


METODINĖS PRIEMONĖS APRAŠYMAS

INTERAKTYVUS PAVEIKSLAS „MĮSLIŲ LABIRINTAS“

1.	Dalykas, sritis	Lietuvių kalba – kalbinis ugdymas, komunikavimas, rašymas.
2.	Metodinės priemonės pavadinimas	Interaktyvus paveikslas „MĮSLIŲ LABIRINTAS“.
3.	Besimokančiųjų, kuriems skirta metodinė priemonė, amžiaus tarpsnis	7-10 metai
4.	Autorius	Jurga Ginevičienė, Vilniaus Baltupių progimnazijos mokytoja ekspertė
5.	Metodinės priemonės QR kodas	
6.	Nuoroda	https://view.genial.ly/5fa624d39bff5f0cee6cf210/interactive-image-misliu-labirintas
	Mokymosi priemonės aprašymas (sąsaja su Bendrosiomis programomis, tikslas, kam ir kaip naudojama)	<p>Mokymo priemonė skiriama pradinėms klasių mokiniams. Šios priemonės tikslas – pažinti, vartoti ir kurti meniškiausius smulkiosios tautosakos kūrinius – mįsles. Mokiniai ne tik smagiai pažais, parungtyniaus, bet ir patirs, kiek daug galimybių turi vaizduotė. Ši priemonė, ypač mįslių kūrimas, skatins divergentinį mąstymą, kuris atveria daug galimybių gyvenime.</p> <p>Kaip naudoti:</p> <ul style="list-style-type: none">• Paspausti nuorodą arba skenuoti QR kodą. Paveiklo viršuje yra turinys, kuriame išvardinti 14-os interaktyvių taškų pavadinimai.
	Panaudojimo galimybės	<p>Šį paveikslą galima naudoti lietuvių kalbos pamokose, etnografiniuose renginiuose, mįslių popietėse, dailės pamokose, šeimos renginiuose. Lietuvių kalbos pamokose galima plačiau supažindinti mokinius su smulkiosios tautosakos žanru – mįslėmis, pamokyti, kaip jas įminti, kaip kurti.</p> <p>Etnografiniuose renginiuose galima sustoti „Mįslių stotelėje“ ir pasirinkti iš paveiklo norimus interaktyvius taškus.</p> <p>Dailės pamokose galima iliustruoti mįslę, ją meniškai užrašyti.</p>
	Priemonės reikalingumas	Pajvairiname pamoką patrauklia priemone. Nepamirštame liaudies išminties ją perkeldami į skaitmeninę priemonę. Tinka ir nuotoliniam mokymui.
	Priedai (2)	1. Turnyro mįslės. 2. Turnyro atsakymai.
	Priemonė sukurta	2021m.