

Kelionė į devintą stotį

Programos tikslas: žaidimo forma sužinoti kuo daugiau apie Pasaulio lietuvių rašytojus bei jų kūrinius ir veikėjus.

Uždaviniai:

- 1) praplėsti mokinių literatūros žinias žaidžiant interaktyvų žaidimą;
- 2) pagerinti bendradarbiavimo, komandinius įgūdžius;
- 3) praktiškai veikiant ugdyti strateginį mąstymą.

Turinys: Edukacinis literatūrinis žaidimas, kuriame patrauklia forma pateikiama informacija apie išeivijos literatūrą ir jos kūrėjus. Žaidimas gali būti žaidžiamas dviem būdais – kaip stalo žaidimas arba interaktyviai pasijungus programėlę planšetiniuose kompiuteriuose ar telefonuose (su android programine įrengtimi). Vienu metu gali žaisti 2–4 žaidėjai/komandos. Žaidžiant stalo žaidimą žaidėjai išsirenka personažus, atsitiktine tvarka pasiima po 13 apvalių kortelių, kuriomis išdėlioja savo kelią iki centro. Paeiliui, pagal kortelėse nurodytas temas, atsakinėjama į klausimus. Laimi pirmas atsakęs į 13 klausimų teisingai.

Programos trukmė: 45 min.

Dalyvių amžius: 3–6 klasių moksleiviams

Dalyvių grupė: nuo 2 iki 16 dalyvių.

Edukacijos vieta: Kupiškio viešosios bibliotekos Edukacijų klasė (Krantinės g. 24, Kupiškis).

Kontaktai: edukaciją veda Kraštotyros ir edukacijos skyriaus bibliotekininkė Ingrida Žurauskienė.

Registracija į programą: tel. (8 459) 35 470 ar el. p. ingrida.zurauskiene@gmail.com