

PATVIRTINTA

Klaipėdos lopšelio-darželio „Želmenėlis“
direktorius 2018 m. liepos 11 d.
Įsakymu Nr. V- 38

PRITARTA

Klaipėdos miesto savivaldybės administracijos
Ugdymo ir kultūros departamento
Švietimo skyriaus vedėjo 2018 m. liepos 11 d.
Įsakymu Nr. ŠV1-327

KLAIPĖDOS LOPŠELIO-DARŽELIO „ŽELMENĖLIS“ IKIMOKYKLINIO AMŽIAUS NEFORMALIOJO VAIKŲ ŠVIETIMO PAŽINIMO IR TYRINĖJIMŲ PROGRAMA „MAŽOJI LABORATORIJA“

I SKYRIUS BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Švietimo teikėjas – Klaipėdos lopšelis-darželis „Želmenėlis“ (toliau – įstaiga), įregistruota Juridinių asmenų registre, kodas 190425735. Teisinė forma – biudžetinė įstaiga. Grupė – ikimokyklinio ugdymo mokykla.

2. Įstaigos buveinės adresas – Baltijos pr. 77, LT-94122 Klaipėda, Lietuvos Respublika, telefonas (8 46) 345731, faksas (8 46) 340078, elektroninio pašto adresas rastine@zelmenelisklaipeda.lt, interneto svetainės adresas www.zelmenelisklaipeda.lt

3. Programos pavadinimas – Klaipėdos lopšelio-darželio „Želmenėlis“ ikimokyklinio amžiaus neformaliojo vaikų švietimo pažinimo ir tyrinėjimų programa „Mažoji laboratorija“ (toliau – Programa).

4. Programos rengėjai: Loreta Ilona Navardauskienė, direktoriaus pavaduotoja ugdymui, Inga Mardosienė, auklėtoja, auklėtoja metodininkė.

5. Programos koordinatorius – direktorė Genovaitė Žmuidienė.

6. Programos trukmė – tęstinė. Programos turinys koreguojamas pagal poreikį.

7. Programos apimtis – vieneri mokslo metai.

8. Programos dalyviai – ikimokyklinio amžiaus vaikai.

9. Programos įgyvendinimui įstaigoje sukurta šiuolaikiška, moderni edukacinė erdvė, kurioje vaikai taikydami informacines komunikacines technologijas, interaktyviuosius žaidimus ir programėles, Lego Dacta konstruktorius, multisensorines ir kitas priemones patirs pažinimo ir atradimo džiaugsmą, ugdysis socialinius, pažintinius, komunikacinius, saviraiškos, fizinio aktyvumo ir kitus individualius gebėjimus, skatinančius loginį mąstymą, kompleksinį problemų sprendimą, ugdymosi motyvaciją.

II SKYRIUS PRINCIPAI

10. Humaniškumo principas. Pagarba vaikui, tinkama vaiko fizinių ir psichinių galių plėtotė, prasmingas vaiko poreikius, interesus ir galimybes atitinkantis ugdymo turinys bei metodai, vaiko pasitikėjimas suaugusiais.

11. Individualizavimo principas. Ugdymas grindžiamas kiekvieno vaiko asmenybės pažinimu, ugdymo(si) poreikių pripažinimu, numatant veiklas ir sudarant sąlygas kiekvienam vaikui ugdytis ir tobulėti.

12. Aktyvaus ugdymosi principas. Vaikas patirtį kaupia pats aktyviai veikdamas, bandydamas, eksperimentuodamas, bendraudamas ir bendradarbiaudamas, sąveikaudamas su aplinka ir daiktais. Ugdant einama nuo žinomo prie nežinomo, nuo lengvo prie sunkaus, nuo artimo prie tolimo, nuo paprasto prie sudėtingo.

III SKYRIUS TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

13. Programos tikslas – žadinti vaiko poreikį domėtis supančia aplinka, mokyti atrasti ir perimti įvairius pasaulio pažinimo būdus, tyrinėti įvairius daiktus, reiškinius, jų tarpusavio ryšius, ugdant pojūčius, lavinant suvokimą, mąstymą, kalbą.

14. Programos uždaviniai:

14.1. tenkinti vaiko poreikį pažinti ir veikti: žaisti, kelti klausimus, diskutuoti, tyrinėti, eksperimentuoti, rinktis veiklos būdus ir priemones, samprotauti apie tai, ko išmoko, numatyti tolesnės veiklos žingsnius;

14.2. ugdyti bendravimo, elementarius savikontrolės, problemų sprendimo įgūdžius, skatinant gražius tarpusavio santykius;

14.3. plėtoti vaiko pažinimo ir mąstymo galimybes, taikant žaidybinius interaktyvius metodus, naudojant išmaniąsias technologijas.

15. Pažintinė veikla vykdoma edukacinėje erdvėje „Mažoji laboratorija“ pogrūpiais (iki 10 vaikų). Pogrūpiai sudaromi, atsižvelgiant į ugdytinių amžių, gebėjimus ir asmeninius jų saviraiškos poreikius.

IV SKYRIUS TURINYS. METODAI. PRIEMONĖS

16. Ugdymo metodai: žaidimas, pokalbis, klausymasis, stebėjimas, tyrinėjimas, bandymas, eksperimentavimas, modeliavimas, projektavimas, patirtinis mokymasis, situacijos sprendimas, informacijos paieška, vaizduotės skatinimas, veiklos pristatymas.

17. Programos turinys, naudojamos priemonės:

Eil. Nr.	Sritis	Turinys	Priemonės
17.1.	Aplinkos pažinimas	Žaidžia interaktyvius žaidimus, kurie suteikia žinių apie aplinką, gamtą bei jos reiškinius. Tyrinėja sniegą, ledą, šerkšną, lietu, kitus gamtos reiškinius, atlieka įvairius bandymus pagal sezoniškumą. Stebi ir tyrinėja sliekus, sraiges, vabzdžius. Tyrinėja save veidrodyje, žmogaus akies, žandikaulio, vidaus organų bei skeleto modelius. Įgyja žinių apie ūgį, svorį, kūno dalių bei vidaus organų paskirtį. Bendrauja su kitais vaikais, pratinasi derinti savo veiksmus, valdyti emocijas. Kaupia pažintinę patirtį pasitelkdamas įvairius pojūčius: liečia,	Termometrai oro bei vandens temperatūrai matuoti, lupa, vabzdžių stebėjimo priemonė, mikroskopas, fotoaparatas, išmanusis telefonas. Žmogaus akies, žandikaulio, vidaus organų bei skeleto modeliai, veidrodis, enciklopedijos, žinynai, žurnalai, kortelių žaidimai, interaktyvios knygos. Žemėlapiai, gaublys, kompasas, žiūronai, kompiuteris, chronometras, smėlio bei mechaninis

		<p>žiūri, klauso, ragauja, uosto. Domisi, iš ko pagaminti įvairūs daiktai (molis, oda, stiklas, plastikas, popierius, metalas ir pan.), kokia jų paskirtis. Tyrinėja žemėlapi bei gaublį, bando naudotis skaitmeniniais žemėlapiais. Susipažįsta su laiko trukmę įvardinančiomis sąvokomis bei jo matavimo priemonėmis. Stebėdamas eksperimentus susipažįsta su objekto medžiagos savybėmis (pvz.: kas dega, lydosi, tirpsta, garuoja, „auga“, veržiasi, keičia formą, spalvą, dydį), bando pavaizduoti stebėjimų rezultatus lentelėse, schemose, diagramose</p>	<p>laikrodžiai, metų kalendorius. Įvairaus dydžio ir faktūrų popieriaus lapai, molis, odos atraižos, stiklo, plastiko bei metalo plokštelės. Vanduo, žvakė, žirklys ir kt. medžiagos tyrinėjimui ir eksperimentavimui. Interaktyvi lenta, interaktyvios grindys, šviesos stalas, „Logiko Primo“ mokymo ir mokymosi priemonės, „Lego Dacta“ konstruktoriai, priemonės, edukacinės bitutės „Bee-Bot“ ir kilimėliai</p>
17.2.	Skaičiavimas ir matavimas	<p>Lygina kasdienėje aplinkoje pasitaikančių daiktų ilgį, aukštį, masę, storį, plotį juos dedant vieną prie kito, kilnojant, matuojant įvairiais matavimo prietaisais, naudojant sąlyginį matą. Skaičiuoja, rūšiuoja daiktus nuo mažiausio iki didžiausio ir atvirkščiai, grupuoja juos pagal išorinius požymius, susipažįsta su skaitmenimis, juos įvardina. Suaugusiojo padedamas užrašo rezultatus, vertina savo pasiekimus ir pažangą. Atlieka stebėjimus ir eksperimentus, kurių metu tyrinėja tūrio ir formos santykį. Mokosi atpažinti, išvelgti problemą pagal tam tikrus požymius: nežinau, sugriuvo, nesutinku, blogai jaučiuosi, nepavyksta padaryti taip, kaip mačiau knygoje, virtualioje aplinkoje ir kt. Sprendžia iššūkio situacijas, atranda sprendimus. Žaidžia loginius žaidimus, kuriuose turi atrasti galimus sprendimus, ieškoti išeičių</p>	<p>Skirtingų matmenų ir talpos daiktai, svarstyklės, liniuotė, ruletė, matavimo juostelė, magnetinės skaičiavimo juostos, skalės, popierius, rašikliai, liniuotė. Loginiai žaidimai kompiuterinėje laikmenoje. „Lego Dacta“ konstruktoriai ir priemonės. Interaktyvios grindys, šviesos stalas, interaktyvi lenta ir kt. „Logiko Primo“ mokymo ir mokymosi priemonės. Edukacinės bitutės „Bee-Bot“ ir kilimėliai</p>
17.3.	Tyrinėjimas ir kūrybiškumas	<p>Tyrinėja įvairius technologijos sprendimus (maisto gaminimas, roboto kūrimas ir t.t.) Tyrinėja chemines medžiagų reakcijas, energiją (spalvų maišymas, naudojant vienkartinius indelius su spalvotu vandeniu ir servetėles, spalvotų saldainių tirpinimas vandenyje jį dažant, sauso ledo ir karšto vandens maišymas ir t.t.) Tyrinėja įrankius (ratus, svirtis, svarstyklės, žirkles). Naudoja programavimo mokymuisi skirtais žaislais (edukacinė bitutė „Bee-Bot“ ir kt.), šviesos, spalvų, kvapų, muzikos terapijai skirtomis technologinėmis priemonėmis. Įvairiais ritminiais, melodiniais bei savo gamybos</p>	<p>Multisensorinės, šviesos, spalvų, kvapų, muzikos terapijai skirtos priemonės. Diktofonas, kompiuteris, piešimo priemonės, gamtinė medžiaga ir kt. Įvairios faktūros raidės. Garsą įrašantys ir atkartojantys žaislai, žodžių žaidimai. Interaktyvios knygos ir kitos išmaniosios technologijos. Interaktyvi lenta, interaktyvios grindys, šviesos stalas, „Logiko Primo“ mokymo ir mokymosi priemonės, „Lego</p>

	vaikiškais muzikos instrumentais pritaria dainoms, tyrinėja jų skambėjimo tembrą. Stebi virtualioje aplinkoje daiktų gamybos procesus. Tikslingai sukaupia dėmesį, susipažįsta su raidėmis. Atsako į klausimus, užrašo tyrinėjimų rezultatus naudodami diktofoną, kompiuterį, piešimo priemones, akmenukus ir kt. mokymosi skaityti ir rašyti būdą: stebint, liečiant, klausant, užuodžiant, vaizduojant kūnu. Eksperimentuoja dailės priemonėmis – maišo įvairių spalvų vandeninius dažus, tapo ant skirtingos faktūros pagrindo (stiklo, plastiko, audinio, popieriaus ir t.t.)	Dacta“ priemonės, edukacinės bitutės „Bee-Bot“ ir kilimėliai. Įvairūs maisto produktai, lentelės, indai, stalo įrankiai, vienkartiniai indeliai, servetėlės, sausas ledas ir kt. priemonės
--	---	--

V SKYRIUS PASIEKIMAI IR JŲ VERTINIMAS

18. Įgyvendinus programą, bus pasiekti kokybiniai ir kiekybiniai pažinimo ugdymo(si) pokyčiai:

18.1. vaikas išmoks atrasti ir perimti įvairius pasaulio pažinimo būdus, išgyvens atradimų džiaugsmą;

18.2. įgis bendravimo, savikontrolės, problemų sprendimo įgūdžių, išmoks bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiais ir vaikais;

18.3. gebės pasirinkti reikiamas priemones, naudoti žaidybinius interaktyvius metodus, išmaniąsias technologijas stebėjimams, eksperimentams ir bandymams atlikti;

19. Ugdymo pasiekimų vertinimas:

19.1. taikomi metodai: neformalus ir formalus stebėjimas, interviu su vaiku, pokalbis su tėvais, grupių ir darželio pedagogais, vaiko veiklos analizė, nuotraukos ir kita;

19.2. ugdymo pasiekimų vertinimo dažnumas – neformaliojo ugdymo pedagogas vaiko pasiekimus vertina nuolat. Stebėjimų rezultatai fiksuojami du kartus per metus (rudenį ir pavasarį);

19.3. ugdymo pasiekimų fiksavimo formos – pagal ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų vertinimo tvarkos aprašą.

SUDERINTA

Klaipėdos lopšelio-darželio „Želmenėlis“
mokytojų tarybos 2018 m. birželio 15 d.
posėdžio protokoliniu nutarimu
(protokolas Nr. V4-1)

NAUDOTA LITERATŪRA IR ŠALTINIAI

1. Bieliauskaitė, A. 500 klausimų ir atsakymų enciklopedija vaikams. Kaunas, 2016.
2. Burneikienė, E. Žmogaus kūnas. Vilnius, 2006.
3. Carla Nieto Martinez. Smagūs bandymai vaikams. Naujoji Rosma, 2014.
4. Čepulis, M. Visa tiesa apie gyvūnus. Vilnius, 2018.
5. Česiūnienė, R. Mėgintuvėlis kosmose. Vilnius, 2015.
6. Dzin, R. Peliūnės vasara. Interaktyvi knyga su dainelių garso įrašais. Vilnius, 2018.
7. Dodge D., Colker L., Heroman C. Ikimokyklinio amžiaus vaikų kūrybiškumo ugdymas. Vilnius, Presvika, 2007.
8. Gražienė, V. Kviečiame pažaisti. Kaunas. Šviesa, 2007.
9. Hofman, H. Didžioji atsakymų į vaikų klausimus knyga. Kaunas. Vaiga, 2006.
10. Ikimokyklinio ugdymo metodinės rekomendacijos. 2015.
11. Karen Romano Young. Išbandyk. 50 smagių eksperimentų pašėlusiams mokslininkams. 2015.
12. Klaipėdos lopšelio-darželio „Želmenėlis“ ikimokyklinio ugdymo programa 2018.
13. Larouse. Mano pirmoji enciklopedija kaip viskas atsiranda? Baltos lankos, 2008.
14. Larouse. Mano pirmoji enciklopedija kas tai yra? Baltos lankos, 2006.
15. Makauskienė, R. Tavo kūnas. Vilnius, 2016.
16. Meškauskaitė, A. Interviu su daiktais. Vilnius, 2018.
17. Paltanavičius, S. Gamtos metų ratas. Vilnius 2018.
18. Paltanavičius, S. Kakės Makės enciklopedija. Gyvūnai. Vilnius. Alma litera, 2016.
19. Persico, L. Bandymai vaikams. Vilnius, 2016.
20. Priešmokyklinio ugdymo bendroji programa. 2014.
21. Star, F. Kodėl? Enciklopedija. Vilnius. Alma litera, 2017.
22. Winston, R. Kuo aš ypatingas? Vilnius. Alma litera, 2006.