

PATVIRTINTA

Klaipėdos lopšelio-darželio „Klevelis“
direktoriaus 2019 m. kovo 25 d.
įsakymu Nr. V-38

PRITARTA

Klaipėdos miesto savivaldybės administracijos
Ugdymo ir kultūros departamento
Švietimo skyriaus vedėjo 2019 m. rugsėjo 10 d.
įsakymu Nr. ŠV1- 301

**KLAIPĖDOS LOPŠELIO-DARŽELIO „KLEVELIS“ IKIMOKYKLINIO AMŽIAUS
NEFORMALIOJO VAIKŲ ŠVIETIMO PAŽINIMO IR TYRINĖJIMŲ PROGRAMA
„ATRADIMŲ DŽIAUGSMAS VAIKYSTĖJE“**

**I SKYRIUS
BENDROSIOS NUOSTATOS**

1. Švietimo teikėjas – Klaipėdos lopšelis-darželis „Klevelis“ (toliau – įstaiga), įregistruota Juridinių asmenų registre, kodas 190426118. Teisinė forma – biudžetinė įstaiga. Grupė – ikimokyklinio ugdymo mokykla.
2. Įstaigos buveinės adresas – Taikos pr. 53, LT-91152 Klaipėda, el. pašto adresas: direktore@ldklevelis.lt, tel. (8 46) 383 570, internetinės svetainės adresas: www.ldklevelis.lt
3. Programos pavadinimas – Klaipėdos darželio „Klevelis“ ikimokyklinio amžiaus neformaliojo vaikų švietimo pažinimo ir tyrinėjimų programa „Atradimo džiaugsmas“ (toliau – Programa).
4. Programos rengėjai: direktorė Birutė Šakalinienė, direktoriaus pavaduotoja ugdymui Rūta Arnašienė.
5. Programos koordinatorius – direktorė Birutė Šakalinienė.
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 kitas priemones patirs pažinimo ir atradimo džiaugsmą, ugdysis socialinius, pažintinius, komunikacinius, saviraiškos 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 – formuoti vaikų supratimą apie aplinkinį pasaulį, 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. plėtoti vaikų domėjimąsi gamtos objektais, reiškiniiais ir daiktais, juos lyginti, rasti panašumus bei skirtumus, padėti skirti medžiagų savybes ir būvius;

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;

14.4. skatinti išgyventi nuostabos, pasigėrėjimo, atradimų džiaugsmą.

15. Pažintinė veikla vykdoma sukurtoje edukacinėje erdvėje pogrupiais (iki 10 vaikų). Pogrupiai sudaromi, atsižvelgiant į ugdytinių amžių, gebėjimus ir asmeninius jų saviraiškos poreikius.

IV SKYRIUS TURINYS. METODAI. PRIEMONĖS

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

17. Programos turinys, naudojamos priemonės:

Eil. Nr.	Sritis	Turinys	Priemonės
17.1.	Aplinkos objektų pažinimas	Domisi, iš ko pagaminti daiktai, kokia jų paskirtis, iš kur gaunama medžiaga daiktui pagaminti (molis, oda, stiklas, plastikas, popierius, metalas ir pan.). Gamina rankų darbo popierių. Tyrinėja žemėlapi bei gaublį, bando naudotis skaitmeniniais žemėlapiiais. Su suaugusiojo pagalba randa pažymėtą Lietuvą, Klaipėdą, savo namą, kuria kelionės į darželį žemėlapi. Gamina miesto ar gatvės maketą. Mokosi naudotis kompasu, su suaugusiojo pagalba įvardindamas keturias pasaulio puses. Susipažįsta su laiko trukmę įvardinančiomis sąvokomis bei jo matavimo priemonėmis. Pasitelkdamas įvairius pojūčius tyrinėja ir nustato įvairių daiktų požymius. Stebėdamas eksperimentus susipažįsta su objekto medžiagos savybėmis (pvz.: kas dega, lydosi, tirpsta, garuoja, „auga“, veržiasi, keičia formą, spalvą,	Žemėlapiai, gaublys, kompasas, žiūronai, lupa, kompiuteris, chronometras, smėlio bei mechaninis laikrodžiai, kalendorius. Priemonės popieriui gaminti: popieriaus lapai, indas, vanduo, sietelis, kempinė, rankšluostis, plaukų džiovintuvas, lygintuvas, laikraščiai. Įvairaus dydžio ir faktūrų popieriaus lapai, molis, odos atraižos, stiklo, plastiko bei metalo plokštelės. Vanduo,

		dydį), bando pavaizduoti stebėjimų rezultatus lentelėse. Eksperimentuoja dailės priemonėmis - maišo įvairių spalvų vandeninius dažus, tapo ant skirtingos faktūros pagrindo (stiklo, plastiko, audinio, popieriaus ir t.t.). Įvairiais ritminiais, melodiniais bei savo gamybos vaikiškais muzikos instrumentais pritaria dainoms, tyrinėja jų skambėjimo tembrus	žvakė, įvairios eksperimentinės medžiagos, žirklys. Mėgintuvėliai, piltuvėliai, įvairios talpos indai, muzikos instrumentai ir priemonės jų gamybai (dėžutės, popierius, skirtingo ilgio ir pločio guma ir kt.)
17.2.	Gamtos pažinimas	Stebi orų pasikeitimus gamtoje, žymi oro pokyčius kalendoriuje. Analizuoja, lygina kelių dienų rezultatus. Tyrinėja sniegą, ledą, šerkšną, lietų, kitus gamtos reiškinius, atlieka bandymą su ledo gabalėliais, nustato vėjo kryptį, kuria metų laikų pristatomąjį stendą. Stebi ir tyrinėja sliekus, sraiges, vabzdžius. Atlieka paprastus bandymus su augalais, daigina, augina, prižiūri augančius augalus. Įsitikina, kad augalams reikia šviesos, vandens ir dirvožemio, suvokia augalų gyvenimo ciklą. Tyrinėja save veidrodyje, žmogaus akies bei skeleto modelius. Įgyja žinių apie ūgį, svorį, kūno dalių bei vidaus organų paskirtį. Gamtos bei aplinkos pažinimui naudojami penkiais pojūčiais: lytėjimu, klausa, rega, skoniu bei uosle	Kalendorius, priemonės vėjo kryptčiai nustatyti (plunksnos, popieriaus ir audinio juostelės). Termometrai oro bei vandens temperatūrai matuoti, lupa, vabzdžių stebėjimo priemonė, mikroskopas, fotoaparatas, išmanusis telefonas, Vanduo, dirvožemis ir kitos priemonės sėklų dauginimui ir dygstančių augalų priežiūrai. Žmogaus akies bei skeleto modeliai, veidrodis, enciklopedijos, žinynai, žurnalai, kortelių žaidimai. Vaisiai, daržovės, uogos, kiti maisto produktai
17.3.	Skaičiavimas ir matavimas	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 atvirksčiai, 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	Skirtingų matmenų ir talpos daiktai, svarstyklės, liniuotė, ruletė, matavimo juostelė, magnetinės skaičiavimo juostos, skalės, popierius, rašikliai, liniuotė. Loginiai žaidimai kompiuterinėje laikmenoje. Interaktyvios grindys, šviesos stalas, interaktyvi lenta ir kt. „Logiko Primo“ mokymo ir mokymosi priemonės.

		ir kt. Sprendžia iššūkio situacijas, atranda sprendimus. Žaidžia loginius žaidimus, kuriuose turi atrasti galimus sprendimus, ieškoti išeities	
17.4.	Tyrinėjimas ir kūrybiškumas	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, šviesos, spalvų, kvapų, muzikos terapijai skirtomis technologinėmis priemonėmis. Įvairiais ritminiais, melodiniais bei savo gamybos 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.)	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 Dacta“ priemonės, Įvairūs maisto produktai, lentelės, indai, stalo įrankiai, vienkartiniai indeliai, servetėlės, sausas ledas ir kt. priemonės
17.5.	Interaktyvių grindų edukaciniai žaidimai	Tyrinėja interaktyvių grindų naudojimo bei valdymo galimybes. Žaidžia interaktyvius žaidimus, kurie suteikia žinių apie aplinką, gamtą bei jos reiškinius. Tikslingai sukaupia dėmesį, mokosi skaičiuoti, susipažįsta su raidėmis, skaitmenimis bei jų seka. Įvardina dydžius, spalvas ir formas, matuoja šuolio rezultatus liniuote, rulete arba žingsniais. Atskiria, kurie veideliai yra linksmi, kurie pikti ir liūdni. Gamina priemonę „Jausmų namelis“. Lavina mąstymą, greitą reakciją, judesių koordinaciją. Bendrauja su kitais vaikais, pratinasi derinti savo veiksmus, valdyti ambicijas. Suaugusiojo padedamas užrašo rezultatus, vertina savo pasiekimus ir pažangą	Interaktyvių grindų įranga, liniuotė, ruletė, popierius, rašikliai

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 „Klevelis“
mokytojų tarybos 2019 m. kovo 20 d.
posėdžio protokoliniu nutarimu
(protokolas Nr. V 4-2)

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.