

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“ PRIEŠMOKYKLINIO 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 – priešmokyklinio amžiaus vaikai.
9. Programos įgyvendinimui įstaigoje sukurta šiuolaikiška, moderni edukacinė erdvė, kurioje vaikai taikydami informacines komunikacines technologijas, interaktyvius žaidimus ir kitas priemones patirs pažinimo ir atradimo džiaugsmą, ugdysis socialinius, pažintinius, komunikacinius, saviraiškos ir kitus individualius gebėjimus, skatinančius loginį mąstymą, kompleksinį problemų sprendimą, ugdomosi motyvaciją.
10. Programą įgyvendins neformaliojo ugdymo pedagogas, turintis aukštąjį išsilavinimą ir galintis dirbti su priešmokyklinio amžiaus vaikais.

**II SKYRIUS
PRINCIPAI**

11. 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.

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

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

III SKYRIUS TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

16. Programos tikslas –ugdyti domėjimąsi viskuo, kas yra aplink, gebėjimą tyrinėti, samprotauti, spręsti problemas, ieškoti informacijos, kritiškai mąstyti bei prognozuoti, perimant įvairiausias pasaulio pažinimo būdus.

17. Programos uždaviniai:

17.1. padėti atrasti savęs, aplinkos bei gamtos objektų pažinimo būdus: tyrinėjant visais jutimais, stebint, klausinėjant, eksperimentuojant, sprendžiant problemas, ieškant informacijos, naudojant išmaniąsias technologijas;

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

17.3. mokyti veiklos rezultatus pavaizduoti piešiniu, nuotraukomis, nesudėtingomis schemomis, aptarti, komentuoti, pristatyti kitiems, bendrauti ir bendradarbiauti;

17.4. skatinti draugiškus tarpusavio santykius, ugdyti bendravimo, savikontrolės, problemų sprendimo įgūdžius, skatinti kūrybiškumą, tikėjimą savo jėgomis ir sėkme.

18. Programa įgyvendinama pagal iš anksto sudarytą pažintinės veiklos tvarkaraštį. Pažinimo, stebėjimų, tyrinėjimų veikla vyksta pogrūpiais (iki 10 vaikų) eksperimentų kambaryje ir lauke. Pogrupiai sudaromi, atsižvelgiant į ugdytinių amžių, gebėjimus ir asmeninius jų saviraiškos poreikius.

IV SKYRIUS TURINYS. METODAI. PRIEMONĖS

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

20. Programos turinys, naudojamos priemonės:

Eil. Nr.	Sritis	Turinys	Priemonės
17.1.	Pažinimo kompetencija	Žaidžia interaktyvius žaidimus, kurie suteikia žinių apie žmogų, aplinką, gamtą bei jos reiškinius. Stebi ir tyrinėja (daro prielaidas, jas tikrina, atlieka bandymus), aptarinėja (gretina, lygina, analizuoja), eksperimentuoja (maišo, tirpina, perdirba ir pan.) su įvairiomis medžiagomis (vandeniu, smėliu, moliu, sniegu ir kt.). Atlieka bandymus su augalais ir vandeniu, mokydamiesi suvokti augalų prisitaikymo savybes. Įvairiais būdais ir pojūčiais stebi ir	Interaktyvi lenta, interaktyvios grindys, šviesos stalas, „Logiko Primo“ mokymo ir mokymosi priemonės, „Lego Dacta“ konstruktoriai ir priemonės, kilimėliai, fotokamera, diktofonas, mobilus telefonas,

		<p>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 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>kompiuteris, įvairios technologijos (klaviatūra, pelė, mikrofonas). Loginiai žaidimai kompiuterinėje laikmenoje. Svorio, ilgio, tūrio, 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, schemas, įvairūs rašikliai, popierius, tyrimo lapai. Enciklopedijos, gamtos kalendorius, žinynas, pažintiniai žurnalai, kalendorius. Vėidrodis, skridiniai, magnetai, natūrali gamtinė medžiaga: šiaudeliai, gilės, sėklos ir t.t. Įvairūs didaktiniai žaidimai, skirti formos, spalvos, dydžio, gamtos reiškinių ir objektų tyrinėjimams</p>
17.2.	Meninė kompetencija	<p>Konstruoja mechaninius modelius, tyrinėjimams pasitelkia įvairias technologijas, robotikos elementus, įrangą, programavimui skirtus žaislus. Skirtingoje aplinkoje stebi ir tyrinėja daiktų formas, spalvas. 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.</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,</p>

		<p>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. Atsipalaiduoja, naudojasi šviesos, spalvos, kvapų, muzikos terapijai skirtomis technologinėmis priemonėmis. Kuria realių ir virtualių vaizdų integralius paveikslus naudodamas kompiuterines programas, kompiuterinių žaidimų dizainą ir kt. Išbando įvairius žmogaus, augalų, gyvūnų, daiktų vaizdavimo būdus. Piešia aplinkos, gyvosios ir negyvosios gamtos objektus ant šviesos stalo, naudoja dailės priemones, kavą, smėlį, muilą ir kt. Iš geometrinių formų kuria ornamentus. Iš buitinių atliekų ir gamtinės medžiagos gamina muzikos instrumentus (pvz., gitarą, būgnelį, ksilofoną), tyrinėja jų skambesį. Ieško naujų garsų naudodami akmenukus, lazdeles, kankorėžius, plastikines ir metalines dėžutes ir kt. Prožektoriais kuria šviesos muziką</p>	<p>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 ir knygos, kitos išmaniosios technologijos</p>
17.3.	Socialinė kompetencija	<p>Paašškina, ką sugebės atlikti savarankiškai, be suaugusiųjų pagalbos, o kur reikalinga pagalba. Atranda sprendimus, įveikdamas 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?). Siūlo idėjas, ko ir kaip galima išmokti eksperimentuojant, tyrinėjant kartu, imasi iniciatyvos idėjoms įgyvendinti. Pripažįsta, kad norint ko nors išmokti, ką nors sužinoti, reikia išdrįsti bandyti, eksperimentuoti, nebijoti suklysti. Apriboja savo ambicijas (pvz., tęsia eksperimentą patyręs nesėkmę, supykęs ar pan.). Suaugusiojo padedamas renka informaciją apie gamtos objektus bei reiškinius. Atsižvelgia į kitų vaikų nuomonę bei poreikius, derina veiksmus, planuoja ir kartu atlieka įvairius bandymus, eksperimentus, tyrinėjimus, kuria žemėlapius, pažintinius projektus, gamina didaktinius žaidimus. Trumpai pristato draugams stebėjimų, bandymų, eksperimentų, tyrinėjimų eigą, rezultatus bei išvadas. Su suaugusiuoju</p>	<p>Bandymų, eksperimentų, tyrinėjimų, projektų pristatymų stendai, lapai, rašikliai, žymekliai, interaktyvios grindys, interaktyvios knygos ir kitos išmaniosios technologijos. Žemėlapiai, gaublys, enciklopedijos, žinynai. Kompiuteris ir programinė įranga, magnetinė lenta, Loginiai žaislai, „Lego robotikos“ konstruktorių elementai. „Logiko Primo“ mokymo ir mokymosi priemonės,</p>

		elgiai mandagiai, dėmesingai, tolerantiškai, atsižvelgia į prašymus, laikosi taisyklių ir susitarimų, gerbia jų nuomonę	
17.3.	Sveikatos kompetencija	Mikroskopo pagalba tyrinėja švarų ir nešvarų vandenį, aiškinasi jo poveikį organizmui. Nusako, iliustruodami pavyzdžiais iš savo aplinkos, kas stiprina sveikatą, o kas jai kenkia, nurodo, kad daržovės ir vaisiai reikalingi augti ir būti sveikam. Gamina plakatą „Sveikos mitybos piramidė“, sudarinėja diagramas apie mėgstamus maisto produktus. Žino, kokių vitaminų turi įvairios daržovės, vaisiai. Spaudžia sultis, augina prieskonines žoleles, daržoves ir kt. Tyrinėja ir aptaria žmogaus akies bei skeleto modelius. Nusako, kad ilgas sėdėjimas prie kompiuterio ar televizoriaus žmogų vargina, kenkia akims, klausai, stuburui. Atlieka tyrimus su vaisvandeniais, saldumynais, išsiaiškina jų žalą organizmui. Bandymų ir tyrinėjimų metu atsargiai ir atsakingai veikia, naudojami įvairiomis medžiagomis, priemonėmis ir prietaisais. Žaidžia įvairius lavinamuosius kompiuterinius žaidimus apie vitaminus, sveiką - nesveiką maistą, jausmus, augalus, gyvūnus ir kt. Naudoja programavimo mokymuisi skirtais žaislais, šviesos, spalvų, kvapų, muzikos terapijai skirtomis technologinėmis priemonėmis	Kompiuteris, interaktyvios grindys, plakatas „Sveikos mitybos piramidė“, enciklopedija, žinynas, prekybos centrų reklaminiai lankstinukai, kortelių žaidimai apie vaisius ir daržoves. Natūralūs vaisiai ir daržovės, prieskoninės žolelės. Žmogaus akies bei skeleto modeliai, veidrodis
17.5.	Komunikavimo kompetencija	Atidžiai klausosi pasakojimų, dalyvauja eksperimentuose, tyrinėjimuose. Atlieka užduotis naudodamas išmaniaisiais, komunikavimą skatinančiais, žaislais, priemonėmis (garsą įrašantys ir pakartojantys žaislai, diktofonas). Pristato ar pakomentuoja atliktą eksperimentą, žodynui plėsti naudojasi enciklopedijomis, žurnalais, interneto teikiamomis galimybėmis. Išsako savo ir išklauso kitų nuomonę, svarsto ir sprendžia kylančias problemas, tariasi. Aiškina esmines naudojimosi kompiuteriu, mobiliuoju telefonu taisykles, nusako jų svarbą kasdieniame gyvenime. Sudarydamas tyrinėjimų lenteles, nesudėtingas schemas bei žemėlapius, naudojami raidėmis ir grafiniais simboliais. Atlikus eksperimentus, ilgalaikius tyrinėjimus, dalijasi išpūdžiais, reiškia savo vertinimus, diskutuoja Išsako savo ir išklauso kitų nuomonę, svarsto ir sprendžia kylančias problemas,	Enciklopedijos, žurnalai, žemėlapiai, gaublys, rašikliai, popieriaus lapai. Kompiuteris, telefonas, interaktyvios grindys, šviesos stalas, interaktyvios knygos, kompiuteriniai žaidimai. Televizija, internetas, elektroninis paštas, fotoaparatas, fotokamera, animacija ir t.t. Garsą įrašantys ir pakartojantys žaislai, diktofonas

		tariasi. Pristato ar pakomentuoja atliktą eksperimentą. Naudojasi enciklopedijomis, interaktyviomis knygomis, žurnalais, interneto teikiamomis galimybėmis. Dalyvauja įvairiose projektuose naudodamas lavinamąsias programėles ir interneto svetaines (pvz. „Skype“). Naudoja raides ir grafinius simbolius kurdamas nesudėtingas tyrinėjimų lenteles, schemas, diagramas bei žemėlapius.	
--	--	--	--

V SKYRIUS PASIEKIMAI IR JŲ VERTINIMAS

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

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

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 priešmokyklinio 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.