

„Planet Hola!“ vartotojo vadovas

Hola!

1. Programėlės aprašymas

„Planet Hola!“ sudaro 194 veiklos, kurios padeda mokytis ispanų kalbos pradinio lygiu. Šių programėlių dėka vaikai gali žaismingai susipažinti su užsienio kalba ir plėsti pagrindinį žodyną. Įvairios veiklos, pasižyminčios skirtingu sudėtingumo lygiu, leidžia ikimokyklinio amžiaus vaikams ir mokiniams lavinti kalbinius gebėjimus šiose srityse: klausymas, klausymo supratimas, kalbėjimas ir taisyklingas tarimas, rašymas bei skaitymo supratimas. Užduotys į ispanų kalbos mokymąsi įtraukia judesio ir pramogos elementus, pasitelkiant žaidybinius metodus ir pratimus refleksams, pastabumui, tikslumui, greičiui bei akių ir rankų koordinacijai lavinti. Tai ispanų kalba, kurios mokomasi sparčiai!

2. Amžiaus grupės ir sudėtingumo lygiai

Knowla programėlės skirtos vaikams nuo 3 metų amžiaus vaikams.

„Planet Hola!“ programėlės turi šiuos sudėtingumo lygius:

- 1 lygis: 3 - 4 metų vaikams
- 2 lygis: 5 - 6 metų vaikams
- 3 lygis: 7 – 10+ metų vaikams

Nurodytas amžius yra tik rekomendacinis. Kiekviena veikla ir jos lygis turėtų būti parenkami atsižvelgiant į mokinio gebėjimus ir specialiuosius ugdymo poreikius, nesvarbu, ar siekiama išlyginti mokymosi lygį, ar ugdyti talentus.

3. „Planet Hola!“ švietimo visatoje

„Planet Hola!“ švietimo visatoje

4. Sistemos mygtukai ir meniu rodinys

4.1. Pagrindinis meniu - Knowla Box/Wall

- grįžti į visų planetų rodinį
- kitos planetos / programėlės / veiklos
- ankstesnės planetos / programėlės / veiklos
- eiti į programėlių paiešką
- garsas įjungtas / išjungtas (išjungus garsą planetos / programėlės pasirinkimo lygyje, garsas bus išjungtas kiekvienoje vėliau įjungtoje veikloje; išjungus garsą pačioje veikloje, tai galios tik žaidžiant konkrečią veiklą)
- pereiti į Knowla.fun arba Knowla.edu režimo pasirinkimą
- eiti į nustatymus: kalbos pasirinkimas, licencijos rakto aktyvavimas, paslaugos nustatymai
- perjungti į Windows darbalaukį; programėlė visą laiką liks aktyvi užduočių juostoje

4.2. Pagrindinis meniu - Knowla Web

- daugiau planetų / programėlių / veiklų
- ankstesnės planetos / programėlės / veiklos
- viso ekrano režimas / išeiti iš viso ekrano režimo
- grįžti į visų planetų rodinį
- eiti į nustatymus: kalbos pasirinkimas, licencijos rakto aktyvavimas
- prisijungti / registruotis į Knowla Web

4.3. Meniu piktogramos veiklose - legenda

- išeiti iš veiklos į planetos rodinį (programėlės pasirinkimą); visi atlikti pakeitimai bus prarasti
- garsas įjungtas / išjungtas
- iš naujo įkelti veiklą; visi atlikti pakeitimai bus prarasti
- išeiti į veiklų pasirinkimo sąrašą; visi pakeitimai bus prarasti
- ankstesnė lenta
- sekanti lenta
- leidžia perkelti pasirinktą objektą lentoje, paslepia arba parodo programėlių meniu
- pakeisti foną
- rodo papildomus programėlės nustatymus
- interaktyvus veiklos gidas
- prieinamumo skydelis (įskaitant spalvų reguliavimą)

4.4. Veiklos baigties pranešimai

- Veikla atlikta sėkmingai
- Veikla nepavyko

5. Veiklų sąrašas pagal kiekį arba laiką

„Planet Hola!“ apima 194 veiklas:

1. Tíralo a la lavadora - 2 lygiai, 4 veiklos
2. Caminar y recoger - 4 pasauliai, 4 veiklos
3. Escuchar y señalar - 2 lygiai, 2 veiklos
4. Reconocer al animal - 9 veiklos
5. Pintar la letra - 26 veiklos (visos abėcėlės raidės); kiekviena veikla turi keletą su raide susijusių žodžių variantų
6. Encuentra tu camino - 3 lygiai, 3 veiklos
7. Amueblar una casa - 10 veiklų
8. Tres emociones seguidas - 1 veikla
9. Colorea el dibujo - 15 veiklų
10. Completa la palabra - 5 veiklos
11. Formación de frases - 2 režimai, 75 veiklos
12. Seleccionar el artículo - 1 veikla
13. Compañero de los sustantivos - 3 lygiai, 3 veiklos
14. Construye un monstruo - 1 veikla
15. Escape room - 1 veikla

Tíralo a la lavadora

Dalyvio užduotis - surinkti tinkamus drabužius pagal viršuje nurodytą kategoriją. Kategorija garsiai pateikiama veiklos pradžioje. Ieškomų daiktų, spalvų ir drabužių tipų galima bet kada paklausti dar kartą paspaudus prie krepšio esantį garsiakalbio mygtuką.

Norėdami pasirinkti drabužius, atitinkančius visus nurodytus kriterijus, spauskite juos žymekliu arba meskite kamuolį. Pasirinkus teisingai, jie bus perkelti į krepšį. Veikla sėkmingai baigiasi tuomet, kai visi tam tikros kategorijos drabužiai atsидuria krepšyje.

Dviejų žaidėjų režime laimi tas, kuris greičiausiai teisingai suranda visus ieškomus drabužius. Norint pereiti prie kitos lentos, atnaujinti veiklą arba ją išjungti, būtinas abiejų pusių naudotojų sutikimas.

Paspaudę krumpļiaratį galime nustatyti, ar norime skaičiuoti teisingus atsakymus, ar nustatyti užduoties atlikimo laiką ir jo trukmę. Taip pat galima iš naujo nustatyti laikmatį arba skaitiklį. Yra ir galimybė išjungti vėjyje besiplaistančių drabužių efektą. Antrame nustatymų skirtuke galima keisti rodinio spalvų diapazonus.

Veikla turi du lygius: lengvas - spalvos, vidutinis - drabužiai.

Veikla ugdyme

Pažintis su žodynu. Padeda ugdyti vizualinę ir erdvinę orientaciją bei mokytis kryptių. Supažindina su techniniu piešimu. Naudinga profesiniam rengimui, įskaitant grafinį, architektūrinį ir inžinerinį pasirengimą.

Caminar y recoger

Programėlė turi keturis pasaulius: gatvę, parką, meno galeriją ir mokyklą. Pradžioje naudotojas išgirs daiktų, kuriuos reikia surinkti, kategoriją. Norėdami pradėti veiklą, spustelėkite bet kurį tašką lentoje.

Veiklos metu naudotojas turi surinkti ieškomus daiktus ir kelyje vengti kitų. Reikia apeiti kliūtis ir spąstus.

Veiklos elementų valdymo taisyklės:

- paspaudus mėlynus blokus, veikėjas pašoks;
- paspaudus geltonus blokus, blokas nukris;
- paspaudus raudonus blokus, raudonas elementas išnyks.

Jei naudotojas „užlipa“ ant teisingo daikto, jis viršuje bus paryškintas spalvomis. Jei jį praleidžia, daiktas liks papildintas. Tačiau jei užlipama ant netinkamo daikto, vienas iš daiktų taps juodas.

Surinktų teisingų ir neteisingų daiktų skaičius turi įtakos žvaigždučių skaičiui, gaunamam užbaigus veiklą.

Veikla ugdyme

Veikla moko su transporto priemonėmis, vaisiais ir daržovėmis, menu bei mokykla susijusio žodyno.

Escuchar y señalar

Naudotojas turėtų paspausti garsiakalbio simbolį, kad išgirstų, kokio daikto reikia ieškoti. Tada reikia spustelėti pasirinktą daiktą kairėje. Teisingas pasirinkimas sėkmingai užbaigia veiklą.

Paspaudus „nutatymai“ šoniniame skydelyje galima išjungti objektų animaciją arba ieškomo daikto burbulą. Antrame nustatymų skirtuke galima keisti rodinio spalvų diapazonus.

Paspaudę krumpliaratį šoniniame skydelyje galime nuspręsti, ar norime, kad objektai būtų animuoti, ar kad tam tikra kategorija būtų rodoma žodžiais. Antrame puslapyje galima pasirinkti skirtingus spalvų variantus.

Veikloje pateikiamos skirtingos objektų kategorijos ir yra du lygiai.

Lengvajame lygyje pasirenkama iš trijų objektų, ir tai yra pavieniai daiktavardžiai.

Vidutiniame lygyje pasirenkama iš šešių objektų; dažniausiai tai junginiai, sudaryti iš būdvardžio ir daiktavardžio.

Veikla ugdyme

Veikla moko žodyno, susijusio su gyvūnais, paros laikais, savaitės dienomis, orais, emocijomis, mokomaisiais dalykais ir geometrinėmis figūromis.

Reconocer al animal

Pradėjus veiklą, bus ištartas gyvūno, kurį reikia surasti, pavadinimas. Gyvūnai juda lentoje. Pasirinkus teisingą gyvūną, kategorija pasikeis ir paiešką galėsime pradėti iš naujo.

Paspaudę „sekantis“ mygtuką šoniniame skydelyje, gausime prieigą prie kitų peizažų su gyvūnais.

Viršutiniame dešiniajame kampe yra nustatytas laikmatis ir teisingų atsakymų skaitiklis. Spustelėjus šiuos langelius, duomenys bus nustatyti iš naujo.

Veikla ugdyme

Veikla moko gyvūnų pavadinimų.

Pintar la letra

Lentoje pasirodys didžiosios ir mažosios raidės. Reikia mesti kamuolį arba spustelėti keturis kartus kiekviename ketvirtyje, kuriame yra raidė. Iš viso turi būti šešiolika taškų - po keturis kiekviename ketvirtyje - kurie uždengs raides.

Tuomet pasirodys su pasirinkta raide susijęs pažymėtas paveikslėlis.

Veikla ugdyme

Veikla moko abėcėlės raidžių, jų garsų ir padeda atskirti tam tikrą raidę žodyje.

Encuentra tu camino

Pradžioje reikia paspausti viduryje esantį monstrą, kad gautume ir išgirstume kelionės tikslą. Paspaudus dar kartą, pranešimas bus pakartotas. Norint judėti, reikia spustelėti bet kurią žemėlapijo vietą.

Priartėję prie praeivių, galime gauti užuominą apie tam tikros vietos buvimo vietą žemėlapyje. Tiesiog prieikite prie jų ir paspauskite garsiakalbį. Pasiekus tinkamą vietą, žaidimas sėkmingai baigiasi.

Paspaudę krumpliaratį šoninėje juostoje, galime reguliuoti miesto žemėlapijo mastelį ir nustatyti laikmatį. Antrame puslapyje matomi skirtingi spalvų variantai.

Veikla turi tris lygius:

- 1 lygis - turi mažus pastovius miesto žemėlapius (kiekvienas žemėlapis yra nuolat išsaugotas programėlėje ir kiekvieną kartą paleidus bus toks pats, tačiau kelionės tikslai gali keistis);
- 2 lygis - turi šiek tiek didesnius pastovius miesto žemėlapius (kiekvienas žemėlapis yra nuolat išsaugotas programėlėje ir kiekvieną kartą paleidus bus toks pats, tačiau kelionės tikslai gali keistis);
- 3 lygis - turi didelius ir atsitiktinius miesto žemėlapius (kiekvienas žemėlapis sugeneruojamas paleidimo metu ir kitą kartą paleidus - nepasikartos).

Veikla ugdyme

Veikla moko žodyno, susijusio su įvairiais miesto pastatais ir kelio kryptimis.

Amueblar una casa

Kairėje pusėje pateikti daiktai, kuriuos reikia sudėti į tinkamas vietas dešinėje esančiame name. Norėdami pereiti į namo kambarį, spustelėkite jį. Pilkai pažymėti kambariai nėra prieinami pasirinkimui.

Tada, spustelėkite pasirinktą daiktą ir vietą, kurioje jis turėtų būti padėtas (šis laukas bus pilkas). Kai daiktas padedamas teisingai, jis nusidažo spalvomis.

Norėdami grįžti prie viso namo apžvalgos, spauskite mygtuką apatiniame dešiniajame kampe. Kai visi daiktai bus sudėti, veikla sėkmingai baigsis.

Veikla ugdyme

Veikla moko žodyno, susijusio su namo kambariais ir interjero įranga.

Colorea el dibujo

Pirmasis žingsnis - naudojant spalvų ratą parinkti visas spalvas spalvinimo paveikslui. Spalvų ratas yra apatiniame dešiniajame kampe. Vienu metu parenkama viena spalva. Kai visi laukeliai užpildomi spalvomis, spalvų ratas užsiblokuoja.

Norėdami pasirinkti spalvą spalvinimui, spustelėkite atitinkamą laukelį. Pasirinkta spalva, taip pat, pasikeis dažymo įrankyje viršutiniame dešiniajame kampe. Norint nuspalvinti objektą, reikia pasirinkta spalva spustelėti šį objektą. Veikla sėkmingai baigsis tada, kai nuspalvinsime visus laukelius.

Kad veiklą būtų galima užbaigti, reikia įvykdyti ir papildomą sąlygą. Laukeliuose pasirodys skaičiai. Jie nurodo, kiek elementų galime nuspalvinti konkrečia spalva. Spalvinant skaičius keisis. Jei nuspalvinta pakankamai elementų, pasirodys nulis. Jei elementų nuspalvinta per daug, atsiras neigiami skaičiai.

Veikla sėkmingai baigsis, kai visuose laukeliuose bus nulis.

Veikla ugdyme

Veikla moko su spalvomis susijusio žodyno. Grafikoje remiamasi įvairiomis švenčių tradicijomis, paminklais, simboliais, populiariais patiekalais ir vietos ypatumais.

Completa la palabra

Šioje programėlėje rasite penkias veiklas, kurios skiriasi sudėliojamų žodžių ir raidžių kiekiu:

- 1 - reikia parašyti vieną žodį, pasirenkant iš trijų raidžių;

- 2 - reikia parašyti tris žodžius, pasirenkant iš trijų raidžių;
- 3 - reikia parašyti tris žodžius, pasirenkant iš keturių raidžių;
- 4 - reikia parašyti dešimt žodžių, pasirenkant iš dešimties raidžių;
- 5 - žodžių dėlionė visiems skaičiams nuo 1 iki 10.

Paspaudus „kitas“, bus pereinama prie kitos veiklos. Paspaudus „perkrauti“, bus pateiktas naujas žodžių rinkinys.

Dalyvio užduotis - užpildyti žodžius teisinga raide. Tam reikia spustelėti pasirinktą raidę, o tada atitinkamą vietą žodyje. Kiekvieną raidę galima naudoti neribotą skaičių kartų. Teisingai užbaigtas žodis bus perskaitytas garsiai, paryškintas baltai ir daugiau nebebus galima jo pildyti.

Paspaudus šalia esantį paveikslėlį, taip pat bus perskaitytas sudėliojamas žodis.

Veikla ugdyme

Veikla moko įvairių kategorijų žodyno. Vis dėlto, pirmiausia ji orientuota į taisyklingą žodžių rašybą.

Formación de frases

Veikla pateikiama dviem variantais - su traukiniais ir su laivais. Juos galima perjungti naudojant „kapsulės“ mygtuką šoninėje juostoje.

Dalyvio užduotis - iš pateiktų žodžių taisyklingai sudaryti sakinį. Kiekvieną žodį galima panaudoti tik vieną kartą. Veikla sėkmingai baigiasi, kai teisingai sudėliojami traukinio vagonai arba konteineriai.

Veikla ugdyme

Veikla moko taisyklingai rašyti sakinius. Čia yra teigiamieji sakiniai, neigiamieji sakiniai ir klausimai.

Seleccionar el artículo

Viršuje pateikiamas paveikslėlis kartu su žodžio rašyba, o žemiau - giminė ir jos nurodymas: moteriškoji arba vyriškoji. Kiekvieną žodį ir giminę galima išklausti paspaudus šalia esantį garsiakalbį.

Spauskite giminę. Veikla sėkmingai baigiasi tuomet, kai pasirenkame teisingą giminę. Teisingas atsakymas bus pažymėtas žalia spalva. Veikla baigiasi nesėkme, jei pasirenkama neteisinga giminė. Neteisingas atsakymas bus pažymėtas raudonai. Programėlė taip pat nurodys teisingą atsakymą.

Veikla ugdyme

Veikla atkreipia dėmesį į skirtingas kalboje vartojamų daiktavardžių rūšis ir jų rašybą.

Compañero de los sustantivos

Viršuje pateikiama giminė kartu su jos nurodymu: moteriškoji arba vyriškoji, o žemiau - paveikslėliai kartu su žodžių užrašymu. Kiekvieną žodį ir giminę galima išklausti paspaudus šalia esantį garsiakalbį.

Lygiai skiriasi rodomų žodžių skaičiumi ir pasirenkamų žodžių kiekiu.

1 lygyje - iš trijų paveikslėlių pasirenkamas vienas.

2 lygyje - iš penkių paveikslėlių pažymimi du.

3 lygyje - iš septynių paveikslėlių pažymimi trys.

Spauskite atitinkamus paveikslėlius. Veikla sėkmingai baigiasi, kai pasirenkame tinkamus žodžius pagal giminę. Teisingas atsakymas bus pažymėtas žalia spalva. Žvaigždučių skaičius keisis priklausomai nuo teisingų pasirinkimų. Neteisingas atsakymas bus pažymėtas raudonai. Programėlė taip pat nurodys teisingą atsakymą. Veikla baigsis nesėkme, jei ne visi žodžiai atitiks giminę.

Veikla ugdyme

Veikla atkreipia dėmesį į skirtingas kalboje vartojamų daiktavardžių rūšis ir jų rašybą.

Construye un monstruo

Pradžioje naudotojas gauna instrukcijas, kuriose nurodomas sudedamų pabaisos dalių skaičius ir tipas. Norint sėkmingai užbaigti veiklą, į lentą turi būti perkeliamas tikslus instrukcijose nurodytas elementų kiekis.

Tam reikia apatiniame dešiniajame lauke pasirinkti tinkamą kategoriją, tada - pasirinktą kūno dalies išvaizdą ir spustelėti lauką kairėje. Ten pasirodys pasirinktas elementas. Perkėlus reikiamą kiekį pagal instrukcijas, viršuje viduryje paspauskite mygtuką su „varnele“. Tada pamatysime instrukcijų peržiūrą su pastaba, kaip tiksliai atlikome užduotį. Jei kiekiai sutampa, veikla bus sėkminga.

Konkrečioje lentoje skaičiuojami tik tie elementai, kurie nurodyti instrukcijose. Kitas kūno dalis ar aksesuarus, neįtrauktus į instrukcijas, galima pridėti laisvai – tai neturės įtakos veiklos sėkmei. Norėdami dar kartą peržiūrėti instrukcijas, paspauskite kairėje esantį mygtuką.

Kiekvieną kūno dalį galima pašalinti, simetriškai apversti ašies atžvilgiu arba pakeisti jos spalvą. Tereikia trumpam palaikyti jau įterptą elementą - dešinėje pasirodys papildomos parinktys. Norint perkelti elementą, jį reikia tempti.

Veikla ugdyme

Veikla moko žodyno, susijusio su skaičiais, kūno dalimis, aksesuarais, spalvomis ir raštais.

Escape room

Veikla apima escape room užduoties atlikimą.

1. Suraskite visus kambaryje esančius galvosūkius.
2. Sudėkite dėlionės ant kamštinės lentos.
3. Nustatykite laikrodį pagal laiką, nurodytą ant dėlionės, ir patvirtinkite raudonu mygtuku.
4. Pasirinkite bilietą, kuris atitinka kalendoriuje nurodytą datą. Bilietą galima pasukti spustelėjus aplink jį esantį laukelį.
5. Kiekvienam veikėjui uždėkite gimtadienio kepurėlę, atitinkančią balioną.
6. Pasodinkite kiekvieną veikėją į jam tinkamą vietą.
7. Sudainuokite „Su Gimimo Diena“.

Žaidimas sėkmingai baigiasi užbaigus visą escape room.

Veikla ugdyme

Veikla moko įvairių kategorijų žodyno ir frazių.

6. Planeta ugdymo praktikoje

Komandinė veikla: skalbinių rūšiavimas

Knowla veikla: Tíralo a la lavadora

Grupę reikėtų padalyti į dvi komandas. Kiekvienas dalyvis stoja į eilę abiejose įrenginio pusėse. Įjungiamo programėlę padalijus dviem žmonėms. Ji veikia tokiu principu: laimi tas, kuris pirmas teisingai atlieka užduotį. Visi paeiliui prieina ir varžosi su žmogumi iš kitos komandos. Laimi komanda, surinkusi daugiau taškų.

Write how to go

Knowla veikla: Encuentra tu camino

Paleiskite lengvą arba vidutinį „Encuentra tu camino“ programėlės lygį. Abiejuose lygiuose yra pastovus ir nekintantis žemėlapis, todėl nereikia baimintis, kad jo išdėstymas staiga pasikeis. Atnaujinę veiklą gausime tą patį kelionės tikslą. Paspaudus „kitas“ mygtuką, veiklos sistema atsitiktinai parinks vieną iš galimų tikslų.

Kartu su mokiniais galima užrašyti kryptis, kaip nueiti iki konkrečių orientyrų. Šią užduotį galima atlikti sakiniiais arba simboliais. Taip pat, galima naudotis užuominomis, kurias pasako po miestelių judantys gyventojai.

Verta pabandyti praktiškai pritaikyti užrašus kitoje užduotyje.

Knowla veikla: Pintar la letra Cover all the letters

Knowla veikla: Pintar la letra

Reikia paruošti krepšį su kamuoliais ir įjungti „Pintar la letra“ programėlę. Užduotis - mėtyti kamuolius į rodomas raides, kol visos jos bus uždengtos.

Su kiekvienu metimu lavinamas pasirinktos raidės tarimas. Pačioje pabaigoje reikia kartu pakartoti su raide susijusį žodį ir aptarti jo reikšmę.

Jei grupę sudaro šešiolika žmonių arba skaičius, kuris dalijasi iš šešiolikos arba yra jo kartotinis, užduotis galima atlikti eilės tvarka. Pakanka po keturis metimus kiekviename lauko ketvirtyje, kuriame rodomos raidės. Pasirodžius žodžiui, paspauskite atnaujinimo mygtuką, kad pakartotumėte žaidimą su ta pačia raide, arba „kitas“ mygtuką, kad tęstumėte kitos raidės mokymąsi. Su kiekviena raide siejami keli skirtingi žodžiai.

7. Planeta ugdyme

7.1. Pagrindinė ugdymo programa darželiui

Darželio uždaviniai

- Palaikyti įvairiapusę vaiko veiklą, organizuojant sąlygas, palankias įgyti patirčiai fizinėje, emocinėje, socialinėje ir pažintinėje jo raidos srityse.
- Kurti sąlygas, leidžiančias vaikams laisvai vystytis, žaisti ir ilsėtis jaučiantis saugiai.

- Palaikyti vaiko veiklą, didinančią sensorinės integracijos lygį ir gebėjimą naudotis besivystančiais pažintiniais procesais.
- Užtikrinti tinkamą sąlygų organizavimą, padedantį vaikams įgyti patirčių, kurios leis tęsti adaptacijos procesus, ir padėti vaikams, kurie vystosi netolygiai, lėčiau arba sparčiau.
- Remti savarankišką vaikų pasaulio pažinimą, parenkant vaiko raidos lygiui, suvokimo gebėjimams, vaizduotei ir mąstymui tinkamą turinį, kartu gerbiant individualius poreikius ir interesus.
- Kurti ugdymo situacijas, kurios skatintų vaikų domėjimąsi šiuolaikine užsienio kalba ir norą pažinti kitas kultūras.

Pažintinė vaiko raidos sritis. Mokyklai pasirengęs vaikas supranta labai paprastas komandas šiuolaikine užsienio kalba ir į jas reaguoja; dalyvauja žaidimuose, pavyzdžiui, muzikiniuose, judesio, meniniuose, konstravimo, teatro; vartoja žodžius ir frazes, turinčius prasmę konkrečiame žaidime ar kitoje vykdomoje veikloje; kartoja skanduotes ir paprastus eilėraščius, grupėje dainuoja dainas; supranta bendrą trumpų pasakojimų, kurie jam pasakojami ar skaitomi, prasmę, ypač kai juos lydi paveikslėliai, priemonės, judesys, veido išraiškos ar gestai.

Igyvendinimo sąlygos ir metodai

Vaikų supažindinimas su šiuolaikine užsienio kalba turėtų būti įtrauktas į įvairias veiklas, vykdomas kaip ikimokyklinio ugdymo programos dalis, ir pirmiausia vykti žaidimo forma. Reikia sudaryti sąlygas, leidžiančias vaikams susipažinti su užsienio kalba įvairiose kasdienėse situacijose.

Tai galima pasiekti, per įvairias veiklas ir žaidimus duodant vaikams labai paprastas komandas užsienio kalba, kartu skaitant vaikiškas knygas užsienio kalba, į užsiėmimus įtraukiant skanduotes, paprastus eilėraščius, dainas ir audiovizualinę medžiagą užsienio kalba. Mokytojas, vedantis užsiėmimus su vaikais, turėtų naudotis natūraliomis situacijomis, kylančiomis iš laisvo vaikų žaidimo, kad pakartotų arba tolesniame žaidime pritaikytų vaikų išmokus žodžius ar frazes.

Renkantis šiuolaikinę užsienio kalbą, kurios bus mokomi vaikai, lankantys darželį ar kitą ikimokyklinio ugdymo formą, būtina atsižvelgti į tai, kokia šiuolaikinė užsienio kalba yra mokoma konkrečios savivaldybės pradinėse mokyklose.

7.2. Pagrindinė ugdymo programa I-III klasėms

Mokyklos uždaviniai ankstyvojo ugdymo srityje apima:

- vaiko įvairiapusės veiklos palaikymą, organizuojant ugdymo situacijas, leidžiančias eksperimentuoti, kaupti patirtį ir mokytis pasitelkiant įvairius pojūčius, taip skatinant jo raidą visose srityse - fizinėje, emocinėje, socialinėje ir pažintinėje;
- tinkamą žaidimo, mokymosi ir poilsio organizavimą, siekiant užtikrinti adaptacijos procesų tęstinumą visiems vaikams, įskaitant tuos, kurie vystosi netolygiai, lėčiau arba sparčiau;
- ugdymo programos parinkimą (ar rengimą) remiantis turiniu, atitinkančiu vaikų raidos lygį, jų suvokimo gebėjimus, vaizduotę ir mąstymą, bei atsižvelgiant į mokinių, kurie vystosi netolygiai, lėčiau arba sparčiau, poreikius ir galimybes;
- veiklų organizavimą, leidžiantį įgyti patirties žaidžiant, atliekant mokslinius eksperimentus, tyrinėjant, atliekant tiriamąją veiklą ir sprendžiant problemas tokiu mastu, kuris atitinka konkrečiaus etapo raidos galimybes bei poreikius ir atsižvelgia į individualias kiekvieno vaiko galimybes;

- galimybę tenkinti poreikį pažinti kitų tautų, įskaitant Europos Sąjungos šalis, kultūras, įvairius gamtos reiškinius, meną, taip pat kitų tautybių vaikų žaidimus ir papročius, atsižvelgiant į vaiko suvokimo ir šių klausimų supratimo galimybes konkrečiame jo raidos etape.

7.3. Ugdymo tikslai - bendrieji reikalavimai

I. Gebėjimas suprasti ir vartoti paprastus pranešimus užsienio kalba.

Mokymo turinys - detalieji reikalavimai

Kalbinis ugdymas. Šiuolaikinė užsienio kalba.

Mokinys vartoja labai ribotą kalbinių priemonių, susijusių su savimi ir artimiausia aplinka, spektrą, leidžiantį jam atitikti kitus bendruosius reikalavimus šiomis temomis:

- aš ir mano artimieji (šeima, draugai);
- mano gyvenamoji vieta (mano namai, mano miestas);
- mano mokykla;
- populiarios profesijos;
- mano diena, mano žaidimai;
- maistas;
- parduotuvė;
- laisvalaikis ir atostogos;
- šventės ir tradicijos, mano šalis;
- sportas;
- mano savijauta;
- mane supanti gamta;
- pasakų ir vaizduotės pasaulis.

Mokinys geba suprasti labai paprastus žodinius pasakymus, aiškiai ir lėtai tariamus standartine kalbos atmaina:

- reaguoja į komandas;
- supranta trumpų pasisakymų, pasakojimų, pasakų ir istorijų, taip pat paprastų dainų bei skanduočių prasmę, ypač kai jas lydi, pavyzdžiui, paveikslėliai, priemonės, judesys, veido išraiškos, gestai ir papildomi garsai;
- pasakyme randa konkrečią informaciją.

Mokinys supranta žodžius ir vieno ar kelių sakinių labai paprastus rašytinius pasakymus (pvz., paveikslėlių istorijas su tekstu, trumpas istorijas):

- supranta bendrą teksto prasmę, ypač kai ji paremta vaizdu ar garsu;
- pasakyme randa konkrečią informaciją.

Kalbėjimo srityje mokinys:

- kartoja žodžius ir paprastus sakinius;
- pagal pavyzdį kuria labai paprastus ir trumpus pasakymus, pavyzdžiui, įvardija aplinkos objektus ir juos apibūdina, įvardija veiklas;

- deklamuoja eilėraščius, skanduoja, vaidina dialogus, dainuoja dainas - vienas arba grupėje, pavyzdžiui, kuriant nedideles teatrines formas;
- žaidimo metu vartoja išmokus žodžius ir frazes.

Rašytinės raiškos srityje mokiny:

- rašo pavienius žodžius ir frazes;
- pagal pavyzdį ir savarankiškai rašo labai paprastus ir trumpus sakinius.

Reagavimo srityje mokiny:

- žodžiu ir nežodiniu būdu reaguoja į komandas;
- reiškia savo pomėgius.

Teksto apdorojimo srityje mokiny šiuolaikine užsienio kalba įvardija, pavyzdžiui, žmones, gyvūnus, daiktus ir veiklas - iš artimiausios aplinkos bei pateiktus vaizdinėje ir audiovizualinėje medžiagoje.

Mokiny:

- žino, kad žmonės kalba skirtingomis kalbomis, ir supranta, kad norint su jais bendrauti verta mokytis jų kalbos;
- turi pagrindinių žinių apie šalis, kuriose kalbama tam tikra užsienio kalba;
- geba įvardyti, ko išmoko, ir žino, kaip savarankiškai dirbti su kalba (pavyzdžiui, žiūrint animacinius filmus šiuolaikine užsienio kalba, naudojantis paveiksliniais žodynais ir edukaciniais žaidimais);
- bendradarbiauja su bendraamžiais mokymosi procese;
- naudoja informacijos šaltiniais šiuolaikine užsienio kalba (pvz., paveiksliniais žodynais, knygelėmis), taip pat informacinėmis ir komunikacinėmis technologijomis.

8. Pabaiga

Daugiau įkvepiančio turinio rasite adresu www.knowla.eu