

PATVIRTINTA

Klaipėdos lopšelio-darželio „Želmenėlis“
direktoriaus 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“ PRIEŠMOKYKLINIO 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“ priešmokyklinio 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 – priešmokyklinio 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.
10. Programą įgyvendins neformaliojo ugdymo pedagogas, turintis aukštąjį išsilavinimą ir galintis dirbti su priešmokyklinio amžiaus vaikais.

II SKYRIUS PRINCIPAI

11. Integralumo principas. Siekiama vientiso fizinės, emocinės, socialinės ir pažinimo sričių plėtojimo, vadovaujantis visuminiu požiūriu į vaiką, remiamasi integraliu kompetencijų ugdymu.

12. Individualizavimo ir diferencijavimo principas. Atsižvelgiama į kiekvieno vaiko patirtį, socialinę kultūrinę aplinką, jo ugdymosi poreikius ir galimybes, interesus, pažinimo stilių, lytį, temperamentą, brandos ypatybes, prireikus – specialiuosius ugdymosi poreikius.

13. 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 tolumo, nuo paprasto prie sudėtingo.

14. Tęstinumo principas. Užtikrinamas pereinamumas tarp ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo grandžių.

III SKYRIUS TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

15. Programos tikslas – ugdyti domėjimąsi supančia aplinka, gebėjimą samprotauti, tyrinėti, spręsti problemas, kritiškai mąstyti bei prognozuoti, perimant įvairiausių pasaulio pažinimo būdus.

16. Programos uždaviniai:

16.1. tenkinti pažintinius vaiko poreikius smalsaujant, tyrinėjant, tobulinant jau įprastus aplinkos pažinimo būdus ir išbandant naujus;

16.2. skatinti draugiškus tarpusavio santykius, ugdyti bendravimo, savikontrolės, problemų sprendimo įgūdžius;

16.3. ugdyti kritinį – probleminį mąstymą naudojant išmaniąsias technologijas: ieškoti naujos informacijos, pastebėti akivaizdžius pasikeitimus, įžvelgti ir atrasti praktinės veiklos sprendimo būdus, juos apmąstyti ir pristatyti;

16.4. skatinti kūrybiškumą, tikėjimą savo jėgomis ir sėkme.

17. Programa įgyvendinama pagal iš anksto sudarytą pažintinės veiklos tvarkaraštį. Pažinimo, stebėjimų, tyrinėjimų veikla vyksta pogrūpiais edukacinėje erdvėje „Mažoji laboratorija“.

IV SKYRIUS TURINYS. METODAI. PRIEMONĖS

18. Ugdymo metodai: pokalbis, diskusija, stebėjimas, tyrinėjimas naudojant visus jutimus - regėjimą, lytėjimą, uoslę, eksperimentavimas, bandymas, modeliavimas, patirtinis mokymasis, situacijos sprendimas, kūrybinės užduotys, žaidimas, informacijos paieška, vaizduotės skatinimas, projektai, veiklos pristatymas ir aptarimas.

19. Programos turinys, naudojamos priemonės:

Eil. Nr.	Kompetencija	Turinys	Priemonės
19.1.	Pažinimo kompetencija	Žaidžia interaktyvius žaidimus, kurie suteikia žinių apie žmogų, aplinką, gamtą bei jos reiškinius. Įvairiais būdais ir pojūčiais stebi ir tyrinėja aplinkos pokyčius, medžiagų savybes, daiktų sandarą ir apie tai samprotauja, aiškinasi kodėl, pateikia pavyzdžių (aliejus netirpsta vandenyje, moneta skęsta ir kt.). Savarankiškai ieško nesudėtingos informacijos įvairiuose, skirtinguose šaltiniuose. Pavaizduoja ir su suaugusiais aptaria nesudėtingų	Interaktyvi lenta, interaktyvios grindys, šviesos stalas, „Logiko Primo“ mokymo ir mokymosi priemonės, „Lego Dacta“ konstruktoriai ir priemonės, edukacinės bitutės „Bee-Bot“ ir kilimėliai, fotokamera, diktofonas, mobilus telefonas, kompiuteris, įvairios technologijos (klaviatūra, pelė, mikrofonas). Loginiai žaidimai kompiuterinėje laikmenoje. Svorio, ilgio, tūrio,

		<p>bandymų ar stebėjimų planus, diagramas, gautus rezultatus. Stebi ir tyrinėja žemėlapius, mokosi juos pažinti ir skirti, kuria savo žemėlapi. Kaupia pažintinę patirtį pasitelkdamas įvairius pojūčius: liečia, žiūri, klauso, ragauja, uosto. Atlieka matematinius veiksmus su realiais daiktais, naudojasi specialiomis mokymosi priemonėmis. Mokosi nustatyti ir lyginti požymius - ilgį, tūrį, masę, laiką, temperatūrą ir kt. Skaičiuoja, modeliuoja, lygina, rūšiuoja ir identifikuoja formas artimiausioje aplinkoje, gamtoje, virtualioje erdvėje. Dalyvauja veiklose su objektais, kurie sukuria prielaidas ateityje lengvai suprasti sudėtingas struktūras. Tyrinėja chemines medžiagų reakcijas, energiją (aliejaus, dažų, acto, sodos reakcija ir kt.). Prognozuoja neįprasto veikimo su robotais, prietaisais, saugiomis tarpusavyje reaguojančiomis medžiagomis pasekmes, išbando ir aiškinasi, kas išėjo. Iš įvairių medžiagų kuria statinius ir tyrinėja jų stabilumą, simetriją-asimetriją, nuolydį, sujungimo būdus ir kt. Naudojasi įvairiomis išmaniosiomis technologijomis ir domisi jų panaudojimo ir pritaikymo veikloje galimybėmis</p>	<p>temperatūros bei laiko matavimo prietaisai (termometras, svarstyklės, svarsčiai, graduoti indai, matavimo juostelės, ruletės, liniuotės, chronometras, mechaninis, elektroninis bei smėlio laikrodžiai ir kt.). Prizmė, magnetai, skęstantys ir plaukiantys daiktai. Medžiagos: molis, medis, viela, stiklas, nailonas, šilkas, medvilnė, linas. Diagramos, grafikai, schemos, įvairūs rašikliai, popierius, tyrimo lapai. Enciklopedijos, gamtos kalendorius, žinynas, pažintiniai žurnalai, kalendorius. Veidrodis, skridiniai, magnetai, natūrali gamtinė medžiaga: šiaudeliai, gilės, sėklos ir t.t. Sensoriniai bei spalvoti blokeliai, spalvotos geometrinės figūros, tyrinėjimų antstalis, spalvų paletė. Įvairūs didaktiniai žaidimai, skirti formos, spalvos, dydžio, gamtos reiškinių ir objektų tyrinėjimams</p>
19.2.	Socialinė kompetencija	<p>Atranda sprendimus, įveikdami iššūkio situacijas. Atsako į probleminius klausimus, sprendžia loginius žaidimus, kurie skatina įžvelgti ir apmąstyti iškilusias problemas (kas atsitiko? Kodėl atsitiko? Kaip ieškoti sprendimo? Surask geriausią sprendimą?). Atlieka veiksmus su nežinomomis, neįprastomis medžiagomis, priemonėmis su kuriomis veikimo būdus atranda pats. Samprotauja, ką sugebės atlikti savarankiškai, jei reikia prašo draugų, suaugusiųjų pagalbos. Siūlo idėjas, ko ir kaip galima išmokyti eksperimentuojant, tyrinėjant kartu, imasi iniciatyvos idėjoms įgyvendinti, nebijoti suklysti. Tariausi dėl taisyklių, derina, veiksmus priima bendrus sprendimus su bendraamžiais ir</p>	<p>Kompiuteris ir programinė įranga. Lapai, rašikliai, žymekliai, informaciniai stendai, magnetinė lenta, interaktyvios grindys, žemėlapiai, gaublys, enciklopedijos, žinynai. Loginiai žaislai. „Lego robotikos“ konstruktorių elementai. „Logiko Primo“ mokymo ir mokymosi priemonės, edukacinės bitutės „Bee-Bot“ ir kilimėliai, interaktyvios knygos ir kitos išmaniosios technologijos</p>

		<p>suaugusiais. Veikdamas ir žaisdamas su interaktyviomis priemonėmis, išmaniosiomis technologijomis reguliuoja, sukaupia, išlaiko, perkelia bei paskirsto dėmesį. Mokosi kontroliuoti impulsus, kurį laiką kantriai, atkakliai tęsti veiklą. Supykęs kontroliuoja savo emocijas, nusiramina, atsipalaiduoja. Bendraudamas ir bendradarbiaudamas su kitais vaikais, pratinasi derinti savo veiksmus, valdyti emocijas, atsižvelgia į kitų vaikų nuomonę bei poreikius, planuoja ir kartu atlieka įvairius bandymus, eksperimentus, tyrinėjimus, projektus. Savarankiškai pristato draugams stebėjimų, bandymų, eksperimentų, tyrinėjimų eigą, rezultatus bei išvadas. Su suaugusiuoju elgiasi mandagiai, dėmesingai, tolerantiškai, atsižvelgia į prašymus, laikosi taisyklių ir susitarimų, gerbia jų nuomonę</p>	
19.3.	Sveikatos kompetencija	<p>Mikroskopo pagalba tyrinėja švarų ir nešvarų vandenį, aiškinasi jų poveikį organizmui. Tyrinėja ir aptaria žmogaus akies, žandikaulio, vidaus organų bei skeleto modelius. Atlieka tyrimus su vaisvandeniais, saldumynais, išsiaiškina jų žalą organizmui. Bandymų ir tyrinėjimų metu atsargiai ir atsakingai veikia, naudojami įvairiomis medžiagomis, priemonėmis ir prietaisais. Gamina plakata „Sveikos mitybos piramidė“, sudarinėja diagramas apie mėgstamus maisto produktus, diskutuoja, kurie iš jų naudingiausi augti, būti sveikiems, stipriems ir gerai jaustis. Žaidžia įvairius lavinamuosius kompiuterinius žaidimus apie vitaminus, sveiką - nesveiką maistą, jausmus, augalus, gyvūnus ir kt. Naudoja programavimo mokymuisi skirtais žaislais (edukacinė bitutė „Bee-Bot“ ir kt.), šviesos, spalvų, kvapų, muzikos terapijai skirtomis technologinėmis priemonėmis</p>	<p>Mikroskopas. Kompiuteris ir programinė įranga. Įvairūs maisto produktai. Natūralūs vaisiai ir daržovės, prieskoninės žolelės. Interaktyvios knygos ir kitos išmaniosios technologijos. Žmogaus akies, žandikaulio, vidaus organų bei skeleto modeliai, veidrodys, enciklopedijos, žinynai, žurnalai, kortelių žaidimai, interaktyvios grindys, šviesos stalas, multisensorinės, šviesos, spalvų, kvapų, muzikos terapijai skirtos priemonės</p>
19.4.	Komunikavimo kompetencija	<p>Išsako savo ir išklauso kitų nuomonę, svarsto ir sprendžia kylančias problemas, tariasi. Aiškina esmines naudojimosi kompiuteriu, mobiliuoju</p>	<p>Enciklopedijos, žurnalai, žemėlapiai, gaublys, rašikliai, popieriaus lapai. Kompiuteris, kompiuteriniai žaidimai, telefonas,</p>

		<p>telefonu taisykles, nusako jų svarbą kasdieniame gyvenime. Atidžiai klausosi pasakojimų, dalyvauja eksperimentuose, tyrinėjimuose. Pristato ar pakomentuoja atliktą eksperimentą. Naudojasi enciklopedijomis, interaktyviomis knygomis, žurnalais, interneto teikiamomis galimybėmis. Dalyvauja įvairiose projektuose naudodamas lavinamąsias programėles ir interneto svetaines (pvz. „Skype“). Atlieka užduotis naudodamas išmaniaisiais, komunikavimą skatinančiais, žaislais, priemonėmis (garsą įrašantys ir pakartojantys žaislai, diktofonas). Naudoja raides ir grafinius simbolius kurdamas nesudėtingas tyrinėjimų lenteles, schemas, diagramas bei žemėlapius. Dalijasi išpūdžiais, reiškia savo vertinimus, diskutuoja, pristato savo tyrinėjimus ir kitus darbus</p>	<p>interaktyvios grindys, šviesos stalas, interaktyvios knygos. Televizija, internetas, elektroninis paštas, fotoaparatas, fotokamera, animacija ir t.t. Garsą įrašantys ir pakartojantys žaislai, diktofonas</p>
19.5.	Meninė kompetencija	<p>Konstruoja mechaninius modelius, tyrinėjimams pasitelkia įvairias technologijas, robotikos elementus, įrangą, programavimui skirtus žaislus. Skirtingoje aplinkoje stebi ir tyrinėja daiktų formas, spalvas. Eksperimentuoja dailės priemonėmis ir medžiagomis, tyrinėja įvairias medžiagas bei įrankius. Maišo įvairių spalvų vandeninius dažus, tapo tirštais ir skiestais dažais ant laikraščio, sauso ir drėgno, balto ir spalvoto popieriaus, akmenėlių, kartono. Kuria netikėtose erdvėse, ant netikėtų paviršių su neįprastomis medžiagomis, priemonėmis. Kuria „matematiką mene“ – kuria kaleidoskopus, optinės iliuzijos paveikslus, rotacines simetrijos paveikslus ir kt. Eksperimentuoja ant šviesos stalo įvairiomis dailės, gamtinėmis ir kt. priemonėmis ir medžiagomis. Iš geometrinių formų kuria ornamentus. Iš buitinių atliekų ir gamtinės medžiagos gamina muzikos instrumentus, tyrinėja jų skambesį. Ieško naujų garsų naudodami akmenukus, lazdeles, kankorėžius, plastikines ir metalines dėžutes, indus, stiklinę indus ir kt. Kuria,</p>	<p>Kompiuteris ir programinė įranga. Žaidimai, programos. Muzikos įrašai, įvairūs, natūralūs kvapieji aliejai. Augaliniai dažai, skystas muilas, soda, maisto dažai, dailės reikmenys. Laikraščiai, audinio atraižos, stiklas, odos atraižos, popierius, kartonas. Įvairaus dydžio bei formos popierinės, plastikinės ir metalinės dėžutės, skirtingo ilgio bei storio gumelės, sėklos, kava, kruopos. Įvairi gamtinė medžiaga: medžio tošis, medinės lentelės, kriauklės, akmenukai, pagaliukai, smėlis. Prožektorius, šviesos stalas, interaktyvios grindys. Edukacinės bitutės „Bee-Bot“ ir kilimėliai, interaktyvios knygos ir kitos išmaniosios technologijos</p>

		atsipalaiduoja, naudojami šviesos, spalvos, kvapų, muzikos terapijai skirtomis technologinėmis priemonėmis. Kuria realių ir virtualių vaizdų integralius poveikslus naudodamas kompiuterines programas, kompiuterinių žaidimų dizainą ir kt.	
--	--	--	--

V SKYRIUS PASIEKIMAI IR JŲ VERTINIMAS

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

20.1. vaikas atras savęs, pasaulio pažinimo būdus: tyrinėjant visais jutimais, stebint, klausinėjant, eksperimentuojant, sprendžiant problemas, ieškant informacijos, naudojant išmaniąsias technologijas;

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

20.3. išmoks kritiškai analizuoti informaciją, ją tikslinti, mokės įprasminti savo žinias ir patyrimą;

20.4. gebės įgyvendinti kūrybinius sumanymus, improvizuoti, sustiprės vaiko savivertė.

21. Ugdymo pasiekimų vertinimas:

21.1. taikomi metodai: neformalus ir formalus stebėjimas, žaidimas kartu, interviu su vaiku, pokalbis su tėvais, pedagogais ir specialistais, vaiko veiklos analizė, projektinė veikla, nuotraukos ir kita;

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

21.3. ugdymo pasiekimų fiksavimo formos – pagal priešmokyklinio 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. Gražienė, V. Kviečiame pažaisti. Kaunas. Šviesa, 2007.
8. Hofman, H. Didžioji atsakymų į vaikų klausimus knyga. Kaunas. Vaiga, 2006.
9. Karen Romano Young. Išbandyk. 50 smagių eksperimentų pašėlusiams mokslininkams. 2015.
10. Larouse. Mano pirmoji enciklopedija kaip viskas atsiranda? Baltos lankos, 2008.
11. Larouse. Mano pirmoji enciklopedija kas tai yra? Baltos lankos, 2006.
12. Makauskienė, R. Tavo kūnas. Vilnius, 2016.
13. Meškauskaitė, A. Interviu su daiktais. Vilnius, 2018.
14. Paltanavičius, S. Gamtos metų ratas. Vilnius 2018.
15. Paltanavičius, S. Kakės Makės enciklopedija. Gyvūnai. Vilnius. Alma litera, 2016.
16. Persico, L. Bandymai vaikams. Vilnius, 2016.
17. Priešmokyklinio ugdymo bendroji programa. 2014.
18. Star, F. Kodėl? Enciklopedija. Vilnius. Alma litera, 2017.
19. Winston, R. Kuo aš ypatingas? Vilnius. Alma litera, 2006.