



Lietuvos muziejų asociacijos projekto
„Muziejus – mokykla – moksleivis. Muziejų ir bendrojo lavinimo mokyklų nacionalinis partnerystės tinklas“, įgyvendinamo pagal 2007 – 2013 m. Žmogiškųjų išteklių plėtros veiksmų programos 2 prioriteto „Mokymasis visą gyvenimą“ VP1-2.2-ŠMM-10-V priemonę „Neformaliojo švietimo paslaugų plėtra“ partnerio A. Baranausko ir A. Vienuolio-Žukausko memorialinio muziejaus

NEFORMALIOJO ŠVIETIMO EDUKACINĖ PROGRAMA

„ANYKŠČIŲ KULTŪROS ŽENKLAI“

I. BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Informacija apie švietimo teikėją	
Pavadinimas	A. Baranausko ir A. Vienuolio-Žukausko memorialinis muziejus
Teisinė forma	Biudžetinė įstaiga
Buveinės adresas	A. Vienuolio g. 4, LT-29147 Anykščiai
2. Programos rengėjai (nurodyti ir muziejaus darbuotojus ir partnerius mokytojus iš bendrojo lavinimo mokyklos)	
Vardas ir pavardė (muziejaus darbuotojas):	1. Asta Ražanskienė 2. Rasa Bražėnaitė 3. Alma Ambraškaitė
Pareigos, kvalifikacija	1. A. Baranausko ir A. Vienuolio-Žukausko memorialinio muziejaus direktoriaus pavaduotoja, programos koordinatore ir edukatore. 2. A. Baranausko ir A. Vienuolio-Žukausko memorialinio muziejaus muziejininkė, programos edukatorė. 3. A. Baranausko ir A. Vienuolio-Žukausko memorialinio muziejaus Rašytojų memorialinio skyriaus vedėja, programos edukatorė.
Vardas ir pavardė (bendrojo lavinimo mokyklos pedagogas):	1. Dangira Nefienė 2. Rimutė Stanislavovienė
Pareigos, kvalifikacija	1. Anykščių A. Baranausko vidurinės mokyklos lietuvių kalbos ir literatūros

	mokytoja – metodininkė 2. Anykščių J. Biliūno gimnazijos direktorės pavaduotoja ugdymui
--	---

3. Programos pavadinimas	„Anykščių kultūros ženklai“	
Trukmė (trumpalaikė – pusė metų ar vieneri metai, ilgalaikė – daugiau nei vieneri metai):	Ilgalaikė – 1,5 metų	
Apimtis	Per savaitę	Per mokslo metus
		4 užsiėmimai kiekvienai klasei

4. Programos dalyviai ir jų amžius		
Dalyvių skaičius grupėje	Grupių skaičius	Vaikų amžius
23 - 25	22	7 – 18 m.

II. TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

5. Tikslas	Bendradarbiaujant su lietuvių kalbos ir literatūros mokytojais, per žaidybinę erdvę, gerai pažįstamą ir patrauklią, supažindinti moksleivius su krašto rašytojų kūryba, skatinti domėtis literatūra, savo krašto istorine praeitimi, pažinti literatūrinį kontekstą, parengiant juos kūrybinių skaitymų.
6. Uždaviniai	1. Parengti ir išleisti mokymo priemonių komplektą apie Anykščių krašto rašytojus, krašto istorinį - kultūrinį paveldą, papildantį lietuvių kalbos, literatūros, istorijos, gamtos mokslų pamokas. 2. Parengti ir vykdyti edukacinę programą „Anykščių kultūros ženklai“ 1 – 12 klasių moksleiviams, ją populiarinant švietimo įstaigose, respublikinėje žiniasklaidoje, internete.
7. Ugdomosios kompetencijos	Kūrybiškumas, teksto ir konteksto suvokimas, pastabumas, informacijos įsisavinimas, pilietiškumas.

III. TURINYS, METODAI IR PRIEMONĖS

8. Programos turinys	Metodai
„Vedliu“ po Anykščių krašto kultūros ženklų žemėlapi pasirinktas rašytojo A. Vienuolio kultūrinių interesų tęstinumas. Rašytojas, gyvendamas Anykščiuose, dažnai su Anykščių mokytojais ir mokiniais keliaudavo po Anykščių apylinkes, žymiausias vietas, prisimindavo jų istorijas bei kurdavo naujas. Muziejaus parengtas mokymo priemonių rinkinys taipogi padės Anykščių mokiniams „pakeliauti“	Naudojami tiek tradiciniai, tiek inovatyvūs kūrybiniai, informaciniai, operaciniai-praktiniai metodai. Diferencijuotas užduočių atlikimas grupėse, visuotinas dalyvių įtraukimas į žaidimą.

po savo kraštą, į jį pasižiūrint jau kitokiu žvilgsniu. Kiekviena klasė bus pakviesta į 4 tarpusavyje susijusias „keliones“, kurios veiks kaip atskiri mokymo programos moduliai:

- 1 užsiėmimas A.Baranausko klėtelėje
- 2 užsiėmimas J. Biliūno sodyboje Niūronyse
- 3 užsiėmimas mediniame apžvalgos bokšte ant Šeimyniškių piliakalnio
- 4 užsiėmimas A. Vienuolio memorialiniame muziejuje.

A. Baranausko klėtelėje moksleiviai išsamiai susipažins su poeto ir vyskupo gyvenimu, kūryba, klėtelės eksponatais, poema „Anykščių šilelis“, klausysis šios giesmės giedojimo, patys mokysis ją giedoti, skaityti, piešti, atliks įvairias užduotis pratybų sąsiuvinyje, žais šiai temai paruoštą didelio formato žaidimą, rungtyniaudami tarpusavyje ir įtvirtindami įgytas žinias.

J. Biliūno name – muziejuje bus gilinamasi į rašytojo gyvenimo detales, kūrybą, bus pristatoma filmuota istorinė archyvinė medžiaga, skaitomi, nagrinėjami J. Biliūno kūriniai, atliekamos užduotys, lankomas beržų kalnelis – mėgiama rašytojo vieta.

Mediniame gynybiniame bokšte – vieninteliame Lietuvoje - apsilankę moksleiviai sužinos apie senovės lietuvių papročius, gyvenseną, drabužius bei papuošalus, išbandys pilies karybos meną, susipažins su vienos didžiausių medinių pilių Rytų Europoje istorija, apžiūrės pilies maketą, archeologinių radinių pavyzdžius, atliks istorines užduotis. Papilio kiemelyje skanaus čiobrelių arbatą, žais senovinius žaidimus. Akies taiklumą ir rankų miklumą išmėgins šaudydami iš lankų.

A. Vienuolio-Žukausko memorialiniame name užbaigs „kelionę“ kartu su Vienuoliu po Anykščių kraštą. Apžiūrėję rašytojo kambarius, susipažinę su eksponatais, prisiminę, kaip rašytojas kartu su mokytojais ir mokiniais keliaudavo po gražiausias Anykščių vietas, apipindamas jas legendomis ir padavimais, patys iš anksto namuose pasiruošę pristatys Anykščių krašto muziejus ir žais žaidimą „Kelionė po Anykščius“, atlikdami užduotis užduočių sąsiuvinyje.

Visuose užsiėmimuose moksleiviams padės keliauti 3 kertinės edukacinės priemonės:

- didelio formato stalo žaidimai
- pratybų sąsiuvinis
- dėlionė

9. Ugdymo priemonės ir įranga

A. Baranausko ir A. Vienuolio-Žukausko memorialinio muziejaus įvairių padalinių

ekspozicijos, eksponatai, video, audio medžiaga.

Mokymo priemonių komplektas:

1. Pratybų sąsiuvinis

Fotografijomis ir piešiniais iliustruotas pratybų sąsiuvinis pagal kiekvienos „kelionės“ temą trumpai supažindins vaikus su rašytojais, jų kūrybos ištraukomis, gyvenamąja vieta, o įvairios kūrybinės užduotys smagiai ir patraukliai „patikrins“ žinias. Sąsiuvinio patogu naudotis, nes tekstai padės atsakinėti į klausimus, spręsti galvosūkius. Užduotys įvairaus sudėtingumo, kad būtų lengviau diferencijuoti darbą, literatūrinės užduotys aprėps visas kalbinės veiklos rūšis, turtins žodyną, prisimenant tai, kas išmokta užsiėmimo metu. Pratybų sąsiuvinyje pateikiami įvairūs kryžiažodžiai, galvosūkių žaidimai, klijuojami lipdukai.

Pratybų sąsiuvinis savo užduotimis susietas su kitomis mokymo priemonėmis – didelio formato stalo žaidimais ir dėlionė.

2. Didelio formato stalo žaidimai

Šiuolaikinėje pamokoje neužtenka tik individualaus darbo, o būtina mokėti dirbti komandoje, priimti sprendimus, numatyti kitų veiksmus, būti išradingam, mokėti bendrauti. To moko vis labiau populiarėjantys stalo žaidimai, kuriuos galima kūrybiškai naudoti ir literatūros, istorijos bei gamtos mokslų pamokose. Žaidimai, kaip ir kitos metodinės priemonės, suteikia galimybę mokytis: įveikti sunkumus, kurti ir įgyvendinti įvairias strategijas, pralaimėti ir nugalėti, planuoti, lavinti atmintį ir kt., tik su didesniu džiaugsmu ir azartu. Turbūt nėra labiau suvienijančios klasės veiklos kaip žaidimas, skatinantis kūrybišką požiūrį į aplinką, sukuriantis bendrystę tarp žmonių. Sukurti 3 didelio formato stalo žaidimai, turintys kultūrinę vertę ir atspindintys rašytojo A. Vienuolio maršrutus, populiarinančius Anykščių kraštą, muziejų eksponatus, skatinantys skaityti anykštėnų klasikų kūrybą. Anykščių krašto kultūros ženklus padeda skaityti įvairios užduotys kortelėse, atliekamos žaidimo metu, bei užduotys pratybų sąsiuvinyje, raginančios įspėti „paslaptis“, atsakyti į pateikiamus klausimus, rasti paslėptus siurprizus. Kiekvienoje žaidimo „stotelėje“ vaikų laukia vis nauja įdomi užduotis ar netikėtas atradimas, skatinantys įdėmiau žvelgti į memorialinių muziejų aplinką, būti smalsiems ir atidiems, paimiti į rankas knygą.

3. Dėlionė

Dėlionė „Antano Baranausko klėtelė“ panaudojama pirmojo užsiėmimo metu A. Baranausko klėtelėje.

10. Formalųjį švietimą papildančio ugdymo programose aprašomas programos suderinamumas su formaliojo švietimo programa ar jos moduliais

Programa „Anykščių kultūros ženklai“ praplės ir pagilins formaliojo švietimo programos šiuos mokomuosius dalykus: lietuvių kalbos ir literatūros (supažindinimas su Anykščių krašto rašytojais, jų kūrybos ištraukomis, gyvenamąja vieta, pateikiamos užduotys, aprėpiančios visas kalbinės veiklos rūšis - skaitymą, rašymą, klausymą ir kalbėjimą, turtinančios žodyną), istorijos (gilesnis istorinio, kultūrinio, archeologinio, etnografinio paveldo pažinimas), gamtos mokslus (supažindinimas su Puntuko akmens kilme, Anykščių šilelio augmenija ir gyvūnija, vandens telkinių klasifikacija), dalinai matematikos (skaičiavimo užduotys).

IV. PASIEKIMAI IR JŲ VERTINIMAS

11. Dalyvių pasiekimų vertinimas (įsivertinimas), metodai, dažnumas

Taikytinas savitikros metodas, mokiniams sudaromos galimybės rungtyniauti žaidžiant „kelionių po Anykščių kraštą“ žaidimus, sudedant dėlionę, atlikti įvairias užduotis paruoštame pratybų sąsiuvinyje, pritaikytame šiai mokymo programai. Sėkmingai dalyvavusiems 8 val. trukmės edukacinėje programoje moksleiviams išduodami pažymėjimai.