PATVIRTINTA
Klaipėdos lopšelio-darželio „Klevelis“
direktoriaus 2022 m. 09-07 d.
įsakymu Nr. V-54

KLAIPĖDOS LOPŠELIO-DARŽELIO „KLEVELIS“ NEFORMALIOJO VAIKŲ ŠVIETIMO DAILĖS UGDYMO PROGRAMA

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 įstaiga.

2. Įstaigos buveinės adresas – Taikos pr. 53, LT-91152 Klaipėda, tel. (8 46) 38 35 70, el. paštas direktore@ldklevelis.lt.

3. Programos pavadinimas – Klaipėdos lopšelio-darželio „Klevelis“ neformaliojo vaikų švietimo Dailės ugdymo programa (toliau – Programa).

4. Programos rengėjai: Rūta Arnašienė, direktoriaus pavaduotoja ugdymui, ir Dijana Lukoševičienė, neformaliojo ugdymo (dailės) mokytoja.

5. Programos trukmė – tęstinė.

6. Tikslinė amžiaus grupė – 3–5 m. ikimokyklinio ir 6–7 m. priešmokyklinio amžiaus vaikai.

7. Programos įgyvendinimui Įstaigoje sukurtos palankios materialinės ugdymo(si) sąlygos: įrengtas kabinetas, kuriame kaupiamos dailės ugdymui reikalingos tradicinės ir netradicinės vaizduojamosios veiklos priemonės, įsigyta interaktyvios grindys, interaktyvi lenta, planšetiniai kompiuteriai, dailės ugdymo programėlės.

8. Neformaliojo vaikų švietimo ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus dailės ugdymo programa integruota į Ikimokyklinio ugdymo/ Priešmokyklinio ugdymo bendrąją programas ir vykdoma ugdymo proceso metu.

II SKYRIUS
TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

9. Programos tikslas – ugdyti inovatyvų vaiką, padedant jam atrasti meninės raiškos būdus ir priemones, skatinant pažinti pasaulį, suteikiant galimybę išreikšti save meno kalba.

10. Uždaviniai:

10.1. ugdyti vaikų kūrybinę vaizduotę, skatinti išbandyti įvairias dailės technikas, medžiagų galimybes, tradicinius ir netradicinius kūrybinės raiškos būdus;

10.2. sudaryti sąlygas atsiskleisti individualiems vaikų gebėjimams ir polinkiams;

10.3. skatinti pažinti savo šalies kultūrą, suvokti tautodailės savitumą, tolerantiškai priimti kitas kultūras.

III SKYRIUS
PROGRAMOS TURINYS

11. Turinys.

11.1. Ikimokyklinis ugdymas:

Eil. Nr.	Veiklos sritys	Turinys
1.	Kūrybiškumas, vizualinė raiška,	Atranda įvairius klasikinės dailės raiškos būdus: linijas, dėmes, jų derinius, eksperimentuoja įvairiomis dailės priemonėmis. Vaizduoja

	estetinis suvokimas	gamtos formas, spalvas, linijas. Dėlioja linijinius piešinius, ornamentus iš pagalbinių medžiagų. Susipažįsta su popieriaus savybėmis ir dailės priemonių įvairove. Bando patrauklias priemones: minkštus pieštukus, plačius flomasterius, kreidą. Tapo įvairių dydžių ir formų teptuku ant įvairaus formato balto ar spalvoto popieriaus. Dėlioja iš geometrinių figūrų. Prie priklijuotų formų piešia smulkias detales. Štampuoja įvairiais štampukais ant įvairių medžiagų. Lipdo įvairias formas iš plastilino, modelino, smėlio. Konstruoja panaudodami plastiliną, klijus, dažus. Spontaniškai derina aplikavimą su piešimu, tapymu, štampavimu, lipdymu, papildydami audinius siūlais, gamtine medžiaga. Pastebi ir žavisi meno kūriniais, džiaugiasi savo ir kitų kūryba. Pasakoja įspūdžius apie matytus dailės, tautodailės kūrinius, vaizduojamus įvykius. Taiko netradicinius kūrybinės veiklos būdus su bet kokiomis po ranka pasitaikiusiomis medžiagomis (putų polistirenas, plytos, akmenys, smėlis, lėkštės, medžio dalys, audiniai, antrinės žaliavos ir kita). Mokosi nuotaiką išgauti linijų, dėmių, spalvų ir formų įvairove (plona, vingiuota, švelni, aštri, trūkinėjanti linija; didelė, maža, taisyklinga, netaisyklinga, plokščia erdvinė dėmė ir forma; gryna, šilta, šalta, balta, juoda, pilka, linksma, liūdna spalva). Komponuoja panaudodami simetriją, ritmą (pasikartojimas, iš abiejų pusių vienodas, didelis – mažas, daug – mažai)
2.	Tyrinėjimas, mokėjimas mokytis, aplinkos pažinimas	Ugdo gebėjimus piešti ir modeliuoti 3D kompiuterinių programų pagalba. Susipažįsta su „Microsoft Paint“ grafinio redagavimo ir vaizdų kūrimo programine įranga. Mokosi naudotis klasikine grafikos programa, vaizdų kūrimo įrankiais. Savo piešinius kuria naudodami įvairius programų „Paint“ ir „Krita“ įrankius: rašiklius, žymeklius ir teptukus, purškimo skardines, vandens šepečius, pritaikydami spalvas, geometrines ar organines formas, neryškias linijas ir dar daugiau. Domisi dailės priemonių ir medžiagų ypatybėmis, spalvomis, savybėmis, dydžiais. Stebi ir analizuoja paros dalių, metų laikų spalvų ir nuotaikų kaitą. Tyrinėja gamtinę medžiagą, gamtines priemones naudoja kaip netradicinį kūrybos šaltinį. Mokosi stebėti ir tyrinėti aplinką, pažinti buitį, domisi žmonių gyvenimo būdu, tradicijomis, darbais. Susipažįsta su geometrinėmis figūromis, ieško jų aplinkoje, naudoja kūryboje. Pažįsta formą piešdami, tapydami, aplikuodami. Mato ir atranda linijų pasaulį. Bando rasti įvairius atspalvius maišydami kelias spalvas. Su mokytojo pagalba pasirenka skaitmenines priemones paprastai užduočiai atlikti. Kūrybiškai veikia, piešia, siūlo idėjas, imasi iniciatyvos joms įgyvendinti, pasako, ką veikė ir kaip tai darė. Atranda naujus veiksmus, pvz.: tapyti ant veidrodžio, atsigulus. Išradingai, neįprastai naudoja įvairias priemones, medžiagas. Jaučia kūrybinės laisvės, spontaniškos improvizacijos bei kūrybos džiaugsmą
3.	Sakytinė kalba, rašytinė kalba, santykiai su bendraamžiais	Kopijuoja raides, paprastus žodžius, kuria ir gamina rankų darbo knygutes su nukopijuotais sakiniais, piešiniuose bando rašyti atskirų objektų pavadinimus, simboliais perteikia informaciją. Kalba apie spalvas, formą, pojūčius. Veikdami, piešdami, bendraudami reiškia emocijas, jausmus, išgyvenimus. Mokosi pastebėti, kalbėti, vaizduoti aplinkinio pasaulio grožį. Mokosi dirbti grupelėse, kuriose bendrauja, dalijasi įspūdžiais, tariasi, kaip originaliau pavaizduoti idėją. Mokosi naudoti pagrindines menines sąvokas, dailės terminus.

		Geba apibūdinti, įvardinti savo ir aplinkinių kūrybą, savo vaizduojamo piešinio siužetą
4.	Emocijų suvokimas ir raiška	Stebi ir dalinasi įspūdžiais apie dailės kūrinius, bando kurti bendrus meninius darbus. Gamina sveikinimus draugams ir artimiesiems. Mokosi gražaus tarpusavio bendravimo, bendradarbiavimo. Stebi ir bando savo kūryboje vaizduoti šeimos, darželio įvykius. Atpažįsta savo kūrybos darbelius parodose, stenduose, pasakoja, kas juose pavaizduota. Džiaugiasi kitų vaikų kūrybos darbeliais. Aiškinasi, kas patinka, kas sekasi, ką daro geriausiai. Atranda naujus saviraiškos būdus. Pasako savo jausmus, kuriuos sukelia asmeninis darbas ar meno kūriniai. Pratinasi prie tvarkos ir švaros dailės užsiėmimų metu. Laisvai kūnu, veido mimika, garsu vaizduoja gamtos būsenas, emocijas, išgyvenimus. Su suaugusiuoju kalba, kaip saugiai elgtis su priemonėmis (nekramtyti pieštukų, nelaižyti dažų). Stengiasi dirbti saugiai, tvarkingai, taupiai elgiasi su dailės priemonėmis ir medžiagomis

11.2. Priešmokyklinis ugdymas:

Eil. Nr.	Kompetencijos	Turinys
1.	Kūrybiškumo kompetencija	Veikia kurdami savarankiškai, nebijo rizikuoti ir klysti; lanksčiai naudoja kūrybos būdus ir priemones; tobulina, pristato ir dalinasi kūrybos rezultatais. Eksperimentuoja įvairiomis grafikos priemonėmis, yra išbandę įvairius raiškos būdus: linijas, dėmes, jų derinius, kūrybiškai naudoja tradicines ir netradicines medžiagas, priemones, technikas sumanymui įgyvendinti. Vaizduoja įvairias gamtos formas, spalvas, linijas, paviršius, atranda estetines daiktų savybes, bruožus. Išbando patrauklias priemones: minkštus pieštukus, plačius flomasterius, medžio anglį, kreidą. Tapo įvairių formų teptuku. Štampuoja įvairias formas, puošia jas įspaudais, prideda papildomų medžiagų. Išbando tautodailės elementus, aiškinasi jų prasmę. Pasigamina kaukes, atributus šventėms. Pasineria į kūrybos procesą, įsivaizduoja, fantazuoja, remiasi vidine nuojauta, turimas patirtis jungdami į naujas idėjas, naujus atlikimo būdus
2.	Pažintinė kompetencija	Yra susipažinę su daugeliu dailės priemonių ir medžiagų ypatybėmis, gamtos ir žmogaus padarytų daiktų formomis, spalvomis, savybėmis, dydžiais. Stebi ir analizuoja paros dalių, metų laikų spalvų ir nuotaikų kaitą. Stebi ir tyrinėja aplinką, mokosi pažinti buitį, domisi žmonių gyvenimo būdu, tradicijomis, darbais, vaizduoja juos savo kūryboje. Yra susipažinę su geometrinėmis figūromis, ieško jų aplinkoje, naudoja kūryboje. Analizuoja žmonių ar gyvūnų kūno sandarą, judėjimo ypatumus, žiūrėdami knygų iliustracijas, nuotraukas, stebi judančius gyvūnus natūralioje aplinkoje. Susipažįsta su naujomis ugdymo metodikomis, saviraiškos priemonėmis. Kompiuterio įrankiais gali piešti, kurti, rašyti, žaisti daugybę kūrybą ugdančių žaidimų ir kitų įdomių darbų. Mokytojo padedami atpažįsta paprastas skaitmenines technologijas, kurias galima naudoti skaitmeniniam turiniui kurti; kuria paprasčiausią skaitmeninį turinį ir naudoja paprasčiausias skaitmenines technologijas bendravimui laikydamasis paprasčiausių elgesio normų (mandagumas, pagarba, empatija). Su mokytojo

		pagalba vaikai ieško nurodytų piešimo programų ir programėlių: „Paint“, „3D modeliavimas“, „Krita“ ir kitas, jas atidaro darbui; kuria trimačius (3D) modelius, naudodami 3D erdvės taškų rinkinius, jungs įvairiomis geometrinėmis formomis: trikampiai, linijos, lenkti paviršiai ir kt. bei 3D modelius kurs rankiniu būdu. Mokosi redaguoti, tobulina ir aptaria paties ar kitų sukurtą skaitmeninį turinį
3.	Komunikavimo kompetencija	Kalba apie dailės kūrinio linijas, spalvas, formą, pojūčius. Veikdamas, piešdamas, bendraudamas reiškia emocijas, jausmus, išgyvenimus. Piešiniuose, po darbeliais, laiškeliuose rašo savo vardą, elementarius žodžius. Skaitmeninėmis priemonėmis (kompiuteriu, planšetiniu kompiuteriu) atlieka nedideles praktines užduotis, mokosi klaviatūra rinkti didžiąsias ir pagal galimybes mažąsias raides. Mokosi jungti skirtinga forma pateiktą skaitmeninį turinį: piešinyje rašyti tekstą, į tekstą įkelti piešinį ar nuotrauką. Pastebi, kalba, vaizduoja aplinkinio pasaulio, meno kūrinių grožį. Dirba grupelėse, kuriose bendrauja, dalijasi įspūdžiais. Daro kolektyvinius darbus, kalbasi, tariasi, kaip originaliau pavaizduoti idėją. Plėšo, karpo raides, skaičius, žodžius, iš jų dėlioja dekoratyvius vaizdus. Naudoja pagrindines menines sąvokas, dailės terminus. Pastebi, apibūdina, įvardija savo ir aplinkinių kūrybą, savo vaizduojamo piešinio siužetą. Kalba su auklėtoja, draugais apie dailės kūrinius, architektūrą, dizainą, suaugusiųjų ir vaikų padarytus darbus, vartoja svarbiausias dailės sąvokas. Piešiniu atvaizduoja patirtį, išgyvenimus
4.	Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos kompetencija	Analizuoja atliktus darbus, išsako savo nuomonę. Džiaugiasi sukurtu kūriniu, emocijas išreiškia šūksniu, džiaugsmu, pasigėrėjimu. Gamina darbelius grupės puošimui, atributiką šventėms, sveikinimus. Bendraudami tariasi, derina, prašo pagalbos, paaiškinimo, patarimo. Stebi ir savo kūryboje vaizduoja šeimos, darželio, miesto įvykius, šventes, tautinę simboliką, savo asmeninius išgyvenimus ir kt. Pasako, kas patinka, kas sekasi, ką daro geriausiai. Įvaldo naujus saviraiškos būdus. Pasako savo jausmus, pojūčius, kuriuos sukelia asmeninis darbas ar meno kūriniai. Dailės užsiėmimų metu dirba švariai ir tvarkingai. Dirba susikaupę, saugiai, taupiai elgiasi su dailės priemonėmis ir medžiagomis. Yra susipažinę su stikliniais paviršiais, moka saugiai prie jų dirbti. Laikosi saugaus darbo su skaitmeniniais įrenginiais taisyklių, rūpinasi sveikata. Su skaitmeniniais įrenginiais dirba/mokosi/žaidžia atsakingai, rūpindamiesi savo sveikata ir ją saugodami: sėdi taisyklingai (tiesi galvos ir kaklo padėtis, atpalaiduoti pečiai, tiesi nugara), išlaiko tinkamą nuotolį nuo akių iki įrenginio ekrano, tinkamai laiko įrenginį akių linijos atžvilgiu; pasirūpina tinkamu įrenginio apšvietimu; daro pertraukėles ir mankštą (akių, sprando, riešų); periodiškai keičia kūno padėtį; vėdina patalpas

12. Programa pritaikoma įvairių ugdymo(si) poreikių turintiems vaikams. Atsižvelgiant į vaikų individualius ugdymo(si) poreikius, parenkamos užduotys, priemonės, individualūs ugdymo(si) metodai ir formos.

IV SKYRIUS
PROGRAMOS METODAI, FORMOS IR PRIEMONĖS

13. Metodai: stebėjimas, pokalbis, diskusija, kūrybiniai bandymai, kūrybinės užduotys, žaidimas, atradimų metodas, demonstravimas, aiškinimas, eksperimentavimas, aptarimas, modeliavimas, informacijos paieška, demonstravimas, aptarimas.

14. Formos: užsiėmimai dailės kambarėlyje ir gamtoje, kolektyvinė veikla, individualios užduotys, išvykos, ekskursijos, parodų lankymas, dailės plenerai.

15. Priemonės: guašas, akrilas, akvarelė, teptukai, štampukai, voleliai, purkštukai, pieštukai, plunksnakočiai, kreideles vaškinės ir sausos, kreida, flomasteriai, molbertai, interaktyvios grindys, interaktyvi lenta, multimedija, šviesos stalas, kreidinė-magnetinė lenta, planšetiniai kompiuteriai, kompiuterinės grafikos priemones („Microsoft Paint“, „3D modeliavimas“, „Krita“ programa), gamtinė medžiaga, antrinės žaliavos, enciklopedijos, dailės albumai, trafaretai, reprodukcijos.

V SKYRIUS
VAIKŲ PASIEKIMAI IR JŲ VERTINIMAS

16. Įgyvendinus Programą, vaikai:

16.1. susipažins su dailės priemonėmis bei jų panaudojimo galimybėmis, susiformuos gebėjimai savarankiškai pasirinkti dailės priemones, techniką, tradicinius ir netradicinius kūrybinės veiklos būdus;

16.2. taikant skaitmenines technologijas lavės individualūs pojūčiai regėti, jausti gamtos formų, spalvų, linijų įvairovę bei harmoniją;

16.3. pažins savo šalies kultūrą, mokysis suvokti tautodailės savitumą, tolerantiškai priimti kitas kultūras.

17. Vaikų ugdymo(si) pasiekimai ir pažanga vertinami pagal Įstaigos vaikų pasiekimų ir pažangos vertinimo tvarką.

SUDERINTA
Klaipėdos lopšelio-darželio „Klevelis“ tarybos
2022 m. rugsėjo 2 d.
posėdžio protokoliniu nutarimu
(protokolo Nr. V16-3)

SUDERINTA
Klaipėdos miesto savivaldybės administracijos
Švietimo skyriaus vedėja
Laima Prižgintienė
2022 m. rugsėjo 5 d.