo uždengtos, pagerino savo įgūdžius klausytis - Ar komandos valdė savo bendradarbiavimą taip, kad komanda - Ar kuris nors komandos narys ėmėsi iniciatyvos būti lyderiu ir vadovauti komandos nariui su užrištomis akimis?