



Kuriame
Lietuvos ateitį
2014–2020 metų
Europos Sąjungos
fondų investicijų
veiksmų programa

2019 – 2021

Virtualios ikimokyklinio ugdymo aplinkos formavimo pilotinis modelis

Kaišiadorių r. Žiežmarių mokykla – darželis „Vaikystės dvaras“
Kaišiadorių r. Pravieniškių lopšelis – darželis „Ažuoliukas“,
Kaišiadorių r. Gudienos mokykla – darželis „Rugelis“,
Kaišiadorių r. lopšelis – darželis „Spindulys“,
Visagino vaikų lopšelis – darželis „Auksinis raktelis“,
Kaišiadorių r. Žaslių lopšelis – darželis „Žaliasis klevelis“ (konsultantas),
Ekspertas Renatas Morkvėnas,
Ekspertė Natalja Markevičienė.

Projekto Nr. 09.2.1-ESFA-K-728-02-0041

TURINYS

Ižanga. Problemos analizė ir siūlomas sprendimo būdas. Tyrimo tikslas ir tikslinės grupės	4
I skyrius. SITUACIJOS TYRIMAS	6
1.1. Ikimokyklinio ugdymo kokybės teoriniai ir teisiniai aspektai.	6
1.1.1. Ikimokyklinio ugdymo samprata	6
1.1.2. Ikimokyklinių ugdymą reglamentuojančių teisės aktų analizė	12
1.1.3. Ikimokyklinio ugdymo įtaka vaiko asmenybės ūgčiai	16
1.1.4. Virtualių priemonių ikimokykliniame ugdyme pritaikomumas ir perspektyvos (114)	20
1.1.5. Virtualių priemonių naudojimo ikimokyklinio ugdymo procese ypatumai	21
1.2. Projekto mokyklų aplinkos analizė	22
Apibendrinimas	
II SKYRIUS. VIRTUALIOS IKIMOKYKLINIO UGDYMO APLINKOS FORMAVIMO PILOTINIO MODELIO SUKŪRIMAS, REMIANTIS ATLIKTA ANALIZE IR IŠVADOMIS.	51
2.1. Virtualios aplinkos taikymo ikimokyklinio ugdymo procese tikslai.	59
2.2. Virtualios aplinkos formavimo modelio sistema	62
2.2.1. Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo virtualioje aplinkoje metodika	62
2.2.2. Ugdymo proceso palaikymo ir praturtinimo modelis, pasitelkus virtualias aplinkas	64
2.2.3. Modelio projektavimas ir pritaikomumas ugdymo procese	65
III SKYRIUS. MODELIO PRAKTINIS TAIKYMAS	66
3.1. Virtualios ikimokyklinio ugdymo aplinkos formavimo pilotinio modelio įgyvendinimo priemonių planai	75
3.2. Individualios vaiko pažangos ir gebėjimų plėtros pokyčio, pasitelkiant virtualias ugdymo(si) aplinkas analizė	78
3.3. Virtualaus ikimokyklinio ugdymo praktinių užduočių rinkinys ir užduočių taikymo rekomendacijos	98

IŽANGA

PROBLEMOS ANALIZĖ IR SIŪLOMAS SPRENDIMO BŪDAS. TYRIMO TIKSLAS IR TIKSLINĖS GRUPĖS

Informacinės technologijos (toliau – IT) - tai technologijos, kurios apima kompiuterių techninę ir programinę įrangą, bei kitus skaitmeninius įrenginius. IKT gali būti naudojamos mokymui ir mokymuisi, informacijos paieškai, saugojimui, kūrimui, tvarkymui bei dalinimuisi. Įvairios technologijos dažniausiai suteikia prieigą prie interneto. IKT pavyzdžiais ikimokykliniame ugdyme gali būti: projektoriai-multimedijos, šviesos stalai, kompiuterių programos, edukaciniai robotai, televizoriai bei kompiuteriai ir kiti skaitmeniniai įrenginiai

Kas yra ugdymo (si) aplinka? Ugdymo (si) aplinka apibrėžiama kaip erdvė, kurioje vaikai būna, mokosi, bendrauja, ir kur nuolat kuriasi tarpusavio santykiai. Jai keliami funkcionalumo, saugumo ir higienos, ergonominiai reikalavimai. Tinkamai kuriamoje mokymosi aplinkoje mokinių, mokytojų, tėvų, aplinkinių santykiai grindžiami laisve, atsakomybe ir kūrybiškumu. Patrauklioje ir patogioje aplinkoje vaikai ir mokytojai jaučiasi gerai, smagiai, yra darbingi. Asmuo, apsuptas jam malonios patogios aplinkos, apibūdinamas kaip esantis savo komforto zonoje. Pedagogai orientuojasi į savijautą, nes esame įsitikinę, jog gera savijauta lemia gerus rezultatus Sparčiai vystantis informacijos ir technologijų plėtrai atsiranda būtinybė prisitaikyti prie kintančių sąlygų ikimokyklinio ugdymo procese. Pirmieji metai nuo gimimo iki privalomo mokyklinio amžiaus yra labiausiai formuojantys vaikų gyvenimą ir sudaro pagrindą visą gyvenimą trunkančiam vaikų vystymuisi ir jų gyvenimo modeliui. Ikimokyklinis amžius yra svarbus vaiko raidai. Kad ikimokyklinis ugdymas teigiamai įtakotų vaikų raidą reikia ikimokyklinio ugdymo procesą vykdyti pateikiant vaikams gausią ir įvairią ugdymo medžiagą, atliekant skirtingas ugdymo veiklas. Ugdymo technologijos gali padėti auklėtojams įgyvendinti šitą poreikį patraukliu šiuolaikiniais vaikams būdu. Staigus informacinių komunikacinių technologijų (toliau IT) šuolis pasiekęs ikimokyklinio ugdymo įstaigas sulaukia vis daugiau tyrėjų dėmesio. Lietuvos Statistikos duomenimis gyventojų naudojimas informacinėmis technologijomis vis didėja (Informacinės visuomenės plėtros komitetas, 2016). Nuo pat ankstyvosios vaikystės ikimokyklinės ugdymo įstaigas lankantys vaikai auga skaitmeninių prietaisų aplinkoje. Tai karta, kuri intuityviai naudojami IT, nemėgsta nuobodžios besikartojančios veiklos, kuri atrodo mechaniška, trokšta naujų iššūkių ir motyvavimo iš aplinkos ir, žinoma – greito rezultato. Dar kūdikystėje vaikai išmoksta tėvų išmaniuosiuose telefonuose susirasti jiems reikiamas programėles ar žaidimus. Vaikai auga tokioje aplinkoje, kurioje jų lūkesčiai, mokymasis ir laikas leidžiamas namuose yra veikiami skaitmeninių technologijų (Kilbey, 2018). Ugdymo plėtotės centro (2015) nurodomos pagrindinės IT ugdymo kaitos kryptys priešmokykliniame ugdyme: pedagogas turi siekti sudaryti palankias sąlygas vaikų IT įgūdžiams ugdytis. Teigiama, kad per žaidimus vaikai supažindinami su šiuolaikinėmis IT ir įvairiose veiklose naudojamos IT: aplinkos objektams ir reiškiniams tyrinėti, vaikų atminčiai ir loginiam mąstymui lavinti, raidėms pažinti, raidžių garsams atpažinti, mokantis rašyti, skaityti ir skaičiuoti. Akcentuojama, kad IT naudojimas turi tenkinti individualius socialinius ir emocinius vaikų poreikius, skatinti jų bendravimą ir bendradarbiavimą. Dokumente apie IT ugdymą ikimokykliniame amžiuje neužsimenama, tačiau COVID-19 pandemijos atveju paskelbus šalyje karantiną, net ir ikimokyklinio ugdymo įstaigoms buvo rekomenduojama ugdyti ikimokyklinukus nuotoliniu būdu. Pedagogai siuntė jiems mokomąją medžiagą ir filmuotus įrašus ir pan.

Siekdami užtikrinti kokybišką ugdymą grupėje pedagogai orientuojasi į aplinkos paruošimą, kuri įgalintų veikti vaiką vieną ar drauge su kitais vaikais, pedagogams yra svarbūs pozityvūs vaikų tarpusavio santykiai, tačiau pedagogai, deja, vis dar nėra linkę naudoti šiuolaikinių, inovatyvių technologijų ugdymo procese labai aktyviai. Tuo tarpu Lietuvos pažangos strategijoje „Lietuva

2030“ svarbiu švietimo siekiu numatomas technologiškai raštingos, technologinės pažangos vertę suprantančios asmenybės ugdymas. Siekis, tradicinio ugdymo metodus pakeisti lankstesniais, labiau atitinkančiais šiuolaikinių technologijų lygį yra vienas iš švietimo strategijos 2013-2022 m. uždavinių.

Ikimokyklinio ugdymo organizavimo formų įvairovės metodinėse rekomendacijose (2013) nurodoma, jog įstaiga siekdama tapti institucija gebančia ugdyti vaikus, kurie sugebėtų gyventi šiuolaikinio pasaulio sąlygomis turi būti nuolat auganti ir tobulėjanti.

Virtualios ugdymo(si) aplinkos panaudojimas ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdyme gali pagerinti vaikų pasiekimų sritis. Virtuali ugdymo aplinka gali būti naudojamos visoms 18 ikimokyklinio ugdymo pasiekimų sritims siekiant, kad vaikai įgytų meninę, komunikavimo, socialinę, sveikatos, pažinimo kompetencijas. Pedagogai supranta virtualios ugdymo aplinkos privalumus bei keliamas rizikas ir turi naudoti technologijas ribotai bei atsakingai. Ugdymo procese taikomi šie metodai: imitacijų, situacijų, modeliavimo, edukaciniai žaidimai, informacijos paieška, kūrybinis ugdymasis, vaiko ir pedagogo sąveika. Kai kurie pedagogai neišnaudoja visų turimų IT galimybių, o kiti būdami mažiau aprūpinti IT atskleidžia savo gebėjimus ir kūrybiškumą.

Daugelyje ikimokyklinių įstaigų grupėse vaikams nėra įrengtų IT veiklų erdvių, nebent tai pedagogo darbo erdvė. Dažniausiai virtuali ugdymo aplinka sukurta mokyklos konferencijų salėje, muzikos salėje, kad priemonėmis galėtų naudotis visų grupių vaikai. Pedagogams ir vaikams turi būti sudarytos sąlygos naudotis šiuolaikinėmis technologijomis: kompiuteriais, interaktyvia lenta, fotoaparatais, multimedija ir kt. Interaktyvi rašomoji lenta, kurioje galime pateikti dinamišką informaciją, piešti ir rašyti skaitmeniniu rašikliu, suteikia galimybę sukurti įdomią ugdymosi aplinką pasinaudojant didelio ekrano teikiamomis galimybėmis. Interaktyvi lenta „draugauja“ su visomis moderniausiomis technologijomis (multimedija, internetu). Vaikai ne tik gali atlikti įvairias užduotis, bet ir žiūrėti didaktinio pobūdžio filmukus, ieškoti informacijos internete. Pedagogai interaktyvių grindų žaidimus sieja su konkrečių pasiekimų plėtojimu. Skaitmeniniai interaktyvių grindų žaidimai skatina judėjimą, sensorinį ugdymą, mąstymą. Vaikai ugdomi savarankiškai, kai patys mokosi vis sudėtingesnių žaidimų. Ugdymo procese rekomenduojama naudotis R. Emilia metodikos elementais: grupėse vaikai žaidžia su šviesos dėžėmis, įrengtos grupėse kūrybinių tyrinėjimų erdvės su šviesos dėžėmis, eksperimentinei, tiriamajai veiklai.

Šiuo metu, turbūt, neišsivaizduojame mokyklos, kurioje nebūtų vykdoma arba pradedama vykdyti STEAM krypties ugdymo programa. Visų projekte dalyvavusių mokyklų pedagogai projekto „Virtualios ikimokyklinio ugdymo aplinkos formavimo pilotinis modelis“ metu intensyviai kėlė kvalifikaciją taikant STEAM krypties metodus ikimokykliniame ir priešmokykliniame ugdyme. Į ugdymo planus įtrauktos veiklos su STEAM elementais, išklaustyti seminarai, išbandytos priemonės. Jau dabar vaikai dalyvauja mokslinių eksperimentų, technologijų, inžinerijos, meno, matematikos veiklose, per sensorinio ugdymo veiklas lavina pojūčius, mokosi dirbti komandose, bendradarbiauti.

Kiekvienos mokyklos užduotis – sukurti patrauklią ir patogią ugdymo(si) aplinką. Racionalus planavimas ir paieškos galimybių ugdymo(si) aplinką aprūpinti novatoriškomis mokymo(si), metodinėmis, meninio lavinimo priemonėmis, mokyklos erdvių optimizavimas. Mokyklos pedagogai privalo rūpintis edukacinių erdvių bei programų kūrimu, aplinkos stebėsenos gerinimu, išorinių erdvių pritaikymu, saugaus kelio į mokyklą užtikrinimu, mokyklos etoso plėtra. Mokykloje reikia būtinai aktyvinti bendruomenės narių – mokinių (vaikų), jų tėvų (globėjų, jiems atstovaujančių asmenų), mokytojų, mokyklos administracijos ir darbuotojų – komunikaciją tradiciniais gyvojo kontakto bei moderniais virtualios erdvės kanalais. Mokykloje būtina užtikrinti vaiko kaip asmenybės raidos vientisumą.

Ikimokyklinio amžiaus vaikas gyvena savo augimo tarpsnį, kuris turi didelę įtaką tolimesnei vaiko raidai. Vaikų mokymasis yra spontaniškas, nulemtas įspūdžių ir tos aplinkos, kurioje vaikas gyvena, tačiau nėra šios aplinkos iki galo pažinęs. Todėl aplinka vaiką visuomet skatina mokytis, suteikia jam mokymuisi tiek naujų idėjų, tiek ir turinio. Daug dėmesio šiuolaikiniame ikimokyklinio ugdymo procese yra skiriama vaiko asmenybės socialiniam, kognityviniam brandumui, konstruktyviam savivaldžiam mokymuisi. Todėl mokytojas turi nuolat atsižvelgti į nuolatinę vaikus supančios aplinkos kaitą ir gebėti valdyti ugdymo procesą. Bendruosiuose Europos principuose mokytojų kompetencijoms ir kvalifikacijoms teigiama, kad mokytojas turi gebėti efektyviai dirbti su informacija, technologijomis ir žiniomis. Lietuvos mastu darželių, kuriuose vaikai ugdomi įtraukiant į ugdymo procesą technologijas daugėja, tačiau jų vis dar nėra daug. Tyrimo tikslas - sužinoti, kaip kinta ugdytinio pažanga ir pasiekimai kai ikimokyklinio ugdymo mokytojas ugdymo procesą pajvairina virtualiomis ugdymo ir informacinių technologijų priemonėmis. Tyrime dalyvavo 5-rių metų amžiaus vaikų ikimokyklinio ugdymo grupių ugdytiniai, ugdytinių tėvai ir mokytojos. Buvo suformuotos virtualios apklausos tėvams bei mokytojoms: <https://apklausa.lt/private/forms> . Internetinės apklausos pagalba galima nesunkiai ir greitai išsiaiškinti respondentų nuomonę rūpimu klausimu. Panaudojant šiuolaikines apklausų platformas efektyviai ir patogiai galima apdoroti surinktus duomenis.

I skyrius. SITUACIJOS TYRIMAS

1.1. Ikimokyklinio ugdymo kokybės teoriniai ir teisiniai aspektai.

1.1.1 Ikimokyklinio ugdymo samprata.

Ikimokyklinio ugdymo įstaigos itin reikalingos dirbantiems tėvams, kurie dėl profesinio užimtumo negali patys visą dieną prižiūrėti savo vaiko. Išplėtotą ikimokyklinio ugdymo sistema skirta ne tik vaikams prižiūrėti, bet ir juos ugdyti.

Ikimokyklinis ugdymas yra pirmasis ugdymo etapas, kuriame paklojami socialinės asmenybės pagrindai, ir svarbiausia šeimos palaikymo institucija. Pagrindinis darželio privalumas yra vaikų bendruomenės buvimas, kurio dėka sukuriama vaiko socialinės patirties erdvė. Tik vaiko bendruomenės sąlygomis vaikas pažįsta save lyginant su kitais, skiria bendravimo ir sąveikos metodus, tinkamus įvairioms situacijoms, įveikia jam būdingą egocentrizmą (dėmesys sau, aplinkos suvokimas išimtinai iš savo pozicijos).

Tyrimais įrodyta, kad tikslingas profesionalus ikimokyklinis ugdymas palengvina vėlesnį mokymąsi, daro teigiamą poveikį mokymosi pasiekimams, tolesnei asmens socialinei ir emocinei raidai. Europos, JAV patirtis rodo, kad ankstyvosios intervencijos programos (ypač tos, kurios yra skirtos socialiai nuskriaustiems vaikams) gali užtikrinti didelę socialinę ir ekonominę grąžą. Tęstinių tyrimų (Ekonominio bendradarbiavimo ir plėtros organizacijos – EBPO, 2008) duomenys rodo, kad kokybiškas ikimokyklinis ugdymas padeda vėliau spręsti daugelį socialinių problemų – skurdą, nedarbą, mažina priklausomybes, gerina akademinis pasiekimus, daro teigiamą įtaką gyvenimo gerovei. Toliau plėtojant ikimokyklinio ugdymo sistemą Lietuvoje ikimokyklinio ugdymo kokybė tampa ypč aktuali.

A.Birgelytė, A.Daulenskienė, J.Dzikavičiūtė ir kt. (2012) pažymi, kad šiuolaikinio ugdymo kaitą lemia politiniai, ekonominiai, socialiniai visuomenės gyvenimo pokyčiai, edukologijos mokslo raida bei įvairūs atlikti mokslo tyrimų duomenys apie ugdymo tikslų įgyvendinimo rezultatus. Šiuolaikinio ugdymo esmę galima apibūdinti taip: sutelkiamas dėmesys į vaiko asmenybės ugdymą, suteikiant jam tinkamą paramą, kad ugdymo turinys būtų orientuotas į vaiko kompetencijų ugdymą. Išskiriami tokie pagrindiniai šiuolaikinio ugdymo principai:

- Būti tikroviškas, aktualus, patrauklus, motyvuotas
- Būti aiškus, tikslus – nukreiptas į konkretų tikslą
- Suteikti vaikams savarankiškumo Plėsti akiratį ir skatinti tobulėti toliau
- Sudaryti galimybių prisiimti skirtingus vaidmenis ir atsakomybę
- Būti pritaikytas skirtingų ugdymo(si) poreikių vaikams

Šalių ikimokyklinio ugdymo sistemų ypatumus lemia daugelis veiksnių: tikslai, uždaviniai, kuriuos kelia vyriausybė, istorinė raida ir kultūriniai ypatumai, tradicijos, vertybės. Šalys panašius ikimokyklinio ugdymo uždavinius sprendžia skirtingai, todėl ir ikimokyklinio ugdymo turinys bei programos įvairiose šalyse skiriasi. Vis daugiau šalių ikimokyklinį amžiaus tarpsnį vertina kaip savaimę vertingą, orientuojasi į integruotą ir visuminį ugdymą. Ikimokyklinio ugdymo kokybę galima vertinti keliais požiūriais: tėvų, ikimokyklinio ugdymo paslaugų teikėjo, paties vaiko, vaiko raidos, kurie būdami šiek tiek skirtingi neneigia vienas kito, daro įtaką ikimokyklinio ugdymo kokybės sampratai. Paprastai pripažįstamos dvi kokybės rūšys (tipai): struktūros kokybė ir proceso kokybė. Struktūros kokybė – tai ypatumai, kurie apibūdina ikimokyklinio ugdymo sistemą ar įstaigą: ikimokyklinio ugdymo sistemos finansavimas, prieinamumas, pedagoginio personalo kvalifikacija ir jos tobulinimas, personalo darbo sąlygos, vaikų grupės dydis, vaikų, tenkančių vienam pedagogui, skaičius, fizinė aplinka, mokymo / ugdymo planas, programa. Struktūros kokybės veiksnius papildo proceso kokybė, nusakanti, kaip ikimokyklinio ugdymo įstaiga funkcionuoja kiekvieną dieną: kaip sąveikauja vaikai, personalas ir vaikų tėvai. Apie struktūros ir proceso kokybę sprendžiama pagal tai, kokį patyrimą įgauna vaikas.

O. Monkevičienė, V.S. Glebuviene, K. Stankevičienė ir kt. (2009) apibendrinusios pasaulio šalyse atliktų įvairių tyrimų rezultatus, taip apibūdina aspektus:

- Kokybiškas ugdymas turi įtakos vaiko bendravimo gimtąja kalba plėtotei. Vaikai ikimokykliniais metais neįgyja bazinių žinių, mokėjimų bei įgūdžių sistemos, atsilieka nuo bendraamžių, kurie lankė ikimokyklines įstaigas;

- Kokybiškas ugdymas įgalima imigrantų vaikus išmokyti valstybinę kalbą. Imigrantų vaikų įtraukimas ir sėkmingas jų ugdymas ikimokyklinėje įstaigoje gali lemti sėkmę pradinėje mokykloje, kuri priklauso ir nuo valstybinės kalbos žinių;

- Ankstyvoje vaikystėje kokybiškas ugdymo paslaugas gavę stropiau mokosi, atkakliau siekia aukštesnio išsilavinimo. Pasak K. Cotton, N.F. Conklin, „ikimokyklines įstaigas lankiusieji: rečiau patenka į specialiąsias klases ar mokyklas; mažiau linkę pasilikti toje pačioje klasėje antrus metus; pasižymi didesne socialine ir emocine branda; lengviau įstoja į aukštąsias mokyklas, jas baigia gerais įvertinimais; turi aukštesnius ateities siekius ir kt.“ (Monkevičienė, Glebuviene, Stankevičienė ir kt., 2009, p. 29).

- Kokybiškas ikimokyklinis ugdymas užtikrina finansinę grąžą ateityje. Pavyzdžiui, ikimokyklines įstaigas lankę vaikai gauna didesnes pajamas, jie labiau motyvuoti, lengviau įgyja naujų įgūdžių, prisitaiko prie pokyčių ir pan.

- Kokybiškas ugdymas turi įtakos vaikų tarpasmeninių, tarpkultūrinių, socialinių santykių plėtotei. Aukštos kokybės ugdymas ikimokyklinio ugdymo įstaigose turi teigiamą poveikį vaikų socialiniam ir protiniam vystymuisi. Mažėja socialinė atskirtis.

Lietuvą galima priskirti šalims, kuriose ikimokyklinio ugdymo sistemai būdinga orientacija į integruotą (vaikų globa ir ugdymas sudaro vieną visumą) ikimokyklinį ugdymą. Ikimokyklinis ugdymas nacionaliniu ir vietos savivaldos lygmeniu priklausė ir priklauso vienai už švietimą pagal savo kompetenciją atsakingai institucijai. Tai atitinka šios dienos Europos Komisijos rekomendacijas. Yra sukurta galiojanti teisinė bazė, užtikrinanti ikimokyklinio ugdymo sistemos funkcionavimą šalyje. Tačiau dar nėra sukurta ikimokyklinio ugdymo kokybės užtikrinimo ir

palaikymo sistema, kurios pagrindiniai elementai – ikimokyklinio ugdymo sistemos funkcionavimo reglamentavimas ir akreditacija. Tačiau reikia pripažinti, kad pirmieji žingsniai jau padaryti, tai įsivertinimas bei išorinis vertinimas, kurie jau įgauna pagreitį Lietuvoje.

J. Bennet (2008), analizuodamas EBPO priklausančių šalių ikimokyklinio ugdymo politiką, siekė nustatyti bendrus reikalavimus, keliamus ikimokyklinio ugdymo sistemų kokybei. Jo vadovaujama ekspertų grupė, analizuodama įvairių šalių ikimokyklinio ugdymo politikos dokumentus, apklausė 25 šalių atstovus ir nustatė grupę pagrindinių rodiklių, kuriuos akcentavo 20 šalių, pasižyminčių sėkminga ir veiksminga ikimokyklinio ugdymo politika (žr. 1 lentelę).

1 lentelė. Ikimokyklinio ugdymo sistemų kokybės sąrašas EBPO šalims (pagal J. Bennet)

GAIRIŲ GRUPĖ		GAIRIŲ TURINIO APRAŠYMAS
A	Socialinis ir šeimos kontekstas	1. Sukurtas veiksmingas visiems prieinamas vaiko ir šeimos sveikatos priežiūros paslaugų tinklas, teikiantis paslaugas vaikus turinčioms šeimoms. Šalis yra pasiekusi bent du iš trijų rodiklių, susijusių su kūdikių (infant) ir pradedančių vaikščioti vaikų (toddler) sveikatos priežiūra.
		2. Sukurta veiksminga nacionalinė politika, kurios rezultatas – vaikų, gyvenančių skurde, dalis šalyje neviršija 10 proc. Mažas pajamas turinčioms šeimoms suteikiamos darbo vietos, teikiamos socialinės pašalpos ir parama, užtikrinamas ikimokyklinio ugdymo paslaugų prieinamumas.
		3. Dirbantiems tėvams suteikiamos vienerių metų trukmės vaikų auginimo atostogos ir teisė gauti mažiausiai 50 proc. dydžio gaunamų darbo pajamų kompensaciją. Vaikų tėvai (vyrai) turi teisę į ne mažesnes nei dviejų savaitių trukmės vaikų auginimo atostogas.
B	Ikimokyklinio ugdymo sistemos valdymas	4. Atsakomybė už ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymą ir priežiūrą nacionaliniu ar valstybiniu lygmeniu priskiriama vienai ministerijai. Ikimokyklinio ugdymo politikos formavimas, tikslų, uždavinių formulavimas ir finansavimas yra veiksmingai susieti. Valstybė turi patvirtintą ir viešai paskelbtą universalios (skirtos visiems vaikams) ikimokyklinio ugdymo sistemos plėtojimo planą (strategiją).
		5. Už ikimokyklinio ugdymo sistemos funkcionavimą atsakinga institucija skiria pakankamai lėšų viešoms konsultacijoms, tyrimams, duomenų rinkimui ir kaupimui, stebėsenai, ikimokyklinio ugdymo programų vertinimui. Tuo siekiama, kad vykdoma ikimokyklinio ugdymo politika būtų pagrįsta įrodymais ir pasiekiami išsikelti nacionaliniai tikslai. Už ikimokyklinį ugdymą atsakinga institucija kartą per 10 metų užsako ir paskelbia nepriklausomų tyrėjų atlikto ikimokyklinio ugdymo paslaugų teikimo tyrimo ir įvertinimo rezultatus.
		6. Atsakinga už ikimokyklinį ugdymą institucija (pavyzdžiui, Švietimo ministerija) akcentuoja vaiko gerovę ir visuminį ugdymą. Daug dėmesio skiriama vaikų teisių apsaugai ir vaiko raidos optimizavimui. Sukurta ir veikia ir privačių, ir valstybinių ikimokyklinio ugdymo įstaigų priežiūros sistema.
		7. Ikimokyklinio ugdymo sistemos funkcionavimui ir plėtrai skiriamų lėšų dalis sudaro ne mažiau kaip 1 proc. BVP.
C	Ikimokyklinio ugdymo paslaugų	8. Ikimokyklinio ugdymo sistema savivaldybėse užtikrina atitinkamą prieinamumą visiems vaikams. Ikimokyklinio ugdymo įstaigų darbo valandos ir mokesčiai už ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymą atitinka tėvų poreikius ir galimybes. Itin daug dėmesio skiriama labiausiai pažeidžiamų vaikų grupėms. Šiems vaikams taikoma pirmumo teisė patekti į ikimokyklinio ugdymo įstaigą. Jei reikia, jiems kuriamos atitinkamos ugdymo programos ir skiriama

		papildomai lėšų
		9. Ne mažiau kaip 25 proc. iki trejų metų amžiaus vaikų turi galimybę būti ugdomi valstybinėse ikimokyklinio ugdymo įstaigose.
		10. Ne mažiau kaip 80 proc. 4 metų amžiaus vaikų ugdomi valstybinėse ikimokyklinio ugdymo įstaigose mažiausiai 15 valandų per savaitę.
D	Ikimokyklinio ugdymo programų kokybė	11. Remiantis plačiomis ir visapusiškomis konsultacijomis su įvairiomis interesų grupėmis sukurtos pedagoginės rekomendacijos visoms ikimokyklinio ugdymo įstaigoms. Ikimokyklinio ugdymo šerdimi laikoma vaiko gerovė, visuminis ugdymas, dalyvavimas. Į vaikų ugdymą kaip partneriai įtraukiami tėvai, kartu su jais atsižvelgiant į jų vaikų galimybes suformuluojami aiškūs jų vaikų ikimokyklinio ugdymo tikslai.
		12. Vyriausybės institucijos sukuria veiksmingos paramos pedagoginiam personalui sistemą, kad pedagogai galėtų kartu su tėvais įgyvendinti keliamus ugdymo turinio tikslus. Šios institucijos teikia paramą pedagoginio personalo darbui komandose organizuodamos jų profesinės kvalifikacijos tobulinimą. Skatina pedagogų dalyvavimą vertinant jų teikiamų paslaugų kokybę (pedagoginiai tyrimai, pedagoginės dokumentacijos vedimas). Skatina ikimokyklinio ugdymo įstaigų bendradarbiavimą.
		13. Ne mažiau kaip 80 proc. pedagoginio personalo turi reikiamą ikimokyklinio ugdymo pedagogui išsilavinimą. Yra aiški pedagoginio personalo komplektavimo tvarka: nusakyta darbo tvarka, atlyginimai ir reikiama kvalifikacija.
		14. Ne mažiau kaip 50 proc. pedagoginio personalo valstybinėse ikimokyklinio ugdymo įstaigose turi reikiamą išsilavinimą ir ne mažesnę nei trejų metų pedagoginio darbo stažą.
		15. Vienam pedagogui tenka ne daugiau kaip 15 vaikų, o vaikų grupėje ne daugiau kaip 24.

Saltinis: "Švietimo problemos analizė" (2012, rugsėjis Nr.13(77); ISSN 1822-4156

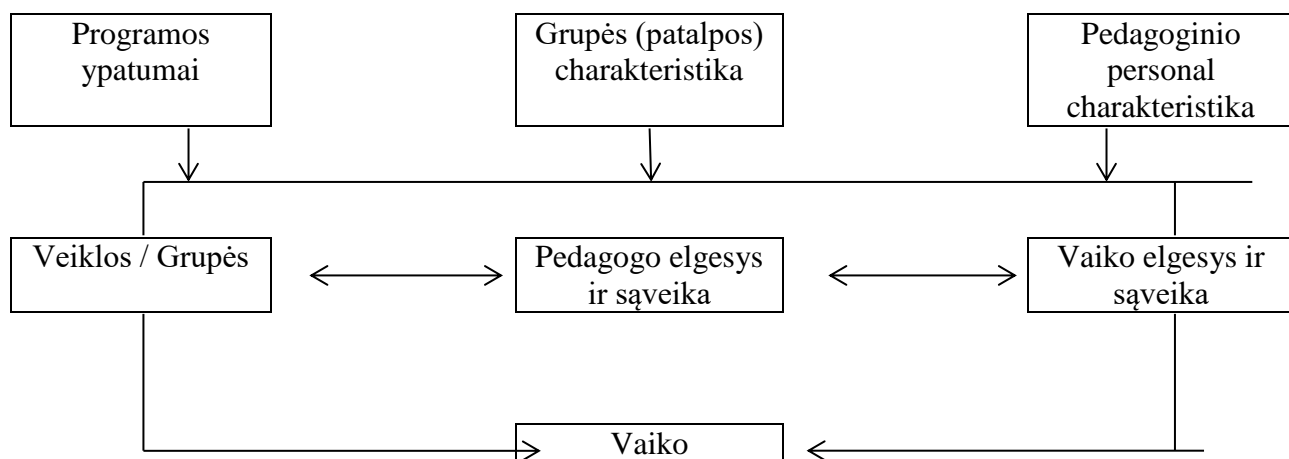
Kalbant apie ikimokyklinio ugdymo kokybę, jos rodiklius paprastai yra išskiriamos dvi kokybės rūšys (tipai): struktūros kokybė ir proceso kokybė. Struktūros kokybę sudaro gana lengvai pamatuojamos savybės, kurios apibūdina ikimokyklinio ugdymo sistemą, jos funkcionavimą, taip pat lemia ikimokyklinio ugdymo įstaigos veiklos ypatumus: teisės aktai, reglamentuojantys ikimokyklinio ugdymo įstaigos veiklą, ikimokyklinio ugdymo sistemos finansavimo lygis, teisingumas (lygios galimybės, ikimokyklinio ugdymo sistemos prieinamumas), pedagoginio personalo išsilavinimas ir kvalifikacijos tobulinimas, personalo darbo sąlygos, vaikų grupės dydis, vaikų, tenkančių vienam pedagogui, skaičius, fizinė aplinka, ugdymo planas ir programa, pedagoginio personalo kvalifikacija, programos trukmė. Kartais struktūros kokybės samprata yra išplečiama įtraukiant į ją tokius veiksnius kaip personalo atlyginimas, personalo kaita, tėvų mokesčių dydis (Phillipsen, 1997, pagal D. Cryer). Vaizdžiai tariant, struktūros kokybę sudaro veiksniai, kurie lemia ikimokyklinio ugdymo sistemos ir ikimokyklinio ugdymo įstaigos funkcionavimo ypatumus „iš išorės“. Tai šalies mastu nustatomi reikalavimai ikimokyklinio ugdymo sistemos ir ikimokyklinio ugdymo įstaigos veiklai. Dauguma tyrinėtojų akcentuoja vadinamąjį „geležinį trikampį“: vaikų grupės dydis, vaikų, tenkančių vienam pedagogui, skaičius ir ikimokyklinio ugdymo paslaugų teikėjų charakteristika (išsilavinimas, profesinės kvalifikacijos tobulinimas) (1 pav). Tai savotiškas žvilgsnis iš viršaus žemyn, susiejant ikimokyklinio ugdymo įstaigos funkcionavimo aspektus.

1 pav. „Geležinis trikampis“



Proceso kokybę lemia ikimokyklinio ugdymo įstaigos funkcionavimas kiekvieną dieną: kaip pedagogai bendrauja su vaikais, kaip bendrauja ir bendradarbiauja personalas, kaip sąveikauja vaikai, personalas ir vaikų tėvai (K. Ishime, R. Wilson, D. Evans, 2010). Tiriant proceso kokybę paprastai analizuojami vaikų žaidimų su bendraamžiais ir suaugusiais socialiniai aspektai: ar darbo užduotys su įvairia medžiaga atitinka vaikų amžiaus tarpsnį ir brandą, kaip į vaikų elgesį reaguoja pedagoginis personalas, kaip ir kiek pedagogai dalyvauja vaikų veiklose, kaip yra valdomos vaikų grupės ir jų veikla, kaip bendrauja vaikai su bendraamžiais. S. Helburn ir C. Howes teigimu, ikimokyklinio ugdymo proceso kokybė yra neatsiejama bendros ikimokyklinio ugdymo kokybės dalis, tiesiogiai susijusi su vaiko elgsena ikimokyklinio ugdymo įstaigos aplinkoje, jo įgyjamu patyrimu (S. Helburn, C. Howes, 1996). Dažnai kokybės sampratoje atskirai išskiriamas ir trečias aspektas – ugdymo rezultatai, kurie vertinami vaiko raidos arba tėvų teigiamu požiūriu į ikimokyklinį ugdymą. Struktūros kokybė daro įtaką proceso ir apskritai viso ikimokyklinio ugdymo kokybei. J. I. Layzer, B. D. Goodson (2006), tyrinėdami įvairius struktūros kokybės aspektus, nustatė, kad didžiausią įtaką vaiko įgyjamam patyrimui (proceso kokybei) turi šie komponentai: programos ypatumai; grupės (ir patalpos) charakteristika ir ikimokyklinio ugdymo paslaugų teikėjo charakteristika (žr. 2 pav.).

2 pav. Vaiko patyrimą (proceso kokybę) ikimokykliniame ugdyme lemiantys veiksniai (pagal J. I. Layzer, B. D. Goodson, 2006)



patyrimas

Programos ypatumai. Vaiko įgyjamam patyrimui įtakos turi programos filosofija ir tikslai, ugdymo turinys, tėvų įtraukimas, papildomos paslaugos. Grupės charakteristika. Išskiriamos ir dažniausiai nagrinėjamos dvi kategorijų grupės: ikimokyklinio ugdymo grupės sudėtis ir grupės (ir patalpos) aplinkos fizinės savybės. Analizuojant ikimokyklinio ugdymo grupės sudėtį dėmesys kreipiamas į 5 elementus, kurie, tyrėjų teigimu, lemia vaiko įgyjamo patyrimo kokybę: vaikų, tenkančių vienam pedagogui, skaičius, vaikų grupės dydis, kiek ir kokių pedagogų yra, ar nuolatinis personalas, ar ne, vaikų amžiaus grupėje įvairovė. Vaikų ir pedagogų skaičiaus santykis kaip rodiklis savaime ar derinyje su kitais rodikliais (vaikų grupės dydis) dažnai įvairiuose tyrimuose leisdavo numatyti (prognozuoti) aukštesnės kokybės vaikų patyrimą. Gerėja pedagogų individuali sąveika su vaiku. Didelę reikšmę turi pedagogo ir vaikų santykių pastovumas ir tęstinumas. Labai svarbu, kad tas pats pedagogas dirbtų su ta pačia grupe visus metus. Kalbant apie fizinę aplinką, be reikalavimų, kad aplinka būtų sveika ir saugi, kreipiamas dėmesys, ar mokymo medžiaga, žaislai ir vaikų grupės patalpa atitinka vaikų amžiaus ypatumus. Tačiau specifiniai reikalavimai vaikų fizinei aplinkai: žaislams, mokymo medžiagai, kitai įrangai – priklauso nuo supratimo, kas ir kaip skatina vaiko raidą, kokie ugdymo tikslai yra formuluojami.

Darželiuose dirbantys auklėtojai yra žmonės, turintys ikimokyklinio ugdymo ar jį atitinkantį išsilavinimą, kad būtų galima užtikrinti kitą svarbią darželių funkciją - ugdyti vaikus. Niekas, net ir labai protingas suaugęs žmogus, negali to kompensuoti. Įsitvirtinimas vaikų bendruomenėje yra svarbus kokybinis vaiko raidos pokytis, be kurio neįmanoma jo be rūpesčių žengti mokymosi ir socialinių kontaktų kelyje. Svarbu, kad darželis veiktų kaip priemonė užkirsti kelią „pedagoginei nepriežiūrai“, kuri dabar dažnai pastebima tarp vaikų, kurie nelanko ikimokyklinių įstaigų. „Pedagogiškai apleistas vaikas“ praktiškai neturi jokių galimybių įgyti gerą mokyklinį išsilavinimą. Ikimokyklinio ugdymo įstaiga yra ugdymo institucija, kurioje daugiausia orientuojamasi į socialinių įgūdžių vystymą. Vaikai bendrauja su savo bendraamžiais, juos mėgdžioja, lavinasi, mokosi tvarkos. Be socialinių įgūdžių formavimo ikimokyklinis ugdymas skatina vaiko pažintinį vystymąsi, padeda pasiruošti mokymuisi mokykloje. Ikimokyklinis ugdymas priskiriamas neformaliajam švietimui. Ugdymo programas laisvai rengia ir tvirtina ugdymą teikianti įstaiga. Kadangi ikimokyklinis ugdymas nėra privalomas, tėvai turi teisę patys nuspręsti, ar vaiką leisti į ikimokyklinio ugdymo įstaigą. Įvertinę savo prioritetus, reikalavimus keliamus ugdymo įstaigai, pasirenka kurią įstaigą vaikas lankys arba veda ten, kur gali gauti vietą. Neformalaus ugdymo tikslai ir virtualių priemonių pritaikomumas juos įgyvendinant Lietuvos ikimokyklinis ugdymas nėra privalomas. Ugdymo įstaigos pačios kuria ir tvirtina ugdymo programas, nes oficialios nacionalinės ikimokyklinio ugdymo programos nėra. 2005 m. buvo patvirtintas „Ikimokyklinio ugdymo programų kriterijų aprašas“, kuriame pateikiamos ikimokyklinio ugdymo programų nuostatos ir teikimo principai šalies lygiu. Remiantis ikimokyklinio ugdymo metodinėmis rekomendacijomis, darželiuose ugdomos šios kompetencijos:

- socialinė,
- sveikatos saugojimo ir stiprinimo,
- komunikavimo,
- pažinimo,
- meninė.

Lietuvoje įgyvendinus Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo plėtros 2011–2013 m. programą, buvo išleistas ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašas (2014). Jame aprašoma 18 ugdymo sričių, kurios gali būti suskirstytos pagal kompetencijas, siekiant esminių kiekvienos srities nuostatų ir gebėjimų. Pasiekimų aprašas – tai gairės ugdytojams, kuriose pateikiama vaiko iki

šešerių metų įgyjamų esminių nuostatų bei gebėjimų visuma ir jo ugdymosi pažangą nusakantys žingsniai. Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo pasiekimų sričių ir kompetencijų sąsajos pavaizduotos.



1.1.2. Ikimokyklinį ugdymą reglamentuojančių teisės aktų analizė

Valstybinėje Švietimo 2013–2022 metų strategijoje teigiama, kad „Pagrindinis Lietuvos švietimo sistemos strateginis tikslas – paversti Lietuvos švietimą tvariu pagrindu veržliam ir savarankiškam žmogui, atsakingai ir solidariai kuriančiam savo, valstybės ir pasaulio ateitį“. Atsižvelgiant į Lietuvos pažangos strategijoje „Lietuva 2030“ iškeltą sumanios Lietuvos viziją, visuomenė turi tapti veikli, solidari ir nuolat besimokanti. Todėl Lietuvos švietimo sistema turi skatinti švietimo bendruomenės ir visų Lietuvos žmonių susitelkimą kryptingam ugdymuisi, nuolat siekiant asmeninės ir šalies sėkmės. Pagal Valstybinės švietimo 2013–2022 metų strategiją, Lietuvos švietimo vizija – „kiekvienas mažas, jaunas ir suaugęs žmogus Lietuvoje siekia ir nesunkiai randa kur mokytis, šalies švietimo sistemą sudaro valstybinės, savivaldybių ir nevalstybinės nuolat tobulėjančios ir tarpusavyje bei su partneriais bendradarbiaujančios švietimo įstaigos bei paslaugos, teikiamos autoritetą visuomenėje turinčių švietimo darbuotojų, visuomenėje palaikančių nuolatinę diskusiją dėl šalies švietimo plėtotės, atsižvelgiant į miesto ir kaimo darnią raidą, Lietuvos žmonių asmeninę sėkmę ir kultūros bei ūkio plėtrą“.

Vienas svarbiausių švietimo sistemą reglamentuojančių teisės aktų yra Švietimo įstatymas, nustatantis, kas yra švietimas, kokie yra jo tikslai ir apibrėžiantis Lietuvos švietimo sistemą, apimančią:

1. formalųjį švietimą (pradinį, pagrindinį, vidurinį ugdymą, formalųjį profesinį mokymą ir aukštojo mokslo studijas);
2. neformalųjį švietimą (ikimokyklinį, priešmokyklinį, kitą neformalųjį vaikų (taip pat formalųjį švietimą papildantį ugdymą) ir suaugusiųjų švietimą);
3. savišvietą;

4. švietimo pagalbą (profesinį orientavimą, švietimo informacinę, psichologinę, socialinę pedagoginę, specialiąją pedagoginę ir specialiąją pagalbą, sveikatos priežiūrą mokykloje, konsultacinę, mokytojų kvalifikacijos tobulinimo ir kitą pagalbą).

Ikimokyklinis ugdymas Lietuvoje nėra privalomas. Vaikas gali būti ugdomas tiek šeimoje, tiek ikimokyklinį ugdymą teikiančiose (lopšeliuose-darželiuose, darželiuose, darželiuose-mokyklose, bendrojo ugdymo mokyklose; šios įstaigos gali būti valstybinės, savivaldybės ar nevalstybinės, t. y. privačios). Tačiau svarbu paminėti tai, kad vadovaujantis Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro ir Lietuvos Respublikos socialinės apsaugos ir darbo ministro 2016 m. rugpjūčio 31 d. įsakymu Nr. V-735/A1-459 „Dėl privalomo ikimokyklinio ugdymo nustatymo ir skyrimo tvarkos aprašo patvirtinimo“, privalomas ikimokyklinis ugdymas gali būti skiriamas vaikui, kuris auga šeimoje, patiriančioje socialinę riziką, ar dėl kitų teisės akte išvardintų priežasčių. Privalomo ikimokyklinio ugdymo nustatymą ir skyrimą savivaldybės teritorijoje gyvenantiems vaikams organizuoja savivaldybės administracijos direktoriaus paskirtas asmuo. Savivaldybės administracijos direktorius skiria privalomą ikimokyklinį ugdymą, atsižvelgęs į gautus siūlymus iš savivaldybės Vaiko gerovės komisijos.

2020 m. lapkričio mėn. LR Seimas priėmė Švietimo įstatymo pataisas, kurios įtvirtina didesnius valstybės įsipareigojimus organizuojant ikimokyklinį ugdymą ir taip prisideda prie tolesnės ikimokyklinio ugdymo plėtros šalyje. Įteisinus Švietimo įstatymo pataisas, daugiau įsipareigojimų dėl privalomo ikimokyklinio ugdymo finansavimo prisiima valstybė, skirdama tam lėšų iš valstybės biudžeto ir taip padėdama savivaldybėms užtikrinti, kad visiems vaikams, kuriems toks ugdymas būtinas, būtų sudarytos sąlygos dalyvauti ikimokykliniame ugdyme. Švietimo įstatymo pataisa taip pat įteisinia visuotinį ikimokyklinį ugdymą. Jeigu šeima pageidauja, kad jų vaikas dalyvautų ikimokyklinio ugdymo programoje, savivaldybės privalės užtikrinti tokią galimybę visiems vaikams.

Naujausioje įstatymo pataisoje pateikiamos šios rekomendacijos:

1. Didinant ikimokyklinio ugdymo aprėptį Lietuvos savivaldybėse, būtina deramai organizuoti stebėsenos procesą savivaldybių lygmeniu. Šito siekiant būtina apsispręsti, ar renkant Mokinių registro duomenis ir toliau galima kliautis ugdymo įstaigų atstovų pagalba.

2. Siekiant didinti ikimokyklinio ugdymo aprėptį savivaldybėse, būtina didesnė finansinė valstybės parama savivaldybių administracijoms, o per jas – mažiau pasiturintiems šeimoms. Kita vertus, akivaizdu, kad valstybė turėtų remti tik konkrečias, gerai apgalvotas ir surinktais duomenimis pagrįstas savivaldybėje dirbančių pedagogų ir socialinių darbuotojų pastangas.

3. Savivaldybių administracijų atstovų apklausos rezultatai rodo, kad ne visada už ikimokyklinio ugdymo plėtrą atsakingi asmenys aiškiai įsivaizduoja realią situaciją savo savivaldybėje, taigi, negali deramai vykdyti Švietimo įstatymo jiems nustatytos funkcijos savo savivaldybėje – organizuoti ikimokyklinį ugdymą. Savivaldybių administracijų atstovai privalo reguliariai analizuoti savivaldybės gyventojų poreikius ne tik pagal prašymų priimti ugdyti vaikus ikimokyklinio ugdymo įstaigose skaičių ir tų analizių pagrindu rengti aiškius ir konkrečius ikimokyklinio ugdymo aprėpties savivaldybėje didinimo ir ikimokyklinio ugdymo kokybės užtikrinimo planus.

4. Būtina užtikrinti didesnę privalomo ikimokyklinio ugdymo skyrimą, ypač savivaldybėse, kuriose ikimokyklinio ugdymo aprėptis mažiausia. Tuo tikslu būtina mažinti ugdymo įstaigų, tik 4 val. per dieną teikiančių ikimokyklinį ugdymą, skaičių ir veiksmingai spręsti dažnai labai individualias socialinę riziką patiriančių šeimų problemas.

5. Didinant ikimokyklinio ugdymo aprėptį, savivaldybės privalo ieškoti savivaldybės specifika atitinkančių netradicinių išeičių, į ikimokyklinio ugdymo aprėpties didinimo problemos sprendimą plačiau įtraukti privačius investuotojus ir nevyriausybinės organizacijas.

Ikimokyklinis ugdymas vykdomas pagal ikimokyklinio ugdymo programą, kurią rengia mokyklos komanda, darbo grupė. Prieš rengdami programą vadovai ir mokytojai, dirbantys pagal ikimokyklinio ugdymo programą, švietimo pagalbos specialistai ištiria lankančių vaikų bei šeimų poreikius ir į juos atsižvelgia. Rengdami programą jie vadovaujasi švietimo ir mokslo ministro patvirtintais ikimokyklinio ugdymo programų kriterijais ir ikimokyklinio ugdymo metodinėmis rekomendacijomis. Pagal ugdymo įstaigų parengtas ikimokyklinio ugdymo programas dirbama nuo 2007 metų rugsėjo 1 d. Tačiau ikimokyklinio ugdymo turinio bei jo įgyvendinimo proceso kokybė bei jos kaita nėra įvairiapusiškai išanalizuota. Kita vertus, yra nemažai tyrimų, kuriuose paliesti vienokie ar kitokie su ugdymosi kokybe susiję klausimai.

Ugdymo programos tikslai, uždaviniai ir turinys konstruojami atsižvelgiant į šalyje priimtina vaikų ugdymo filosofiją. Filosofijos samprata pateikiama ugdymo programoje. Ji turi būti peržiūrima kas penkeri metai. Šiuolaikinė ugdymo programų filosofinė kryptis orientuota į vaiką bei jo patirtinį ugdymąsi, plėtojant jo asmenybę bei kompetencijas, tame tarpe ir mokymosi mokytis. Lietuvoje per du dešimtmečius įvyko kardinalus posūkis nuo orientuoto į pedagogą prie orientuoto į vaiką ugdymo. B. Bitino (2000), R. Bruzgelevičienės (2008) ir kitų švietimo reformos teoretikų nuomone, Lietuvos švietimo reforma buvo vykdoma, pereinant nuo klasikinės normatyvinės paradigmos prie laisvojo ugdymo paradigmos. B. Bitinas (2000), teoriškai apibrėždamas klasikinę ir laisvojo ugdymo paradigmas, vienu iš svarbiausių skirtumų nurodo santykį su asmens prigimtimi: klasikinėje paradigmoje vaiko prigimtimi operuojama, pedagogas sprendžia, ko, kiek ir kaip mokys, mokymo procesas centralizuotas, autokratiškas; laisvojo ugdymo paradigmoje su vaiko prigimtimi kooperuojamasi, t.y. ugdytojas siekia sudaryti kuo palankesnes demokratiškas sąlygas ugdytinio vidinių galių plėtotei, jo saviraiškai ir saviraidai, keliant tikslą ugdyti laisvą, kūrybingą asmenybę.

Taigi, pereinama nuo mokymo, orientuoto į pedagogą, prie ugdymo(si), kurio dėmesio centre ugdytinis. Ikimokyklinis ugdymas šiuo metu yra perėjimo nuo sąveikos prie mokymosi paradigmos etape, t.y. turi šių dviejų paradigimų bruožų.

„Metodinėse rekomendacijose ikimokyklinio ugdymo programai rengti“ pedagogams rekomenduojama turinį į skyrius jungti arba pagal vaiko ugdomų kompetencijų sritis, arba pagal jo vystymosi sritis, arba pagal vaiko veiklos sritis ir kt. Be to turinį įgyvendinant jo integralumo siekiama apjungiant jį bendra tema arba taikant teminius projektus. Nors turinio jungimo į sritis būdai gali būti skirtingi, rekomenduojama, kad turinys būtų visapusiškas, apimantis ugdymui naudingas sritis.

Programa padeda tenkinti prigimtinius, socialinius, pažintinius ir kultūrinius vaiko poreikius, turinys - svarbus ir naudingas vaikui. Programa laiduoja vaiko ugdymo tęstinumą tarp ankstyvojo, ikimokyklinio, priešmokyklinio, pradinio ugdymo, garantuoja sėkmingą vaiko raidą ir tolimesnį mokymąsi. Vaikų poreikiai suskirstyti į grupes: atitinkamo amžiaus tarpsnio svarbiausi vaikų poreikiai, šiuolaikinėje žinių ir technologijų visuomenėje augančių vaikų poreikiai, skirtinguose regionuose augančių vaikų poreikiai, ypatingieji, išskirtiniai, specialieji vaikų poreikiai, individualūs kiekvieno vaiko poreikiai. Ikimokyklinio ugdymo metodinėse rekomendacijose (2015), teigiama, kad būtina sudaryti sąlygas žaisti su šiuolaikinio vaiko poreikius atitinkančiais žaislais, o darbo kompiuteriu kompetencijų ugdymas/-is yra būtinas, kadangi pravers tolimesniam vaiko gyvenimui: mokykloje, darbe, ar leidžiant laisvalaikį. Rekomenduojama, kad greta įprastų žaislų ikimokyklinio ugdymo grupėse turėtų atsirasti kompiuteriai, fotoaparatai,

interaktyviosios lentos, skaitmeninės knygos ir kt., būtų sudaromos galimybės vaikams „internetinių pokalbių programa „Skype“ bendrauti su kitų Lietuvos miestų ar užsienio ikimokyklinio ugdymo įstaigų vaikais.

Tyrimas „Ikimokyklinio ugdymo įvairovė: esama situacija ir visuomenės lūkesčiai“ (2008), atliktas ŠMM užsakymu bei lėšomis, atskleidė kiek ikimokyklinių įstaigų parengtos programos orientuotos į svarbiausių vaikų poreikių (fiziologinių, saugumo, priklausomybės ir meilės, įvertinimo, savęs aktualizavimo, specialiųjų) tenkinimą. Duomenys rodo, jog programose daugiausia dėmesio skiriama vaikų aukštesniesiems poreikiams – 43,24% pedagogų nurodė pirmenybę teikiantys priklausomybės ir meilės, 44,24% - pagarbos ir įvertinimo poreikiams, 26,14% – savęs aktualizavimo poreikiui. Vaikų fiziologinių poreikių atspindėjimo programose svarbą nurodė 30,17% apklaustų pedagogų, saugumo poreikių – 28,16%. Tik 9,50% pedagogų nurodė, jog programose skiriamas dėmesys ir specialiesiems vaikų poreikiams. Taigi, vaiko poreikių tenkinimas tiek užsienyje, tiek ir Lietuvoje laikomas esminiu programų kokybės kriterijumi.

Programa laiduoja vaiko gyvenimo ugdymo įstaigoje gerovę, komfortą, savigarbą, pozityvią sąveiką su kitais vaikais ir suaugusiais. Ugdymo(si) turinys yra pritaikytas spontaniškai bei pedagogo inicijuojamai kryptingai vaiko veiklai. Programa labiau orientuota į individualizuotą ugdymą, negu į organizuotą visos grupės veiklą. Vaiko dienos tvarkė iš anksto numatyta, bet lanksti. Lietuvoje atsisakyta akademinės krypties programų bei tiesioginio vaikų mokymo. Ugdymo(si) metodai interpretuojami kaip dvipusio poveikio būdai: pedagogo poveikio vaikui ir vaiko poveikio pedagogui. Pedagogo taikomų metodų paskirtis - paskatinti vaiko ugdymąsi. Pedagogams rekomenduojama taikyti skatinimo-iniciavimo-motyvacinio, kūrybinius-interpretacinius, modeliavimo, pagalbos-paramos ir kitus metodus.

Siekiant padėti ikimokyklinio ugdymo mokytojams ir kitiems ugdytojams atpažinti vaikų ugdymosi pasiekimus ir poreikius, tikslingai rengti įstaigos ikimokyklinio ugdymo programą, įgyvendinti ugdymo turinį, pritaikant jį kiekvienam vaikui ir vaikų grupei, stebėti vaikų pažangą ir tikslingai ugdyti kiekvieną vaiką yra parengtas Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašas.

Norintiems padidinti ikimokyklinio ugdymo organizavimo įvairovę Lietuvoje Metodinėse rekomendacijose dėl ikimokyklinio ugdymo organizavimo formų įvairovės pateikiamos galimos įvairių ikimokyklinio ugdymo organizavimo modelių alternatyvos.

Švietimo teikėjas ikimokyklinio ugdymo programą gali vykdyti tik teisės akto nustatyta tvarka gavęs leidimą-higienos pasą. Lietuvos higienos norma HN 75:2010 „Įstaiga, vykdanči ikimokyklinio ir (ar) priešmokyklinio ugdymo programą. Bendrieji sveikatos saugos reikalavimai“ nustatyto pagrindinius įstaigų, grupių, kurios vykdo ikimokyklinio ir (ar) priešmokyklinio ugdymo programas, ugdymo proceso organizavimo sveikatos saugos reikalavimus. Remiantis higienos normos nurodymais, techninės priemonės (kompiuteriai, televizoriai) gali būti naudojamos ugdant 2 metų ir vyresnius vaikus. Vietų, skirtų vaikų ugdymo techninėms priemonėms naudoti, įrengimas turi atitikti šiuos reikalavimus:

1. kompiuterizuota vieta turi būti įrengta taip, kad vaikai galėtų laisvai prie jos prieiti, turėtų pakankamai erdvės judėti bei kūno padėčiai keisti, šviesos šaltiniai neatsispindėtų monitoriaus ekrane;

2. stalas ir jo paviršius turi būti toks, kad būtų galima patogiai išdėstyti monitorių, klaviatūrą ir kitus būtinus įrenginius, stalo paviršius turi būti matinis;

3. prie vieno monitoriaus gali sėdėti ne daugiau kaip vienas vaikas;

4. atstumas tarp monitoriaus su katodinių spindulių kineskopu užpakalinio paviršiaus ir kito monitoriaus ekrano turi būti ne mažesnis kaip 2 m, tarp monitorių ekranų šoninių paviršių – ne mažesnis kaip 1,2 m;

5. kompiuterių spinduliuojamo elektromagnetinio lauko lygiai turi atitikti teisės akto reikalavimus;

6. televizoriaus ekrano įstrižainė turi būti ne mažesnė kaip 59 cm. Atstumas nuo ekrano iki arčiausiai sėdinčių vaikų turi būti ne mažesnis kaip 2 m.

Vadovaujantis Švietimo aprūpinimo standartu, ikimokyklinio ugdymo turinio programoms įgyvendinti reikalingos priemonės numatomos programose, parengtose pagal Ikimokyklinio ugdymo programų kriterijų aprašą, patvirtintą Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2005 m. balandžio 18 d. įsakymu Nr. ISAK-627. Ikimokyklinio ugdymo priemonės, turi padėti plėtoti ikimokyklinio amžiaus vaikų fizines, socialines-emocines, pažintines, kūrybines galias. Mokymo aplinka, kurioje įgyvendinamos programos, kuriama atsižvelgiant į mokinių veiklą, kūrybiškumo skatinimą ir problemų sprendimą, o tinkamoje aplinkoje ugdomos ne tik mokinių esminės dalykinės, bet ir bendrosios kompetencijos.

Atsižvelgdamas į Švietimo aprūpinimo standartus, mokyklos vadovas kartu su bendruomene apsisprendžia, ko reikia grupei, kad mokymosi aplinka būtų saugi ir skirta tam tikrai veiklai. Ugdymo priemonės ir kiti įrenginiai perkami iš mokymo lėšų ar valstybės, savivaldybės arba kito švietimo teikėjo skirtų asignavimų.

Ikimokyklinės įstaigos veiklos kokybės įsivertinimui ir tobulinimui pateikiamas rekomenduojamas instrumentas „Ikimokyklinio ugdymo mokyklos vidaus audito metodika“. Ikimokyklinio ugdymo mokyklos vidaus audito metodika, reglamentuoja ikimokyklinio ugdymo mokyklos vidaus audito modelį, mokyklos vidaus įsivertinimo organizavimo ir vykdymo procedūras, reikalavimus vidaus audito vykdymui ir sudaranti galimybę, ikimokyklinio ugdymo mokykloms: lopšeliams, lopšeliams – darželiams, darželiams, mokykloms – darželiams bei kitiems švietimo teikėjams, vykdančioms ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo programas, įsivertinti bei tobulinti savo veiklos kokybę.

Ikimokyklinio ugdymo mokyklos vidaus audito metodikos paskirtis yra padėti mokyklai susikurti suderintą, nuoseklų ir lankstų mokyklos veiklos įsivertinimo modelį, kurį taikant būtų gaunami patikimi duomenys apie mokyklos veiklos kokybę ir sėkmingai panaudojami siekiant iškelti mokyklos tobulinimo uždavinius.

Lietuvoje, nuo ikimokyklinio ugdymo pertvarkos pradžios, tiek Lietuvos vaikų ikimokyklinio ugdymo koncepcijoje, tiek Lietuvos Respublikos švietimo įstatyme, pabrėžiama, kad šeima yra pagrindinė vaiko ugdytoja, o ugdymo įstaiga tik papildo vaiko ugdymą šeimoje. Taip pat pabrėžiama bendradarbiavimo su tėvais svarbą.

Vaiko gerovės valstybės politikos koncepcijos tikslas – pasiekti politinį susitarimą dėl vaiko gerovę lemiančių vertybių, nuostatų ir numatyti vaiko gerovės įgyvendinimo gaires. Koncepcija – tai vaiko politikos ateities įžvalgos. Vadovaujantis Koncepcija, nuosekliai įgyvendinant Jungtinių Tautų vaiko teisių konvenciją, daromos nuoseklios reformos, kuriamos strategijos, įgyvendinimo planai, įstatymų bei lydimųjų teisės aktų pakeitimai. Koncepcijoje pateikiami pagrindiniai vaiko gerovės politikos principai ir vertybės; remiantis šiais principais ir vertybėmis, konstatuojamos pagrindinės vaiko gerovės problemos Lietuvoje; numatomi pagrindiniai vaiko gerovės politikos siekiai artimiausiam dešimtmečiui pagrindinėse vaiko aprūpinimo, vaiko dalyvavimo ir vaiko apsaugos srityse; nurodomos vaiko gerovės politikos įgyvendinimo strateginės gairės.

1.1.3. Ikimokyklinio ugdymo įtaka vaiko asmenybės ūgčiai

Vaikai yra smalsūs pasaulio tyrinėtojai ir eksperimentuoja su savo aplinka, norėdami patirti, sužinoti, kas vyksta, kai jie bendrauja su kitais žmonėmis, išbando daiktus bei medžiagas. Ikimokykliniame amžiuje vaiką supančio pasaulio ribos nuolat plečiasi, kiekvieną dieną sutinka naujus, dar iki tol nematytus žmones, stebi kitus šalia žaidžiančius draugus, pamato daugybę naujų daiktų, atsiduria naujose situacijose, dar jam nežinomoje aplinkoje. Visa tai skatina vaiką tyrinėjimui ir ieškojimui. Vaiko pažinimo objektas – visas pasaulis, gyvoji ir negyvoji gamta, žmogus kaip gamtos ir visuomenės dalis, jo veikla, darbai, dora, tradicijos, papročiai, šventės ir kt. Vaikas turi gebėjimą ir norą įgyvendinti idealiuosius tikslus ir tokiu būdu dalyvauti kurdamas vertybių pasaulį. Daro jis tai dviem būdais: kuria jį ne tik stebėdamas, bet ir aktyviai sąveikaudamas, ir tuo pagrindu susidarydamas savąją gyvenimo filosofiją, o per ją labai anksti suvokdamas žmogaus paskirtį visuomenėje. Tokiu būdu, atskleidžiami individualūs ir bendruomeniniai gyvenimo požymiai, apibūdinantys vaiko ryšį su aplinka, kurioje jis ne tik veikia, bet ir mąsto, filosofuoja, kiek leidžia jų galimybės.

Ikimokyklinėse įstaigose siekiama, kad vaikas susipažintų su materialiuoju pasauliu, artimiausia jį supančia aplinka. Ikimokyklinis vaikų amžius yra ypatingas, nes „šiame tarpsnyje vaikai supranta, kad jų aplinkoje yra ne tik šeimos nariai, pradeda pasitikėti kitais žmonėmis, įgyja nepriklausomybės, savikontrolės, mokosi perimti iniciatyvą ir įsitvirtinti socialiai priimtinais būdais. Taip pat jis apima vaiko tapimą kompetentinga ir savimi pasitikinčia asmenybe. Ikimokyklinukas turėtų būti pasitikintis savimi, draugiškas, gebantis formuoti gerus santykius su bendraamžiais, galintis susikaupti ir būti atkaklus, kai reikia pastangų atlikti tam tikras užduotis, gebantis išreikšti nusivylimą, pyktį ir džiaugsmą, gebantis paklusti motyvuotiems nurodymams ir būti dėmesingas.

Vaikai ikimokyklinio ugdymo įstaigose praleidžia didesnę savo laiko dalį, ugdymo įstaigos tampa vis labiau reikšmingos tokio amžiaus vaikams, todėl ypatingą dėmesį reikia skirti ikimokyklinio ugdymo paslaugų teikimui, jų plėtrai, prienamumui ir kokybei. Ikimokyklinio ugdymo paskirtis – padėti vaikui tenkinti prigimtinius, kultūros, taip pat ir etninės, socialinius, pažintinius poreikius. Šis ugdymas vyksta šeimoje ir ikimokyklinėje įstaigoje. Vaikų darželis yra organizuota vaikų ugdymo institucija, sudaranti jiems palankias sąlygas bręsti, plėtoti psichofizines funkcijas, interesus. (Gučas, 1994). Ikimokyklinio ugdymo koncepcija svarbiausiu dalyku laiko vaiko brandinimą mokyklai, t.y. visų jo fizinių ar psichinių galių puoselėjimą, pozityvios socialinės ir emocinės patirties įgijimą, pažinimo motyvacijos žadinimą, kūrybiškumo skatinimą, o ne tik siaurą dalykinį parengimą mokytis, skaityti, rašyti ir skaičiuoti.

Naujoji „technologijų karta“ – iššūkis pedagogams, specialistams ir švietimo sistemai. Siekis sukurti kuo neformalesnę aplinką, kuo saugesnę, kad žaisdami, tyrinėdami ją, vaikai tenkintų savo poreikius ir atskleistų savo meninius gabumus ir kūrybiškumą, plėtotų talentus. Šiuolaikiniai vaikai pasižymi ypatingu, išskirtiniu santykiu su technologijomis, jie drąsūs, aktyvūs ir imlūs naujovėms.

Šiuolaikiniai vaikai vadinami įvairiai – „interneto amžiaus“, Z kartos, skaitmeninių technologijų vaikais ir kt. Jie auga su kompiuteriais, internetu, interaktyviomis lentomis, mobiliaisiais telefonais, fotoaparatais, skaitmeninėmis knygomis bei žaislais.

Kuo šie vaikai ypatingi?

- Jie pasitiki savimi, yra optimistiški, linkę gyventi be rūpesčių, nori įdomios informacijos.
- Vaikams reikia labiau personalizuotos, t. y. kiekvienam asmeniškai pritaikytos, aplinkos, kurią jie patys gali susikurti, keisti ir joje savarankiškai veikti.
- Vaikai nori patys ieškoti informacijos, pamatyti, išgirsti, veikti, kurti realioje aplinkoje, o ne žiūrinėti paveikslėlius ar klausytis pasakojimų apie aplinką bei įsiminti išgirstą informaciją.

- Vaikams patinka tyrinėti, spręsti problemas, išsiaiškinti jų kilimo priežastis, tikint savimi ir savo sprendimais, pajauti sėkmę.
- Jie greitai kuo nors susidomi, vienu metu gali įsitraukti į keletą veiklų, dažnai jas keičia. Tačiau gali ilgai ką nors daryti, jeigu veikla turi žaidimo elementų. Jie stengiasi patirti sėkmę, net jeigu veikla reikalauja daugiau pastangų.
- Vaikai turi daug informacijos apie skirtingas kultūras ir yra tolerantiški kultūriniam skirtumams.
- Vaikų smegenų struktūra pakitusi taip, kad jie greičiau bei lengviau priima ir suvokia vaizdinę informaciją.

Gyvename nuolat besikeičiančiame ir tobulėjančiame informacinių technologijų pasaulyje, kurios skverbiasi į kiekvieną gyvenimo sritį, kelia naujus iššūkius net ir ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymui. Sudominti bei įtraukti vaikus į ugdymo procesą kasdien tampa vis sunkiau. Technologijų pasaulyje gimę vaikai nori jas matyti ir naudoti kiekviename žingsnyje, o mes privalome nuo jų neatsilikti. Ikimokyklinio ugdymo metodinėse rekomendacijose (2015), teigiama, kad būtina sudaryti sąlygas žaisti su šiuolaikinio vaiko poreikius atitinkančiais žaislais, o darbo kompiuteriu kompetencijų ugdymas/-is yra būtinas, kadangi pravers tolimesniam vaiko gyvenimui: mokykloje, darbe, ar leidžiant laisvalaikį. Rekomenduojama, kad greta įprastų žaislų ikimokyklinio ugdymo grupėse turėtų atsirasti kompiuteriai, fotoaparatai, interaktyviosios lentos, skaitmeninės knygos ir kt., būtų sudaromos galimybės vaikams „internetinių pokalbių programa „Skype“ bendrauti su kitų Lietuvos miestų ar užsienio ikimokyklinio ugdymo įstaigų vaikais. Vaikai gali kalbėtis, kurti bendrus projektus, rodyti vieni kitiems savo kūrybinius ir kitus darbelius“. Ugdyme/-si dažniausiai taikomas verbalinis komunikacijos kanalas, tačiau veiksmingesnė - vizuali informacija.

Puikus būdas sujungti naujausias technologijas ir ugdymo procesą – veiklų metu naudoti interaktyviąją lentą. Interaktyvi lenta – tai „sumani“ lenta, kurioje specialaus rašiklio arba rankos pirštų pagalba vaikai gali atlikti įvairius veiksmus ekrane, klausyti garso, žiūrėti vaizdo įrašus, žemėlapius, stebėti ir atlikti paruoštas užduotis. Lentoje galima rodyti vaizdinę medžiagą, pateiktis ir čia pat ekrane rašyti pastabas, žymėti ar pabraukti svarbias vietas. Ši technologija vaikams yra įdomi, todėl, kad joje pateikiama medžiaga yra vaizdi ir aiški, o pats vaikas yra ne tik pasyvus stebėtojas, o ir aktyvus dalyvis. Interaktyvios veiklos vaikus įtraukia, o lentoje atliekamos užduotys leidžia geriau įsiminti bei suprasti pateikiamą medžiagą. Šių lentų taikymas didina vaikų motyvaciją bei užtikrina aktyvų dalyvavimą ugdymosi procese. Vaikai, atlikdami užduotis interaktyvioje lentoje, mokosi laikytis taisyklių, išlaukti savo eilės, stebi kaip žaidžia kiti, padeda draugui, tariasi. Dirbdami su interaktyvia lenta ikimokyklinukai užduotis atlieka pirštais bei rašikliais, paveikslėlius dėlioja iš dalių, nutempia į tam tikrą vietą. Veikdami su šia lenta vaikai: kuria pasakojimus, skiria daikto vietą ir padėti erdvėje, sieja daiktus su vaizdais piešiniuose, ieško ir atranda tinkamus sprendimo būdus. Apgalvotas, saikingas ir tikslingas interaktyvios lentos taikymas ugdymo procese jį daro įdomesnį, patrauklesnį ir įvairesnį. Interaktyvūs užsiėmimai naudingi ir ugdytinių pažintinėms funkcijoms, kadangi jie klasikinį didaktinį mokymo būdą, paremtą tik stebėjimu, papildo praktine veikla.

Taigi interaktyvi lenta – naujas žingsnis šiuolaikiniame vaikų ugdyme, padedanti sudominti vaikus ir didinti jų motyvaciją. Ši technologija leidžia įdomiai, šiuolaikiškai ir efektyviai perteikti žinias veiklose. Padeda individualizuoti ugdymo turinį: užduotys sukuriamos (arba naudojamos jau sukurtos) pagal vaikų amžių ir galimybes. Taip pat gerina vaiko ir pedagogo bendravimą. Ikimokyklinukai su džiaugsmu, noriai atlieka užduotis lentoje, emociškai reiškia savo mintis ir nuomonę. Lengviau susitelkia darbui, greičiau susidomi, o pedagogui lengviau gauti grįžtamąją

informaciją. Atlikdami užduotis, ugdytiniai mokosi laikytis taisyklių, stebi, kaip žaidžia kiti, padeda draugui, tariasi. Darbas interaktyvia lėta didina ugdytinių savigarbą ir sukuria pasitikėjimą, ugdo(si) kompiuterio valdymo ir kitus gebėjimus.

Planšetinis kompiuteris vis dažniau naudojamas nei įprastas kompiuteris, galbūt todėl, kad jis užima mažai vietos, yra lengvas, kaip ir kita technologinė įranga - turi begalę jai pritaikytų įvairių nemokamų programėlių, kurias galima parsisiųsti. Jis naudojamas ir bandoma įstaigoje, nes palengvina ugdymo procesą, taupo popierių. Saikingai ir tikslingai naudojant technologijas, galima pasiekti gerų rezultatų. Vaikai gali dirbti savo tempu ir įgyti pakankamai praktikos. Pedagogai noriai planšetėmis naudojasi, taip pat dalinasi informacija su tėvais, konsultuoja kaip jas taikyti ugdant mažuosius. Meninė veikla, dailė taip pat sėkmingai organizuojama pasitelkiant IKT. Vaikams tai įdomu, nauja, skatina aktyviai įsisavinti informaciją, lavina įgūdžius nei taikant tradicinius organizavimo ar darbo būdus. Darželinukai turi galimybę patys kurti ir sukurti kažką naujo, galbūt neįprasto atrasti ir pateikti pedagogui savo kūrinį. Yra daugybė internetinių puslapių, kurių siūlomos programėlės leidžia vaikams piešti, spalvinti ar tiesiog patiems virtualioje erdvėje kompiuterio pagalba kurti. Skaitmeninio piešimo ar tapymo kūriniai atlieka planšetinio kompiuterio ekrane, interaktyvioje lentoje su specialiu rašikliu. Vaikai išbando ir derina abu būdus, jie patys pamato ir įvertina skirtumus. Išmaniosios technologijos labai pasitarnauja nuotraukų, filmuotos medžiagos peržiūrėjimui, kurią galima žiūrėti daugybę kartų, padaryti meno ar savo kūrinio kopijų, įsikelti į išmaniają technologiją. Ugdytojai sukuria, suteikia galimybes į nevaržomą vaikų ugdymą/-si. Informacines kompiuterines technologijas meninėje veikloje (dailėje) naudojame įvairiapusiškai, ne tik piešiant, spalvinat, dėlioiant - jas panaudojame filmuotos medžiagos ir nuotraukų peržiūrai, meno ar savo kūrinų kopijoms ruošti, plėtojant pažinimą, tobulinant įgūdžius, gilinant žinias meno (dailės) srityje ugdomųjų žaidimų pagalba. IKT mokytojai naudoja kasdienėje veikloje siekdami ugdyti pažinimo, komunikacinę, socialinę kompetencijas.

IKT turi akivaizdžių pranašumų vizualizuojant mokomąją medžiagą, tiriant ir aiškinant įvairių objektų sąveiką, eksperimentuojant, įtvirtinant žinias, formuojant įgūdžius, ieškant naujos informacijos, kūrybiškai išreiškiant savo mintis ir požiūrį, bendraujant realiu laiku ir bendradarbiaujant. Technologijų pritaikymo ugdymo procese vaikai mokosi tyrinėdami, kaip veikia įvairūs daiktai. Naudodami įvairius įrankius ir prietaisus, vaikai supranta, kad kiekvienas iš jų turi skirtingą paskirtį. Kompiuterizuotos užduotys vaikams, naudojantiems realaus pasaulio modeliavimą, ugdo vaikų kognityvinius gebėjimus ir palaipsniui sukuria naujas žinias, nes technologijomis yra sukuriama vaizdiniai ženklai, leidžiantys vaikams mąstyti, išmanyti, bendrauti, bendradarbiauti, kurti ir galiausiai mokytis. Ikimokyklinio amžiaus vaikai jau yra pasiruošę dirbti kompiuteriu, jiems įdomu tyrinėti, bandyti, pamatyti, kas nutiks paspaudus mygtuką.

Ikimokyklinėse įstaigose, pajavirinant logopedines pratybas virtualiomis priemonėmis, beveik nebelieka motyvacijos trūkumo problemų. Vaikai noriai atlieka užduotis, siekia geresnio rezultato. Tai padeda greičiau išmokti garsų tarimo, diferencijavimo, plėstis žodyną, ugdytis gramatinę kalbos sandarą, rišliąją kalbą. Pasak mokytojos logopedės interaktyvioje lentoje atliekamos užduotys leidžia geriau įsiminti, suprasti pateikiamą medžiagą, skatina kūrybiškumą, pasitikėjimą savimi, lavina smulkiąją motoriką, suteikia vaikams džiaugsmo. Pedagogas ruošdamasis užsiėmimui, gali pasirinkti tinkamus paveikslėlius, bei interaktyvius objektus, juos keisti, naudotis interneto svetainėse sukurtomis priemonėmis, žaidimais. Tokie užsiėmimai tampa įdomūs, patrauklūs ikimokyklinio amžiaus vaikams. Interaktyvios lentos pagalba galima valdyti kompiuterines programas, atlikti įvairius veiksmus ekrane, klausytis garso įrašus, stebėti ir atlikti paruoštą užduotį. Interneto ar interaktyvios lentos galerijos ištekliai leidžia medžiagą papildyti vaizdine, garsine informacija.

Remiantis Jungtinių tautų vaiko teisių konvencija, kiekvienas vaikas pripažįstamas kaip unikali, besikeičianti, aktyvi individualybė. Jis žaidžia, kaupia patirtį, greitai mokosi, turi savitą pasaulio matymą, kuria savo vertybes. Ikimokyklinio ugdymo grupėse puoselėjamas vaiko orumas, pripažįstama vaiko nuomonė, jo teisė rinktis, spręsti, tartis. Ugdymo ir ugdymosi procesas grindžiamas socialinio teisingumo, lygiavertiškumo, tolerancijos vertybėmis. Laikomasi nuostatos, kad vaikas ugdomas ir ugdomi per visą buvimo ikimokyklinio ugdymo įstaigoje ar grupėje dieną. Vaikai aktyviai mokosi ir pažįsta juos supantį pasaulį praktiškai bandydami, tyrinėdami, kurdami. Savo sukauptą patirtį, žinias ir gebėjimus vaikai parodo skirtingais būdais – žaisdami, bendraudami, kalbėdami, tyrinėdami, kurdami, sprenddami kasdienes problemas. Kiekvieno vaiko ugdymosi tempas yra individualus, todėl vaikų pasiekimai įvairiose srityse skirtingi.

Ikimokyklinukai su džiaugsmu, noriai atlieka užduotis lentoje, emociškai reiškia savo mintis ir nuomonę. Lengviau susitelkia darbui, greičiau susidomi, o pedagogui lengviau gauti grįžtamąją informaciją. Atliekdami užduotis, ugdytiniai mokosi laikytis taisyklių, stebi, kaip žaidžia kiti, padeda draugui, tariasi. Naudojant interaktyvią lentą sukurta priemonių “Transporto priemonių rūšys”, „Grybai - valgomi ir nuodingi” ir kt. Pirmoji mokymo priemonė skirta ikimokyklinio amžiaus vaikams susipažinti su įvairiomis transporto priemonių rūšimis, antroji - skirta supažindinti vaikus su valgomais ir nuodingais grybais. Sukurtos užduotys ilgalaikės, nesusidėvi, galima greičiau ir efektyviau pasirengti veikloms. IKT keičia tradicinio mokymo metodus. Siūlomos priemonės tiesiog geriau tinka įprastoms ir naujoms veikloms atlikti. Kompiuteriai padeda vaikui ne tik *sužinoti*, bet ir *veikti*. Pastebėjome norint palengvinti mokymąsi, būtina integruoti IKT daugelyje ugdymo sričių:

- Kalbos mokymasis: nuotraukų aptarimas žodžiu, istorija paremta filmais ar nuotraukomis, diskusijos apie peržiūrėtą istoriją, istorijų kūrimas, animacijos naudojant skaitmenines nuotraukas.
- Rašymo atradimas: rašytinių tekstų nagrinėjimas, spausdinimo praktika, įvairių medžiagų kūrimas, plakatai, raidės ir t.t..
- Atrasti pasaulį: tirti vaizdus ar filmus apie gamtos aspektus, kraštovaizdžius; muziejai, didieji pasaulio miestai, dokumentiniai filmai vaikams, nuotraukas iš įvairių geografinių vietovių.
- Matematinio skaičiavimo įgūdžių mokymas: programinė įranga, konkrečios svetainės ir įvairūs žaidimai apimantys skaičius.
- Kūrybiškumo ir vaizduotės ugdymas: susipažinimas su spalvomis, formomis ir garsais, nagrinėjami meno kūriniai, muzikos fragmentų klausymas, įvairių meno kūrinių technikos atradimas, piešinių, paveikslų, vaizdo apdoravimo atlikimas.
- Abipusės pagalbos skatinimas: du vaikai dažniausiai yra patalpinami prie vieno kompiuterio, kad geriau mokantis padėtų mažiau mokančiam.
- Gebėjimas klausytis ir stebėti: ikimokyklinio amžiaus vaikai ugdo gebėjimą turėti kantrybės ir sutelkti dėmesį vis ilgesnį laiką.
- Išlaikyti susidomėjimą: siūlomi pratimai, medijų (vaizdo, garso) įvairovė.
- Gerų rankų įgūdžių ugdymas: pelės valdymas, vaikai tobulina jų tikslumą, paspaudus klavišus, jutiklinę plokštę.
- Pagarba kiekvieno vaiko tempui: mokymosi pažanga pagal savo tempą, pagal pačių vaikų reikmę.
- Mokymosi autonomijos skatinimas: kompiuterio įjungimas, programos atidarymas, prašydamas pagalbos pagal kilusią problemą, praktikuojant namuose įgytus įpročius.

Naudojant IKT lavinamas vaikų mąstymas, motyvacija, mokėjimas mokytis, patenkinamas smalsumas, ugdomi komandinio darbo įgūdžiai, greičiau pateikiama informacija, didinamas ugdymo patrauklumas, gerėja vaikų koncentracija bei problemų sprendimas. IKT stiprina ugdymo

procesą, daro teigiamą poveikį vaikų fizinei ir psichologinei plėtrai, jei naudojamos tinkamai ir ribotai.

1.1.4. Virtualių priemonių ikimokykliniame ugdyme pritaikomumas ir perspektyvos

Technologijomis grįstas mokymasis yra paremtas elektroninių priemonių, informacinių technologijų ar informacinių komunikacinių technologijų naudojimu mokymosi procese. Besimokančiajam suteikiama galimybė pasirinkti, ką, kuriuo metu, koku tempu, kurioje vietoje ir kaip mokytis. Orientuojamasi į besimokantįjį, jo gebėjimus, polinkius, o ugdytojas atlieka konsultuoja ir padeda. Viena iš technologijomis grįsto mokymosi dalių yra mobilusis mokymasis. Mobilusis mokymasis tai toks mokymosi būdas, kai mokymosi turiniui pasiekti, gauti, bendravimui ir bendradarbiavimui su ugdytoju pasitelkiama lengvai nešiojama, mažų gabaritų, turinti bevielę ryšį informacinė ir komunikacinė techninė įranga (planšetai, išmanieji akiniai). Mobilieji įrenginiai vertingi mokymesi, nes per juos pasiekiamos atviros, visuomeniškos ir dalyvavimu pagrįstos medijos. Kartu su mobiliųjų įrenginių plėtra didėja ir sparčiai keičiasi jiems skirtų vis įvairesnių nemokamų mokymosi šaltinių ir priemonių įvairovė. Todėl mobiliojo mokymosi technologijos gali būti panaudotos interaktyviomis priemonėmis papildytam ugdymui netgi ikimokykliniame amžiuje. Ikimokykliniame amžiuje stengiamasi vaikus ugdyti leidžiant vaikams veikti patiems, išmėginant įvairias medžiagas, įtraukiant vaikus į aktyvų tyrimą ir sukuriant žaismingą patirtį. Technologijų laikais aktualiu klausimu tampa ne tai, ar reikia leisti vaikams darželyje naudotis technologijomis, nes jos jau yra vaikų gyvenime. Svarstymų objektu tampa klausimas, kaip tas technologijas pateikti darželinukams, kad jos būtų naudingos jų ugdyme, motyvuotų, skatintų asmenybės ūgtį, asmeninę pažangą. Virtualių priemonių naudojimas ugdymo procese yra tinkamas ikimokykliniame ugdyme, kadangi jis remiasi pagrindiniais konstruktyvizmo, kaip vienos iš įtakingiausių XXI a. ugdymo teorijos, principais: mokymosi kuriant prasmingus projektus, kuriais galima pasidalinti savoje bendruomenėje, pasaulio pažinimui naudoti konkrečius objektus, suprasti reikšmingas pasaulio idėjas, savistabos svarba, kaip dalis mokymosi proceso. Konstruktyvistinė mokymosi teorija grindžiamas mokymas pabrėžia, kad dėmesio centre yra vaikas, jo patirtis, veikla, interesai, motyvacija. Kita svarbi šių laikų mokymosi teorija - socialinis konstruktyvizmas. Pagal šią teoriją ugdymas suprantamas kaip socialinis procesas, o aplinka, kurioje jis vyksta – ugdymosi šaltiniu. Ugdytojas negali daryti tiesioginio poveikio besimokančiajam. Tačiau gali keisti pačią ugdymosi aplinką, taip darydamas netiesioginį poveikį pačiam ugdymo procesui. Todėl virtualios ugdymo priemonės gali puikiai papildyti ugdymosi aplinką, padėti ugdytojui be didelių išteklių ją keisti ir integruoti į ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo procesą, praplėsti jų galimybes. Be to, taikant virtualias priemones ikimokyklinio ugdymo procese galima ugdymą individualizuoti ir diferencijuoti, dėl to ugdymo procesas tampa individualizuotas ir dėl to efektyvesnis, suteikiantis vaikui malonesnę ugdymosi patirtį.

1.1.5. Virtualių priemonių naudojimo ikimokyklinio ugdymo procese ypatumai

Virtualios priemonės praturtina ir praplečia vaiko ugdymo(si) galimybes, įgyvendinant ikimokyklinio ugdymo programą. Jos turi būti integruojamos taip, kad atlieptų vaikų amžiaus tarpsnių ypatumus ir veikla būtų naudinga vaikui. Tinkamo virtualių priemonių naudojimo ugdant ikimokyklinio amžiaus vaikus principai pagal NAEYCF (angl. National Association for the Education of Young Children) yra šie:

- veikla pasitelkus virtualias priemones neturi daryti žalos vaikui;

- praktiškai turi būti pagrįsta, kokias virtualias priemones ir kada reiktų įtraukti į ankstyvojo ugdymo programas;
- virtualios priemonės turi atliepti vaiko amžių, individualius, kultūrinius ir kalbinius poreikius, galimybes ir pomėgius;
- ugdytojui tenka svarbi užduotis atrinkti ir įvertinti virtualias priemones, kurios galėtų papildyti ugdymo programą;
- virtualios priemonės turi padėti perteikti jau vykdomą ugdymo programą.

Renkantis kompiuterines ugdymo programas, reikia atsižvelgti į šiuos ypatumus:

- vaikai neturi kantrybės gilintis į naudojimo instrukcijas, todėl virtuali ugdymosi priemonė turi būti perprantama intuityviai;
- įvertinimas ir apdovanojimas už tinkamai atliktą veiklą vaiką turi pasiekti kiekviename veiklos etape;
- virtualios ugdymo priemonės turi būti dažnai atnaujinamos, keičiamas jų sudėtingumo lygis; turinys nuolat atnaujinamas ir plečiamas; atitikti vaiko amžių ir jo gebėjimus.

Planšetinis kompiuteris. Laikoma, jog patogiausiai ir saugiausiai virtualios priemonės vaikams pasiekiamos planšetiniais kompiuteriais. Virtualių priemonių, pasiekiamų per planšetes, įvairiausiems darželinukų įgūdžiams ugdyti yra gausybė. Tai ir programėlės spalvoms, formoms, gyvūnams, raidėms, skaičiams pažinti, mokytis rašyti raides, skaityti, skaičiuoti. Ugdytojai turi platų spektrą edukacinių programų, rinkdamiesi jas auklėjamiems vaikams pagal ugdymosi tikslus. Z kartos vaikai greičiau suvokia vaizdu perteiktą informaciją, todėl ir ugdymo(si) programėlės yra taip vaikų mėgiamos. Šios priemonės labai padeda mokytojui, kai siekiama individualizuoti ugdymosi procesą.

Interaktyvioji lenta. Kitas dažnas pasirinkimas ugdymo turiniui papildyti darželiuose yra interaktyviosios lentos. Tai yra įvedimo įrenginys, kuris jungia kompiuterinio projektoriaus ir pelės savybes. Jose vaikai visi kartu gali matyti mokytojos pateikiamą ugdymo turinį, jį aptarti. Tai gerina mokytojos ir ugdytinių bendravimą. Interaktyvioji lenta praplečia ugdytojo galimybes įdomiau perteikti ugdymo turinį. Naudojant interaktyviasias lentas ugdymo procese kiekvienas vaikas aktyviau įsitraukia į veiklą. Joje vaikai gali rašyti, trinti, atlikti veiksmus kaip su kompiuterio pele, skaityti, mokytis tarti, pamėgdžioti garsus, nagrinėti žodžius, ieškoti raidžių juose, piešti. Mokomosios veiklos, naudojant interaktyvią lentą, yra įtraukiančios, spalvingos ir žaismingos. Interaktyvioji lenta gali būti panaudojama kaip priemonė naujam ugdymo turiniui pateikti, žinioms įtvirtinti, apibendrinti ar tiesiog siekiant sutelkti ir motyvuoti vaikus ugdymo procesui.

Virtualiomis priemonėmis praturtintas ugdymosi procesas padeda išvengti ikimokyklinio amžiaus vaikų smegenų „tinginiavimo“, priešingai, motyvuoja vaikus pažinti ir džiaugtis mokymusi.

1.2 Projekto mokyklų aplinkos analizė

1.2.1 Projekto mokyklų ugdymo aplinkos analizė

ŽIEŽMARIŲ MOKYKLA-DARŽELIS „VAIKYSTĖS DVARAS“

1. Grupių aprūpinimas

Atsižvelgiant į vaiko prigimtines galias, jo individualią patirtį, vadovaujantis raidos dėsniniais, padėti vaikui išsiugdyti savarankiškumo, sveikos gyvensenos, pozityvaus

bendravimo su suaugusiais ir vaikais, kūrybiškumo, aplinkos ir savo šalies pažinimo, penkiamečių ugdymui naudojamos ugdymo(si) priemonės atitinkančios reikalavimus ir skirtos įgyti ir įtvirtinti vaikų turimas žinias ir įgūdžius. „Vaikystės dvaras“ yra aprūpinęs ikimokyklinio ugdymo grupes: vaizdinėmis, skaitmeninėmis, skaičiavimo ir matavimo priemonėmis, stalo žaidimais, dėlionėmis, muzikinėmis, mokytojų kurtomis, teatro, dailės priemonėmis. Taip pat kiekvienoje grupėje yra įrengtos kompiuterizuotos darbo vietos, Multimedia, išmanieji televizoriai, naudojama mobili planšetinė klase, dalis grupių gali naudotis išmaniaja lenta. Projekte dalyvaujančioje grupėje yra išmanusis ekranas, išmanieji akiniai, planšetiniai kompiuteriai.

Išvada. Mokytojai, kaip sėkmingos žinių visuomenės katalizatoriai, privalo pajėgti sukurti sąlygas ugdymo(si) proceso kaitai, t.y.: skatinti gilų kognityvinį mokymąsi, ugdytinių tėvus laikyti mokymosi partneriais, skatinti pasitikėjimą procesais, prisiimti atsakomybę už standartais paremtą mokymąsi, padėti vaikams pažinti savo paties emocijas ir gebėti jas išreikšti, jas reguliuoti bei kontroliuoti ir t.t Turimos ugdymo(si) priemonės, jų tikslingas bei kryptingas naudojimas ugdymo procese padeda užtikrinti mokytojo profesinius privalumus: kūrybingumą, lankstumą, problemų sprendimą, išradingumą, profesinį pasitikėjimą, nuolatinį tobulėjimą.

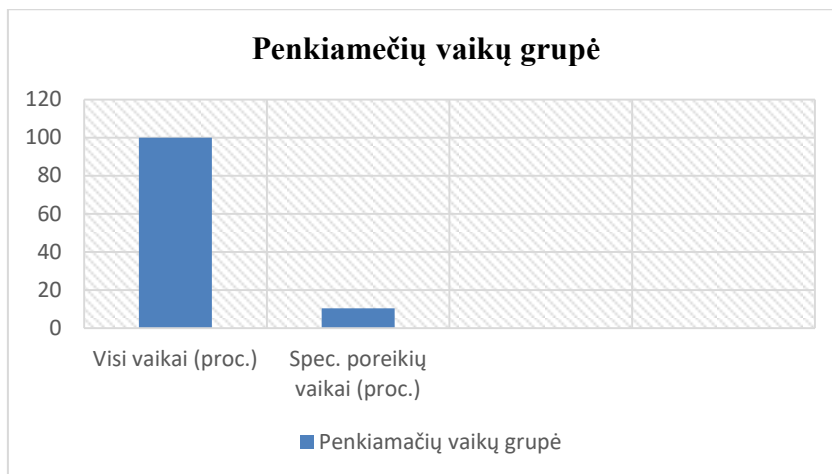
2. Ugdymo(si) galimybės kitose aplinkose

Mokykloje-darželyje puoselėjamos pozityvios vertybės, skatinamas sveikas gyvenimo būdas (įstaiga pripažinta „Sveikatą stiprinančia mokykla“) ir fizinis aktyvumas. Lauko aikštelės suteikia erdvės kūrybinei ir judriai veiklai, sportiniams žaidimams. Patyriminiam vaikų ugdymui įrengtas Kneipo takas. Puoselėjamas ir skatinamas savo gimto krašto pažinimas: bendradarbiaujama su Žiežmarių kultūros centru, su Žiežmarių biblioteka, „Žiežmarių gėlėmis“ vietinėmis įmonėmis. Dalyvaujama jų organizuojamuose renginiuose, projektuose. Sudaromos galimybės lankytis istorinėse vietose, įvairiose įstaigose (policija, gaisrinė ir pan.) ir kitose ikimokyklinio ugdymo įstaigose. Turint ugdymo galimybes kitose aplinkose vaikai praplečia pažintines, kūrybines, literatūrines, menines, kultūrines žinias.

Išvada. Įstaigoje yra sudarytos visos sąlygos ugdymą(si) organizuoti kitose erdvėse. Mokymasis per praktinį patyrimą yra įdomesnis vaikams, juos motyvuoja, skatina labiau domėtis, tyrinėti ir taikyti. Mokymasis už mokyklos ribų suteikia mokymosi temai gyvenimišką pagrindą, padeda geriau suprasti kodėl apie tai kalbame, analizuojame ir kaip išmoktą dalyką ar veiklą panaudosime gyvenime. Projekte dalyvaujančių mokyklų ikimokyklinio ugdymo mokytojai gali aktyviau, išradingiau, kūrybiškiau ir efektyviau išnaudoti esamas ugdymo(si) erdves, ugdyti vaikus realaus gyvenimo kontekste (veiklos lauke, miesto stadione, kitų mokyklų dalykiniuose kabinetuose, miesto bibliotekoje, įmonėse, organizacijose, turistiniai – pažintiniai žygiai ir kt.).

3. Vaikų skaičius 5-čių grupėje

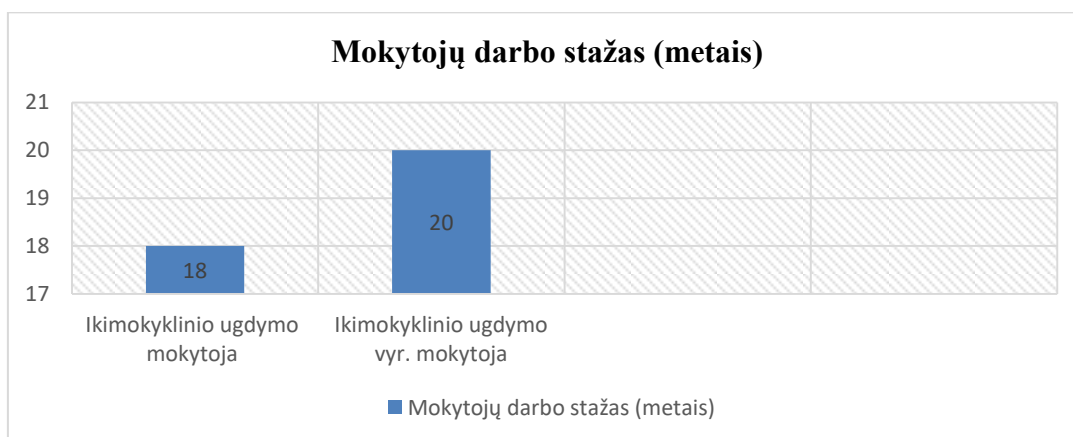
Ikimokyklinio ugdymo grupėje ugdoma 19 vaikų, iš jų 2 turintys spec. poreikių. Grupėje yra ugdomi du specialiujų poreikių vaikai, turintys didelių ir labai didelių specialiųjų poreikių. Ugdytiniams teikiama kompleksinė pagalba. Grupėje komandoje dirba ikimokyklinio ugdymo pedagogas ir mokytojo padėjėja ir ikimokyklinio ugdymo mokytojo padėjėja. Vaikams teikiama logopedo, psichologo pagalba. Ugdomoji veikla pritaikoma individualiai pagal kiekvieno ugdytinio galias ir poreikius. Ugdytiniai turi galimybę naudotis išmaniaja lenta, išmaniaisiais akiniais, planšetais, atsižvelgiant į jų gebėjimus ir polinkius.



Išvada. Visi ugdytiniai, nepriklausomai nuo jų fizinių ir intelektualinių gebėjimų pilnai integruoti į ugdomąją aplinką. Žiežmarių mokykloje-darželyje „Vaikystės dvaras“ sklandžiai, atsakingai ir veiksmingai organizuojamas ir vykdomas įtraukusis ugdymas.

4. Mokytojai

Ikimokyklinio ugdymo grupėje dirba kvalifikuoti pedagogai: viena turinti 20 metų stažą, vyr. mokytojo kvalifikacinę kategoriją, kita turi 18 metų stažą ir yra ikimokyklinio ugdymo mokytoja.



5. Mokymo(si) priemonės

Mokymo priemonių paskirtis – padėti vaikams siekti ugdymo ir ugdymosi tikslų ir kompetencijų, skatinti motyvaciją mokytis, aktyvų ir savarankišką lavinimąsi.

Ikimokyklinio ugdymo priemonių paskirtis – ugdyti aktyvų, smalsų, savo gebėjimais pasitikintį, pažinti ir mokytis norintį vaiką.

Ikimokyklinio ugdymo priemonės padeda ikimokyklinio amžiaus vaikui natūraliai ugdytis reikalingus gebėjimus.

Specialiosios mokymo priemonės (vaizdinės, techninės, demonstracinės, žaislai, daiktai, medžiagos, literatūra) parengtos ar pritaikytos specialiųjų poreikių mokiniams ugdyti. Jos padeda plėtoti specialiųjų poreikių mokinių gebėjimus ir įgūdžius, ugdytis mokymuisi reikalingą kompetenciją, įgyti socialinių ir kasdienio gyvenimo įgūdžių, skatina motyvaciją.

Skaitmeninės mokymo priemonės (techninė įranga ir metodinė medžiaga) naudojamos mokymui ir mokymuisi, mokinių mokymosi motyvacijai skatinti ir mokymuisi individualizuoti.

Literatūra (vaikų, metodinė literatūra) padeda ugdyti mokinių skaitymo ir kalbos įgūdžius, komunikavimo ir kultūrinę kompetenciją, informacinius gebėjimus, gebėjimą veikti įvairiose socialinėse ir kultūrinėse situacijose. Metodinė literatūra padeda mokytojui veiksmingiau ir kokybiškiau organizuoti ugdymo procesą.

Daiktai, žaislai, medžiagos ir įranga padeda vaikams susipažinti su atitinkama informacija, tobulina praktinius gebėjimus, teikia galimybių kūrybiškai atlikti užduotis, pagyvina ugdymo procesą.

6. Metodai, naudojami ugdymo procese:

Pedagogai ugdymo procese taiko šiuos būdus ir metodus:

Ugdymosi skatinimas, sukuriant tinkamą aplinką:

sukuriamos grupėje jaukios erdvės vaikų veiklai;

skatinama vaikus susikurti vietos žaidimams,

pripažįstama vaiko teisė rinktis veiklą, žaidimus;

vaikui įdomių, jo patirtį plečiančių temų, žaidimų ir veiklos būdų, žaislų, medžiagų pasiūlymas.

Ugdymas pavyzdžiu:

pedagogas taiko įvairius siurprizinius momentus;

pedagogas pradeda kokią nors veiklą, paruošia priemones, aplinką, skatinančią vaiką toliau tęsti veiklą;

pedagogas kaip vaiko žaidimų ar veiklos partneris kartu dainuoja, šoka, vaidina;

tėvai skatinami dalyvauti ugdymo procese, kad vaikas galėtų mokytis iš jų patirties (nuotoliniame ugdyme).

Kūrybinė vaiko ir pedagogo sąveika:

vaiko patirties turtinimas, sudarant tyrinėjimo, „atradimo“ problemų sprendimo situacijos.

Spontaniškas ugdymas:

emociškai palaiko vaiko veiklą;

ugdymui panaudoja netikėtai susidariusias situacijas;

pasiūlo priemones vaikų poreikiams tenkinti.

Netradicinis ugdymas: sudaryti aplinką paprastą, natūralią, naudoti natūralias medžiagas (druska, makaronai, kruopos, gamtinė medžiaga);

skirti didelį dėmesį meninei veiklai,

pastebėti vaiką visur, suteikti galimybę jam laisvai veikti ir individualiai reikštis;

skirti dėmesį gyvenimo ritmui, savarankiškos ir organizuotos veiklos (ryto ratui, dailei, vaidybai, pasakai, pirštukiniams žaidimams) bei metų kaitos laikui.

7. Integruotas mokymas projekte dalyvaujančiose grupėse

Integruojami dalykai	Tema	Numatytas uždavinys	Veiklos
STEAM			
S (mokslas)	„Išdykę spalvos“	Remdamiesi savo turimomis žiniomis, spalvų kortelėmis, žiūrėdami filmą ugdytiniai atliks eksperimentą su spalvomis, gebės įvardinti 4-6 spalvas bei 1-3 išvestines (suliejus) spalvas.	Pokalbis: Mėgstamiausios spalvos. Vaivorykštės spalvos. Filmuko apie spalvas peržiūra ir aptarimas: https://www.youtube.com/watch?v=8_GsJKSJ43o (naudojama išmanioji lenta) Pažintinė užduotis: 1. „Išdykę spalvos“ – eksperimentas su spalvotais saldainiais ir vandeniu.
T	„Linksmos	Naudodami raidžių	Žaidimas: „A kaip avis“.

(technologijos)	raidės“	kortelės, interaktyvius žaidimus, dirbdami individualiai ir porose ugdytiniai gebės atpažinti ir įvardinti 5-10 raidžių.	Didaktiniai žaidimai (išmanioji lenta): 1. Raidžių dėlionė. https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=2702b4ae554d 2. Raidžių medžioklė. https://gudrutisdutis.lt/lt#zaidimai
E (inžinerija)	„Gedimino pilis“	Naudodami įvairias menines, konstravimo, modeliavimo priemones ir medžiagas, dirbdami grupėse ir individualiai ugdytiniai gebės sukonstruoti, pagaminti ir aplikuoti pilį.	Pokalbis: „Vilnius – Lietuvos sostinė“. Kas yra sostinė? Kodėl Vilnius yra mūsų sostinė? Ką galima pamatyti Vilniuje? Virtuali kelionė po Vilnių: https://www.youtube.com/watch?v=t0-5wG5XXFc (naudojama išmanioji lenta) Filmo peržiūra ir aptarimas: „Legenda apie Gedimino pilį“. https://www.lrt.lt/mediateka/irasas/2000089472/gustavo-enciklopedija-kaip-gediminas-susapnavo-vilniu-ekskursija-po-neregetalietuva-bei-animacinis-filmukas-apie-jos-istorija Kūrybinės užduotys: 1. Sukonstruoti Gedimino pilį iš Lego, medinių ir kartoninių kaladėlių. 2. Pagaminti Gedimino pilį iš tualetinių popieriaus tūtelių ir ją aplikuoti.
A (menai, kūryba)	„Druskos piešiniai“	Remdamiesi savo turima patirtimi, stebėdami ir aptardami filmą, dirbdami individualiai ugdytiniai gebės įvardinti 1-2 druskos savybes, atliks kūrybinius darbus su druska, akvarele, gvašu.	Pokalbis: Druskos savybės – spalva, skonis, forma. Kam ji naudojama? Klausomės pasakos apie druską ir ją aptariame. Filmuko apie druską peržiūra ir aptarimas: https://www.youtube.com/watch?v=UdXN-3FpJkg Kūrybinis darbas: 1. „Žemė ir dangus“ - piešimas su akvarele ir druska. 2. Raidė „D“ – rašymas su klijais ir druskas bei druskos spalvinimas gvašu.
M (matematika)	„Vandens kiekio matavimas“	Stebėdami ir aptardami filmą, naudodami tris skirtingus matavimo įrankius, dirbdami grupėse ugdytiniai gebės pasakyti 1-3 vandens savybes, suskaičiuoti, kiek kartų panaudos skirtingus matavimo įrankius tam pačiam kiekiui vandens perpilti.	Pokalbis: Vandens svarba žmogui, augalams, viskam, kas gyva. Susipažinsime su vandens savybėmis: spalva, skoniui, kvapui, forma. Filmo peržiūra ir aptarimas: „Lašelio kelionė“ (naudojama išmanioji lenta). https://www.youtube.com/watch?v=gBOjgZYUR1c Atliksime vandens kiekio matavimus: 1. Kiek vandens lašelių telpa į arbatinį šaukštelį? 2. Kiek šaukštų vandens telpa į stiklinę? - kiek stiklinių vandens telpa į 0,5 litro stiklainį? 3. Kiek stiklinių vandens telpa į 1 litro stiklainį?

Visų integruojamų dalykų temos yra glaudžiai susijusios su grupės metiniu ilgalaikiu planu. Siekiant užtikrinti temos tęstinumą, logiką ir praturtinti vaikų žinias. Visos vaikų ugdymosi veiklos susijusios su savaitės-mėnesio temomis.

8. Projekto įstaigų patirtis dalyvaujant tarptautiniuose, šalies ir kituose projektuose

Projekto lygis	Projekto tikslas, projekto pavadinimas, vykimo vieta
Tarptautiniai projektai	„Vardų siena“ (2016 m.)
Lietuvos projektai ir programos	<ol style="list-style-type: none"> 1. „Virtualios ikimokyklinio ugdymo aplinkos formavimo pilotinis modelis“ (2019 – 2021 m.). 2. „Sveikatą stiprinanti mokykla“ (2020 -2025 m.). 3. „Pienas vaikams“ ir „Vaisių vartojimo skatinimas ugdymo įstaigose“ (2019 m. ir dar tęsiamas) . 4. Lietuvos futbolo federacijos „Užauginkime Ronaldo Lietuvai“ (2019 m.). 5. „Žalioji palangė“ (2017 m.).
Rajono projektai ir programos	<ol style="list-style-type: none"> 1. „Bičiulis žalia uniforma“ (kasmet).
Kūrybinės, edukacinės programos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Projektas „Myliu Lietuvą Tėvynę“ (2020 – 2021 m.). 2. Projektas „Lietuva mano širdy“ (2019 m.). 3. Projektas „Ir knyga mane augina“ (nuo 2016 m. ir tęsiamas). 4. Projektas „Aš judu ir tu judi, augam žvalūs ir sveiki“ (2019 m.). 5. Projektas „Vanduo“ ir „Žemė – mūsų planeta“ (2016-2020 m.). 6. Projektas „Gandrinės“ (2021 m.). 7. Projektas „Sveika balta žiemužė“ (2019 m.) 8. Projektas „Žiemos linksmybės ir rūpesčiai“ (2019 m.) 9. Lietuvių kalbos dienos „Atverkime langus laisvei“ (2018 m.). 10. Projekto „Žemė – mūsų planeta“ (2019 m.). 11. Projektas „Aš auginu“ (2019 m.). 12. „Skaitome mažiesiems“ (nuo 2016 m. ir tęsiamas). 13. „Vasaris – sveikatingumo mėnuo“ (2018 m.).

9. Vaikų pasiekimų ir pažangos vertinimas (naudojami būdai ir priemonės)

Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų vertinimas atliekamas vadovaujantis „Ikimokyklinio vaikų vertinimo pasiekimų aprašu“ (Švietimo ir mokslo ministerijos Švietimo aprūpinimo centras 2014 m.). Vaikai vertinami pagal 18 ugdymosi sričių. Vaiko darbeliai, praktinės užduotys, kūrybiniai darbai kaupiami pasiekimų aplankuose. Vaikų pažangos ir pasiekimų vertinimas atliekamas 2 kartus metuose. Tėvai apie vaikų pasiekimus informuojami nuolat: individualių susitikimų, pokalbių metu, trumpais komentarais el. dienyne „Mūsų darželis“, individualiame pašte, virtualių grupės tėvų susirinkimų metu.

10. Pagalba vaikui ir tėvams.

Logopedas veda individualius užsiėmimus pagal nustatytą tvarkaraštį.

Psichologas taip pat dirba su vaikais individualiai ir veda grupinius užsiėmimus visiems vaikams tam tikromis temomis. Konsultuoja mokytoją, tėvus ir mokytojos padėjėją. Kartu su specialistais aptariama vaikų pažanga ir pasiekimai, numatomos tolimesnio ugdymo gairės.

Mokytojos padėjėja padeda vaikams, turintiems negalią dėl įvairiapusio raidos sutrikimo, įsitraukti į ugdomąją veiklą ir pagal galimybes joje dalyvauti, teikia informaciją mokinių, su kuriais dirba, tėvams (globėjams, rūpintojams).

Sveikatos priežiūros specialistas - stebi mokinių sveikatos problemas; atlieka šviečiamąjį-informacinį darbą asmens higienos, užkrečiamų ligų profilaktikos fizinio aktyvumo, sveikos mitybos, lytiškumo ugdymo, žalingų įpročių, traumų ir nelaimingų atsitikimų prevencijos klausimais, propaguoja sveiką gyvenimo būdą; analizuoja mokinių sveikatos ir sergamumo rodiklius ir pateikia informaciją mokyklos bendruomenei, tėvams (globėjams), savivaldybei bei

kitoms suinteresuotoms institucijoms; dalyvauja formuojant mokyklos aplinką ir sąlygas, nustatytas visuomenės sveikatos priežiūros teisės aktais.

VISAGINO LOPŠELIS-DARŽELIS „AUKSINIS RAKTELIS“

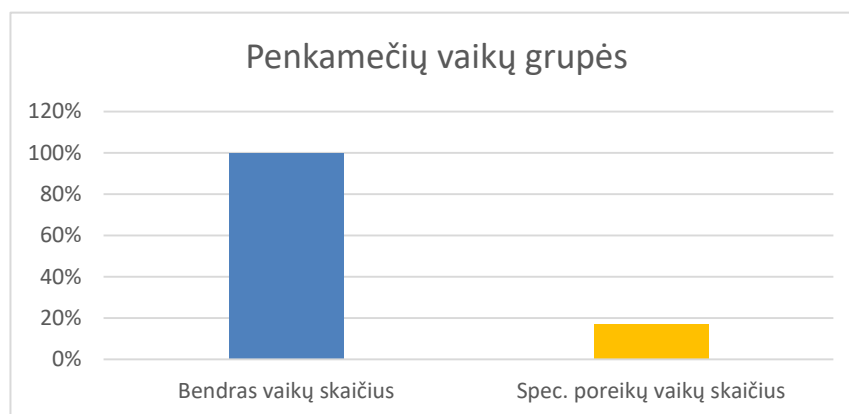
1. Grupių aprūpinimas

Kompiuteris, multimedijos projektorius, grupėse vaikai žaidžia su šviesos dėžėmis, įrengtos grupėse kūrybinių tyrinėjimų erdvės su šviesos dėžėmis, eksperimentinei, tiriamajai veiklai, vaizdo kamera, interaktyvi lenta su įdiegta „SMART Natebook“ programine įranga, edukacinis robotukas, interaktyvios grindys.

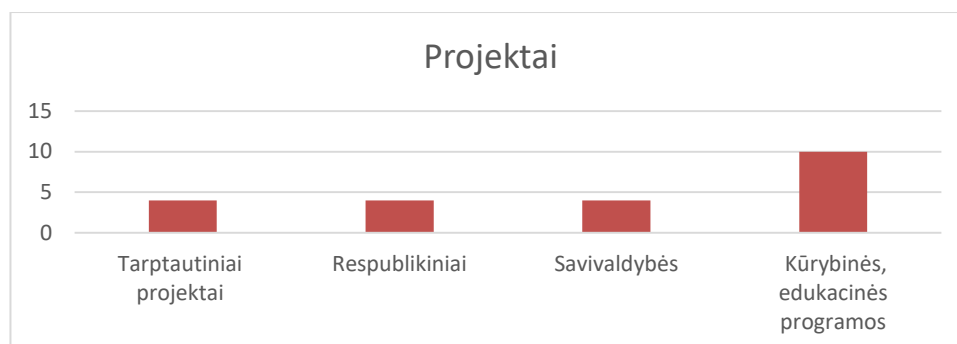
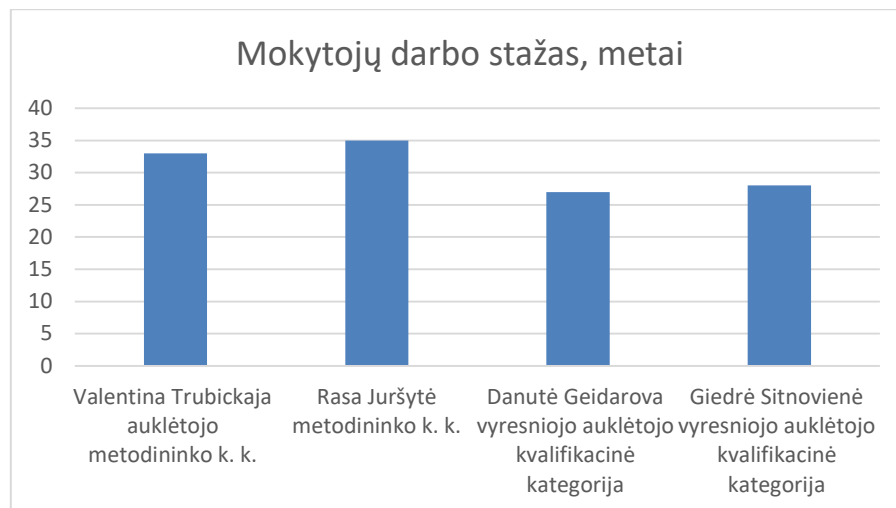
Išvada. Virtuali ugdymo aplinka sukurta darželio konferencijų salėje, muzikos salėje, kad priemonėmis galėtų naudotis visų grupių vaikai. Pedagogams ir vaikams sudarytos sąlygos naudotis šiuolaikinėmis technologijomis: kompiuteriais, interaktyvia lenta, fotoaparatais, multimedija ir kt. Interaktyvi rašomoji lenta, kurioje galime pateikti dinamišką informaciją, piešti ir rašyti skaitmeniniu rašikliu, suteikia galimybę sukurti įdomią ugdymosi aplinką pasinaudojant didelio ekrano teikiamomis galimybėmis. Interaktyvi lenta „draugauja“ su visomis moderniausiomis technologijomis (multimedija, internetu). Vaikai ne tik gali atlikti įvairias užduotis, bet ir žiūrėti didaktinio pobūdžio filmukus, ieškoti informacijos internete. Pedagogai interaktyvių grindų žaidimus sieja su konkrečių pasiekimų plėtojimu. Skaitmeniniai interaktyvių grindų žaidimai skatina judėjimą, sensorinį ugdymą, mąstymą. Vaikai ugdomi savarankiškai, kai patys mokosi vis sudėtingesnių žaidimų. Taikomi R. Emilia metodikos elementai: grupėse vaikai žaidžia su šviesos dėžėmis, įrengtos grupėse kūrybinių tyrinėjimų erdvės su šviesos dėžėmis, eksperimentinei, tiriamajai veiklai.

2. Vaikų skaičius (5-čių grupėse)

17 % penkiamečių vaikų turi specialiųjų poreikių



3. Mokytojai



Tarptautiniai projektai -4 Respublikiniai - 4 savivaldybės -4 Kūrybinės, edukacinės programos-10

Išvada. Mokytojai turi pasirengimą ir galimybes naudotis IKT, turi geras sąlygas kvalifikacijos kėlimui (organizuojami seminarai, mokymai).

Kai kurie mokytojai stokoja pasiruošimo ir galimybių kurti žaidimais grįstas ugdymo(si) aplinkas.

4. Mokymo(si) priemonės (tiek fizinės, tiek virtualios)

Kompiuteris, spausdintuvas, kopijavimo aparatas, multimedijos projektorius, skeneris, vaizdo kamera, interaktyvi lenta su įdiegta „SMART Natebook” programine įranga, edukacinis robotukas, interaktyvios grindys.

EMA platforma, YUTUBE, Faceboc, elektroninis pastas, ZOOM,Skype, MS Powepint, MS Paint, Garsiai lt.,Lietutis lt .gamtosreindžeriai.lt

Išvada. Vaikai auga aplinkoje, kurioje gausu technologijų. Mūsų ugdymo įstaiga nėra išimtis. Įtraukiant technologijas dar ikimokykliniame amžiuje ugdome vaikų suvokimą, kad IKT nėra priemonės tik laisvalaikiui praleisti, bet ir naudingas, įdomus įrankis įgyti žinių ir jas taikyti praktiškai.

6. Metodai, naudojami ugdymo procese

Ugdymasis bendradarbiaujant, diskusijos, problemų sprendimas, grupių projektai, ugdymasis iš patirties, ugdymosi skatinimas, sukuriant tinkamą aplinką, jaukias erdves veiklai, spontaniškas ugdymasis – kai naudojamos netikėtos situacijos.

Išvada. Padaugėjo IKT taikymu grindžiamų metodų: naudojama pristatant naują temą, siekiant susieti temą su kasdieniniu gyvenimu, siekiant geresnio ugdymosi individualizavimo, siekiant plėtoti žinių praktinio taikymo gebėjimus, siekiant suteikti didesnę ugdymosi galimybių pasirinkimą.

IKT puikiai ir unikalčiai papildo ugdymo programą, padeda vizualizuoti sunkiai suprantamas idėjas.

5. Integruotas mokymas projekte dalyvaujančiose grupėse (gal sudaryti lentelę su aprašymu: integruojama sritis/dalykas, tema, integravimo užduotys/veiklos

Integruojami dalykai	Tema	Numatytas uždavinys	Veiklos
Dailė	„Mano miestas”	Savo sukurtą miesto vaizdinį perkelti į piešinį. Ugdyti bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžius.	<p>Socialinė emocinė ugdymo veikla. Piešimas . Priemonės: piešimo popierius, piešimo priemonės. Įrašas. Visagino garsų žemėlapiu pristatymas: https://www.youtube.com/watch?v=6bfgoZwr82I</p> <p>Susėdus vaikams į ratą paprašome užsimerkti ir pabandyti pamatyti miestą mintyse. Koks jis? Kokių pastatų mato? Didelių ar mažų? Ar yra medžių? Ar yra ežeras? Dar kartą apžvelgus visa miestą , atsimerkti. Nieko nekalbant, klausant Visagino garsų pasiūlyti vaikams pasiimti piešimo priemones ir nupiešti mintyse matytą miestą. Kai vaikai baigs piešti paprašyti papasakoti apie savo miestus.</p>
Konstravimas , skaičiavimo įgūdžiai, dėmesio sutelkimas.		Konstruojant miestą skatinti erdvinį mąstymą, domėjimąsi aplinka, skaičiuoti, diskutuoti.	<p>Miesto statyba. Priemonės. Medinės kaladėlės. Kamuoliai. https://www.youtube.com/watch?v=7P8K4hpV_sbo Filmas apie Visaginą. Žiūrime filmą apie Visaginą, pastebime namus, pastatus. Iš medinių kaladėlių, konstruktorių statome Visagino miestą, panaudojame kuo daugiau detalių, statome kuo aukštesnius pastatus, tikriname jų tvirtumą.. Baigus statyti suskaičiuojame kiek kokių detalių panaudojame.</p>
Fizinis aktyvumas		Ieškant naujų pažinimo būdų kurti Visagino miesto drugelio formos labirintą. Naudojant interaktyvias grindis tobulinti vaikų judesius bei laikyseną, didinti ištvermingumą, gerinti emocinę savijautą.	<p>Miesto labirintas. Priemonės Bokšteliai, juostos, lazdelės, kaladėlės. Labirintų parkas yutube Labirintas Vilniaus universiteto botanikos sode yutube Išbandyti labirintus naudojant interaktyvias grindis. Siekiant įtvirtinti gebėjimus kurti drugelio formos Visagino miesto labirintą, pažymint svarbiausius pastatus mieste.(eiti per labirintą po vieną, vienas paskui kitą, vesti draugą užrištom akim). Pasidalinti įspūdžiais su draugais, aptarti kaip sekėsi keliauti labirintais.</p>

Pasaulio pažinimas, dailė.		Mokytis orientuotis erdvėje. Bendrauti ir bendradarbiauti tarpusavyje, emociškai reikšti savo mintis ir nuomonę.	Interaktyvioje lentoje apžiūrėti Lietuvos žemėlapi, surasti Visaginą ir pažymėti. Lentoje pirštu, specialių rašiklių pagalba piešti Lietuvos, Visagino herbus, Lietuvos vėliavą. Iš dalių sudėlioti Lietuvos žemėlapi.
Sveikatos saugojimas Rašytinė ir sakytinė kalba. Fizinis aktyvumas Dailė Aplinkos pažinimas	Saugus eismas	Susipažins su saugaus eismo taisyklėmis, išmoks pastebėti ir įvertinti pavojaus šaltinius. Piešti, kurti įvairias transporto priemones. Įtvirtinti žinias apie kelio ženklų, šviesoforo, atšvaitų paskirtį ir svarbą.	Multimedija grupėje. Kartu su Kake Make pasimokykite saugaus eismo taisyklių; https://www.youtube.com/watch?v=blA-JmmiY-8 Kaip elgtis kelyje? Ką pasakė Kakė Makė?; https://www.youtube.com/watch?v=blA-JmmiY-8 Individuali veikla su vaiku, ugdant taisyklingą garsų tarimą. Pakalbėkite su vaikais apie tinkamą (saugų) ir netinkamą (nesaugų) elgesį kelyje. Kartu suskirstykite paveikslėlius: https://wordwall.net/resource/1850263 Pėdutėms pratimai. https://www.facebook.com/watch/?v=222384052541690 Hey hey piešimo pamokėlės. https://www.youtube.com/watch?v=H2R7d500ShY&fbclid=IwAR3oX8abXuLwei7T5CqAsTyf4nz0Ej63I6NSqwcZNg_2D2t9tnIpAqFHb6E Saugaus eismo viktorina (panaudojant interaktyvią lentą).

6. Projekto įstaigų patirtis dalyvaujant tarptautiniuose, šalies ir kituose projektuose.

Projekto lygis	Projekto tikslas, vykimo vieta
Tarptautiniai projektai	Tarptautinis švietimo įstaigų bendruomenių ekologinio –socialinio švietimo projektas „Saulėto oranžinio traukinio kelionė” . Tikslas – tobulinti Lietuvos ir užsienio šalių švietimo įstaigų bendruomenių pažinimo ir gamtamokslinę kompetencijas įgyvendinant ekologinio švietimo projekto uždavinius ir skatinti partnerystę. Tarptautinis švietimo įstaigų bendruomenių emocinės raiškos ir jausmų projektas „Šypsena- kelias į draugystę”

	<p>Tikslas. Skatinti Lietuvos ir užsienio šalių švietimo įstaigų bendravimą ir bendradarbiavimą, siekiant plėtoti ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikų emocinį suvokimą. Visagino vaikų lopšelis darželis „Auksinis raktelis”.</p> <p>Zipio draugai Tikslas padėti vaikams įgyti socialinių bei emocinių sunkumų įveikimo gebėjimų, siekiant geresnės vaikų emocinės savijautos.</p> <p>Socialinių ir emocinių kompetencijų ugdymo programą LIONS QUEST „Laikas kartu“. Tikslas kurti saugią mokymosi aplinką ir išmokyti vaikus įgūdžių, padedančių pasiekti dėrmę mokykloje ir gyvenime. Kreipti vaikų kūrybines galias taip, kad ateityje vaikai taptų gabūs, sveiki jauni žmonės, kurie turi pozityvius tikslus ir jaučia įsipareigojimus savo šeimai ir bendruomenei.</p>
Lietuvos projektai ir programos	<p>Lietuvos futbolo federacijos ilgalaikės vaikų masinio futbolo vystymo programos „Sugrąžinkime vaikus į stadionus” projektas „Futboliukas”.</p> <p>Tikslas- naudojant žaidimus ir pedagoginę „smagaus žaidimo koncepciją” suteikti vertingos ir praturtinančios žaidimo patirties vaikams, taip pat populiarinti futbolą, sudominant jaunuosius žaidėjus ir ugdant įvairiausių jų talentus.</p> <p>Respublikinis pleneras „Rudens mozaika 2020. Čia esu...”</p> <p>Trikrepšio festivalis –populiarinti trikrepsį, kaip vieną populiariausių ir naudingiausių žaidimų, visapusiškai ugdant vaiko asmenybę.</p> <p>Respublikinis ikimokyklinio ugdymo įstaigų projektas „Saugumo savaitė darželyje”. Tikslas. Ugdyti vaikų saugaus eismo įgūdžius, kryptingai plėtoti saugaus eismo žinias, gebėjimus ir nuostatas.</p>
Rajono projektai ir programos	<p>Socializacijos programa „Aš ir tu keliaujame ir pramogaujame kartu”. Tikslas-Puoselėti meilę gimtajam kraštui, tenkinant vaikų pažinimo ir saviraiškos poreikius.</p> <p>Socializacijos programa</p> <p>„Vaikų saugumas pažįstant ir atrandant“- Tikslas. Ugdyti saugaus elgesio kelyje ir buityje sampratą ir įgūdžius, siekiant apsaugoti nuo nelaimingų atsitikimų.</p> <p>Sveikatingumo projektas „Sveikas maistas kaip kūnui vaistas“</p> <p>Tikslas: Gilinti vaiko žinias apie maisto ir mitybos poveikį sveikatai bei ugdyti sveikos mitybos įgūdžius</p>
Kūrybinės, edukacinės programos	<p>“Kalėdos kvėpia meduoliais”</p> <p>Tikslas-socialinės partnerystės skatinimas, vaikų meninių, etnokultūrinių gebėjimų puoselėjimas, kūrybiškumo ir saviraiškos gebėjimų ugdymas, emocinės, socialinės, meninės raiškos plėtojimas.</p> <p>“Zaliasis lėktuvėlis”, skatinti iugdytinių šeimų dalyvavimą vaiko ugdyme darbeliai išantrinių medžiagų</p> <p>„Kuo kvėpia miškas”. Supažindinti su augalų įvairove rudenį, padėti įtvirtinti žinias</p> <p>„Mažos raidelės, daug žodelių“.</p> <p>Lavinti vaikų kalbą, plėsti turtinti lietuvių kalbos žodyną, , supažindinti su lietuvių tautos papročiaisl papročiais ir tradicijomis. Skatinti norą pažinti raideles.</p> <p>Mini projektas “Vizualinės raiškos ugdymas per plastinės raiškos priemonių pažinimą. Tikslas: sudaryti galimybę vaikams tenkinti</p>

	<p>pažinimo, kalbos, saviraiškos poreikius. Lavinti kūrybiškumą, vaizduotę. Vaikų veiklos projektas „Vandens lašelio kelionė po Lietuvą“ Supažindinti vaikus su vandens savybėmis, suprasti kad vanduo nėra neišsenkanti gamtos dovana, o mūsų visų turtas, kuriuo naudojames dabar ir kuri privalome išsaugoti ateities kartoms. Tik mūsų geras Išugdyti pareigingą ir atsakingą požiūrį į gamtos turtus. Suteikti daugiau žinių apie Lietuvos miestus.</p> <p>Projektas „Saugumo savaitė darželyje“ Supažindinti vaikus su elementariomis saugaus eismo taisyklėmis, pratinti suvokti, kad pačiam reikia rūpintis savo saugumu ir sveikata, atsakingai ir tinkamai elgtis gatvėje, miške, prie vandens, su gyvūnais.</p> <p>Projektas „Atverkime duris į profesijų pasaulį“ Aktyvinti bendradarbiavimą su tėvais, skatinti vaikų domėjimąsi profesijomis.</p> <p>Projektas „Trys raidelės ir daug žodelių“ Formuoti vaikų garsinės analizės gebėjimus įtraukiant tėvus.</p> <p>Projektas „Mes atversim pasakos duris“ Plėtoti netradicines ugdymo galimybes bendradarbiaujant su tėvais.</p>
--	---

7. Vaikų pasiekimų ir pažangos vertinimas

Ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikų pasiekimai fiksuojami elektroniniame dienyne Mūsų darželis Tėvams apibendrinta informacija pateikiama individualaus pokalbio metu. Vaiko darbai, elgsena, išgyvenimai aptariami su pačiu vaiku individualiai. Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimai fiksuojami elektroniniame dienyne Mūsų Darželis. Du kartus metuose grupių auklėtojos įvertina kiekvieno vaiko gebėjimus pagal Ikimokyklinio vaikų ugdymo programoje numatytas devynias ugdymo sritis. Pirmas įvertinimas atliekamas rugsėjo mėnesį. Jo metu išsiaiškinami vaiko gebėjimai, patirtis, individualūs ypatumai. Numatomi vaikų ugdymo prioritetai, kryptys, būdai, individualizavimo, paramos formos. Antrojo įvertinimo metu – gegužės mėnesį nustatoma individuali kiekvieno vaiko pažanga, pasiekta per mokslo metus. Analizuodama šiuos duomenis pedagogė planuoja vaikų ugdymo procesą visai grupei, grupelėse, individualiai. Mokslo metų pabaigoje sudaroma bendra darželio vaikų pasiekimų ir pažangos įvertinimo suvestinė. Išvados pateikiamos mokytojų tarybos pasitarime, nurodant bendrą darželio vaikų ugdymosi pasiekimų ir pažangos būklę, išryškėjusius pasiekimus ir tobulintinas sritis. Pasiekimų rezultatai aptariami įstaigos komandoje \ tarp grupės pedagogų \ su įstaigoje dirbančiais specialistais \ su įstaigos administracija

Išvada. Svarbu vaiko patirtis ir požiūris į ugdymąsi ir savo paties pasiekimus Skatinamas aktyvus vaikų ugdymasis, kad jie suvoktų, ką išmoko ir pasiekė, suprastų, kokių sunkumų jiems kilo ir kaip būtų galima juos įveikti

8. Pagalba vaikui ir tėvams

Visagino vaikų lopšelyje-darželyje „Auksinis raktelis“ dirba švietimo pagalbos specialistų komanda: 2 logopedai, specialusis pedagogas, psichologas, socialinis pedagogas, 3 mokytojo padėjėjai.

Ugdymo įstaigos švietimo pagalbos specialistai, tėvams sutikus, atlieka pirminį vaikų specialiųjų ugdymosi poreikių, kylančių ugdymo(si) procese, įvertinimą, prireikus, kreipiasi į švietimo pagalbos tarnybą dėl vaikų specialiųjų ugdymosi poreikių įvertinimo, specialiojo ugdymo ir (ar) švietimo pagalbos jiems skyrimo švietimo ir mokslo ministro nustatyta tvarka, organizuoja ir koordinuoja švietimo ar kitos pagalbos vaikui teikimą, tariausi su tėvais (globėjais, rūpintojais), pedagogais dėl jos turinio, teikimo formos ir būdų.

Logopedai teikia specialiąją pedagoginę pagalbą vaikams, turintiems kalbos ir komunikacijos sutrikimų: išsiaiškina vaikų kalbėjimo ir kalbos sutrikimų pobūdį, numato korekcijos būdus ir priemones, 1-2 kartus per savaitę organizuoja individualias ir pogrūpines pratybas įvairiems kalbos sutrikimams šalinti, konsultuoja vaikų tėvus, organizuoja nuotolinius praktinius užsiėmimus tėvams.

Specialusis pedagogas teikia specialiąją pedagoginę pagalbą specialiųjų ugdymosi poreikių turintiems vaikams: 1-2 kartus per savaitę organizuoja individualias ir pogrūpines pratybas, kurių metu padeda specialiųjų ugdymosi poreikių vaikams įsisavinti ugdymo turinį, lavina sutrikusias funkcijas, vertina vaiko gebėjimus, vaikų daromą pažangą. Numato ugdymo tikslus ir uždavinius bei jų pasiekimo būdus ir metodus. Konsultuoja specialiųjų ugdymosi poreikių vaikų tėvus (globėjus, rūpintojus).

Psichologas aptaria vaiko raidos, elgesio, emocijų ir ugdymosi problemas, numato tiesioginio poveikio būdus, dirbdamas su vaiku, taiko psichologinio konsultavimo technikas, bendradarbiauja su tėvais (globėjais, rūpintojais), teikia jiems rekomendacijas, konsultuoja.

Socialinis pedagogas siekia padėti vaikams geriau adaptuotis visuomenėje, bendruomenėje, ugdymo įstaigoje, vertina socialinės pedagoginės pagalbos vaikui poreikius, siekia apsaugoti jį nuo grėsmę keliančių veiksnių. Socialinis pedagogas veda socialinių įgūdžių ugdymo užsiėmimus (užsiėmimų dažnumas – pagal PPT pateiktas rekomendacijas). Socialinis pedagogas dirba kartu su tėvais, įtėviais, globėjais (rūpintojais) ar kitais teisėtais vaiko atstovais, bendruomene.

Mokytojo padėjėjai padeda vaikams, turintiems negalią dėl įvairiapusio raidos sutrikimo, įsitraukti į ugdomąją veiklą ir pagal galimybes joje dalyvauti, teikia informaciją mokinių, su kuriais dirba, tėvams (globėjams, rūpintojams).

Išvada: ugdymo įstaigą lankantys vaikai gauna reikiamą švietimo pagalbos specialistų pagalbą bei specialiąją kompleksinę pagalbą.

Pagalba teikiama tiesiogiai ugdymo įstaigoje, organizuojant veiklas, valandėles ir nuotoliniu būdu, bendraujant su vaiku ir tėvais.

Ką duoda kiekvienai kompetencijai:

Socialinė kompetencija. Šios kompetencijos ugdymas padeda vaikams išmokti bendrauti, suprasti juos supančią socialinę aplinką, rasti savo vietą socialiniame gyvenime, efektyviai ir konstruktyviai spręsti konfliktus. Virtualios priemonės motyvuoja ikimokyklinio amžiaus vaikus ir skatina jų socialinę raidą. Gali padidinti vaiko pasitikėjimą savo jėgomis ir padėti pamėgti mokymosi procesą. Socialinių mokslų daktarė A. Landsbergienė teigia, kad vaikai žaisdami kompiuteriu kartu su savo bendraamžiais ugdomi tokius socialinius įgūdžius kaip gebėjimas dalintis, bendrauti ir bendradarbiauti. Jos teigimu kompiuteris sukuria įvairesnių socialinių sąveikų nei kai kurios kitos ugdymo veiklos.

Komunikavimo kompetencija. Įgūdžiai susiję su šia kompetencija svarbūs vaikui bendraujant, atrandant, kuriant, pažįstant. Vaikai, naudodami virtualias priemones kalba sudėtingesne kalba, pasakojasi, ką daro, kai piešia, perkelia objektus ekrane. Vaikai savarankiškai ir greitai gali plėsti žodyną. Vaikas, žinodamas daugiau žodžių, sparčiau lavina ir savo bendravimo įgūdžius. Mokymasis rašyti, kaip vienas iš komunikavimo kompetencijos pasiekimų, darželinukui tikrai sudėtinga užduotis. Kompiuteris ar planšetė suteikia vaikui galimybę padaryti tai, kam jis dar nėra pasiruošęs, pavyzdžiui, kurti tekstą, kai jis pats dar nerašo.

Pažinimo kompetencija. Ši kompetencija formuojasi iš vaiko domėjimosi jį supančia aplinka ir jos pažinimo. Gebėjimas sutelkti dėmesį, įsiminti, samprotauti, spręsti problemas ugdo vaiko gebėjimą mokytis. Technologijos gali palengvinti supančios aplinkos reiškinių supratimą, suteikdamos galimybę eksperimentuoti, simuliuojanti ir suprasti traukos dėsnį, greitį ar kita. Tyrimas, kuriame

dalyvavo 122 ikimokyklinio amžiaus vaikai, parodė 15-20 min. ugdymosi technologijomis kasdien gali padėti vaikams tobulinti kognityvinius gebėjimus ir geriau pasiruošti mokyklai.

Meninė kompetencija. Tai ir estetiškas suvokimas, ir gebėjimas spontaniškai reikšti savo nuotaiką, kurti vaizduojant, savęs perteikimas muzikuojant, šokant, žaidžiant. Pasitelkus virtualias priemones kaip ugdymo turinį papildanti įrankį, galima lavinti vaiko saviraiškos būdus

Sveikatos saugojimo kompetencija. Tai gebėjimas valdyti ir suprasti savo kūną. Šia kompetencija siekiama lavinti sveikatos saugojimo ir fizinius gebėjimus. Tinkamai naudojamos virtualios priemonės gali padėti tokius gebėjimus ugdyti.

KAIŠIADORIŲ LOPŠELIS-DARŽELIS „SPINDULYS“

1. Grupių aprūpinimas

Du nešiojamieji kompiuteriai, du planšetiniai kompiuteriai, viena interaktyvi lenta su įdiegta „SMART Natebook“ programine įranga, vienas interaktyvus ekranas į kurį integruota interaktyvumo funkcija, leidžianti interaktyvų sprendimą valdyti ekrano paviršiumi ir tuo pačiu matyti vaizdą, ekrano galimybės leidžia prieigą prie duomenų bazės, kurioje yra daug skirtingos tematikos 3D animacijų bei kitų edukacinių programų. Vieni virtualios realybės akiniai. Grupėse yra po vieną šviesos stalą su kūrybinių priemonių paketu eksperimentinei ir tiriamajai veiklai. Du spausdintuvai.

Išvada - Trūksta IKT priemonių individualiai veiklai su vaikais.

2. Ugdymo(si) galimybės kitose aplinkose

Multimedijos projektorius salėje, multimedijos projektorius metodiniame kabinete, kompiuteris, spausdintuvas, lazerinis daugiafunkcinis kopijavimo aparatas, skeneris, vaizdo kamera, edukacinės bitutės-robotai, interaktyvios grindys.

Išvada - Kaišiadorių lopšelyje-darželyje „Spindulys“ naudojame interaktyvią lentą su įdiegta „SMART Notebook“ programine įranga ir interaktyvų ekraną, kuriame viskas viename: ekranas + integruotas kompiuteris + Windows 8.1 operacinė sistema + speciali programinė įranga darželiams. Programose numatytos įprastinės interaktyvių lentų ir ekranų valdymo funkcijos: galima piešti, maketuoti, grupuoti, naudotis programoje esančiomis fonų, paveikslėlių galerijomis, sukurti individualias užduotis. Sukurtas interaktyvias užduotis galima tobulinti, grupuoti objektus, įterpti naujas formas, vaizdus, tekstus, vaizdo ar garso iškarpas. Prisilietimui jautrus ekranas prijungtas prie kompiuterio.

Šios mokymo priemonės leidžia įdomiai, šiuolaikiškai ir efektyviai perteikti žinias veiklose. Padeda individualizuoti ugdymo turinį: užduotys sukuriamos (arba naudojamos jau sukurtos) pagal vaikų amžių ir galimybes. Taip pat gerina vaiko ir pedagogo bendravimą. Vaikai su džiaugsmu, noriai atlieka užduotis lentoje ir ekrane, emociškai reiškia savo mintis ir nuomonę. Lengviau susitelkia darbui, greičiau susidomi, o pedagogui lengviau gauti grįžtamąją informaciją. Atlikdami užduotis, ugdytiniai mokosi laikytis taisyklių, stebi, kaip žaidžia kiti, padeda draugui, tariasi.

Naudojant interaktyvią lentą ir interaktyvų ekraną sukurta daug priemonių, kurių dėka susikurtos užduotys ilgalaikės, nesusidėvi, galima greičiau ir efektyviau pasirengti veikloms. Galima iš programoje esančios galerijos panaudoti įvairius fonus ir paveikslėlius, garsus ar įkelti juos iš įvairių kitų informacinių šaltinių internete. Naudodami virtualios realybės akinius, vaikai pajunta virtualios realybės galimybes, pasineria į VR pasaulį kaip niekada paprastai ir lengvai. Akiniai autonomiški, pritaikyti vaikams, puikūs lėšiai, kokybiški dirželiai ir kitos medžiagos leidžia

jaustis komfortabiliai ir pamiršti jog tai ne realus pasaulis. Įvairių pažintinių, mokomųjų žaidimų, kelionių po kosmosą, vandenynų dugną, džiungles ir kt. vaikai išbandė su VR akiniais, daug naujo sužinojo, patyrė daug džiaugsmo.

Virtuali ugdymo aplinka sukurta ir darželio muzikos salėje, bei metodiniame kabinete, kad priemonėmis galėtų naudotis visų grupių vaikai. Interaktyvios grindys įrengtos priešmokyklinėje grupėje, unikali projekcija leidžia vaikams mėgautis lavinamojo pobūdžio žaidimais ten, kur jiems labiausiai patinka žaisti – ant grindų. Technologija skirta komandiniam vaikučių ugdymui. Dirbdami komandoje, jie semiasi įgūdžių ir žinių vienas iš kito. Kadangi pradėję mokytis vaikai būna skirtingų kognityvinių sugebėjimų, darbas komandoje padeda užpildyti turimas žinių spragas ir įtraukia įdomia žaidimo forma. Vaikai mokosi ne tik mokymosi procesui svarbių dalykų, bet ir tobulina:

- Pažintinius įgūdžius;
- Kalbinę raišką;
- Kūrybinį, meninį-estetinį mąstymą;
- Socialinius ir komunikacinius įgūdžius;
- Fizinis gebėjimus.

Bitutės - robotukai spalvingi, lengvai valdomi ir yra puiki priemonė mokytis iššifravimo bei problemų sprendimo, programavimo pradmenų. Vaikus žavi tai, kad mokytis su Bee-Bot yra tikrai smagu.

Naudojant planšetinį kompiuterį vaikai sudominami ir paskatinami aktyviai veikti atliekant įvairias interaktyvias užduotis, kurios lavina pastabumą, aktyvumą, smalsumą, skatina mąstyti, spręsti problemines situacijas.

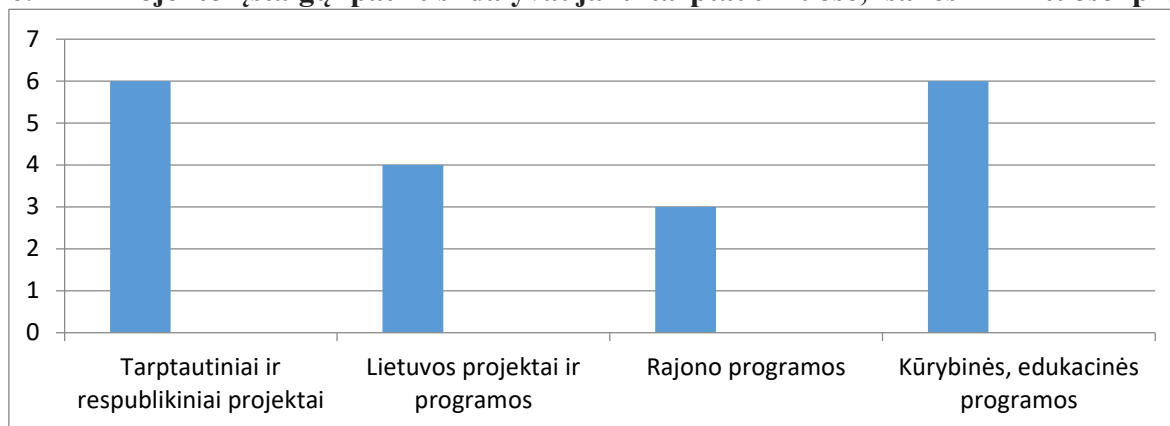
4. Vaikų skaičius grupėse.

Įstaigoje yra dvi penkiamečių grupės. Kiekvienoje iš jų yra po 20 ugdytinių. Vaikų su specialiaisiais poreikiais nėra.

5. Mokytojai.

Įstaigoje dviejose penkiamečių grupėse dirba keturios ikimokyklinio ugdymo mokytojos, iš kurių dvi turi mokytojo kvalifikaciją ir 3 bei 5 metų darbo stažą; 1 vyr. mokytoja – 23 metų darbo stažas ir 1 mokytoja metodininkė – 35 metų darbo stažu.

6. Projekto įstaigų patirtis dalyvaujant tarptautiniuose, šalies ir kituose projektuose



Projekto lygis	Projekto tikslas, vykimio vieta
Tarptautiniai projektai	Etwinning tarptautinis projektas „Spalvų, šešėlių ir veidrodžių karalystėje“. Tikslas – ugdyti vaiko intelektualinius bei kūrybinius gebėjimus leidžiant pasireikšti pačiam vaikui, naudojant veidrodžius, šešėlius, šviesos stalus, įvairų apšvietimą

	<p>(žibintuvėlius, lempas, žvakes).</p> <p>Tarptautinis švietimo įstaigų bendruomenių ekologinio švietimo projektas „Saulėto oranžinio traukinio kelionė“. Tikslas- vaikams tapti tyrinėtojais, aktyviai ieškoti informacijos apie juos supančią aplinką. Kelionę pradėti nuo mažos sėklytės, kurią vaikai pasės su auklėtojais. Stebėjimas, daigelio laukimas skatins vaikų smalsumą, kantrumą, suteiks žinių apie tai, ko reikia augalui, kad jis galėtų išvysti saulės šviesą, ugdys pagarbą gyvybei. Vaikai kartu su auklėtojais, tėveliais augins, prižiūrės moliūgus, sužinos kokių sąlygų reikia augalui augti, žydėti, brandinti vaisius.</p>
Lietuvos projektai ir programos	<p>Vaikų piešinių paroda „Mano draugas“. Tikslas – vaikams piešiant pasakos herojus ar vaizdus iš pasakos išreikšti savo jausmus, savo požiūrį į išgirstus dalykus. Piešiniuose įprasmiti savo turimą patirtį, tam panaudojant įvairiausias dailės priemones ir technikas.</p> <p>Respublikinė ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo įstaigų, pedagogų, vaikų ir tėvų virtuali fotografijų paroda „STEAM veiklos gamtoje“. Tikslas- nuotraukose užfiksuoti įvairias SREAM veiklas Lietuvos gamtoje, kurių metu vaikai skatinami išbandyti, tyrinėti, atrasti juos supančią gamtą. Eksperimentuoti, pažinti, mokytis gamtoje.</p> <p>Respublikinis projektas „Lietuvos mažųjų žaidynės 2020“ . Tikslas- Didinti ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikų fizinį aktyvumą, tenkinant prigimtinių judėjimo poreikį. Skatinti Lietuvos ikimokyklinio ugdymo įstaigų pedagogų tarpusavio bendravimą ir bendradarbiavimą, profesinę paramą ir pagalbą, ugdant sveikus ir fiziškai aktyvius vaikus.</p> <p>Respublikinės ikimokyklinių ir priešmokyklinių ugdymo įstaigų karpinių parodos „Laiškas Kalėdų Seneliui“. Tikslas – ugdyti ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikų meninę raišką bei kūrybinius gebėjimus, bendradarbiaujant ugdytiniams, jų šeimų nariams, pedagogams, kitiems įstaigos bendruomenės nariams. Padėti atsiskleisti kūrybiškumui ir saviraiškai. Skatinti kūrybinį bendradarbiavimą tarp Lietuvos ikimokyklinių ugdymo įstaigų.</p> <p>Projektas „Mokomės gyventi sveikai ir laimingai“. Tikslas- kartu su kūno kultūros specialistais pedagogams vesti kūno kultūros pamokas vaikams, rengti aktyvumo pratybas, supažindinti ugdytinius su įvairiomis sporto šakomis, organizuoti aktyvias sportines veiklas. Kelti pedagogų kvalifikaciją vaikų fizinio aktyvumo srityje, įtraukti į sportines veiklas įstaigos bendruomenę.</p> <p>Projektas „Aš saugus“. Tikslas - papasakoti vaikams apie tinkamą ir netinkamą elgesį aplinkoje, rodyti tinkamo ir netinkamo elgesio pavyzdžius. Rodyti mokomuosius video apie aplinkoje tykančius pavojus, būdus kaip jo išvengti, kaip išsikviesti pagalbą nutikus</p>

	<p>nelaimei.</p> <p>Projektas „Rudens mozaika“. Tikslas- siekiant aktyvinti vaikų žaidybinių veiklų lauke, lavinti kūrybiškumą, pažintinius gebėjimus ir patirti atradimo džiaugsmą. Vaikus išmokinti atpažinti ir įvardinti aplinkoje sutinkamų augalų pavadinimus, spalvas, formas. Darželio teritorijoje ieškoti spalvų, augalų, daiktų. Iš rudens gėrybių kurti ekspozicijas, mozaikas, mandalas.</p> <p>Tapybos darbų paroda „Spalvų žaismas ir jų akordai. Specialiųjų poreikių asmenų integracija kitaip“. Tikslas- „Projektu siekėme, kad toks modelis, kai patys neįgalieji atvyksta pas vaikus į įstaigą ir juos kažko moko, kartu sėkmingai kuria, būna ir bendrauja, veiktų kaip edukacinė priemonė, keičianti visuomenės požiūrį į gerąją pusę“, – sako projekto sumanytoja ir organizatorė Kaišiadorių kultūros centro Taikomosios dailės būrelio vadovė, Kaišiadorių rajono savivaldybės kultūros premijos laureatė Nijolė Kriugždaitė.</p>
Rajono projektai ir programos	<p>„Mūsų Lietuvėlėj sukas malūnėliai“. Tikslas -skatinti vaikus pažinti ir suprasti save ir aplinkinį pasaulį, stiprinti tautinio tapatumo, bendrumo su aplinka jausmą. Skatinti pozityvų savęs vertinimą. Plėtoti ugdytinių kūrybines galias. Ugdyti gebėjimą bendradarbiauti su bendraamžiais ir suaugusiais. Ugdyti vaiko kalbą kaip saviraiškos, bendravimo, pažinimo priemonę. Prasminti darželio ir šeimos bendradarbiavimo tradicijas.</p> <p>„Šeimos savaitė“. Tikslas- padėti suprasti vaikams, ką reiškia žodis ŠEIMA. Aiškintis, kalbėtis apie savo šeimos giminystės ryšius. Padėti suvokti, kad kiekvienas vaikas priklauso šeimai, kad yra jos narys. Aptarti, kas yra giminė. Aiškintis, kaip susidaro giminės medis. Suvokti, kuo skiriasi giminė ir šeima. Suprasti, kad šeima ir giminė - skirtingos sąvokos. Aiškintis šeimos tradicijas, pomėgius. Suprasti, kad šeimos nariai turi pareigas. Aptarti, ką šeimoje galima veikti laisvalaikiu.</p> <p>„Sveiki dantukai“. Tikslas- nuteikti vaikus rūpintis savo dantukais, išsaugoti juos sveikus. Suteikti žinių kas saugo ir stiprina dantukus, o kas kenkia jiems. Pratinti kasdien prižiūrėti dantukus. Žiūrėti mokomuosius filmukus apie dantų higieną, sužinoti apie burnos priežiūros priemones.</p>
Kūrybinės, edukacinės programos	<p>„Mano įsivaizduojamas ateivis“. Tikslas- sužinoti apie visatą, jog ji yra neaprėpiamai didžiulė. Gyvybės yra ir kitur, ne tik Žemėje. Bet kur? Vaikams savo piešiniuose nutapyti paslaptį ateivį ir jo namus. Kalbėtis kas, vaiko manymu, egzistuoja kosmose, pavyzdžiui, žvaigždės, raketos, planetos, palydovai ir t. t. Vaikams atsiskleisti ir nesivaržant kurti, naudoti kokias tik nori piešimo, tapymo ir spalvinimo priemones bei būdus. Tai bus pirmoji mažylių pažintis apie dangaus kūnus už Žemės ribų, kuri sužadins vaikų domėjimąsi kosmosu.</p> <p>„Metų karuselė“. Tikslas- supažindinti vaikus, kiek yra metų laikų? Į šį sudėtingą klausimą bandyti, atsakyti įmenant metų laikų paslaptį: klausytis istorijų apie vykstančius gamtos virsmus, puošti</p>

	<p>metų laikų medžius. Suktis vėl ir vėl metų karuselėje ir įsimenant žiemos, pavasario, vasaros, rudens požymius.</p> <p>„Mano raidelės“. Tikslas- supažindinti vaikus su raidėmis, skatinti jomis domėtis, kopijuoti savo vardo raides, pirmąją vardo raidę aplikuoti naudojant įvairias technikas. Atrasti raides knygose, žurnaluose ir kt..</p> <p>„Kuo užaugęs būsiu“. Tikslas- supažindinti vaikus su profesijoms, jų įvairove, svarbumu. Susipažindinti su profesijų atstovais. Aptarti kokius įrankius, priemones jie naudoja savo darbe. Pasikalbėti, kuo svarbi kiekviena profesija. Sužinoti kuo mažieji norėtų būti?</p> <p>„Linksmas vėjo malūnėlis“. Tikslas- gaminti spalvingus vėjo sukamus malūnėlius. Sužinoti kas yra vėjas, jausti jį, pamatyti vėjo judinamas medžių šakas. Kartu su grupių mokytojais ir tėvais vaikams gaminti vėjo malūnėlius: kirpti, marginti, spalvinti ir visaip kitaip juos papuošti. Malūnėlio pagalba pagauti vėją.</p> <p>„Seku seku pasaką“ . Tikslas- Lavinti vaikų vaizduotę. Per pasakas padėti vaikams suprasti daugelį dalykų, kad pasaulis jiems taptų aiškesnis, greičiau įsisavintų informaciją, padėtų atpažinti savo jausmus, emocijas, gyvenimiškas ir išgalvotas situacijas. Sudominti vaikus pasakų žanrų įvairove.</p>
--	--

Išvada. Mūsų įstaigoje aktyviai naudojamos informacinės technologijos bei visi įrankiai ugdymui tobulėti, lengvinti. Mokytojų kompiuteris raštingumas yra gana geras, visos aktyviai naudoja savo ugdomųjų veiklų metu, o kuomet pritrūksta žinių ir norima tobulėti, tuomet suteikiamos visos galimybės kelti savo kvalifikaciją seminaruose, mokymuose ir pan.

7. Mokymo(si) priemonės.

Kaišiadorių lopšelyje – darželyje „Spindulys“ yra šios priemonės, kurios padeda pedagogui ugdati vaikus:

Nr.	Priemonės	Turima priemonių	Jų nauda ugdyme
1.	Edukacinės bitutės-robotai	6	Šis spalvingas, lengvai valdomas ir draugiškas mažasis robotukas yra puiki priemonė mokyti iššifravimo bei problemų sprendimo, programavimo pradmenų. Vaikus sužavi tai, kad mokyti su Bee-Bot yra neįtikėtina smagu.
2.	Planšetės	2	Planšetiniai kompiuteriai toli gražu nėra skirti tik žaidimams ar smagiems animaciniams filmukams – galima atrasti ne vieną programą, kuri padeda vaikučiams išmokyti naujų dalykų ar lavinti jau turimus įgūdžius. Pasirinkę atitinkamą programėlę, mažyliai gali spręsti loginius uždavinius, lavinti atmintį ar net po truputį mokyti naujos užsienio kalbos – tokiuose užsiėmimuose praktiškai neįmanoma išvengti jokių trūkumų.
3.	Šviesos lentos	2	Šviesos lentos – puiki ugdymo priemonė, lavinanti

			kūrybinį mąstymą, tinkanti geometrinių formų ir spalvų pažinimui. Ant švieslentės paviršiaus galima komponuoti įvairias kompozicijas ne tik iš siūlomų spalvingų priedų šviesos lentoms, bet taip pat ir iš gamtos gėrybių – panaudoti medžių lapus, įvairius augalus, karpinius. Priemonė taip pat tinka vaikų žaidimui su smėliu. Naudojant papildomą šviesos šaltinį žaidimas tampa dar labiau įdomesnis, ilgiau koncentruojamas dėmesys. Lenta nepavojinga, nekaista, tad vaikai gali žaisti be priežiūros. Priemonę galima dėti ant lygaus paviršiaus, naudoti kaip stalą, taip pat kabinti ant sienos, ji lengva, patogi nešioti.
4.	Ekranai, interaktyvios lentos	7	Tai „sumani“ lenta, kurioje specialaus rašiklio ar rankos pirštų pagalba vaikai gali atlikti įvairius veiksmus ekrane, klausyti garso, žiūrėti vaizdo įrašus, žemėlapius, stebėti ir atlikti paruoštas užduotis. Lentoje galima rodyti vaizdinę medžiagą. Ši technologija vaikams yra domi, todėl, kad joje pateikiama medžiaga yra vaizdi ir aiški., o pats vaikas yra ne tik pasyvus stebėtojas, o ir aktyvus dalyvis
5.	Projektoriai (Multimedia)	4	Tai puiki priemonė, kurią naudojame vaikams pateikiant ugdomąją medžiagą stambiu planu. Žiūrime įvairius filmukus bei pateikiamą medžiagą tėvams susirinkimų metu.
6.	Interaktyvios grindys	1	Interaktyvios grindys yra inovatyvi priemonė, skirta lavinti vaikų judesių koordinavimą, reakciją bei loginį mąstymą. Interaktyvių grindų pagalba lavinami ne tik vaikų judesiai, bet ir matematiniai sugebėjimai, vaikai turi galimybę susipažinti su abėcėle, planetomis, rinkti miško gėrybes arba tiesiog žaisti smagius žaidimus tokius, kaip futbolas arba boulingas, neišėję iš ugdymo įstaigos patalpų. Ši priemonė taip pat puikiai tinka vaikams, turintiems specialiųjų poreikių.
7.	Nešiojami kompiuteriai	19	Nešiojamų kompiuterių pagalba pedagogai gali greitai susirasti tinkamą medžiagą, kurią gali pateikti vaikams vos per kelias minutes. Tokiu būdu vaikai gali vaizdiniu būdu pamatyti reikiamą turinį ir sparčiau jį įsisavina.
8.	Stacionarūs kompiuteriai	8	Stacionarūs kaip ir nešiojami kompiuteriai skatina efektyvesnę ir sklandesnę informaciją perteikiant vaikams daug paprasčiau ir išsamiau.
9.	Virtualios realybės akiniai (3D akiniai)	1	Ši technologija naudojama kuriant personalizuotą mokymosi aplinką vaikams bei specialiųjų poreikių turintiems ugdytiniams. Mokytojos naudoja VR norėdami nuraminti vaikus ir padėti jiems susikaupti. 3D modeliai ir VR suteikia specialiųjų poreikių turintiems vaikams galingą naują įrankį išreikšti savo supratimą, priimti sprendimus, papasakoti istorijas ar kurti meno kūrinius. Virtuali realybė ir papildyta realybė yra vienos iš populiariausių temų ne tik vartotojų pasaulyje, bet ir švietime. VR padeda vaikams geriau suprasti sudėtingas idėjas, naujas teorijas ir koncepcijas. Naudojant VR suprasti ir įsiminti sudėtingą informaciją yra lengviau, efektyviau ir smagiau. Teigiama mokymosi patirtis

			lemia geresnius pasiekimus. Virtuali realybė yra puiki priemonė mokiniams, siekiantiems įgyti kuo daugiau žinių ir pritaikyti jas ateityje.
--	--	--	---

Išvada. Informacinės technologijos mūsų įstaigoje keičia tradicinio mokymo metodus. Siūlomos priemonės tiesiog geriau tinka įprastoms ir naujoms veikloms atlikti. Kompiuteriai padeda vaikui ne tik sužinoti, bet ir veikti. Technologijos naudojamos įvairiose veiklose: raidėms pažinti, raidžių garsams atpažinti, mokantis rašyti, skaityti ir skaičiuoti, aplinkos objektams ir reiškiniams tyrinėti, vaikų atminčiai ir loginiam mąstymui lavinti. Šių priemonių naudojimas tenkina individualius socialinius ir emocinius ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikų poreikius, skatinti jų bendravimą ir bendradarbiavimą.

8. Metodai, naudojami ugdymo procese

Pedagogai dalijasi gerąja patirtimi, siekia komandinio darbo bei gerų ugdymo(si) rezultatų. Keliamos diskusijos, vykdomi grupių projektai, stipriai atsižvelgiama į socialinę – emocinę ugdymo programą. Sukurta jauki, vaikams pritaikyta lauko bei vidaus aplinka, kuri skatina sklandžiai judėti, tobulėti, mokytis bei mokyti.

Išvada. Informacinės technologijos labai stipriai paplito bei prigijo mūsų įstaigoje. Išmaniosios lentos, televizoriai naudojami ugdomosiose veiklose: pristatant naują temą, norint parodyti vizualinę medžiagą, žaidžiant lavinamuosius žaidimus ir kitą. IKT padeda ugdytiniams vizualiai suvokti kartais sunkiai suprantamą pasaulį bei idėjas.

	Integruojami dalykai	Tema	Numatomas uždavinys	Veiklos
1.	Meninė raiška Kalba Aplinkos pažinimas	Sukasi metų ratas	Atlikdami veiklas, ugdys gebėjimą pastebėti metų laikų požymius.	Susėdę į ratą vaikai išklauso pasakojimo apie metų laikus. Pabando nusakyti metų laikų požymius. Koks gamtos reiškinys būdingas tam tikram metų laikui? Koks dabar metų laikas? https://youtu.be/FVd_iULLwew https://www.youtube.com/watch?v=KiIVAGWTs2g Nupiešti pavasarį pagal jo požymius. Aptarti piešinį. Kokie pagrindiniai požymiai pavaizduoti piešinyje? https://learningapps.org/view11389992 Pagal metų laikų požymius suskirstyti korteles. https://www.youtube.com/watch?v=tCYhWHUazeY Žibuoklių gaminimas Kokios spalvos žibuoklės? Koku metu jos žydi? https://www.youtube.com/watch?v=0hysuhMFhlc&t=3s Pavasarinės gėlės.
	Skaičiavimas Sakytinė ir rašytinė kalba Aplinkos pažinimas		Atlikdami numatytas užduotis, mėgins skaičiuoti, įvardins matomus skaitmenis.	https://www.storyjumper.com/book/read/22316918/PAVADINK-IR-SUSKAI%C4%8CIUOK?fbclid=IwAR2TjOxaDHnqDikxqikqR7GwyvJNSbjx9_qW9M%20EKQ%20cnizYUkft1ZPcdyWA Vaikai papasakoja, kas pavaizduota. Versdami el.knygos lapus įvardys, ką mato. Kokios tai spalvos? Kam mes jį galime panaudoti? Ar mes jį valgome iš karto? Ar iš jo gaminame? Kuriuo metu laiku yra renkamas derlius? Ar auginame savo soduose, daržuose? O gal jų perkame tik parduotuvėse? Iš kur tai atsiranda parduotuvių lentynose? https://www.youtube.com/watch?v=0qbkpl2mgYg Pažiūrėję, paskaičiavę ir susipažinę su skaitmenimis interaktyviame ekrane parašyti skaitmenį, kurio kortelę ištraukė. Įvardyti draugams, koks tai skaitmuo.
2.	Aplinkos pažinimas Bendravimas Tyrinėjimas	Kas ten loja? Kas ten riaumoj a?	Atlikdami užduotis, susipažins su greta gyvenančiais gyvūnais. Plės žinias apie kitų šalių gyvūnus.	Susėdę į ratą vaikų paprašoma pasidalinti, kas augina kokius gyvūnėlius? Kokius žino ? kokius yra matę? Kur matė? Kaip tie gyvūnai atrodo? Kur gyvena? https://wordwall.net/resource/2031226/kas-slepiasi-pievoje Kokie gyvūnai gyvena šalia mūsų? Kurie gyvena kitose šalyse? https://wordwall.net/resource/1187643/gyv%20c5%abnai-mi%20c5%a1ko-%20c5%bev%20c4%97rys-naminiai-gyvuliai-pauk%20c5%a1%20c4%8diai-afrikos-%20c5%bev%20c4%97rys https://wordwall.net/resource/1775435/laukiniai-ir-naminiai-gyv%20c5%abnai Žmogus moka kalbėti, o kaip bendrauja gyvūnai? Kokie jiems būdingi garsai? https://www.youtube.com/watch?v=UuzxWvfeMig&list=PLsWPbgeN0mBuReR2tcCkMDDaBzVUatynf&index=74&t=0s
	Meninė Raiška Estetinis suvokimas Aplinkos pažinimas kūrybiškumas			Susipažinę ir aptarę žinomus gyvūnus, vaikai „sukdami“ ratą nusako, kaip juda tas gyvis. https://wordwall.net/resource/1684733/kas-kaip-juda Interaktyviame ekrane piešia gyvius, kurie plaukia, ropoja ar skrenda. Mėgina prisiminti, kas gali keliauti keliais būdais. Kaip patenka į namus? Kur jie gyvena? https://wordwall.net/resource/1373551/kieno-namai Popieriaus lape piešia namus.

9. Vaikų pasiekimų ir pažangos vertinimas

Vertinimas – nuolatinis informacijos apie vaiką, jo ugdymosi ypatumus bei daromą pažangą kaupimas, interpretavimas ir apibendrinimas. Vertinimas padeda tėvams ir pedagogams keistis informacija apie vaiką, pasiekti darnos ir vieningumo tarp ugdymo namuose ir įstaigoje. Vertinimo tikslas – nustatyti realius vaiko gebėjimus ir patirtį bei numatyti tolesnio jo ugdymo gaires, siekiant ugdymo(-si) pažangos.

Vaikų ugdymosi pasiekimai – tai ugdymosi procese įgyti vaikų gebėjimai, žinios ir supratimas, nuostatos, apie kurias sprendžiame iš vaikų veiklos ir jų rezultatų.

Vertinimo modeliai: ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimai vertinami pagal 18 ugdymo sričių; priešmokyklinio amžiaus vaikų pasiekimai vertinami pagal penkias kompetencijas. Vertinimo sistemiškumas. Vaikų pasiekimai vertinami 2 kartus per metus, esant poreikiui tris kartus per mokslo metus. Pirmą kartą vertinimas atliekamas rugsėjo, spalio mėnesiais. Įvertinama vaikų turima patirtis ir gebėjimai, numatomi ugdymo prioritetai, kryptys, būdai. Antrą kartą - gegužės mėnesį. Atlikta vertinimo rezultatų analizė parodo vaikų pasiekimų pažangą, ugdymo metodų ir formų veiksmingumą, apibendrinami įvykę pokyčiai, numatomos ugdymo proceso tęstinumo gairės. Tarpinis vertinimas – nebūtinai, vertinama esant poreikiui. Vaiko pasiekimų vertintojai: ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo mokytojai, meninio ugdymo mokytojas, logopedas, psichologas; vaikų tėvai, jie pateikia informaciją apie vaiką, šeimos lūkesčius, dalyvauja anketinėse apklausose, reiškia savo nuomonę apie pasiektą vaiko pažangą; vaikai taip pat aktyvūs savo vertinimo dalyviai, su jais aptariami jų pasiekimai: vaikas pats lygina, komentuoja savo piešinius, įvardija, kas pavykdavo, o dabar nepavyksta. Vertinimo metodai ir būdai: vaiko stebėjimas, pokalbis su vaiku, tėvais, produktyviosios ir kūrybinės vaiko veiklos, elgesio analizė ir kt.

Pasiekimų fiksavimas. Visa pasiekimų vertinimo medžiaga kaupiama „Vaiko pasiekimų aplanke“. Jame yra kaupiami: vaikų dailės darbeliai su pedagogų komentarais, sukurtos knygelės, vaikų kalba (samprotavimai, žodinė kūryba ir kt.), įvairios vaiko veiklos stebėjimo užrašai, laimėti diplomai, anketos tėvams, pedagogo refleksija apie vaiko pasiekimų lygį, daromą pažangą ir ugdymo perspektyvą. Vaikui pereinant į priešmokyklinę grupę, informacija perduodama šios grupės pedagogams, kurie tęsia vertinimą vadovaudamiesi priešmokyklinio ugdymo bendrąja programa. Ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikų pasiekimai fiksuojami elektroniniame dienyne Mūsų Darželis. Mokslo metų pabaigoje sudaroma bendra grupės vaikų pasiekimų ir pažangos įvertinimo suvestinė. Išvados pateikiamos Mokytojų tarybos pasitarime, nurodant grupės vaikų ugdymosi pasiekimų ir pažangos įvertinimo suvestinė. Išvados pateikiamos Mokytojų tarybos pasitarime, nurodant grupės vaikų ugdymosi pasiekimų ir pažangos būklę, išryškėjusius pasiekimus ir tobulintinas sritis. Tėvams apibendrinta informacija pateikiama individualaus pokalbio metu. Vaiko darbai, elgsena, išgyvenimai aptariami su pačiu vaiku individualiai.

10. Pagalba vaikui ir tėvams.

Kaišiadorių vaikų lopšelyje-darželyje „Spindulys“ dirba švietimo pagalbos specialistų komanda: logopedas, specialusis pedagogas, psichologas, sveikatos specialistas, du mokytojo padėjėjai. Ugdymo įstaigos švietimo pagalbos specialistai, tėvams sutikus, atlieka pirminį vaikų specialiųjų ugdymosi poreikių, kylančių ugdymo(si) procese, įvertinimą, prireikus, kreipiasi į švietimo pagalbos tarnybą dėl vaikų specialiųjų ugdymosi poreikių įvertinimo, specialiojo ugdymo ir (ar) švietimo pagalbos jiems skyrimo švietimo ir mokslo ministro nustatyta tvarka, organizuoja ir koordinuoja švietimo ar kitos pagalbos vaikui teikimą, tariai su tėvais (globėjais, rūpintojais), pedagogais dėl jos turinio, teikimo formos ir būdų.

- **Logopedas** teikia specialiąją pedagoginę pagalbą vaikams, turintiems kalbos ir komunikacijos sutrikimų. Logopedo darbo tikslas: laiku nustatyti kalbos ir kitus komunikacijos sutrikimus, išsiaiškinti vaikų kalbėjimo ir kalbos sutrikimų pobūdį, numatyti korekcijos būdus ir priemones. Vaikų kalba tikrinama du kartus per metus: rugsėjo – spalio mėnesį tiriama vaikų kalba siekiant nustatyti kalbos sutrikimus ir gegužės- birželio mėnesį įvertinama vaikų, lankusių logopedinius užsiėmimus, padaryta pažanga, nustatomi pokyčiai vaikų kalboje ir rengiamas tolesnis vaiko kalbos korekcijos planas. Logopedas 2-4 kartus per savaitę organizuoja individualias ir po grupines pratybas įvairiems kalbos sutrikimams šalinti, konsultuoja vaikų tėvus, organizuoja nuotolinius praktinius užsiėmimus tėvams.

Specialusis pedagogas teikia specialiąją pedagoginę pagalbą specialiųjų ugdymosi poreikių turintiems vaikams: 1-2 kartus per savaitę organizuoja individualias pratybas, kurių metu padeda specialiųjų ugdymosi poreikių vaikams įsisavinti ugdymo turinį, lavina sutrikusias funkcijas, vertina vaiko gebėjimus, vaikų daromą pažangą. Numato ugdymo tikslus ir uždavinius bei jų pasiekimo būdus ir metodus. Konsultuoja specialiųjų ugdymosi poreikių vaikų tėvus (globėjus, rūpintojus). Kaišiadorių lopšelis darželis „Spindulys“ bendradarbiauja su KPPT psichologu. Psichologas dirba su emocijų, elgesio, bendravimo sunkumų bei kitų sutrikimų turinčiais vaikais. Konsultuoja tėvus (globėjus), pedagogus vaiko psichologijos klausimais, teikia žodines (rašytines) rekomendacijas dėl vaikų ugdymo. Vykdo tėvų ir mokytojų psichologinį švietimą. Veda pažintinių procesų ir socialinių įgūdžių stiprinimo grupinius užsiėmimus vaikams.

- **Mokytojo padėjėjai** padeda vaikams, turintiems specialiųjų poreikių įsitraukti į ugdomąją veiklą ir pagal galimybes joje dalyvauti, teikia informaciją mokinių, su kuriais dirba, tėvams (globėjams, rūpintojams).

Išvada: ugdymo įstaigą lankantys vaikai gauna reikiamą švietimo pagalbos specialistų pagalbą, sveikatos specialisto konsultacijas ir rekomendacijas specialiąją kompleksinę pagalbą. Pagalba teikiama tiesiogiai ugdymo įstaigoje, organizuojant veiklas, valandėles ir nuotoliniu būdu, bendraujant su vaikais, vaikų ir tėvais (globėjais).

11. Vaikų pažangos ir pasiekimų analizė („Mūsų darželis“).

1. Kasdieniai gyvenimo įgūdžiai	Valgo tvarkingai, dažniausiai taisyklingai naudojami stalo įrankiais. Domisi, koks maistas sveikas ir visavertis. Serviruoja ir tvarko stalą, vadovaujamas suaugusiojo. Savarankiškai apsirengia ir nusirengia, apsiauna ir nusiauna batus.	34 vaikai yra 4 žingsnelyje, 6 vaikai 5 žingsnelyje.
2. Fizinis aktyvumas	Geriau derina akies-rankos, abiejų rankų, rankų ir kojų judesius, tiksliau konstruoja, veria ant virvutės sagas, ridena, mėto, gaudo kamuolį, įkerpa popieriaus kraštą. Šokinėja abiem kojomis vietoje ir judėdamas pirmyn, ant vienos kojos, šokinėja per virvutę, peršoka žemas kliūtis, pašoka siekdamas daikto. Laipioja lauko įrengimais. Pieštuką laiko tarp nykščio ir kitų pirštų, tiksliau atlieka judesius plaštaka ir pirštais (ima, atgnybia, suspaudžia dviem pirštais, kočioja tarp delnų) bei ranka (mojuoja, plasnoja). Ištiestomis rankomis pagauna didelį kamuolį. Judesius tiksliau atlieka kaire arba dešine ranka, koja.	35 vaikai 4 žingsnelyje, 5 vaikai 5 žingsnelyje.
3. Emocijų suvokimas ir raiška	Pradedą atpažinti, ką jaučia, turi savus emocijų raiškos būdus. Pradedą vartoti emocijų raiškos žodelius ir emocijų pavadinimus. Pastebi kitų žmonių emocijų išraišką, atpažįsta aiškiausiai reiškiamas emocijas ir į jas skirtingai reaguoja (pasitraukia šalin, jei kitas piktas; glosto, jei kitas nuliūdęs).	38 vaikai 4 žingsnelyje, 2 vaikai 5 žingsnelyje.

4. Saviriaguliacija ir savikontrolė	Yra ramus ir rodo pasitenkinimą kasdiene tvarka bei ritualais. Jeigu kas nepatinka, nueina šalin, atsisako bendros veiklos. Geriau valdo savo emocijų raišką ir veiksmus, reaguodamas į juo besirūpinančio suaugusiojo veido išraišką, balso intonaciją, žodžius. Bando laikytis suaugusiojo prašymų ir susitarimų. Pats primena kitiems tinkamo elgesio taisykles ir bando jų laikytis be suaugusiųjų priežiūros.	37 vaikai 4 žingsnelyje, 2 vaikai 5 žingsnelyje, 1 vaikas 3 žingsnelyje.
5. Savivoka ir savigarba	Pasako, kaip jaučiasi, ko nori jis pats ir kaip jaučiasi, ko nori kitas asmuo. Mano, kad yra geras, todėl kiti jį mėgsta, palankiai vertina.	40 vaikų yra 4 žingsnelyje.
6. Santykiai su suaugusiais	Lengvai atsiskiria nuo tėvų ar globėjų. Grupėje jaučiasi saugus, rodo pasitikėjimą grupės auklėtojais, supranta jų jausmus, bendradarbiauja su jais. Dažniausiai stengiasi laikytis suaugusiųjų nustatytos tvarkos, priima jų pagalbą, pasiūlymus bei vykdo individualiai pasakytus prašymus. Mėgsta ką nors daryti kartu su suaugusiuoju.	37 vaikai 4 žingsnelyje, 3 vaikai 5 žingsnelyje.
7. Santykiai su bendraamžiais	Kartu su bendraamžiais žaidžia bendrus žaidimus (kviečia žaisti, priima, prašosi priimamas į žaidimą). Žaisdamas mėgdžioja kitus vaikus. Tariai dėl vaidmenų, siužeto, žaislų. Padedamas suaugusiojo, palaukia savo eilės, dalijasi žaislais, priima kompromisinį pasiūlymą. Gali turėti vieną ar kelis nenuolatinius žaidimų partnerius. Su jais lengvai susipyksta ir susitaiko.	38 vaikai 4 žingsnelyje, 2 vaikai 5 žingsnelyje.
8. Sakytinė kalba	Valgo tvarkingai, dažniausiai taisyklingai naudojasi stalo įrankiais. Domisi, koks maistas sveikas ir visavertis. Serviruoja ir tvarko stalą, vadovaujamas suaugusiojo. Savarankiškai apsirengia ir nusirengia, apsiauna ir nusiauna batus. Priminus plaunasi rankas, prausiasi, nusišluosto rankas ir veidą. Priminus tvarkosi žaislus ir veiklos vietą.	31 vaikas 4 žingsnelyje, 3 vaikai 5 žingsnelyje, 6 vaikai 3 žingsnelyje.
9. Rašytinė kalba	Domisi skaitymu. Vaizduoja, kad skaito knygą, kuri jam buvo skaityta. Skaito knygelių paveikslėlius, įvardija įvairių objektų ir veikėjų bruožus, veiksmus. Atkreipia dėmesį į raides, simbolius (grafinius vaizdus) aplinkoje, pradeda jais manipuliuoti įvairioje veikloje. Domisi ne tik įvairiomis rašymo priemonėmis, bet ir galimybe rašyti	32 vaikai 4 žingsnelyje, 6 vaikai 3 žingsnelyje, 2 vaikai 5 žingsnelyje.

	(planšetiniu kompiuteriu ir kt.) Kevezonėse ir piešiniuose pasirodo realių raidžių elementai ir raidės. Raidėmis ir simboliais (grafiniais vaizdais) pradeda manipuliuoti įvairioje veikloje.	
10. Aplinkos pažinimas	Pažįsta gyvenamosios vietovės objektus (namai, automobiliai, keliai, parduotuvės ir pan.). Pasako miesto, gatvės, kurioje gyvena, pavadinimus, savo vardą ir pavardę. Pastebi pasikeitimus savo aplinkoje. Pastebi ir nusako aiškiausiai pastebimus gyvūnų ir augalų požymius. Atpažįsta gamtoje ar paveiksluose dažniausiai sutinkamus gyvūnus, medžius, gėles, daržoves, grybus, pasako jų pavadinimus. Pasako metų laikų pavadinimus ir būdingus jiems požymius, skiria daugiau gamtos reiškinių (rūkas, pūga, šlapdriba).	36 vaikai 4 žingsnelyje, 4 vaikai 5 žingsnelyje.
11. Skaičiavimas ir matavimas	Pradeda skaičiuoti daiktus, palygina dvi daiktų grupes pagal daiktų kiekį grupėje. Padalina daiktus į grupes po lygiai (po du, po tris). Supranta, kad prie daiktų pridėdant po vieną jų skaičius grupėje didėja, o paimant po vieną – mažėja. Pradeda vartoti kelintinius skaitvardžius (pirmas, antras...). Pradeda skirti dešinę ir kairę savo kūno pusę, kūno priekį, nugarą. Nurodydamas kryptį (savo kūno atžvilgiu) naudoja žodžius: pirmyn – atgal, kairėn – dešinėn, aukštyn – žemyn.	38 vaikai 4 žingsnelyje, 2 vaikai 3 žingsnelyje.
12. Meninė raiška	Emociškai atliepia klausomus kūrinius (vaikiškas dainas, instrumentinius kūrinius) – šypsosi, džiaugiasi, ploja, trepsi, sėdėdamas sūpuoja kojas ar pan. Vienas ir kartu su kitais dainuoja 2–4 garsų daineles, palydėdamas jas judesiais. Drauge su pedagogu žaidžia muzikinius žaidimus, jų tekstą imituoja rankų, kūno judesiais (žingsniuojama, bėga, apsisuka). Apžiūrinėja, tyrinėja ritminius muzikos instrumentus ir jais ritmiškai groja kartu su pedagogu. Kuriam, dainuoja vieno aukščio tonu savitus žodžius, ritmuoja vaikiškais instrumentais ir daiktais.	38 vaikų 4 žingsnelyje, 2 vaikai 3 žingsnelyje.
13. Estetinis suvokimas	Džiaugiasi menine veikla, nori dainuoti, šokti, vaidinti, pasipuošti, gražiai atrodyti.	40 vaikų 4 žingsnelyje.

	<p>Skirtingai reaguoja (ramiai ar emocingai) klausydamas ir stebėdamas skirtingo pobūdžio, kontrastingus meno kūrinius, aplinką.</p> <p>Keliais žodžiais ar sakiniais pasako savo įspūdžius apie klausytą muziką, dainelę, eilėraštį, pasaką, matytą šokį, vaidinimą, dailės kūrinių, knygelių iliustracijas, gamtos ir aplinkos daiktus ir reiškinius, pastebi ir apibūdina kai kurias jų detales. Reaguoja į kitų nuomonę.</p>	
14. Iniciatyvumas ir atkaklumas	<p>Dažniausiai pats pasirenka ir kurį laiką kryptingai plėtoja veiklą vienas ir su draugais.</p> <p>Kviečiant, sudominant įsitraukia į suaugusiojo pasiūlytą veiklą jam, vaikų grupei ar visai vaikų grupei.</p> <p>Susidūręs su kliūtimi arba nesėkme, bando ką nors daryti kitaip arba laukia suaugusiojo pagalbos. Siekia savarankiškumo, bet vis dar laukia suaugusiųjų paskatinimo, padrąsinimo.</p>	39 vaikai 4 žingsnelyje, 1 vaikas 3 žingsnelyje.
15. Tyrinėjimas	<p>Pats pasirenka žaidimui ar kitai veiklai reikalingus daiktus ir medžiagas, paaiškina, kodėl pasirinko.</p> <p>Žaisdamas tyrinėja, išbando daiktus bei medžiagas (pvz., plaukia ar skęsta, rieda ar sukasi ratu, tinka daiktai vienas prie kito, ar ne ir pan.).</p>	37 vaikai 4 žingsnelyje, 3 vaikai 5 žingsnelyje.
16. Problemų sprendimas	<p>Drąsiai imasi sudėtingos veiklos, atkakliai, keisdamas veikimo būdus bando ją atlikti pats, stebi savo veiksmų pasekmes.</p> <p>Nepavykus įveikti sudėtingos veiklos ar kliūties, prašo pagalbos arba meta veiklą.</p>	39 vaikai 4 žingsnelyje, 1 vaikas 3 žingsnelyje.
17. Kūrybiškumas	<p>Sugalvoja įdomių idėjų, skirtingų veikimo būdų.</p> <p>Įžvelgia naujas įprastų daiktų bei reiškinių savybes.</p>	35 vaikai 4 žingsnelyje, 5 vaikai 5 žingsnelyje.
18. Mokėjimas mokytis	<p>Mėgsta kūrybiškai žaisti, veikti, siūlo žaidimų ir veiklos idėjas, imasi iniciatyvos joms įgyvendinti, pastebi ir komentuoja padarinius. Pasako, ką veikė ir ką išmoko.</p>	40 vaikų 4 žingsnelyje.

Išvados. Informacinės technologijos mūsų įstaigoje keičia tradicinio mokymo metodus. Siūlomos priemonės tiesiog geriau tinka įprastoms ir naujoms veikloms atlikti. Kompiuteriai padeda vaikui ne tik sužinoti, bet ir veikti. Technologijos naudojamos įvairiose veiklose: raidėms pažinti, raidžių garsams atpažinti, mokantis rašyti, skaityti ir skaičiuoti, aplinkos objektams ir reiškiniams tyrinėti, vaikų atminčiai ir loginiam mąstymui lavinti. Šių priemonių naudojimas tenkina individualius socialinius ir emocinius ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikų poreikius, skatinti jų bendravimą ir bendradarbiavimą.

Galima teigti, kad technologijos yra reikalingos šiuolaikinio vaiko poreikiams ugdytumei atliepti. Virtualiomis priemonėmis praturtintas pasaulio pažinimas darosi kokybiškesnis, įdomesnis ir vaikas mokosi dar greičiau nei įprastai. Virtualiomis priemonėmis sukuriama aplinka, kurioje vaikas gali veikdamas mokytis ir vizualizuoti jam sunkiai suvokiamas idėjas ar sąvokas.

KAIŠIADORIŲ R. GUDIENOS MOKYKLA-DARŽELIS „RUGELIS“

1. Grupių aprūpinimas

Kompiuteris, 2 planšetiniai kompiuteriai skirti vaikams, multimedijos projektorius, šviesos stalas eksperimentiniai tiriamajai veiklai, Išmanusis televizorius.

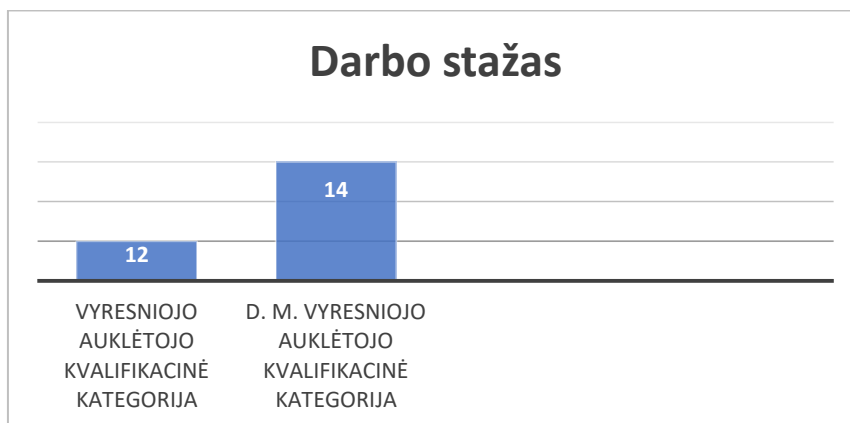
2. Ugdymo(si) galimybės kitose aplinkose

Kompiuterinė klasė, spausdintuvas, kopijavimo aparatas, multimedijos projektorius.

3. Vaikų skaičius grupėse.

Logopedinė pagalba teikiama 11 vaikų, iš jų vienas vaikas ugdomas pagal pritaikyta ikimokyklinę ugdymo programą. Pedagogams ir ugdytiniams sudarytos sąlygos naudotis išmaniosiomis šiuolaikinėmis technologijomis.

4. Mokytojai.



5. Projekto įstaigos patirtis dalyvaujant tarptautiniuose, šalies ir kituose projektuose.

Projekto lygis	Projekto tikslas, vykimo vieta
Tarptautiniai projektai	Zipio draugai. Tikslas – padėti vaikams įgyti socialinių bei emocinių sunkumų įveikimo gebėjimų, siekiant geresnės vaikų emocinės savijautos.
Lietuvos projektai ir programos	Dalyvavome virtualiame projekte „ Futboliukas “. Tikslas – suteikti vaikams vertingos ir praturtinančios žaidimo patirties, taip pat populiarinti futbolą sudominant jaunuosius žaidėjus ir ugdam įvairiausių jų talentus. Kartu įtraukiant ir jų šeimos narius. Lietuvos nepriklausomybės atkūrimo dienai skirtas piešinių konkursas „Mano Lietuva “. Tikslas – ugdyti vaikų meninę veiklą ir kūrybiškumą, meilę savo tėvynei.
Rajono projektai ir programos	Piešinių konkursas „BIČIULIS ŽALIA UNIFORMA “.

	Tikslas – šis konkursas skirtas policijos dienai paminėti, kurti saugią aplinką, domėtis policijos darbu, jų veikla.
Kūrybinės, edukacinės programos	<p>Edukacinė išvyka į „Alpakų parką“. Tikslas – skatinti vaikų norą domėtis gyvūnais, neįprasta, nauja aplinka ir ugdyti meilę gyvūnams.</p> <p>„GURGU, GURGU Į KAZIUKO TURGU“. Tikslas – supažindinti vaikus su šios šventės tradicijomis, papročiais „patiems dalyvauti Kaziuko mugėje“. Skatinti meninę ir muzikinę veiklą.</p> <p>Projektas „Sveikatiada“. Tikslas - ugdyti jaunąją kartą, neturinčią sveikatos problemų ir gebančią formuoti savo gyvenimo būdą atliekant informuotus sprendimus mitybos bei fizinio aktyvumo klausimais.</p>

Išvada. IK. mokytojai turi pasirengimą ir galimybes naudotis IKT, turi geras sąlygas kvalifikacijos kėlimui (organizuojami seminarai ir mokymai).

6. Mokymo(si) priemonės (tiek fizinės, tiek virtualios).

Kompiuteris, 2 planšetiniai kompiuteriai ugdytiniams, kopijavimo aparatas, multimedijos projektorius, spausdintuvas, išmanusis televizorius.

Išvada. Vaikai auga aplinkoje, kurioje gausu technologijų. Mūsų įstaiga nėra išimtis įtraukiant technologijas dar ikimokykliniame amžiuje ugdome vaikų suvokimą, kad IKT nėra priemonės tik laisvalaikiui praleisti, bet ir naudingas, įdomus įrankis įgyti žinių ir jas taikyti praktiškai.

7. Metodai, naudojami ugdymo procese.

Ugdymas bendradarbiaujant, diskusijos, problemų sprendimas, grupių projektai, ugdymasis iš patirties, ugdymosi skatinimas, sukuriant tinkamą aplinką, jaukias erdves veiklai, spontaniškas ugdymasis – kai naudojamos netikėtos situacijos.

Išvada. Padaugėjo IKT taikymu grindžiamų metodų: naudojama pristatant naują temą, siekiant susieti temą su kasdieniu gyvenimu, siekiant geresnio ugdymosi individualizavimo, siekiant plėtoti žinių praktinio taikymo gebėjimus, siekiant suteikti didesnę ugdymosi galimybių pasirinkimą.

IKT puikiai ir unikaliai papildo ugdymo programą, padeda vizualizuoti sunkiai suprantamas idėjas.

8. Integruotas mokymas projekte dalyvaujančiose grupėse (gal sudaryti lentelę su aprašymu: integruojama sritis/dalykas, tema, integravimo užduotys, veiklos).

Integruojami dalykai	Tema	Numatytas uždavinys	Veiklos
Dailė	„Mano grupė“	Savo sukurta grupės vaizdą perkelti į piešinį. Ugdyti bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžius.	<p>Socialinė emocinė ugdymo veikla Piešimas. Priemonės: piešimo popierius, piešimo priemonės.</p> <p>Susėdus vaikams į ratą paprašome užsimerkti ir įsivaizduoti savo grupės vaizdą mintyse. Kaip mūsų grupė atrodo? Kokių daiktų matome grupėje? Didelių ir mažų? Nusakyti grupėje esančius daiktus. Pasikalbėjus atsimerkti. Pasiūlyti vaikams pasiimti piešimo priemones ir nupiešti mintyse matytą vaizdą. Kaip vaikai baigs piešti paprašyti papasakoti apie savo grupę.</p>
Sveikatos	Kaip	Susipažins su	Multimedija grupėje.

s saugoji mas Fizinis aktyvumas Rašytinė ir sakytinė kalba	saugia i elgtis gatvėje	saugaus eismo taisyklėmis, išmoks pastebėti ir įvertinti pavojaus šaltinius.	Kartu su Amsiu pasimokysime saugaus eismo taisyklių. https://www.youtube.com/watch?v=ULnLTSCdlt4&list=PLOfCh7IBzz0h8E74aZBGdomnc9ERi1uwD Ryto mankšta su piratais. https://www.youtube.com/watch?v=Veb2aqddbbk Veikla su vaikais, ugdant taisyklingą garsų tarimą. Kalbėti su vaikais apie tinkamą ir netinkamą elgesį gatvėje. Kartu stebėti ir aptarti paveikslėlius apie saugų eismą.
--	--------------------------------	--	--

Vykdamas veiklas pasitelkiame išmaniąsias technologijas. Ugdytiniai įdomiau įsisavina ugdomąją medžiagą.

9. Vaikų pasiekimų ir pažangos vertinimas (naudojami būdai ir priemonės).

Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimai fiksuojami elektroniniame dienyne „Mūsų darželis“. Tėvams apibendrintą informaciją pateikiama individualaus pokalbio metu. Vaiko darbai, elgsena, išgyvenimai, aptariami su pačiu vaiku individualiai. Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimai fiksuojami elektroniniame dienyne „Mūsų darželis“. Du kartus metuose grupių auklėtojos įvertina kiekvieno vaiko gebėjimus pagal Ikimokyklinio vaikų ugdymo programoje numatytas devynias ugdymo sritis. Pirmas vertinimas atliekamas rugsėjo mėnesį. Jo metu išsiaiškinami vaiko gebėjimai, patirtis, individualūs ypatumai. Numatomi vaikų ugdymo prioritetai, kryptys, būdai, individualizavimo, paramos formos. Antrojo įvertinimo metu gegužės mėnesį nustatoma individuali kiekvieno vaiko pažanga, pasiekta per mokslo metus. Analizuodama šiuos duomenis pedagogė planuoja vaikų ugdymo procesą visai grupei, grupelėse, individualiai. Mokslo metų pabaigoje sudaroma bendra darželio vaikų pasiekimų ir pažangos įvertinimo suvestinė. Išvados pateikiamos mokytojų tarybos pasitarime, nurodant bendrą grupių vaikų ugdymosi pasiekimų ir pažangos būklę, išryškėjusius pasiekimus ir tobulintinas sritis. Pasiekimų rezultatai aptariami įstaigos komandoje, tarp grupės pedagogų su įstaigoje dirbančiais specialistais, su įstaigos administracija.

Išvada. Svarbu vaiko patirtis ir požiūris į ugdymąsi ir savo paties pasiekimus. Skatinamas aktyvus vaikų ugdymasis, kad jie suvoktų ką išmoko ir pasiekė, suprastų kokių sunkumų jiems kilo ir kaip galima būtų juos įveikti.

Išvados po pirminio vertinimo 2020 – 10 – 19

Fiksavome pasiekimų lygius pagal žingsnius, kurie padėjo numatyti tolesnes veiklos perspektyvas, planuoti ugdymo(si) veiklą. Vertinimas pagal žingsnius padėjo išaiškinti kiek vaikų pasiekimai atitinka šio amžiaus vaikų raidos ypatumus. Vertinimo metu paaiškėjo stipriausios ir silpniausios ugdymosi vaiko sritys. Pamatėme sunkumus, spragas, tai padėjo pamatyti, kokios pagalbos reikia vaikui. Numatyti kiekvienam vaikui ugdymo tikslus, veiklos, kurios padės pagerinti vaiko pažangą. Reikalui esant su tėvais sprendžiame, aptariame iškilusias problemas, sunkumus ir drauge numatome veiklos perspektyvas. Grupėje ugdomąją veiklą organizuojame pagal kiekvieno vaiko sugebėjimus, ugdant silpniausius gebėjimus.

Atlikus tyrimą galima teigti, kad IKT savo turiniu interaktyviais elementais yra patrauklios ikimokyklinio amžiaus vaikams ir atitinka jų ugdymosi poreikius. IKT naudojimas, ikimokyklinukų ugdymo procese, teigiamai veikia tiek gabių, tiek specialiųjų poreikių turinčių vaikų ugdymąsi.

10. Pagalba vaikui ir tėvams.

Kaišiadorių mokykla – darželis „Rugelis“ dirba viena logopedė.

Logopedas teikia specialiąją pedagoginę pagalbą vaikams, turintiems pagalbos ir komunikacijos sutrikimų: išsiaiškina vaikų gebėjimų ir kalbos sutrikimų pobūdį, numato korekcijos būdus ir priemones, 1-2 kartus per savaitę organizuoja individualias ir pogrūpines pratybas įvairiems kalbos sutrikimams šalinti, konsultuoja vaikų tėvus, organizuoja nuotolinius praktinius užsiėmimus tėvams.

Ugdymo įstaigą lankantys vaikai gauna reikiamą švietimo pagalbos specialistų pagalbą (logopedo). Pagalba teikiama tiesiogiai ugdymo įstaigoje, organizuojant veiklas, valandėles nuotoliniu būdu, bendraujant su vaiku ir tėvais.

11. Vaikų pažangos ir pasiekimų analizė („Mūsų darželis“ pagal 18 žingsnių).

Socialinė kompetencija. Šios kompetencijos ugdymas padeda vaikams išmokti bendrauti, suprasti juos supančią socialinę aplinką, rasti savo vietą socialiniame gyvenime, efektyviai ir konstruktyviai spręsti konfliktus. Virtualios priemonės motyvuoja ikimokyklinio amžiaus vaikus ir skatina jų socialinę raidą. Gali padidinti vaiko pasitikėjimą savo jėgomis ir padėti pamėgti mokymosi procesą. Socialinių mokslų daktarė A. Landsbergienė teigia, kad vaikai žaisdami kompiuteriu kartu su bendraamžiais ugdomi tokius socialinius įgūdžius: kaip gebėjimas dalintis, bendrauti ir bendradarbiauti. Jos teigimu kompiuteris sukuria įvairesnių socialinių sąveikų nei kai kurios kitos ugdymo veiklos.

Komunikavimo kompetencija. Įgūdžiai susiję su šia kompetencija svarbūs vaikui bendraujant, atrandant, kuriant, pažįstant. Vaikai naudodami virtualias priemones kalba sudėtingesne kalba, pasakojasi, ką daro, kaip piešia, perkelia objektus ekrane. Vaikai savarankiškai ir greitai gali plėsi žodyną. Vaikas, žinodamas daugiau žodžių, sparčiau lavina ir savo bendravimo įgūdžius. Mokydamasis rašyti, kaip vienas iš komunikavimo kompetencijos pasiekimų, darželinukui tikrai sudėtinga užduotis. Kompiuteris ar planšetė suteikia vaikui galimybę padaryti tai, kam jis dar nėra pasiruošęs, pavyzdžiui, kurti tekstą, kai jis pats dar nerašo.

Pažinimo kompetencija. Ši kompetencija formuojasi iš vaiko domėjimosi jį supančia aplinka ir jos pažinimu. Gebėjimas sutelkti dėmesį, įsiminti, samprotauti, spręsti problemas ugdo vaiko gebėjimą mokytis. Technologijos gali palengvinti supančios aplinkos reiškinių supratimą, suteikdamas galimybę eksperimentuoti, simuliuojanti ir suprasti traukos dėsnį, greitį ar kitą. Tyrimas, kuriame dalyvavo 21 ikimokyklinio amžiaus vaikas, parodė 15 – 20 min. ugdymosi technologijomis kasdien gali padėti vaikams tobulinti kognityvinius gebėjimus ir geriau pasiruošti mokyklai.

Meninė kompetencija. Tai ir estetiškas suvokimas, ir gebėjimas spontaniškai reikšti savo nuotaiką, kurti vaizduojant, savęs perteikimas muzikuojant, šokant, žaidžiant. Pasitelkus virtualias priemones, kaip ugdymo turinį papildantį įrankį, galima lavinti vaiko saviraiškos būdus.

Sveikatos saugojimo kompetencija. Tai gebėjimas valdyti, suprasti savo kūną. Šia kompetencija siekiama lavinti sveikatos saugojimo ir fizinius gebėjimus. Tinkamai naudojamos virtualios priemonės gali padėti tokius gebėjimus ugdyti.

Galima teigti, kad technologijos yra reikalingos šiuolaikinio vaiko poreikiams ugdyme atliepti. Virtualiomis priemonėmis praturtintas pasaulio pažinimas darosi kokybiškesnis, įdomesnis ir vaikas mokosi dar greičiau nei įprastai. Virtualiomis priemonėmis sukuriamą aplinką, kurioje vaikas gali veikdamas mokytis ir vizualizuoti jam sunkiai suvokiamas idėjas ir sąvokas.

II SKYRIUS. VIRTUALIOS IKIMOKYKLINIO UGDYMO APLINKOS FORMAVIMO PILOTINIO MODELIO SUKŪRIMAS, REMIANTIS ATLIKTA ANALIZE IR IŠVADOMIS.

2.1. Virtualios aplinkos taikymo ikimokyklinio ugdymo procese tikslai

Svarbiausias ir pagrindinis projekto „Virtualios ikimokyklinio ugdymo aplinkos formavimo pilotinis modelis“ tikslas – *sukurti inovatyvų virtualaus ikimokyklinio ugdymo aplinkos formavimo modelį, kuris pagerins ikimokyklinio ugdymo kokybę*. Šis modelis bus paremtas švietimo filosofija STEM (Science, Technology, Engineering and Math), kuri skatina mokymo procesą organizuoti taip, kad būtų panašus į realų gyvenimą ir orientuotas į šiuo metu paklausiausias sferas – Mokslą, Technologijas, Inžineriją ir Matematiką. Kuriamas inovatyvus Modelis padarys ugdymo procesą labiau individualizuotą, motyvuojantį, skatinantį iniciatyvas bei talentų ugdymą. Sukurto Modelio įgyvendinimui bus pasitelktos modernios informacinės technologijos, kurios bus sujungtos į bendrą tarpmokyklinį tinklą. Tokio pobūdžio tinkas užtikrins galimybę pedagogams dalintis gerąja patirtimi, organizuoti bendras veiklas „online“, skatins ugdytinių tėvų dalyvavimą ir/arba prisidėjimą organizuojant ir vykdant ugdomąsias veiklas grupėse.

Programinės įrangos ir informacijos pramonės asociacija (SIIA – Software & Information Industry Association) yra viena svarbiausių programinės įrangos bei skaitmeninio turinio industrijos organizacijų pasaulyje. 2000 metais atliktoje SIIA ataskaitoje apibendrinti daugiau kaip 3500 IT taikymo ugdymui tyrimai. Ataskaitoje akcentuojama, jog IT naudojimas ugdymui turi teigiamos įtakos įvairaus amžiaus, įvairių gebėjimų ir polinkių vaikų įvairių dalykų gebėjimams, tačiau norint pagerinti ugdymo rezultatus, svarbu, kad naudojama programinė įranga būtų efektyvi, tinkamai parengta. Suprantama, kad tai, ar vaikai yra įtraukti į ugdymo veiklą ir ar ugdytojai veiksmingai ją organizuoja bei palaiko, iš esmės nulemia ugdytojų profesinis pasirėngimas ir parama. Reikia pabrėžti pedagogų tinkamą pasirėngimą, nuolatinį kvalifikacijos tobulinimą ir pagalbą. Akcentuotina, jog programinė įranga yra veiksminga tuo atveju, jei įgalina atsižvelgti į individualias vaiko savybes ir ugdymo medžiaga pateikiama keliais skirtingais būdais (pavyzdžiui, piešinys, grafikas, garsas). IT pačios savaime dar negarantuoja ugdymo kokybės, nes vien tai, kad ugdymo procese taikomos naujos technologijos, savaime nelemia geresnio rezultato. Labai svarbu, ar ugdytojai tinkamai taiko IT siekdami ugdymo tikslų, atsižvelgdami į vaiko pasirėngimą, jo asmenines savybes, gebėjimus bei polinkius. IT taikymas leidžia vaikui ir ugdytojui palengvinti darbą įgyvendinant savo idėjas, taupyti laiką, susikoncentruoti ir efektyviau atlikti kūrybinę užduotį. Pavyzdžiui, vaikai galėtų sukurti savo iliustracijas išgirstam tekstui, sukurti plakatą ar net išleisti savo knygelę naudodamiesi įvairiomis teksto, paveikslų, piešinių kūrimo programomis.

Remiantis 2015 metų ikimokyklinio ugdymo metodinėmis rekomendacijomis nustatyta, kad ugdymo procese turi būti atsižvelgiama į „interneto amžiaus“ vaikų ypatumus ir diegiamos technologijos, kurios tenkins vaikų ugdymosi poreikius. Nurodoma, kad darželiuose turėtų atsirasti kompiuteriai, fotoaparatai, interaktyviosios lentos, skaitmeninės knygos ir kitos šiuolaikinį vaiką ir jo poreikius atitinkančios priemonės, sudaroma galimybė bendravimui internetu (LR ŠMM, 2015, 1 sk. p. 3).

Stoican ir Ștefănescu (2016) išskiria tokią informacinių technologijų taikymo ugdymo procese naudą ikimokyklinio amžiaus vaikams:

- palengvinamas supratimas apie IKT;
- plėtojami darbo įgūdžiai su kompiuteriu;
- iššūkis ir vystomas susidomėjimas veikla;
- leidžia įgyti žinias asmeniškai pagal individualų tempą;

- skatina autonomiją;
- didina motyvaciją;
- leidžia padidinti savivertę.

Ikimokykliniame amžiuje stengiamasi vaikus ugdyti leidžiant vaikams veikti patiems, išmėginant įvairias medžiagas, įtraukiant vaikus į aktyvų tyrimą ir sukuriant žaismingą patirtį. Technologijų laikais aktualių klausimų tampa ne tai, ar reikia leisti vaikams darželyje naudotis technologijomis, nes jos jau yra vaikų gyvenime. Svarstymų objektu tampa klausimas, kaip tas technologijas pateikti darželinukams, kad jos būtų naudingos jų ugdyme. Dažnai vienos darželio grupės vaikai būna skirtingų gabumų, turi kitokią patirtį ir įgūdžius. Taikant virtualias priemones ikimokyklinio ugdymo procese galima ugdymą individualizuoti. Mokomąsias veiklas ir mokymosi tempą kiekvienas vaikas pasirenka pagal savo įvaldytus įgūdžius, turimą patirtį. Taip ugdymo procesas tampa individualizuotas ir dėl to efektyvesnis, suteikiantis vaikui malonesnę ugdymosi patirtį. Taip pat virtualios priemonės glaudžiai siejasi su ugdymu žaidžiant. Šio projekto darbo grupė išsikėlė ambicingą tikslą: ***sukurti ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo virtualioje aplinkoje metodiką, rekomendacijas, kurios užtikrins ugdymo proceso individualizavimą.***

Individualizuotas ugdymas – tai pripažinimas, kad vaikai yra skirtingi ir skirtingais būdais pasiekia geriausių rezultatų, kad jie mokosi ir patirties įgauna ne tik per veiklas grupėje, bet ir namuose, neformalioje veikloje. Be to, individualizavimas padidina vaiko pasitikėjimą savo jėgomis ir savigarbą, kurios yra būtina sąlyga kompetencijoms ugdyti. „Individualizacija turi asmeninę orientaciją, o asmenybės raida nėra įvairių išorinių veiksnių rezultatas, bet paties subjekto veikla, įtraukta į įvairius santykius su aplinka“ (S.L. Rubinšteinas). Šios metodikos ir rekomendacijų dėka pedagogas galės koreguoti ugdymo programą atsižvelgdamas į individualius vaikų ugdymosi poreikius ir nustatyti kiekvieno vaiko ugdymosi pasiekimus bei numatyti galimybes jų plėtojimui, naudojant virtualias aplinkas.

Lietuvoje ikimokyklinio ugdymo įstaigų programos yra gana vienodos. Vyrauja tradicinis ugdymas. Darželiai, ieškantys inovatyvesnių ugdymo būdų ar vedini noro išsiskirti iš kitų ikimokyklinio amžiaus įstaigų, yra adaptavę „Valdorfo“, „Montesori“, „Geros pradžios“, „Egmonto projekto“ ar kokius kitokius ugdymo metodus. Tačiau reikia pabrėžti, jog ikimokyklinėse ugdymo įstaigose pagrindiniu ugdymosi metodu laikomas žaidimas. Šis metodas vertinamas kaip natūraliausia vaiko būseną, padedanti vystytis ir kurti, būti aktyviam bei veikti. Taip pat taikomi stebėjimo, tyrinėjimo, demonstravimo, pokalbio, pasakojimo, diskusijų, problemų sprendimo, projektinės veiklos ugdymosi metodai bei praktikuojamas šokis ir (ar) vaidyba, muzikavimas, vizualinė raiška. Pedagogams rekomenduojama taikyti skatinimo, inicijavimo ir motyvavimo, kūrybinius ir interpretacinius, modeliavimo, pagalbos bei paramos ir kitas ugdymosi metodus technologijas į pagalbą pasitelkiant ir virtualias aplinkas. Šis projektas įgalins sukurti *virtualios aplinkos formavimo modelio sistemą, siekiant įvairinti ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo procesą.*

Sukurta sistema ir modelis, kuriuos taikys pedagogai ir kiti specialistai, turi būti pavyzdinis sprendimas, skirtas tam, kad pedagogai gebėtų valdyti ugdymo turinį, praturtinant jį virtualiomis aplinkomis, tuo pačiu priartinant jį prie šiuolaikinio „alfa“ kartos vaiko ugdymo (si) proceso. Sistemos modeliavimas padeda suprasti jos veikimą, o jos modeliai naudojami bendravimui ir bendradarbiavimui tiek su vaikais, tiek su jų tėvais. Kadangi ikimokyklinio amžiaus vaikai nėra savarankiški, todėl labai reikalingas ir svarbus tampa tėvų įsitraukimas į ugdymo procesą. Kitų šalių patirtys virtualų ugdymą įvardija kaip alternatyvą tradicinėms ugdymo programoms, nes tai leidžia glaudžiai bendradarbiauti su

vaiko tėvais, kurie užtikrina vaikams reikiamą pagalbą. Virtualioje aplinkoje vaikas turi galimybę išbandyti jam įdomias ir neįprastas priemones (Zopf, 2014).

Bendradarbiaujant su tėvais pasiūlomos įdomios veiklos, kurios padėtų vaikus sudominti ir plėtoti jų pasiekimus. Virtualioje aplinkoje vyksta glaudus bendradarbiavimas tarp mokytojo, tėvų ir pačių vaikų, todėl svarbu palaikyti šiltus bendradarbiavimo santykius, kadangi nuo to priklauso ne tik vaiko pasiekimai, bet ir emocinė savijauta. Tėvų dalyvavimas vaiko ugdymo procesuose atneša abipusę naudą tiek vaikui, tiek tėvams.

Atsižvelgiant į aukščiau išdėstytus tikslus, reikia akcentuoti ikimokyklinio ugdymo ***pedagogų kompetencijų ribų plėtrą, virtualių aplinkų ikimokykliniame ugdymo procese naudojimą***. Pedagogui labai svarbu nuolat domėtis naujovėmis ir būti kūrybingu. Įdomus, įvairus, turiningas, smalsumą keliantis ugdymosi turinys ir aktyvus bendradarbiavimas įtraukia tėvus ir skatina padėti savo vaikams atlikti mokytojo pasiūlytas veiklas. Labai svarbu, kad ugdymo turinys atitiktų vaikų amžių ir jų galimybes. Ieškodamas naujų metodų ir priemonių bei aktyviai stebėdamas ugdymosi procesą, ieškoti efektyviausių būdų, kurie ne tik sudomintų, bet ir padėtų vaikams ugdytis bendruosius gebėjimus. Šiandien ikimokyklinio ugdymo pedagogai naudoja plataus spektro virtualias priemones: išmaniąsias technologijas (planšetė, kompiuteris, išmanus ekranas, išmani lenta, telefonas, projektoriai, šviesos stalai, edukaciniai robotai, SMART televizoriai ir kiti skaitmeniniai įrenginiai.), taiko įvairius mokymosi būdus (seminarai, konferencijos, mokymai, studijos), virtualias programas/platformas (zoom, twitter, fb, messenger, moodle ir kt.), vis daugiau įsisavina virtualių ugdomųjų žaidimų. Stoican ir Ștefănescu (2016) išskiria tokią IKT naudą pedagogams: palengvinama mokymo veikla, skatinamos naujovės ir modernizuojamas pedagogo darbas, leidžiama geriau valdyti ir naudoti pedagogo laiką, tačiau reikia pridurti ne mažiau svarbų aspektą – ugdymo turinio individualizavimą, kuris užtikrina kiekvieno vaiko patiriamą sėkmę ugdymo (si) procese.

Siekiant pagerinti ikimokyklinio ugdymo kokybę į pagalbą pasitelkiant virtualias aplinkas, būtina sudaryti prielaidas nuolatiniam tobulėjimui, augimui, kompetencijų plėtrai, pradedant vaiku, baigiant pedagogu. Nes tik nuolatinis tobulėjimas lemia augimo procesą emociniu, socialiniu, kūrybiniu aspektais.

2.2. Virtualios aplinkos formavimo modelio sistema

Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo, praturtinto virtualiomis priemonėmis, proceso įgyvendinimas neapsiriboja vien technologijų įtraukimu į ugdymo veiklas. Ikimokyklinio ugdymo mokytojai kiekvieno vaiko ugdymosi proceso pokyčius fiksuoja ir analizuoja, kad galėtų įvertinti vaikų pasiekimus bei pažangą,

apie rezultatus informuoja ugdytinių tėvus ir spręsdžia apie ugdymo priemonių tinkamumą ugdymo tikslams pasiekti. Ikimokyklinio ugdymo, pasitelkus virtualias priemones, palaikymo sistemą sudaro ugdymo proceso įgyvendinimas interaktyviuoju ekranu, planšetais, interaktyviais akiniais, interaktyviomis programėlėmis ir ugdymo proceso rezultatų informacinė sistema. Ugdymo proceso įgyvendinimą apima visos virtualiomis priemonėmis paremtos ugdymo veiklos, kurių rezultatus auklėtojai fiksuoja ugdymo proceso rezultatų sistemoje. Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo, pasitelkus virtualias priemones sistemos modelio dalyviai yra vaikai, vaikų tėvai, ikimokyklinio ugdymo mokytojai.

2.2.1. Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo virtualioje aplinkoje metodika

Kaip teigiama „Valstybinės 2013–2022 metų strategijos“, švietimas geriausiai savo misiją atliks tuomet, kai jo raida lenks bendrąją visuomenės raidą, ir tokiu būdu darys įtaką visuomenės mąstymo ir veikimo kultūrai, kai jis bus prieinamas, laisvai randamas, suteikiamos galimybės mokytis visą gyvenimą visiems.

Nuo 2005 metų rengiamos ir tobulinamos Švietimo ministerijos IKT panaudojimo ugdymosi procese strategijos ir programos nubrėžia aiškų ir tiesų kelią, kuriuo turi eiti ugdymasis naudojant IKT.

Jei ikimokyklinio ugdymo programa atsako į klausimą „ką ugdyti“, tai panaudojant virtualią aplinką, kyla klausimas „kaip ugdyti“, kokia forma bus pateikta ugdymo (si) medžiaga, pateiktos praktinės užduotys, suplanuoti vaikų pasiekimų ir pažangos vertinimai ir įsivertinimai, taip pat kokios technologijos ir programinės priemonės bei kokie ugdymo metodai ir būdai bus panaudojami, kokią virtualią aplinką pasirinkti, kad ugdymo(si) procesas vyktų sklandžiai be nereikalingų nepatogumų.

Ugdymo, pasitelkus virtualias priemones, principai integruojami į tradicinį ugdymą. Mokytojas tradicinio ugdymo turinį ir priemones papildomai paremia virtualaus ugdymo priemonėmis. Kadangi pačių technologijų egzistavimas ugdymo veiklų įgyvendinime negarantuoja kokybiško ugdymo, reikia susikurti (naudoti) metodiką kuri apjungtų tradicinį ugdymą ir technologijas vienu metu.

Virtualioji mokymosi aplinka (VMA) leidžia taikyti ir naudoti įvairius mokymosi scenarijus. Panašiai, kaip ir tikroji ugdymo (si) aplinka (pvz. grupėje). VMA naudojama ugdymo (si) kokybei gerinti.

VMA metodika gali būti suskirstoma į skirtingas dalis pagal tai, koks ugdymo procesas įgyvendinamas:

- **pristatoma ugdymo medžiaga.** Mokytojas perteikia informaciją žodžiu, ją iliustruoja vaizdinėmis priemonėmis (interaktyvioje lentoje) ir pakartoja svarbiausias detales. Vaikai mato ugdytojo kūno kalbą, mato informaciją ir girdi balsą. Vaikai užduoda klausimus mokytojui. Mokytojas atsako į pateiktus klausimus pilnai arba leidžia išsakyti savo patirtį ugdymo tema ir patiems vaikams-

- **savarankiškas ugdymasis žaidžiant.** Vaikai ugdomi su jiems mielomis aplikacijomis, pasiekiamomis per interaktyvias priemones laisvo žaidimo metu. Interaktyviose priemonėse ugdymo aplikacijos įrašytos pagal tam tikrą temą: matematika (matematiniam gebėjimas ugdyti), kalba (ugdyti ne vienos kalbos skaitymo, rašymo ir klausymo gebėjimus), gamtos mokslų (pažinti augalus, gyvūnus, ekologijos pažinimo žaidimai). Mokytojas įsitraukia į savarankišką ugdymosi procesą tik vaikų prašomas. Vaikai skatinami bendradarbiauti tarpusavyje ir kylančius klausimus išspręsti vienas kitam padedant.

- **projektnis ugdymasis.** Vaikai suskirstomi į grupes, kuriose atlieka mokytojo paskirtas užduotis arba daro vieną projektą visa grupė kartu. Tai yra ne vienadienė ugdymo veikla, į kurią įtraukiamos ir ugdymo procese naudojamos technologijos ir tradicinės veiklos.

- **bendradarbiavimas su tėvais.** Technologijos ugdymo procese leidžia glaudesnę tėvų ir auklėtojų bendravimą ir bendradarbiavimą. Tėvai norėdami sužinoti, ką veikė jų vaikas pastarąjį mėnesį darželyje gali sužinoti per socialinius tinklus, gaudamas informaciją el. paštu ar dar kitu būdu, panaudojant technologijas. Tėvai gali būti lygiaverčiais ugdymo proceso dalyviais, nes turi galimybę žinoti, kokios ugdymo veiklos vyksta, įtakoti ugdymo veiklų pasirinkimą. Auklėtojai gali tėvams teigti rekomendacijas,

kaip vaikus technologijų pagalba ugdyti namuose.

Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo, pasitelkus virtualias priemones, metodika siekiama:

- geresnių ugdymosi sąlygų;
- individualizuoto ugdymo;
- ugdyti vaikų smalsumą ir kūrybiškumą;
- didinti ugdymo žaidžiant panaudojimą ugdymo procese;
- didesnio vaikų į(si)traukimo į ugdymo procesą.

Kuriami metodikos principai ugdo vaikų pasitikėjimą, kūrybiškumą, inicijuoja jų savarankiškumą. Metodika nesunkiai integruojama į bet kurį ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo procesą. Siekiama ugdyti tokius vaikų gebėjimus, kurie yra aktualiausi ikimokykliniame amžiuje: socialiniai, pažinimo, sveikatos saugojimo, komunikavimo, meniniai.

Metodika įgyvendinama pasitelkiant virtualias priemones ir visomis programų galimybėmis.

Įgyvendinus ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo, pasitelkus virtualias priemones, metodiką tikimasi tokių rezultatų:

- didesnis vaikų susidomėjimas ir įsitraukimas į ugdymo veiklas;
- tvirtesnis pasiruošimas išmokti skaityti ar padidėję skaitymo įgūdžiai;
- greitesnis ir efektyvesnis ugdymo procesas;
- sustiprėjęs vaikų pasitikėjimas savimi;
- aktyvus tėvų įsitraukimas į ugdymo procesą.

Darytina išvada, jog nuolat besidominčiam ir besimokančiam pedagogui puikiai sekasi prisitaikyti prie šiuolaikinių vaikų ir tėvų reikalavimų bei poreikių, užsimezga artimas abipusis ryšys tarp abiejų vaikus supančių suaugusių grupių (tarp tėvų ir pedagogų), sukuriamas teigiamas mikroklimatas, vaikai nebejaučia didelio skirtumo tarp namų aplinkos ir ugdymo įstaigos aplinkos todėl gerai jaučiasi ir su dideliu noru ugdomi, mokosi bei teigiamai atsiliepia apie savo įstaigą, taip pat puikiai sekasi pritaikyti ugdymo procese naujus mokymo metodus ir naujasias technologijas ir neatitrūkti nuo šio laikmečio tendencijų.

2.2.2. Ugdymo proceso palaikymo ir praturtinimo modelis, pasitelkus virtualias aplinkas

Labai dažnos priemonės pagalbininkės, kurios padeda modernizuoti ir praturtinti ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo procesą yra: kompiuteris ir internetas, bandymai ir eksperimentai, edukacinės išvykos ir edukacinės veiklos įstaigos viduje, išmaniųjų technologijų pritaikymas.

Technologijų naudojimas populiarus ne tik paaugliams, bet ir jaunesnėms vaikų amžiaus grupėms. Tyrimai rodo, kad ikimokyklinio amžiaus vaikai susipažįsta su skaitmeninėmis technologijomis anksčiau negu su knygomis. Ikimokyklinio amžiaus vaikai yra imlūs, jaudrūs, nuovokūs, smalsūs, todėl šiandien be technologijų panaudojimo ugdymo procesas net ir ankstyvajame vaikų amžiuje nėra įsivaizduojamas. Virtualios priemonės leidžia praturtinti įvairias vaikų veiklas, jos tampa įdomios, patrauklios ir vaikas greičiau mokosi. Sukuriama tokia aplinka, kurioje vaikas gali veikti „kitaip“ ir kartu gerinti savo pasiekimus. JAV pediatrijos asociacija vis dažniau pasisako apie išmaniųjų technologijų naudojimą vaikams, teigdami, kad apsaugoti juos nuo „nenaudojimo“ yra sudėtingas procesas, nes be jų šiandieninis vaiko gyvenimas neįmanomas. Anksčiau tarp tėvų ir specialistų, kurie dirba su vaikais

vyravo nuomonė, kad technologijos vaikams daro potencialią žalą. Naujausi tyrimai parodė, kad tokia nuomonė ir vertinimas nėra visiškai pagrįstas (Livingstone, Blum-Ross, 2017). Suaugusiųjų pareiga apsaugoti vaikus nuo rizikos susijusios su technologijų naudojimu, todėl reikia skatinti tinkamus įpročius ir naudojimo būdus, kurie būtų naudingi jo vystymuisi. Technologijos vaikams suteikia daugybę mokymosi ir socializacijos galimybių, kurios reikalingos tolimesniuose ugdymo etapuose. Labai svarbus tėvų vaidmuo, nes patys mažiausieji nesupranta jokios gresiančios rizikos, todėl su tėvų pagalba atsiranda galimybės suprasti technologijų siūlomą turinį ir tuo pačiu turėti kokybišką laiko praleidimą. Informacinių technologijų naudojimas padeda ikimokyklinio ugdymo programoms tobulėti ir suteikia vaikams informaciją, kurią pagal jų amžių kitais būdais būtų labai sudėtinga perduoti. Švietimo sistemos mokslininkų atliktas tyrimas apie nuotolinio mokymosi technologijų naudojimą įgyvendinant ikimokyklinio ugdymo programas pažymi kelis įdomius faktus. Animuoti vaizdo įrašai, paveikslėliai, garsai pritraukia vaikų dėmesį ir lavina vaiko atmintį, vaizduotę, kūrybiškumą. Vaizdo įrašai su gamtos reiškiniais leidžia vaikams susipažinti su dalykais, kuriuos realiomis sąlygomis būtų sunku pamatyti: pavyzdžiui, pagreitintas gėlių augimas, stiprus jūros bangavimas, audra, planetų sukimasis aplink saulę. Galima imituoti kasdienes gyvenimo situacijas, kurių vaikui neįmanoma arba būtų labai sunku parodyti: pavyzdžiui gamtos garsų atkūrimas, gamyklų darbas, transporto sistemos veikimas ir kt. (Fedina ir kt. 2017) Taigi technologijos gali būti puikiai naudojamos perteikiant ugdymosi turinį. Sudėtingą ir sunkiai paaiškinamą informaciją galima pateikti patrauklia forma, kuri praplečia vaiko žinias ir padidina suvokimo galimybes. Perduodama informacija tampa aktuali ir įdomi, todėl vaikams atsiranda motyvacija mokytis. H. Gardnerio sukurtoje intelekto įvairovės teorijoje išskiriami 8 intelekto tipai: kalbinis (verbalinis), matematinis (loginis), vaizdinis (erdvinis), muzikinis, fizinis, tarpasmeninis (socialinis) ir vidinis (personalinis), egzistencinis intelektas. Vadinas, kiekvienas vaikas turi skirtingą intelektų derinį ir jo mąstymas yra unikalus, todėl svarbu sukurti optimalias sąlygas tiems talentams skleisti. Ugdymo procese mokytojas turi surasti ir pritaikyti tinkamiausią ir efektyviausią mokymosi būdą. Svarbu parinkti tinkamą stilių ar jų sąveiką pagal ugdymo programą ir individualius vaiko poreikius bei gebėjimus. Mokymosi stiliai skirstomi:

1. vaizdinis (erdvinis) – mokosi iš paveikslėlių, vaizdų, piktogramų;
2. garsinis (klausos) – mokosi iš garsų ir muzikos;
3. verbalinis (kalbinis) – mokosi bendraudami, diskutuodami;
4. fizinis (kinestetinis) – mokosi patirdami fizinius prisilietimo pojūčius;
5. loginis (matematinis) – mokosi atlikdami logines užduotis;
6. socialinis (tarpasmeninis) – bendravimas grupėse;
7. individualus – mokosi savarankiškai (Pendergrass, 2020).

Atsižvelgiant į vaikų gebėjimus, mokymosi stiliai gali būti derinami tarpusavyje ar jungiami. Skirtingų stilių kompozicijos derinys galėtų būti mokomasis vaizdo įrašas, animacinis filmukas, kuomet apjungiami vaizdinis ir garsinis stilius ir pateikiamas audiovizualinis turinys. Kitaip tariant, yra įvairios platformos mokymosi turinio pateikimui, internetinės svetainės, elektroninis paštas, socialiniai tinklai, uždaros socialinės grupės, konferenciniai vaizdo skambučiai. Bendradarbiaujant su vaikų tėvais svarbu pasirinkti patogią mokymosi aplinką bei pasirinktas priemones, kad informacijos turinys būtų visiems pasiekiamas.

Ikimokyklinis amžius yra svarbus vaiko raidai. Kad ikimokyklinis ugdymas teigiamai įtakotų vaikų raidą reikia ikimokyklinio ugdymo procesą vykdyti pateikiant vaikams gausią ir įvairią ugdymo medžiagą, atliekant skirtingas ugdymo veiklas. Ugdymo technologijos gali padėti mokytojams įgyvendinti šitą poreikį, patraukliu šiuolaikiniams vaikams būdu. Ugdymo specialistai įsitikinę, kad

tuomet, kai tradiciniai mokymo būdai ir priemonės nebeįstengia konkuruoti su ikimokyklinio amžiaus vaikų taip pamėgtais kompiuteriais, reikia, kad juos naudotų mokymuisi. Ikimokyklinio ugdymo mokytojas mokomąją medžiagą gali pateikti pasitelkęs interaktyvius įrankius virtualioje mokymosi aplinkoje. Naudodamiesi šia aplinka ikimokyklinio amžiaus vaikai mokomąją medžiagą pajavairina garso, vaizdo medžiaga, nuorodomis, kurių turinys prieinamas ir sergančiam vaikui iš namų.

Kintant edukacinėms paradigmoms, keičiasi ir požiūris į mokymo(si) aplinką, kurioje vyksta mokymo(si) procesas. Itin daug teoretikų ir praktikų dėmesio sulaukia mokymas(is) virtualiojoje aplinkoje (Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministerijos švietimo aprūpinimo centras, „Mokymo(si) aplinka XXI amžiuje“). Mokytojo nuolatinio buvimo nereikalaujančios įvairios VMA, kurios gali būti naudojamos ir ikimokykliniame ugdyme, skatina vaiką prisiimti atsakomybę už savo mokymosi pasiekimus, pratina jį savarankiškai organizuoti ir planuoti savo mokymosi veiklą, taip ugdydamos mokymosi mokytis kompetenciją (Paulionytė, 2010).

Virtuali mokymosi aplinka (toliau - VMA) – tai kompiuterių tinklais ir kitomis informacinėmis komunikacinėmis technologijomis (toliau - IKT) pagrįsta ugdymo sistema, kurioje ikimokyklinio amžiaus vaikai mokosi mokytojų padedami. Kaip ir tradicinė mokymosi aplinka VMA sukurta, kad padėtų ikimokyklinio amžiaus vaikams mokytis, stebėti mokymosi procesą, tobulinti ir praturtinti ugdymo turinį. VMA praturtina ugdymo procesą, atliekamos praktinės užduotys, vyksta darbas grupėse, įgytos žinios bei gebėjimai tikrinami kompiuteriniais testais, bendraujama su tėvais diskutuojant (diskusijų forumuose, pokalbiuose ar elektroniniu paštu), (Balbieris, 2005).

Kaip matyti, VMA atlieka nemažai funkcijų. Išskiriamos šios bendriausios virtualiųjų mokymosi aplinkų funkcijos (Dagienė, 2004):

- bendravimas ir bendradarbiavimas;
- vartotojų (ikimokyklinio amžiaus vaikų, ikimokyklinio ugdymo mokytojų, tėvų) registracija;
- ugdymo turinio tvarkymas (kompiuterinių priemonių kompleksas);
- užduotys (priemonės joms rengti ir atlikti);
- ikimokyklinio amžiaus vaikų, mokymasis ir pasiekimų stebėjimas;
- aplinkos sąsajos keitimas;

Virtualiųjų mokymosi aplinkų pasaulyje parengta ganėtinai daug, yra komercinių VMA, tačiau jos nemažai kainuoja, jas sudėtingiau lokalizuoti. Todėl kaip alternatyva tokioms VMA kuriamos atviro kodo aplinkos, kurios yra platinamos nemokamai, jas galima pritaikyti prie savo poreikių nepažeidžiant licencijos sutarties. Šiuo metu ugdymo procese dažniausiai naudojamos virtualios mokymosi aplinkos:

„Moodle“/„Zoom“ - atviro kodo mokymosi valdymo sistema leidžianti kurti mokymosi procesui skirtas virtualias aplinkas, kur mokytojas gali talpinti mokymosi medžiagą, pateikti užduotis, kurti testus savikontrolei ar žinių patikrinimui, inicijuoti bendravimą bei kitas veiklas. Lietuvoje naudojasi apie 200 mokyklų;

„Edmodo“ - populiarus bendravimo, bendradarbiavimo platformą mokykloms. Panaši į Facebook. Lengvai suderinama su MS Office 365. Virš 100 mln. vartotojų visose pasaulio šalyse, kurie tarpusavyje dalijasi virš 700 mln. Objektų;

„Bitdegree“ - blockchain technologija paremta sužaidybinta skaitmeninio mokymosi platforma. Turi tarptautinių apdovanojimų. Lietuvoje mažai paplitus;

„Microsoft Office 365“ pritaikyta švietimo poreikiams, apima ir bendravimo įrankį Microsoft teams, Onenote ir kt.;

„Ema mažiesiems“ - tai elektroninė mokymosi aplinka, kuri leidžia diferencijuoti ir individualizuoti mokymo(si) procesą ir suteikia interaktyvią motyvavimo sistemą. Ikimokyklinio amžiaus vaikai gali interaktyviai ir išmaniai mokytis skaičiuoti, rašyti ir pažinti pasaulį. Vaikai interaktyviai mokysis pažinti raides, jungti jas į žodžius ir sakinius. O EMA veikėjai padės tobulėti kiekvienos pamokėlės metu. Pagaliukų daugiau neberekės! Nuo šiol vaikai skaičiuos pažangiai ir įdomiai naujųjų technologijų ritmu. Čia skaičiuosime dalykus, kurie iš tikrųjų egzistuoja mažųjų pasaulyje. Pažinimas ateina per regą, tad spalvotos ir virtualios užduotys vaikučius pavers tikrais tyrinėtojais.

„Seesaw“ - paprasta, patraukli ir saugi virtuali erdvė ikimokyklinio amžiaus vaikų bei priešmokyklinio amžiaus vaikų bendruomenei, pažangos fiksavimui. Mokytojai gali dalintis informacija, nuotraukomis, vaizdo bei garso įrašais ar *PDF* failais su vaikais ir jų tėveliais, tėveliai gali sekti ikimokyklinio amžiaus vaikų veiklą bei ją komentuoti, o ikimokyklinio amžiaus vaikai – dalintis savo darbais, nuotraukomis, nuorodomis, komentarais ir kt.

Iš aukščiau pateiktos medžiagos ir virtualių aplinkų taikymo ikimokyklinio ugdymo procese teikiamų galimybių, akivaizdu, jog projekto metu planuojama taikyti virtualias ugdymo aplinkas pasirenkant įvairias virtualias edukacines ugdymo priemones, vykdyti su jų naudojimu susijusių ikimokyklinio ugdymo mokytojų kompetencijų stiprinimą, kurti mokomąsias medžiagas, užduotis, bendravimo ir vertinimo priemonių sistemą, kurioje ugdytiniai mokysis mokytojų padedami.

PRIEMONIŲ SĄVADAS MOKYTOJUI

Aktualios priemonės	Atmintinė mokytojui
Virtualios aplinkos	<p>Edukacinis robotukas „Bee-bot“ - tai edukacinė bitutė kurios pagalba ugdomas vaikų loginis mąstymas, pastabumas, orientavimasis erdvėje.</p> <p>„Bitdegree“ - blockchain technologija paremta sužaidybinta skaitmeninio mokymosi platforma.</p> <p>„Ema mažiesiems“ - tai elektroninė mokymosi aplinka, kuri leidžia diferencijuoti ir individualizuoti mokymo(si) procesą ir suteikia interaktyvią motyvavimo sistemą. Ikimokyklinio amžiaus vaikai gali interaktyviai ir išmaniai mokytis skaičiuoti dalykus, kurie iš tikrųjų egzistuoja mažųjų pasaulyje.</p> <p>„Seesaw“ - paprasta, patraukli ir saugi virtuali erdvė ikimokyklinio amžiaus vaikų bei priešmokyklinio amžiaus vaikų bendruomenei, pažangos fiksavimui. Mokytojai gali dalintis informacija, nuotraukomis, vaizdo bei garso įrašais ar <i>PDF</i> failais su vaikais ir jų tėveliais, tėveliai gali sekti ikimokyklinio amžiaus vaikų veiklą bei ją komentuoti, o ikimokyklinio amžiaus vaikai – dalintis savo darbais, nuotraukomis, nuorodomis, komentarais ir kt.</p> <p>Cam Studio - programa galima kurti vaizdinę ir garsinę medžiagą, su pedagogo ir tėvų pagalba ją apdoroti. Šia programa galima sukurti bei išsaugoti veiklų fragmentus. Tokia medžiaga ypač tinka ugdytiniais, kurie nelanko ugdymo įstaigos, bet žinias gilina namuose, kai įvedamas nuotolinis mokymas arba tėvai daugiau laiko skiria savo vaiko ugdymui laisvalaikio metu.</p>

	<p>„Story Jumper” - įdomūs intuityvių įrankių rinkiniai internete, leidžiantys sukurti vaikams žaismingas metodines priemones. Priemonių kūrimui galima panaudoti begalę programos paveikslėlių, mitologinių gyvūnų, veikėjų, scenų (fonui), simbolių bei kitų grafikos elementų. Taip pat galima įkelti paveikslėlius, piešinius iš savo kompiuterio.</p> <p>„Purpose Game” - aktyvi programa ne tik stacionariuose bei planšetiniuose kompiuteriuose, bet ir išmaniuosiuose telefonuose. Ši programa leidžia pačiam pedagogui pagal duotus šablonus kurti interaktyvias užduotis įvairioms veikloms. Taip vaikai žaisdami kartoja bei įtvirtina pamokos medžiagą.</p> <p>„MS PowerPoint“ programa sukurtas pateiktis galima padaryti daug įdomesnes, pavertus jas interaktyviu testu. Taip pat galime išsiaiškinti, ką ugdytiniai jau žino, ir pagilinti žinias nauja medžiaga. Naudodamiesi planšetiniais kompiuteriais, mokiniai ne tik pasitikrina žinias, bet ir įsivertina. Taip ugdymasis tampa žaismingas ir patrauklus.</p> <p>Prezi.com – tai naujas, intuityvesnis ir žaismingesnis būdas kurti bei rodyti prezentacijas. Tai lyg apskritimų, linijų ir judesio „šou“, kuris leidžia dar labiau pabrėžti tai, ką norime pasakyti, parodyti. Programa leidžia žmogui pačiam įsijausti į kūrėjo vaidmenį, panaudojant spalvas, formas, skirtingus perėjimus.</p> <p>„Moodle“/„Zoom“- atviro kodo mokymosi valdymo sistema leidžianti kurti mokymosi procesui skirtas virtualias aplinkas, kur mokytojas gali talpinti mokymosi medžiagą, pateikti užduotis, kurti testus savikontrolei ar žinių patikrinimui, inicijuoti bendravimą bei kitas veiklas.</p>
<p>Informacinių technologijų edukacinė įranga</p>	<p>Interaktyvi lenta su įdiegta „SMART Notebook“ programine įranga . Programoje numatytos įprastinės interaktyvių lentų valdymo funkcijos: galima piešti, maketuoti, grupuoti, naudotis programoje esančiomis fonų, paveikslėlių galerijomis, sukurti individualias užduotis. Sukurtas interaktyvias užduotis galima tobulinti, grupuoti objektus, įterpti naujas formas, vaizdus, tekstus, vaizdo ar garso iškarpas. Prisilietimui jautrus ekranas prijungtas prie kompiuterio. Ši mokymo priemonė leidžia įdomiai, šiuolaikiškai ir efektyviai perteikti žinias veiklose. Padeda individualizuoti ugdymo turinį: užduotys sukuriamos (arba naudojamos jau sukurtos) pagal vaikų amžių ir galimybes. Taip pat gerina vaiko ir pedagogo bendravimą. Ikmokyklinukai su džiaugsmu, noriai atlieka užduotis lentoje, emociškai reiškia savo mintis ir nuomonę. Lengviau susitelkia darbui, greičiau susidomi, o pedagogui lengviau gauti grįžtamąją informaciją. Atlikdami užduotis, ugdytiniai mokosi laikytis taisyklių, stebi, kaip žaidžia kiti, padeda draugui, tariasi. Galima iš programoje esančios galerijos panaudoti įvairius fonus ir paveikslėlius ar įkelti</p>

	<p>juos iš įvairių kitų informacinių šaltinių internete.</p> <p>Planšetiniai kompiuteriai, išmanus ekranas, išmani lenta, telefonas, projektoriai, šviesos stalai, edukaciniai robotai ir kiti skaitmeniniai įrenginiai.</p>
Rekomenduojami veiklos formatai	<p>Įvadinė dalis (motyvavimas, sudominimas, susiejimas su ankstesniu mokymusi, uždavinio bei būdų jam pasiekti, laukiamų rezultatų, vertinimo kriterijų aptarimas ar pan.)</p> <p>Naujos medžiagos pateikimas (informacijos paieška ir žinių kūrimas);</p> <p>Supratimo patikrinimas;</p> <p>Naujų žinių taikymas (vertinimas ir siejimas su gyvenimu);</p> <p>Vertinimas ir apibendrinimas (refleksija);</p>
Rekomenduojami ugdymo metodai	<p>Ikimokyklinėse ugdymo institucijose pagrindiniu ugdymosi metodu laikomas žaidimas. Šis metodas vertinamas kaip natūraliausia vaiko būseną, padedanti vystytis ir kurti, būti aktyviam bei veikti. Taip pat taikomi stebėjimo, tyrinėjimo, demonstravimo, pokalbio, pasakojimo, diskusijų, problemų sprendimo, projektinės veiklos ugdymosi metodai bei praktikuojamas šokis ir (ar) vaidyba, muzikavimas, vizualinė raiška. Pedagogams rekomenduojama taikyti skatinimo, inicijavimo ir motyvavimo, kūrybinius ir interpretacinius, modeliavimo, pagalbos bei paramos ir kitas ugdymosi metodų technologijas.</p>
Rekomenduojama ugdymo aplinka	<p>Virtuali mokymosi aplinka (toliau - VMA) – tai kompiuterių tinklais ir kitomis informacinėmis komunikacinėmis technologijomis (toliau - IKT) pagrįsta ugdymo sistema, kurioje ikimokyklinio amžiaus vaikai mokosi mokytojų padedami. Kaip ir tradicinė mokymosi aplinka VMA sukurta, kad padėtų ikimokyklinio amžiaus vaikams mokytis, stebėti mokymosi procesą, tobulinti ir praturtinti ugdymo turinį. VMA praturtina ugdymo procesą, atliekamos praktinės užduotys, vyksta darbas grupėse, įgytos žinios bei gebėjimai tikrinami kompiuteriniais testais, bendraujama su tėvais diskutuojant (diskusijų forumuose, pokalbiuose ar elektroniniu paštu), (Balbieris, 2005).</p>
Reikalavimai pedagogo pasirengimui	<p>Integruojant IKT į ikimokyklinio ugdymo procesą, mokytojas turi pasirūpinti darbo kompiuteriu higiena, supažindinti ugdytinius su saugaus darbo kompiuteriu taisyklėmis, skatinti ikimokyklinio amžiaus vaikus jų laikytis. Rekomenduojama supažindinti ugdytinius su jų amžiui skirtomis įvairių dalykų kompiuterinėmis mokomosiomis programomis ir edukaciniais žaidimais, tikslingai, pagal galimybes, taikyti juos ugdymo procese.</p> <p>Taikant ugdymosi metodus, rekomenduojama atsižvelgti į šias nuostatas:</p> <p>1) pedagogai turi jausti atsakomybę už naujų metodų taikymo rezultatus; objektyviai informuoti tėvus apie naujų metodų</p>

	<p>pranašumus;</p> <p>2) pasirinktas metodas neturi prieštarauti pažangiai ugdymo kryptims;</p> <p>3) ugdymo programa siaurinama, plečiama ir keičiama, vadovaujantis Ikimokyklinio ugdymo programų kriterijų aprašu.</p>
Vaiko poreikiai	<p>Smalsumas, troškimas suvokti naujas situacijas, aplinką, noras manipuliuoti ir eksperimentuoti su objektais ir medžiagomis – natūralūs reiškiniai vaikystėje. Šių dalykų vaikų mokyti nereikia. Tai tam tikro biologinio poreikio raiška, kaip ir žaidimas. Žaidimas – ne tik svarbus vaiko poreikis, bet ir socialumo paskata. Žaidimas būtinas, nepriklausomai nuo vaiko lyties, kultūros, materialinės padėties. Tačiau, kad vaikas galėtų pradėti žaisti, jis turi jaustis saugus. Kiekvienam ugdytiniui, ypač svarbu, kad jis jaustųsi saugus, mylimas ir gerbiamas, kad būtų skatinamas savarankiškumas ir individualumas. Ugdytinis jausdamasis patogiai fiziškai, saugus psichologiškai, norės kuo daugiau sužinoti. Kaip nurodo vokiečių pedagogas S. Kroon, vaikai netgi informuoja suaugusiuosius apie tai, kas jiems svarbu. Tačiau vaikams būdinga ta pati poreikių tenkinimo sistema: patenkinus žemesnius poreikius, kyla poreikis tenkinti aukštesnius – įvertinimo (pasitikėjimas savo jėgomis, pripažinimas ir pan.) ir savęs aktualizavimo (gebėjimų ugdymas, individualumo skatinimas ir pan.) poreikius.</p> <p>Taikant virtualias aplinkas, pedagogai orientuosis į tų pačių vaiko poreikių tenkinimą: pažintinių (pažinimas per ugdomąją veiklą ir pažinimas per žaidimą), socialinių, meninių, fizinių, žaidimo, judėjimo, bendravimo, saviraiškos (muzika, daile, teatru), vaikų savęs aktualizavimo, prigimtinių (ieškoti, tyrinėti, žaisti, veikti, piešti, dainuoti, bendrauti ir pan.).</p>

2.2.3. Modelio projektavimas ir pritaikomumas ugdymo procese

Ikimokyklinio amžiaus vaikai mokosi itin greitai, o šiame procese dalyvauja visi jų pojūčiai. Šiuo amžiaus tarpsniu vaikai mokosi žaisdami ir tyrinėdami per penkias pagrindines vystymosi dimensijas (Kagan, Moore, & Bredekamp, 1995). Ką apie vaiko raidą ir technologijas sako tyrimai?

Dauguma jų tyrė, kaip kompiuteriai skatina socialinius, kalbinius ir kognityvinius gebėjimus (Seng, 1998). Tyrimai pabrėžė kalbos naudojimo galimybių bei socialinės sąveikos prasiplėtimą bei padidėjusią motyvaciją mokytis. Be to, šių technologijų pagalba galima įgyti patirčių, kurios būtų neįmanomos realiame pasaulyje, o tai ne tik atveria daugiau patirčių, bet ir gilina supratimą.

Šių išvadų paskatinti ir kūrime Virtualios ikimokyklinio ugdymo aplinkos formavimo pilotinį modelį.

Ugdysimės ir ugdysime tyrinėdami, atrasdami ir bendraudami. Sieksime suvokti, kokie e.mokymo turinio elementai yra būtini projektuojant ugdymo procesą, ir kaip tie elementai sąveikauja tarpusavyje.

Ugdymo turinio projektavimas, kurio metu numatomos žinios, kurios bus plėtojamoms, aprašomi gebėjimai, kurie bus ugdomi bei apibūdinamos vertybės, į kurias bus orientuojami ugdytiniai. Šio etapo metu taip pat numatomos metodikos vaikų ugdymo/si bei pažinimo proceso interaktyvumo palaikymui. Jos sudaromos įvertinant profesinio ugdymo metodologines (filosofines) koncepcijas ir naudojamas technines mokymo priemones.

Išskiriami tokie virtualios mokymosi aplinkos (VMA) naudojimo ikimokykliniame ugdyme ypatumai: darbas VMA, tai puiki priemonė ilgesnei ugdomajai veiklai; papildoma priemonė ugdymosi žinioms ir gebėjimams įtvirtinti; tinka sergantiems bei dėl kažkokių kitų priežasčių mokyklos nelankantiems vaikams, norintiems neatsilikti nuo ugdymo proceso.

Taigi, matome tokį VMS modelio projektavimą ir jo pritaikymą:

Technologijos ir socio-emocinė raida

Ugdymo procese naudojant IT priemones būtina, kad grupėje sukurti tokią aplinką, kad ji skatintų bendravimą ir tinkamą technologijų naudojimą. Modulio teisingas pritaikymas ne kliudys, o skatins kalbos ir raštingumo raidą. Vaikams dirbant poromis IT priemonių vartojimas skatins ne tik socializaciją, bet ir idėjų dalinimąsi bei aktyvų dalyvavimą procese. Tinkamai naudojamos IT priemonės:

- motyvuoja ikimokyklinio amžiaus vaikus ir skatina jų kognityvinę ir socialinę raidą;
- gali (pa)didinti vaiko savivertę ir (pa)gerinti jų požiūrį į ugdymą(si);
- vaikai demonstruoja padidėjusį šnekamosios kalbos vartojimą ir bendradarbiavimo įgūdžių augimą;
- vaikai dalijasi lyderio vaidmeniu ir dažniau inicijuoja sąveiką.

IT priemonių naudojimas padėtų pedagogams įtraukti tėvus į ugdymo procesą, suaktyvintų bendradarbiavimą.

Technologijos ir kalbos raida

Įvairios raštingumo raidą skatinančios veiklos (pokalbiai su artimu suaugusiuoju, pasakų skaitymas/sekimas, piešimas, įsivaizduojamieji žaidimai ir pan.) yra itin svarbūs šnekamosios ir net rašytinės kalbos raidai. Kiekvieną dieną vaikus supantis raštas skatina vaikus suprasti, kad skaitymas ir rašymas yra svarbūs juos supančiame pasaulyje. Technologijos irgi yra mus supančiame pasaulyje, todėl jas būtina naudoti vaikų kalbiniam gebėjimams vystyti. Žaidimas naudojant IT priemones sąlygoja ilgesnių sakinių vartoseną, sudėtingesnę kalbą ir kalbos sklandumą. Taikant IT priemones vaikai skatinami pasakoti, ką jie daro, kai piešia, perkelia paveikslėlių ar kitus objektus ekrane. Drauge žaisdami kompiuteriu, vaikai mokosi bendradarbiauti, tartis, palaukti savo eilės, o to neįmanoma pasiekti nekalbant tarpusavyje.

Šiame procese aktyviai į veiklą įsijungia švietimo pagalbos specialistai (logopedas, psichologas, spec. pedagogas ar soc. pedagogas).

Technologijos ir motorikos raida

Smulkioji ir stambioji motorika vystosi nevienodais tempais ir kiekvienam vaikui ypatingai. Mokymasis rašyti gali būti itin sunki užduotis mažiems vaikams, o štai IT technologijos padeda vaikams kurti tekstą (ką jie jau geba) dar nerašant (kam jie dar nėra pasiruošę). Žinoma, naudojimas IT priemonėmis turi būti ribotas. Pediatrai, psichologai ir edukologai nerekomenduoja vaikams ikimokyklinio amžiaus praleisti daugiau kaip 1 val. prie ekrano. Ir apskritai: judėti ir žaisti vaikas turi daugiau/ilgiau, nei sėdėti prie ekrano. Taisyklė ikimokyklinukams: ne ilgiau kaip 20 min vienu prisėdimu. (rekomenduojama taisyklė vaikams 20-20-10: kas 20 minučių pažvelgti į objektą, nutolusį 20 pėdų ir žiūrėti į jį 10 s; bet ikimokyklinukams apribojame 20 min. iš viso).

Ugdant šiuos gebėjimus į procesą galėtų įsijungti meninio ugdymo pedagogas, sveikatos priežiūros specialistas ir kiti papildomo ugdymo pedagogai.

Technologijos ir kognityvinė raida

Mūsų sukurtas modulis suteikia galimybę tikrai unikalioms intelektualinėms patirtims ir galimybėms. IT priemonių dėka vaikai gali žaisti traukos dėsnium, greičiu, atlikti mokslinius eksperimentus. IT priemonės bus naudojamos kaip papildas, nes IT priemonių pagalba vaikai geriau supranta įvairias sudėtingas sąvokas, nei naudojant vien tik įprastines ugdymo(si) priemones. Kai technologijos naudojamos tam, kad būtų susieta tai, ką jau vaikai žino, su nauja informacija, auga vaiko motyvacija ir gebėjimas išsikelti tikslus bei dirbti savarankiškai. Ypač tam padės mūsų parinktos programos, kurios skatina atrasti, priimti sprendimus ir išvysti, kokios yra tų sprendimų pasekmės - moko tyrinėti, išlaisvina vaizduotę ir moko spręsti problemas.

Sukurtas technologijų modulis siūlo papildomus būdus/metodus mokytis. Vaikams, kurių mokymo(si) stiliai yra ypatingi, IT priemonės padės atverti naujas galimybes.

IT priemonės tik papildo žaidimą, o ne tampa jo pakaitalu. Žaidimas yra itin svarbus intelektualinei vaiko raidai, todėl be žaidimo neįsivaizduojama ikimokyklinuko kasdienybė. Tačiau - leisdami vaikui eksperimentuoti ir tyrinėti - nepamiršime ir IT priemonių bei kitų modernių technologijų ir būtinai jas naudosime.

Technologijos ir ikimokyklinio ugdymo programa

Mūsų kuriamo modulio panauda įgyvendinant ikimokyklinio ugdymo programą turi remtis vaikų poreikiais ir pagrindinis keliamas klausimas turi būti šis: ar technologijos praturtins bei praplės vaiko ugdymo(si) galimybes? Kiti klausimai, į kuriuos būtina atsakyti:

- a) ar technologijos yra integruojamos taip, kad atlieptų amžiaus tarpsnių ypatumus?
- b) ar veikla bus naudinga vaikui?

Vaikams, jaunesniems nei 2-2,5 m., atsakymas į šiuos klausimus dažniausiai yra „ne“. Tačiau nuo maždaug 2,5 m. vaikas jau gali pradėti naudoti technologijas: pradžioje su suaugusiojo pagalba, o vėliau ir vis savarankiškiau. Pedagogo vaidmuo kinta nuo *parodytojo* ir *iniciatoriaus* iki *mentoriaus* ir *palankių sąlygų sudarytojo*. Vaikai mokosi tirdami. Jeigu jau apsisprendžiame naudoti technologijas, tai jos turi būti tik viena iš visų vaikams pasiūlomų veiklų.

Visa tai leidžia daryti išvadą, kad technologijos yra įrankis, kuris padeda vaikams suprasti juos supantį pasaulį. Visos technologijos gali būti puikus ugdymo programos papildas, tačiau - netinkamai naudojamos - gali ir pakenkti. Svarbiausia - pusiausvyra. Pusiausvyra sveikos, judrios, smalsios vaikystės ir unikalių galimybių, kurias gali pasiūlyti technologijos.

Kokias naudojame priemones:

Interaktyvi lenta - naudojame interaktyvią lentą su įdiegta „SMART Notebook“ programine įranga. Programoje numatytos įprastinės interaktyvių lentų valdymo funkcijos: galima piešti, maketuoti, grupuoti, naudotis programoje esančiomis fonų, paveikslėlių galerijomis, sukurti individualias užduotis. Sukurtas interaktyvias užduotis galima tobulinti, grupuoti objektus, įterpti naujas formas, vaizdus, tekstus, vaizdo ar garso iškarpas. Prisilietimui jautrus ekranas prijungtas prie kompiuterio. Ši mokymo priemonė leidžia įdomiai, šiuolaikiškai ir efektyviai perteikti žinias veiklose. Padeda individualizuoti ugdymo turinį: užduotys sukuriamos (arba naudojamos jau sukurtos) pagal vaikų amžių ir galimybes. Taip pat gerina vaiko ir pedagogo bendravimą. Ikimokyklinukai su džiaugsmu, noriai atlieka užduotis lentoje, emociškai reiškia savo mintis ir nuomonę. Lengviau susitelkia darbui, greičiau susidomi, o pedagogui lengviau gauti grįžtamąją informaciją. Atlikdami užduotis, ugdytiniai mokosi laikytis

taisyklių, stebi, kaip žaidžia kiti, padeda draugui, tariasi. Galima iš programoje esančios galerijos panaudoti įvairius fonus ir paveikslėlius ar įkelti juos iš įvairių kitų informacinių šaltinių internete.

Interaktyvios grindys - inovatyvi priemonė, skirta lavinti vaikų judesių koordinavimą, reakciją bei loginį mąstymą. Interaktyvių grindų pagalba lavinami ne tik vaikų judesiai, bet ir matematiniai sugebėjimai, vaikai turi galimybę susipažinti su abėcėle, planetomis, rinkti miško gėrybes arba tiesiog žaisti smagius žaidimus tokius, kaip futbolas arba boulingas, neišėję iš ugdymo įstaigos patalpų. Ši priemonė taip pat puikiai tinka vaikams, turintiems specialiųjų poreikių.

Edukacinis robotukas „Bee-bot“ - tai *edukacine bitute, kurios pagalba ugdomi vaikų loginis mąstymas, orientavimasis erdvėje, pastabumas*. Vaikai gali praktiškai pabandyti ir suprasti: priežasties ir pasekmės ryšius; gebėti nustatyti kryptį, seką; įgyti skaičiavimo įgūdžių; įgyti žinių apie aplinką; plėtoti kalbinius, bendravimo ir bendradarbiavimo gebėjimus; plėtoti kūrybiškumą.

Šis spalvingas, lengvai valdomas ir draugiškas mažasis robotukas yra puiki priemonė mokytis programavimo, valdymo įgūdžių, iššifravimo bei problemų sprendimo. Garsai ir blykčiojančios akys patvirtina instrukcijas, kas yra labai svarbu mažiems vaikams. Užprogramuotas geba atlikti iki 40 veiksmų seką, žingsniuoti tiksliai 15 cm žingsniais, suktis 90 ° kampu. Svarbiausia, kad mokytis su „Bee-Bot“ yra neįtikėtinai smagu!

IT priemonės ikimokykliniame ugdyme

IT priemonės keičia tradicinio mokymo metodus. Siūlomos priemonės tiesiog geriau tinka įprastoms ir naujoms veikloms atlikti. IT priemonės padeda vaikui ne tik *sužinoti*, bet ir *veikti*. Modulyje aprašytos technologijos turėtų būti naudojamos įvairiose veiklose: raidėms pažinti, raidžių garsams atpažinti, mokantis rašyti, skaityti ir skaičiuoti, aplinkos objektams ir reiškiniams tyrinėti, vaikų atminčiai ir loginiam mąstymui lavinti. IT priemonių naudojimas turi tenkinti individualius socialinius ir emocinius ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikų poreikius, skatinti jų bendravimą ir bendradarbiavimą.

Dabartiniai ikimokyklinukai apie vaizdo techniką, informacines technologijas išmano daug. Kartais net daugiau nei suaugusieji. Pedagogas turi nuolat atsinaujinti, keisti savo darbo stilių, taip pat įvairinti ir mokymosi metodus.

IT taikymas ugdymojoje veikloje leidžia į ugdymo procesą integruoti įvairius mokomuosius dalykus – tai tarsi integracinė ašis mokant matematikos, pasaulio pažinimo, lietuvių kalbos, dailės ir kitų dalykų. Reikėtų nepamiršti ir mobiliųjų technologijų. Beveik kiekvienas vaikas šiandien turi mobilųjį telefoną, kuris taip pat gali tapti puikia mokymosi priemone.

Mokomosios kompiuterinės programos sudaro galimybę individualizuoti ugdymo procesą. Kompiuterinių pratybų ir programų šiandien turime labai daug bei įvairių. Teliuka tik išsirinkti. Šios programos padeda mokytis ir suteikia galimybę vaikui pačiam pasitikrinti žinias bei įgytus įgūdžius. Informacinių technologijų taikymas atveria ugdytiniams naujas perspektyvas ir, visapusiškai integravus kompiuterius į mokymo programas, leidžia jiems geriau pažinti aplinkos ir kultūrinius skirtumus bei panašumus, ugdo bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžius, skatina kūrybiškumą, atvirumą naujovėms.

Kokias virtualias aplinkas galima naudoti?

Programos ir jų funkcijos, leidžiančios vaikų ugdymą(si) daryti patrauklesnį, aiškesnį ir įtaigesnį.

MS PowerPoint programa sukurtas pateiktis galima padaryti daug įdomesnes, pavertus jas interaktyviu testu. Taip pat galime išsiaiškinti, ką ugdytiniai jau žino, ir pagilinti žinias nauja medžiaga. Naudodamiesi planšetiniais kompiuteriais, mokiniai ne tik pasitikrina žinias, bet ir įsivertina. Taip ugdymasis tampa žaismingas ir patrauklus.

Cam Studio programa galima kurti vaizdinę ir garsinę medžiagą, su pedagogo ir tėvų pagalba ją apdoroti. Šia programa galima sukurti bei išsaugoti veiklų fragmentus. Tokia medžiaga ypač tinka ugdytiniams, kurie nelanko ugdymo įstaigos, bet žinias gilina namuose, kai įvedamas nuotolinis mokymas arba tėvai daugiau laiko skiria savo vaiko ugdymui laisvalaikio metu.

Programa Purpose Game aktyvi ne tik stacionariuose bei planšetiniuose kompiuteriuose, bet ir išmaniuosiuose telefonuose. Ši programa leidžia pačiam pedagogui pagal duotus šablonus kurti interaktyvias užduotis įvairioms veikloms. Taip vaikai žaisdami kartoja bei įtvirtina pamokos medžiagą.

Puikus internetinis įrankis Kahoot leidžia organizuoti apklausas bei viktorinas. Jis prieinamas naudojantis visomis interneto naršyklėmis, veikia įvairiuose įrenginiuose. Juo naudotis vaikams smagu, nes jie skatinami varžytis. Po kiekvieno atsakymo pateikiamas asmeninis įvertinimas bei užimama vieta. Pedagogas pats gali sukurti įvairias viktorinas pagal temas, ugdytinių gebėjimus, užsiėmimo tikslus ir uždavinius.

Internetinė grupės svetainė – šiuolaikiško pedagogo kasdieninis darbo įrankis. Svetainė neabejotinai naudinga pačiam pedagogui, nes tai akivaizdus jo nuolatinio tobulėjimo bei žinių kaupimo įrankis. Svetainė yra galimybė bendradarbiauti, galinga HTML terpė, kompaktiška ir talpi modulių įvairovė bei virtuali edukacinė erdvė. Tai vienas geriausių įrankių bendravimui su vaikų tėvais.

Story jumper – įdomūs intuityvių įrankių rinkiniai internete, leidžiantys sukurti vaikams žaismingas metodines priemones. Priemonių kūrimui galima panaudoti begalę programos paveikslėlių, mitologinių gyvūnų, veikėjų, scenų (fonui), simbolių bei kitų grafikos elementų. Taip pat galima įkelti paveikslėlius, piešinius iš savo kompiuterio.

Glogster edu – plakatų kūrimo įrankis, padedantis tobulinti IKT žinias ir įgūdžius bei įgyvendinti kūrybinius sumanymus. Galimybė naudotis rašymo įrankiais, teksto pateikimo šablonais, braižymo / piešimo įrankiais, šlampais, paveikslėliais, atsisiųsti vaizdo medžiagą.

Prezi.com – tai naujas, intuityvesnis ir žaismingesnis būdas kurti bei rodyti prezentacijas. Tai lyg apskritimų, linijų ir judesio „šou“, kuris leidžia dar labiau pabrėžti tai, ką norime pasakyti, parodyti. Programa leidžia žmogui pačiam įsijausti į kūrėjo vaidmenį, panaudojant spalvas, formas, skirtingus perėjimus. Prezi.com kūrimas, saugojimas ir peržiūra, yra pagrįsta debesų kompiuterija. Paruošti prezentaciją ar ją rodyti užtenka interneto ryšio ir naršyklės. Tai puikus darbo įrankis pedagogui, tiek darbui su vaikais, tiek su tėvais.

MS Paint – piešimo programa, padedanti kiek kitaip lavinti piešimo įgūdžius – valdant kompiuterinę pelę.

Ecilpse Crossword– programa skirta sudaryti kryžiažodžiams. Vaikai su suaugusiuoju gali kurti kryžiažodžius, juos spręsti interaktyvioje erdvėje arba atsispausdinus.

SMP Užburtas miškas– tai tarsi žaidimų aikštelė su įvairiais peizažais, scenarijais, veikėjais, objektais ir garsais, kurie vilioja kurti žaidimus, istorijas. Čia ugdytiniai gali įgyti pirmųjų programavimo įgūdžių.

Lietutis.lt – tai puikus klaviatūros treniruoklis. Žaisdami mokiniai lavina naudojimosi klaviatūra įgūdžius. O svarbiausia – mokosi spausdinti taisyklinga lietuvių kalba!

Learningapps programa kuriame individualias bei komandines užduotis įvairiems pamokos tikslams bei uždaviniams įgyvendinti. Užduotis vaikai atlieka naudodamiesi interaktyviaja lenta bei planšetiniais kompiuteriais.

Garsiai.lt – lietuviškai kalbanti svetainė, kuri užrašytą tekstą įgarsina.

Big Board Answers – tai žaisminga viktorina komandiniam ugdytinių darbui. Programa paprastai sužadina vaikų smalsumą, ir suteikia galimybę pasitikrinti žinias.

Vaikams patinka apsilankyti Crayola internetinėje piešimo studijoje. Čia galima nupiešti nuotaikingą paveikslėlį, o jį pabaigus – atsispausdinti.

SMP Mano darbeliai – puiki kompiuterinė priemonė, skirta kūrybiškumui ugdyti, piešimo, rašymo, lyginimo veikloms. Naudojantis ja patogiu ir lengva sudaryti diagramas, kurias vėliau galima analizuoti ir aptarti.

Kaip pajvairinamas ugdymo procesas ir kas iš to vaikui.

Šias programėles naudojame ne tik pamokų, bet ir neformaliojo švietimo užsiėmimų metu. Vesdamos būrelius „Kompiuterių pasaulyje“ ir „Skaitmeniniai išminčiai“, sukuriame galimybę mokiniams, besidomintiems kompiuteriais, informacinėmis technologijomis ir įvairiomis kompiuterinėmis programomis, dirbti ir mokytis kitaip: ieškant, tyrinėjant, atrandant, klystant, darant išvadas, plėtojant kūrybines galias, atskleidžiant ir ugdant savo talentus. Taip ugdome ugdytinių norą ir gebėjimą išreikšti save. IT gana sparčiai tampa mokymosi metodu įvairiems gebėjimams įgyti, lavinti ir tobulinti.

Mobilieji įrenginiai, įvaldytos kompiuterinės programos, atviro kodo ištekliai suteikia neribotas galimybes: mokytis įvairių dalykų, skaityti el. knygas, rinkti tekstą, dalintis informacija, fotografuoti, piešti, kurti.. Taigi, kodėl jomis nepasinaudojus kuriant įdomias ir įsimintinas veiklas?

REKOMENDACIJOS

1. Pradėti vaikus mokyti naudotis informacinėmis technologijomis ne anksčiau nei nuo trejų metų, tačiau dar ikimokykliniame amžiuje.

2. Techninė įranga turi atitikti vaiko poreikius ir higienos normas, o kompiuteris turėtų papildyti vaiko žaidimus bei veiklą su dėlionėmis, kaladėlėmis, knygomis, dailės priemonėmis. Tokiame ankstyvame amžiuje naudojamos informacinės technologijos turi būti kruopščiai paruoštas ugdymo įrankis. Toks įrankis neturi žaloti vaiko sveikatos ar ugdyti žalingus įpročius.

3. Skatinti ikimokyklines įstaigas naudoti informacines technologijas tiek įvedant elektroninius sprendimus pasiekimų vertinimui ir rezultatų fiksavimui, tiek vaikų ugdymui. Būtina kelti ikimokyklinių įstaigų auklėtojų kompiuterinio raštingumo lygį.

4. Turi būti įdiegta nuosekli informacinių technologijų įsisavinimo eiga, kuri būtų prieinama ne tik ikimokyklinėms įstaigoms, bet ir rekomenduojamos šeimoms, ikimokyklinio amžiaus vaikus auginančioms namuose. Tam turėtų būti sukurta specialiai šiems tikslams skirta programinė įranga.

III SKYRIUS. MODELIO PRAKTINIS TAIKYMAS

Projekto „Virtualios ikimokyklinio ugdymo aplinkos formavimo pilotinis modelis“ modelį kūrė penkios ikimokyklinį ugdymą vykdančios įstaigos (keturios Kaišiadorių rajono ir viena Visagino). Modelio kūrimo proceso metu buvo išsikelti aktualūs visoms projekte dalyvaujančioms įstaigoms tikslai bei uždaviniai, neužmirštant, jog kiekviena švietimo įstaiga yra gyvas organizmas su savita kultūra, nusistovėjusiomis tradicijomis ir t.t., kurios vienaip ar kitaip lemia ir tam tikrus skirtumus tarp projekto dalyvių vykdomų veiklų. Deja tenka pripažinti, jog šiandienos Lietuvos ikimokyklinio ugdymo įstaigose dar menkai arba labai fragmentiškai naudojamos virtualios aplinkos ugdymo proceso papildymui, pajvairinimui, siekiant jį padaryti labiau patrauklų „alfa“ kartos vaikui bei sudarant galimybes specialiųjų poreikių turintiems vaikams ugdytis savu tempu ir pagal turimus gebėjimus tam, kad kiekvienas patirtų ugdymo (si) sėkmę.

Projekto dalyvės diskusijų būdu nustatė jas vienijančias veiklas, kurios pagrindžia projekto esmę, tikslus ir iškeltus uždavinius, t.y. mokymai darbui su išmaniaja lenta ir virtualiomis aplinkomis

ikimokyklinio ugdymo mokytojams, pagalbos specialistams; individualios vaiko pažangos ir gebėjimų plėtros pokyčio, pasitelkiant virtualias ugdymo (si) aplinkas analizė; virtualaus ikimokyklinio ugdymo praktinių užduočių rinkinio parengimas; tarpusavio bendrų veiklų organizavimas nuotoliniu būdu; ugdytinių tėvų (globėjų, rūpintojų) įtraukimas į ugdymo procesą. Visos šios veiklos atsispindi projekto dalyvių projekto įgyvendinimui parengtuose priemonių planuose.

3.1. Virtualios ikimokyklinio ugdymo aplinkos formavimo pilotinio modelio įgyvendinimo priemonių planai

KAIŠIADORIŲ R. ŽIEŽMARIŲ MOKYKLA-DARŽELIS „VAIKYSTĖS DVARAS”			
lentelė. Priemonių planas			
Eil. Nr.	VEIKLOS PAVADINIMAS	ĮGYVENDINIMO LAIKAS	ATSAKINGAS
1.	Mokymai ikimokyklinio ugdymo mokytojams	2020 m. spalio-lapkričio mėn.	Koordinuoja – Eglė Raudeliūnienė
2.	Praktinis virtualių aplinkų naudojimas ugdymo procese	Per 2020-2021 mokslo metus (kiekviena mokytoja po 10 veiklų)	Visos mokytojos – darbo grupės narės
3.	Veikla įtraukiant ugdytinių tėvus (naudojant Zoom)	Per 2020-2021 mokslo metus (kiekviena mokytoja po 2 veiklas)	Visos mokytojos – darbo grupės narės
4.	“Mokytojas mokytojui” gerosios patirties sklaida	2021 m. kovo mėn. (visos 5 įstaigų mokytojos, darbo grupių narės)	Koordinuoja Natalja Markevičienė
5.	Respublikinė viktorina 4-5 metų vaikams (Kaišiadorių raj. ir Visaginas)	2021 m. balandžio mėn.	Koordinuoja Jūratė Filmanavičienė
6.	Mokyklos ugdymo aplinkos ir naudojamų ugdymo priemonių analizė	2021 m. sausio mėn.	Jūratė Filmanavičienė
7.	Mokytojų ir tėvų apklausa ir rezultatų analizė	2021 m. gegužės mėn.	Jūratė Filmanavičienė, Jolita Junelienė
8.	Individualios vaiko pažangos ir gebėjimų plėtros pokyčio, pasitelkiant virtualias ugdymo(si) aplinkas analizė	2021 m. gegužės – birželio mėn.	Jūratė Filmanavičienė, Jolita Junelienė, Natalja Markevičienė
9.	Virtualaus ikimokyklinio ugdymo praktinių užduočių rinkinio parengimas	2021 m. rugsėjo-spalio mėn.	Jūratė Filmanavičienė, Jolita Junelienė, Natalja Markevičienė

KAIŠIADORIŲ R. PRAVIENIŠKIŲ LOPŠELIS-DARŽELIS „AŽUOLIUKAS“			
lentelė. Priemonių planas			
1.	VEIKLA IR/AR PRIEMONĖS PAVADINIMAS	VYKDYMO TERMINAS	ATSAKINGAS

2.	Organizuoti praktinius mokymus ikimokyklinio ugdymo mokytojams.	2020 m. spalio/lapkričio mėn.	Koordinuoja Žaneta R., Vilma U., Loreta G.
3.	Mokytojų gerosios patirties (naudojant ZOOM) sklaida.	2020 m. spalio mėn.	Koordinuoja Vilma Uzialko
4.	Elektroninės „Ema mažiesiems“ virtualios mokymosi aplinkos naudojimas ugdymo procese įtraukiant tėvus.	2020 - 2021 m. m.	Vilma Uzialko, Alvyda Malinauskienė
5.	Praktinis virtualių ugdymo aplinkų naudojimas pasirenkant įvairias virtualias edukacines ugdymo priemones.	2020 - 2021 m. m.	Koordinuoja darbo grupės narės
6.	Bendravimas ir bendradarbiavimas su ugdytinių tėvais naudojant ZOOM (periodiškai apie tai, kaip vaikui sekėsi, pokalbis trise (mokytojas, vaikas, jo tėvai)).	2021 m. balandžio/gegužės mėn.	Koordinuoja darbo grupės narės
7.	Individualios vaiko ugdymosi pažangos analizė pritaikant virtualiąsias mokymosi aplinkas.	2021 m. birželio mėn.	Koordinuoja darbo grupės narės
8.	Virtualių ugdymo aplinkų naudojimo pasirenkant įvairias virtualias edukacines ugdymo priemones analizė.	2021 m. rugsėjo mėn.	Koordinuoja darbo grupės narės

KAIŠIADORIŲ R. GUDIENOS MOKYKLA-DARŽELIS „RUGELIS“

lentelė. Priemonių planas

Eil. Nr.	VEIKLOS PAVADINIMAS	ĮGYVENDINIMO LAIKAS	ATSAKINGAS ASMUO
1.	Ikimokyklinio ugdymo mokytojų mokymai	2020 m. spalio – lapkričio mėn.	A. Bartkienė
2.	Ikimokyklinio ugdymo grupių vaikų pasiekimų vertinimas.	2020 lapkričio mėn.	S. Bandzevičienė
3.	Virtualių aplinkų pristatymas „Meškučių“ grupės tėvams.	2020 m. lapkričio, gruodžio mėn.	A. Bartkienė, D. Markevičiūtė, R. Matačiūnienė
4.	Virtualių aplinkų naudojimas ugdymo procese.	Visą projekto laikotarpį, kiekviena mokytoja ne mažiau kaip po 1 veiklą per mėnesį.	D. Markevičiūtė, R. Matačiūnienė
5.	Virtualių aplinkų taikymo ugdymo procese aptarimas: sėkmės ir tobulintinos sritys.	2021 m. sausio mėn.	A. Bartkienė
6.	Ikimokyklinio ugdymo mokytojų gerosios patirties sklaida mokykloje-	2021 m. vasario – gegužės mėn.	S. Bandzevičienė, D. Markevičiūtė, R.

	darželyje „Rugelis“.		Matačiūnienė
7.	Individualios vaikų pažangos vertinimas. Pokyčio, virtualių aplinkų taikymo įtakos analizė.	2021 m. birželio mėn.	S. Bandzevičienė, D. Markevičiūtė, R. Matačiūnienė
8.	Ikimokyklinio amžiaus vaikams skirtų mokymo priemonių, taikant virtualias aplinkas, kūrimas ir pristatymas kolegoms	Iki 2021 m. spalio mėn.	A. Bartkienė, D. Markevičiūtė, R. Matačiūnienė
9.	Projekto įgyvendinimo analizė.	2021 m. spalio mėn.	A. Bartkienė

KAIŠIADORIŲ LOPŠELIS-DARŽELIS „SPINDULYS”

lentelė. Priemonių planas

Eil. Nr.	VEIKLOS PAVADINIMAS	ĮGYVENDINIMO LAIKAS	ATSAKINGAS
1.	Tiesioginiai ir nuotoliniai mokymai ikimokyklinio ugdymo mokytojams	2020 m. spalio- gruodžio mėn.	Koordinuoja – Sigita Lapkauskienė
2.	Praktinis virtualių aplinkų mokymų taikymas ugdymo(si) procese	2020-2021 m.m.	Visos mokytojos – darbo grupės narės
3.	Ugdytinių tėvų įtraukimas į ugdymo(si) procesą naudojant virtualias aplinkas.	2020-2021 m.m.	Visos mokytojos – darbo grupės narės
4.	Forumai-diskusijos, gerosios patirties sklaida.	2020-2021 m.m.	Koordinuoja Inga Sadonienė
5.	Teletiltas su proekto partneriais naudojant virtualias aplinkas.	2021 m. kovo - balandžio mėn.	Projekto darbo grupės narės
6.	Mokytojų ir tėvų apklausa ir rezultatų analizė	2021 m. gegužės mėn.	Projekto darbo grupės narės
7.	Taikytų virtualių aplinkų ugdymosi procese individualios vaiko pažangos pokyčio analizė.	2021 m. gegužės – birželio mėn.	Projekto darbo grupės narės
8.	Ugdymo procese įgyvendintų virtualių priemonių ir aplinkų pritaikomumo analizė.	2021 m. spalio mėn.	Projekto darbo grupės narės
9.	Virtualaus ikimokyklinio ugdymo praktinių užduočių parengimas	2021 m. lapkričio mėn.	Projekto darbo grupės narės

VISAGINO VAIKŲ LOPŠELIS-DARŽELIS „AUKSINIS RAKTELIS“

lentelė. Priemonių planas

Eil. Nr.	VEIKLOS PAVADINIMAS	ĮGYVENDINIMO LAIKAS	ATSAKINGAS
----------	---------------------	---------------------	------------

1	Mokymai pedagogams	2020 m. spalio-lapkričio mėn.	Direktorė
2	Veiklos plano koregavimas įtraukiant virtualių aplinkų naudojimą į ugdymo planą	2020/2021 m.m. Ir 2021/2022 m.m.	Direktoriaus pavaduotoja ugdymui
3	Darbas su tėvais supažindinant su projektu ir virtualių aplinkų vartojimu.	2020 m. IV ketvirtis, 2021 m. I ketvirtis	Grupės, dalyvaujančios projekte auklėtojas
4	Gerosios patirties sklaida, pasidalinimas patirtimi su projekto dalyviais	2021 m. I ketvirtis	Direktoriaus pavaduotoja ugdymui
5	Virtualių aplinkų sąrašo sudarymas, pritaikymas mokyklos reikmėms, dalijimasis darbo patirtimi.	2021 m. vasario mėn.	Valentina Trubickaja- darbo grupės narė
6	Atviras renginys „Virtualių aplinkų įtraukimas į ugdymo procesą“	2021 m. balandžio mėn.	Direktoriaus pavaduotoja ugdymui
7	Individualios vaiko pažangos ir gebėjimų plėtros pokyčio, naudojant virtualias ugdymo(si) aplinkas, analizė	2021 m. gegužės mėn.	Direktoriaus pavaduotoja ugdymui, Valentina Trubickaja
8	Tėvų apklausa, rezultatų vertinimas ir aptarimas.	2021 m. birželio mėn.	Valentina Trubickaja- darbo grupės narė
9	Virtualios aplinkos modelio įgyvendinimas ugdymo procese 2021/2022 m. m. aptarimas.	2021 m. rugsėjo mėn.	

3.2. Individualios vaiko pažangos ir gebėjimų plėtros pokyčio, pasitelkiant virtualias ugdymo(si) aplinkas analizė

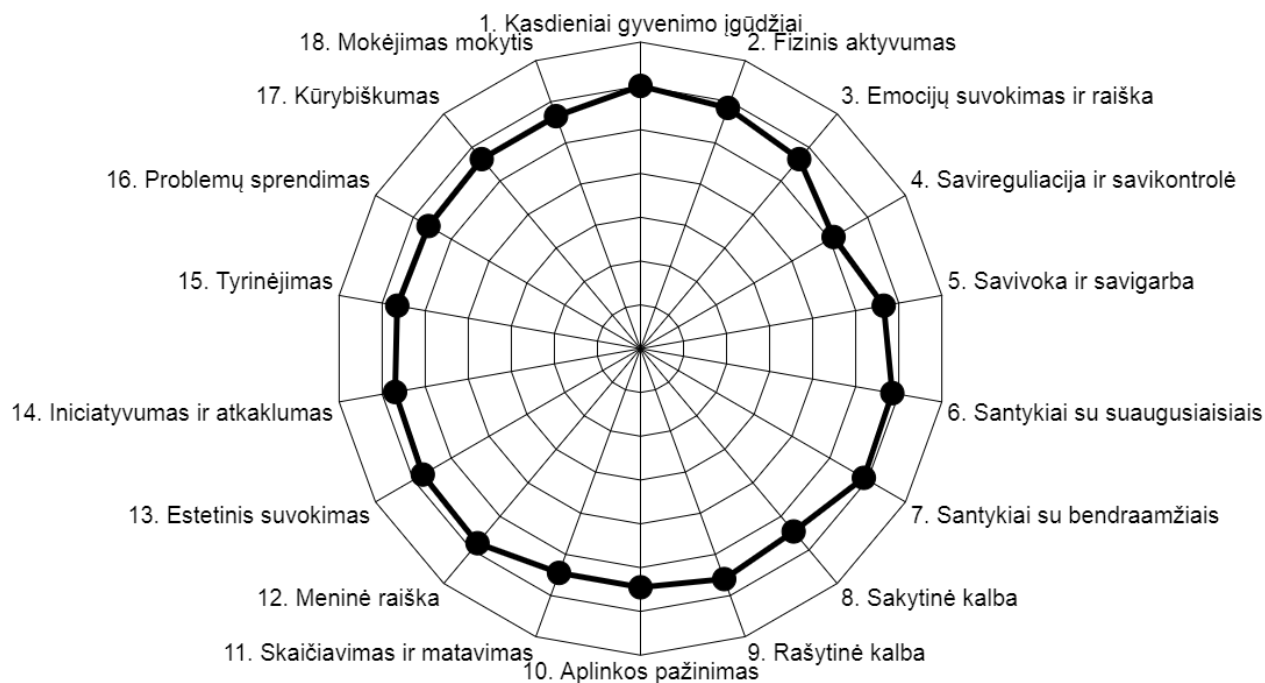
KAIŠIADIRIŲ R. PRAVIENIŠKIŲ LOPŠELIS-DARŽELIS „AŽUOLIUKAS“

Ikimokyklinėje įstaigoje labai svarbu nuolat vertinti vaiko pasiekimus, juos fiksuoti ir stebėti daromą ugdytinių pažangą. Siekiant sukaupti informatyvią vertinimo informaciją, reikėtų planuoti, nuosekliai organizuoti individualius pokalbius su kiekvienu vaiku. Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimai fiksuojami elektroniniame dienyne Mūsų Darželis. Du kartus metuose grupių mokytojos įvertino kiekvieno vaiko gebėjimus pagal Ikimokyklinio vaikų ugdymo programoje numatytas ugdymo sritis. Pasiekimų vertinimo tikslas – nustatyti esminius ugdytinių gebėjimus bei numatyti tolesnio ugdymo/si gaires.

Pirmas įvertinimas atliktas rugsėjo mėnesį. Jo metu išsiaiškinami vaiko gebėjimai, patirtis, individualūs ypatumai. Numatyti vaikų ugdymo prioritetai, kryptys, būdai, individualizavimo, paramos formos.



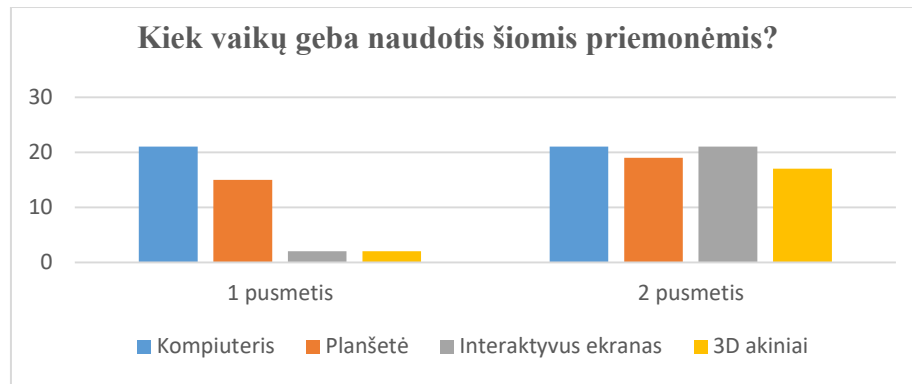
Antrasis įvertinimas atliktas gegužės mėnesį.



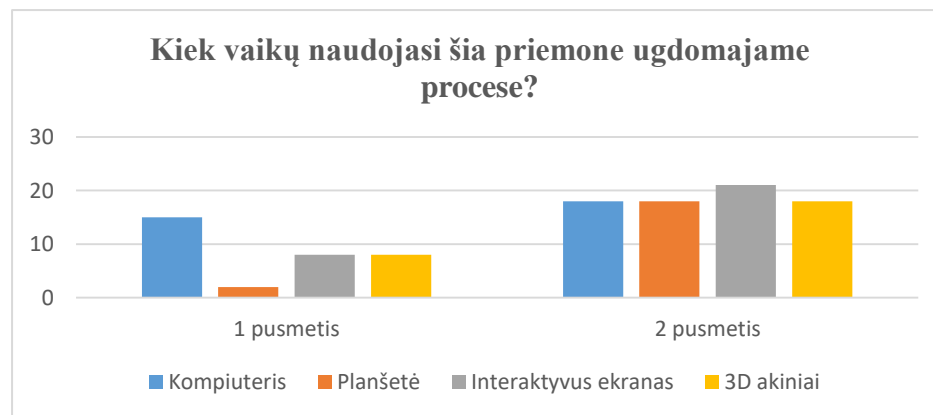
Projekto „Virtualios ikimokyklinio ugdymo aplinkos formavimo pilotinis modelis“ pabaigoje, įvertinus kiekvieno vaiko gebėjimų pokytį, lyginamas visos grupės kontekstas rudenį ir pavasarį.

Atlikus II pusmečio vertinimų analizę paaiškėjo, jog ryškiausią pažangą vaikai padarė šiose srityse: Rašytinė kalba (09). Šios srities pasiekimų vidurkis yra 5,5, o padaryta pažanga siekia 1,6 balo. Skaičiavimas ir matavimas (11). Šios srities pasiekimų vidurkis yra 5,5, o padaryta pažanga siekia 1,6 balo. Tyrinėjimas (15). Šios srities pasiekimų vidurkis yra 5,7, o padaryta pažanga siekia 1,2 balo. Mokėjimo mokytis (18). Šios srities pasiekimų vidurkis yra 5,7, o padaryta pažanga siekia 1,2 balo.

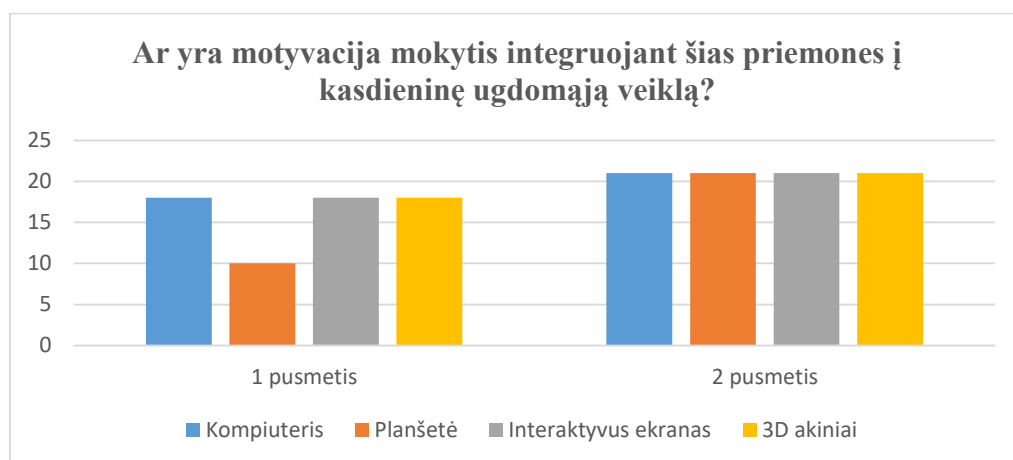
Praktiniai užsiėmimai dirbant grupėje su kompiuteriais, planšetėmis, naudojantis interaktyvia lenta turėjo aiškia sąsają su asmenybės branda, pasiekimais ir pažanga. Vaikai susipažino su technologijomis ir išmoko jomis tinkamai naudotis, įgyjo skaitymo ir rašymo pradmenų, įgyjo matematinių įgūdžių, susipažino su įvairiomis sąvokomis, įgudo save kūrybingai išreikšti, mokėsi spręsti problemas ir tobulino tyrinėjimo įgūdžius. Stebint šiuos vaikus pastebėjome, kad jie elgiasi savarankiškai ir nepriklausomai, domisi daiktais ir įvykiais, vaidina sukurtus vaidmenis ir situacijas, išreiškia mintis žodžiais ir sakiniais. Dirbdami su interaktyvia lenta ikimokyklinukai užduotis atlieka pirštais bei rašikliais, paveikslėlius dėlioja iš dalių, nutempia į tam tikrą vietą. Veikdami su šia lenta vaikai: kuria pasakojimus, skiria daikto vietą ir padėtį erdvėje, sieja daiktus su vaizdais piešiniuose, ieško ir atranda tinkamus sprendimo būdus. Interaktyvūs užsiėmimai naudingi ir ugdytinių pažintinėms funkcijoms, kadangi jie klasikinį didaktinį mokymo būdą, paremtą tik stebėjimu, papildė praktine veikla. Didžiausias dėmesys grupėje buvo skiriamas fiziniam aktyvumui ir IKT integravimui į vaikų ugdymą.. Vaikai judrūs, aktyvūs, mėgstantys judriuosius žaidimus. Mažiausias dėmesys grupėje buvo skiriamas intelektualinei raidai, socialiniam ir emociniam brandumui. Todėl išryškėjo silpniau išreikštos sritys: Savireguliacija ir savikontrolė (04). Šios srities pasiekimų vidurkis yra 5,1. Jausmus dar sunku reikšti vien žodžiais, pasirenkami veiksmai. Reikia dažnai priminti grupės susitarimus, numatytą tvarką, taisykles. Todėl kitais 2021-2022 m.m. daugiau dėmesio skirsime vertybinių nuostatų ugdymui. Pagrindinis ugdymo metodas – **žaidimas, t. y.** vaizduotės žaidimai, statybiniai ir konstravimo žaidimai, žaidimai su taisyklėmis (didaktiniai, tradiciniai, judrieji, ramieji, draminiai, sportiniai), žaidimai interaktyvioje lentoje. Žaidžiant ugdomi visi vaikų gebėjimai. Vaikai, atlikdami užduotis interaktyvioje lentoje, mokysis laikytis susitarimų, elgtis mandagiai, taikiai, bendraudamas su kitais bandys kontroliuoti savo žodžius ir veiksmus (suvaldys pyktį, neskaudins kito), įsiaudrinęs gebės nusiraminti, laikytis taisyklių, išlaukti savo eilės, padėti draugui. Taip pat pasiteisinęs ugdymo metodas vaikų socialinių-emocinių gebėjimų ugdymui – ilgalaikiai projektai ar integruotos ugdymo programos. Siekdami tobulinti vaikų socialinį-emocinį gebėjimą integruosime „Kimoči“ ikimokyklinio ugdymo programą, kurios pagrindas yra socialinių ir emocinių kompetencijų lavinimas. Ši programa skirta emociniam intelektui ugdyti, pozityviam elgesiui skatinti ir bendradarbiavimo įgūdžiams lavinti. Apgalvotas, saikingas ir tikslingas interaktyvios lentos taikymas ugdymo procese jį daro įdomesnį, patrauklesnį ir įvairesnį.



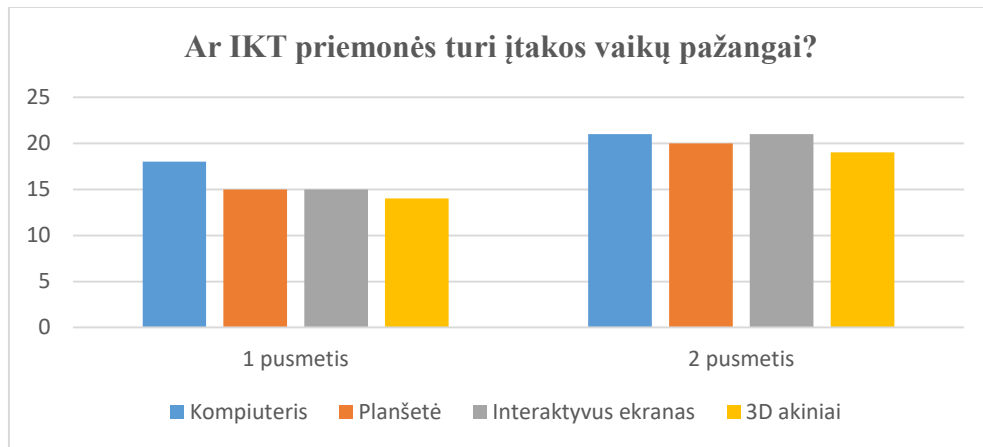
Grupėje esantys 21 vaikai pirmąjį pusmetį gebėjo naudotis kompiuteriu, 15 mokėjo naudotis planšete, 2 vaikai mokėjo naudotis interaktyviu ekranu ir virtualiais akiniais. Antrąjį pusmetį matoma didelė pažanga. Beveik visi grupėje esantys vaikai moka naudotis pateiktomis priemonėmis.



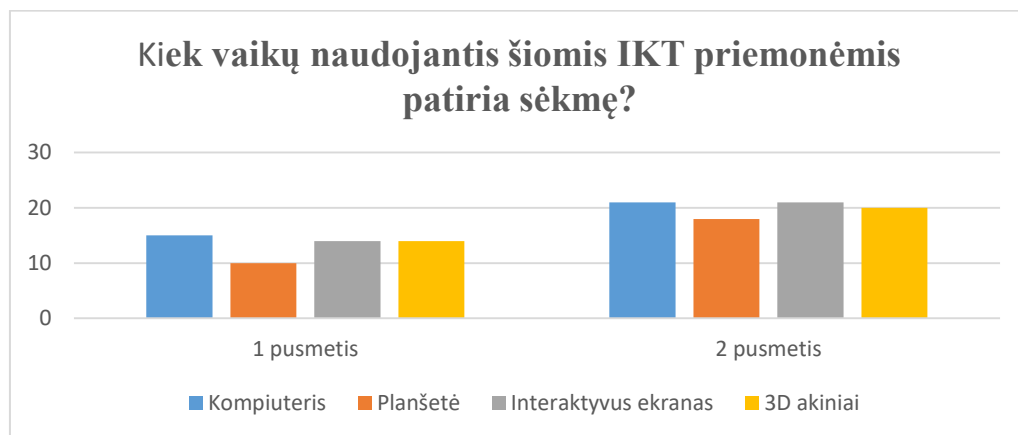
Pirmąjį pusmetį vaikai buvo labai susidomėję naujomis priemonėmis. Daugiausiai stebėjo, kaip mokytojos mokė elgtis pateiktomis priemonėmis. Drąsiau išbandė ir buvo puikūs pagalbininkai mokytojoms mokant kitus vaikus. Antrąjį pusmetį matoma didelė pažanga. Beveik visi grupėje esantys vaikai priemones naudoja ugdomajame procese.



Pirmąjį pusmetį buvo didelė motyvacija mokytis integruojant IKT priemones į kasdieninę ugdomąją veiklą. Antrąjį pusmetį motyvacija dar labiau išaugo ir visi grupės vaikai pritaiko pateiktas priemones.



Pirmąjį pusmetį, kuomet sparčiai pradėjome taikyti IKT priemones vaikų pažanga išaugo, tačiau antrąjį pusmetį vaikų pažanga buvo dar akivaizdžiau matoma. Pritaikomos priemonės turi įtakos vaikų tobulėjimui ir pažangai.



Pirmąjį pusmetį, kol vaikai dar mokėsi naudotis gautomis priemonėmis ne visiems pavyko taisyklingai jas pritaikyti, tačiau džiaugsmo suteikė daugeliui. Antrąjį pusmetį sėkmę patyrė beveik visi grupėje besimokantys ugdytiniai.

IŠVADOS TOLIMESNIAM PLANAVIMUI BEI TOBULINIMUI:

Naudojant informacines technologijas kasdieninėje ugdomojoje veikloje bus stiprinamos šios vaiko raidos sritys: socialinė ir emocinė raida, fizinė, pažinimo, meninė bei kalbos raida.

1. Socialinė ir emocinė raida - gyventi ir būti greta. Ugdant šią sritį išskiriami tokie tikslai, kaip vaiko savivoka, atsakomybė už save ir kitus, socialinis elgesys. Tokiai kompetencijai ugdyti būtina vaikui padėti palaikyti ir puoselėti orumą, pasitikėjimą savimi bei savo gebėjimais. Jei vaikas varžosi, jam sunku integruotis į aplinką. Informacinių technologijų sprendimai bus tinkamas įrankis tokiai problemai spręsti. Vaikai, kurie sunkiai bendrauja „gyvai“ daug lengviau socializuosis per IKT priemones, dalyvaus įvairiose pokalbių svetainėse, žais žaidimus, kurių dalyviai vaiką kalbina, skatina spręsti loginius žaidimus, taip lavės mąstymas, pasitikėjimas savimi. Jei vaikas žaidžia žaidimą ir jo rezultatas yra pagyrimas – jis daugiau pasitiki savimi, drąsiau dirba toliau ir kelia savo kompetenciją.
2. Fizinė raida - sveikai gyventi, saugiai judėti ir veikti. Vaikas turi įvaldyti pagrindinius judėjimo įgūdžius, lavinti smulkiąją ir stambiają motoriką, gerinti savijautą, puoselėti savigarbą ir orumą, ugdytis gebėjimą tvardyti, prireikus sutelkti jėgas, valią ar ištvermę. Ugdyti gebėjimą gerbti

skirtingos išvaizdos, sveikatos, judrumo vaikus, suvokti savo galimybių ribas. IKT nėra įrankis, reikalaujantis sutelkti daug fizinių jėgų. Tai įrankis tinkantis skatinti fizinę raidą kitokiais metodais. Naudodamiesi klaviatūra, liečiamu ekranu, 3D akinių valdikliu, judindami kompiuterinę pelę, vaikai lavins judesių koordinaciją, lavins smulkiąją motoriką. Naudojant interaktyvųjį ekraną, planšetinį kompiuterį vaikai mokysis derinti akių ir rankų sąveiką. Valdant kompiuterinę pelę šalia kompiuterio, vaikas suvoks ir išmoks stebėti rezultata kompiuterio ekrane. Bet kokie naujai vykdomi veiksmai išmoks kantrybės.

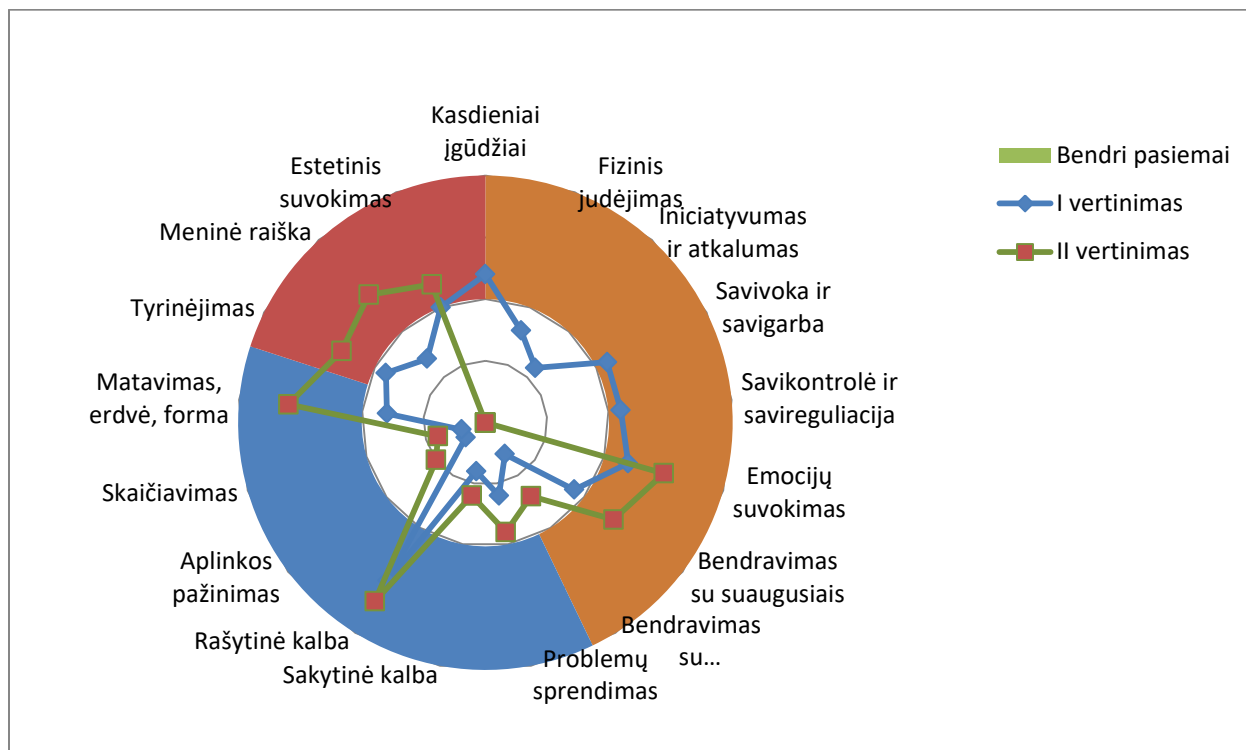
3. Pažinimo raida – tyrinėti ir atrasti pasaulį. Tai pažinimas ir problemų sprendimas, loginis mąstymas, mąstymas simboliais ir jų pritaikymas. Vystant šią kompetenciją, būtina palaikyti ir skatinti natūralų vaiko domėjimąsi grupės ir lauko aplinka. Padėti vaikui susivokti, kad jis yra gamtos dalis, perprasti gamtos ir žmogaus ryšį. Atrasti vis įvairesnius savęs, socialinės aplinkos ir gamtos pažinimo būdus, tyrinėjant visais jutimais, stebint, klausinėjant. Kompiuteriniai žaidimai prisidės prie vaikų intelekto raidos ir sumažins ribą tarp konkretaus ir abstraktaus mąstymo. Nagrinėdami priežasties ir pasekmės santykius, kurdami sekas, sprenddami problemas ir ieškodami atsakymų vaikai įgus pritaikyti savo gebėjimus. Interaktyvusis ekranas, 3 D akiniai, kompiuteris yra puiki vaizdinė priemonė norint pateikti tiek bendrą, tiek dalinius įvairių daiktų, priemonių modelius. Vaikas galės pats eksperimentuoti, virtualiai kurs savo modelius, stebės to pasekmes.
4. Kalbos raida – veikti išreiškiant save ir bendraujant su kitais. Tai kompetencija, kuri vysto klausymą ir kalbėjimą, skaitymą ir rašymą. Vystant kalbos raidą, reikėtų palaikyti ir skatinti vaiko norą bendrauti, plėsti ir gilinti intuityvų vaiko supratimą apie gimtosios kalbos savitumą. Ugdyti gebėjimą reikšti mintis. Vaikui reikėtų sudaryti sąlygas klausytis ir girdėti įvairius aplinkos garsus (žmonių kalbos, gamtos, muzikos), sakytinius pasakojimus. Pratinti įsiklausyti į draugo, mokytojo kalbą. Skatinti norą pasakoti, klausinėti. Sužadinti vaiko domėjimąsi knygomis. Naudojant IKT vaikai domėsisi grafiniais simboliais, naudos simbolius, imituos raštą. Šios kompetencijos vystymui rekomenduojama, kad vaikai stebėtų kaip rašo, spausdina ar kompiuteriu renka tekstą suaugusieji, kad vaikai galėtų pamėgdžioti suaugusiųjų veiklą, taip pat bendravimui taikant IKT sudaryti vaikams sąlygas veikiant savarankiškai patirti malonių išgyvenimų. Pratindamiesi atpažinti ir vartoti kompiuterinius terminus, pavyzdžiui, pelė, piktograma, žymeklis ar diskasukis, vaikai išmoks techninių terminų. Dirbdami su klaviatūra ir programomis, vaikai turės galimybių pažinti abėcėlės raides. Naudodamiesi specialiomis programomis, kurios gali išskirti tam tikras teksto vietas, jie susieja šnekamąją kalbą su raštu.
5. Meninė kompetencija – įsivaizduoti, pajauti, kurti, grožėtis. Kompetencija, kuri žadina teigiamą nuostatą meninei veiklai ir menui, skatina išgyventi kūrybinį džiaugsmą, pasitenkinimą bei sėkmės jausmą. Vystant šią kompetenciją, bus sudarytos sąlygos įsitraukti į meninę veiklą IKT. Naudojant informacines technologijas vaikai girdės muziką, žiūrėti vaidinimus ar meninius filmus, taip pat galės dalyvauti meninėje veikloje naudojant atitinkamas technologines priemones. Vaikai kurs virtualų meną, eksperimentuos su grafinėmis kompiuterio galimybėmis, puoselės kūrybiškumą, įsimins informaciją, didės vaikų sąmoningumas.

Visi šie gebėjimai bus ugdomi informacinių technologijų priemonių pagalba, jas integruojant į kasdieninę ugdomąją veiklą ir derinant prie jau įprastų ugdymo priemonių.

Vaikų pažangos ir pasiekimų pokytis ir analizė („Mūsų darželis“ pagal 18 žingsnelių)

BENDRAS GRUPĖS PASIEKIMŲ VERTINIMAS

I vertinimo data: 2020 – 09



Išvados po pirminio vertinimo 2020-09-24

Fiksavome pasiekimų lygius pagal žingsnius, kurie padėjo numatyti tolesnes veiklos perspektyvas, planuoti ugdymo(si) veiklą. Vertinimas pagal žingsnius padėjo išsiaiškinti kiek vaikų pasiekimai atitinka šio amžiaus vaikų raidos ypatumus. Vertinimo metu paaiškėjo stipriausias ir silpniausias ugdymosi vaiko sritys. Pamatėme sunkumus, spragas, tai padėjo pamatyti, kokios pagalbos reikia vaikui. Numatyti kiekvienam vaikui ugdymo tikslus, veiklos, kurios padės pagerinti vaiko pažangą. Reikalui esant su tėvais sprendžiame aptariame iškilusias problemas, sunkumus ir drauge numatome veiklos perspektyvas. Grupėje ugdomąją veiklą organizuojama pagal kiekvieno vaiko sugebėjimus, ugdant silpniausias gebėjimus.

BENDRAS GRUPĖS PASIEKIMŲ VERTINIMAS

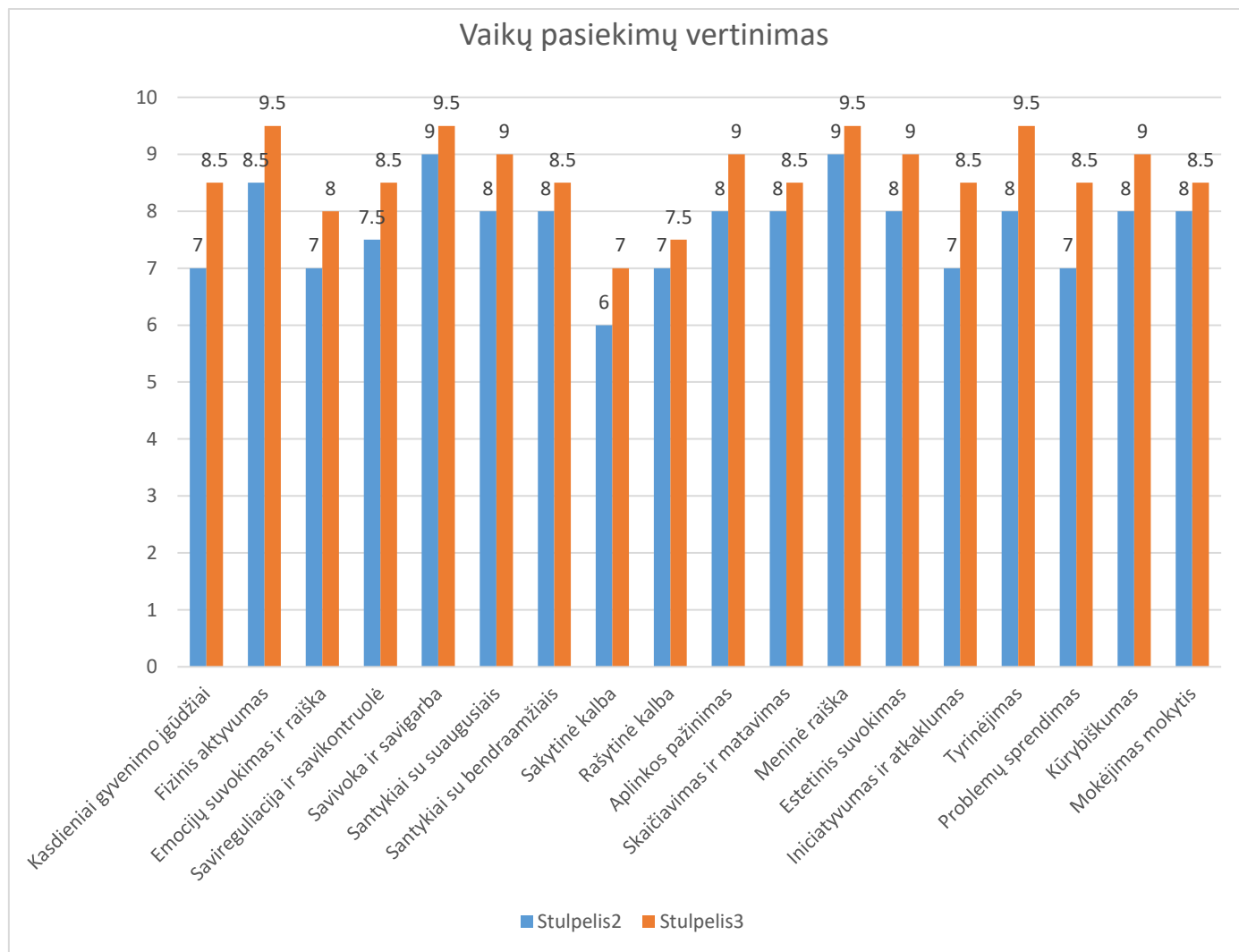
II vertinimo data: 2021 – 05

Pirmą pasiekimų vertinimą atlikome rugsėjo mėnesį. Išsiaiškinome stipriausias ir silpniausias sritys., vaikų ugdymosi sunkumus, kokios pagalbos, kuriam vaikui reikia ir bendrą vaikų grupių pasiekimų situaciją.

Panaudojant IKT, stengėmės pritaikyti ugdymo turinį pagal vaikų poreikius, kaip galima labiau pajavairinti ir padidinti ugdymo metodų patrauklumą, siekiant kuo geresnių pasiekimų rezultatų.

Antrą vaikų pasiekimų vertinimą atlikome gegužės mėnesį.

Pastebėjome, kad virtuali ikimokyklinio ugdymo aplinka, pedagogų aktyviai naudojama visoms 18 pasiekimų sričių turi didelę įtaką vaikų pasiekimų pažangai.



Pirmasis vertinimas



Antrasis vertinimas



Stebint vaikų pasiekimus ir pažangą paaikškėjo, jog ryškiausią pažangą vaikai padarė šiose srityse: sakytinė kalba (pasiekimų vidurkis yra 5,5, o padaryta pažanga siekia 1,5 balo). Kalbos žaidimai, informacijos paieška apie žodžius (lanko daug vaikų iš rusakalbių ir mišrių šeimų), filmukų, pasakų žiūrėjimas skatina vaikus aktyviau kalbėti, reikšti savo mintis, diskutuoti, aptarti, apibūdinti, komentuoti. Emocijų suvokimas ir raiška (vidurkis 6,5 balo, padaryta pažanga siekia 1,5 balo), Įvairių socialinių situacijų nagrinėjimas, panaudojant IKT žaidimus, vaizdinę medžiagą skatina vaikus pastebėti liūdintą draugą, skatina ieškoti būdų kaip išspręsti įvairias socialines situacijas.

Pastebime pažangą visose ugdymo srityse. Vaikų ugdyme atsirandant naujoms technologijoms plečiasi tiek ugdymosi procesas, tiek ugdymosi metodai. IKT sužadina vaikus smalsumas ir paskatina aktyvų veikimą.

Didelę įtaką IKT turi aplinkos pažinimo srities pasiekimų gerinimui: žaidimai, vaizdinė medžiaga, robotikai padeda vaikams įgyti skaičiavimo įgūdžių ir išmokyti klasifikuoti, palyginti, pažinti formas, spalvas.

Pasitelkiant interaktyvias grindis vaikams labai patinka skaičiuoti, aktyviai judėti.

Fizinio aktyvumo ugdymuisi vaikai labai aktyviai kartoja judesius žiūrint į IKT įjungtus vaizdo įrašus (rytinė mankšta, kūno kultūros valandėlės).

Žiūrėdami edukacinių filmukų, vaikai įgyja įgūdžių kaip tinkamai elgtis įvairiais metų laikais, ant ledo, prie vandens, gatvėje.

Apibendrinant, galime daryti išvadą, kad vaikai susipažino su technologijomis ir išmoko jomis tinkamai naudotis, mokėsi spręsti problemas ir tobulino tyrinėjimo įgūdžius. Stebint šiuos vaikus pastebėjome, kad jie geba elgtis savarankiškai, domisi daiktais ir įvykiais, kuria vaidmenis ir situacijas, geba išreikšti mintis žodžiais ir sakiniais, įgyjo skaitymo ir rašymo pradmenų, įgyjo matematinių įgūdžių, susipažino su įvairiomis sąvokomis, geba kūrybingai išreikšti savo mintis ir išpūdžius. Dirbdami su interaktyvia lenta užduotis atlieka pirštais bei rašikliais, paveikslėlius dėlioja iš dalių, nutempia į tam tikrą vietą kuria pasakojimus, skiria daikto vietą ir padėtį erdvėje, sieja daiktus su vaizdais piešiniuose, ieško ir atranda tinkamus sprendimo būdus.

Vaikams ypatingai smagu, kad gali įgytas žinias panaudoti praktiškai veikiant su IKT.

Išvados.

Atlikus tyrimą galima teigti, kad IKT savo turiniu, interaktyviais elementais yra patrauklius ikimokyklinio amžiaus vaikams ir atitinka jų ugdymosi poreikius.

IKT naudojimas, ikimokyklinukų ugdymo procese, teigiamai veikia tiek gabių, tiek specialiųjų poreikių turinčių vaikų ugdymą(si).

1. Ikimokyklinio ugdymo įstaigoje turi būti vystomi vaiko socialiniai, sveikatos saugojimo ir stiprinimo, komunikavimo, pažinimo ir meniniai įgūdžiai.
2. Ugdymo technologijos gali padėti auklėtojams įgyvendinti ugdymo procesą, pateikiant vaikams gausią ir įvairią ugdymo medžiagą, atliekant skirtingas ugdymo veiklas, be didelių kaštų, patraukliu šiuolaikiniams vaikams būdu.

KAIŠIADORIŲ R. ŽIEŽMARIŲ MOKYKLA-DARŽELIS „VAIKYSTĖS DVARAS“

Į „Ežiukų“ grupę susirinko vaikai, turintys įvairią pažintinę patirtį, iš įvairių šeimų, kultūrinės ir socialinės aplinkos, ne vienodai savarankiški. Grupėje yra 19 ugdytinių: 10 mergaitės ir 9 berniukai. Iš jų 16 lankė darželį, o kiti atėjo iš namų, kuriuos prižiūrėjo mamos, močiutės, auklės. Vaikai yra nedrąsus, tačiau bendrauja noriai. Darželį lankiusieji vaikai jau turi tam tikrą socialinę patirtį. Jie ir toliau individualiu stiliumi ir tempu kaupia socialinę, emocinę patirtį, tobulina turimus įgūdžius ir mokėjimus, įgyja naujų žinių.

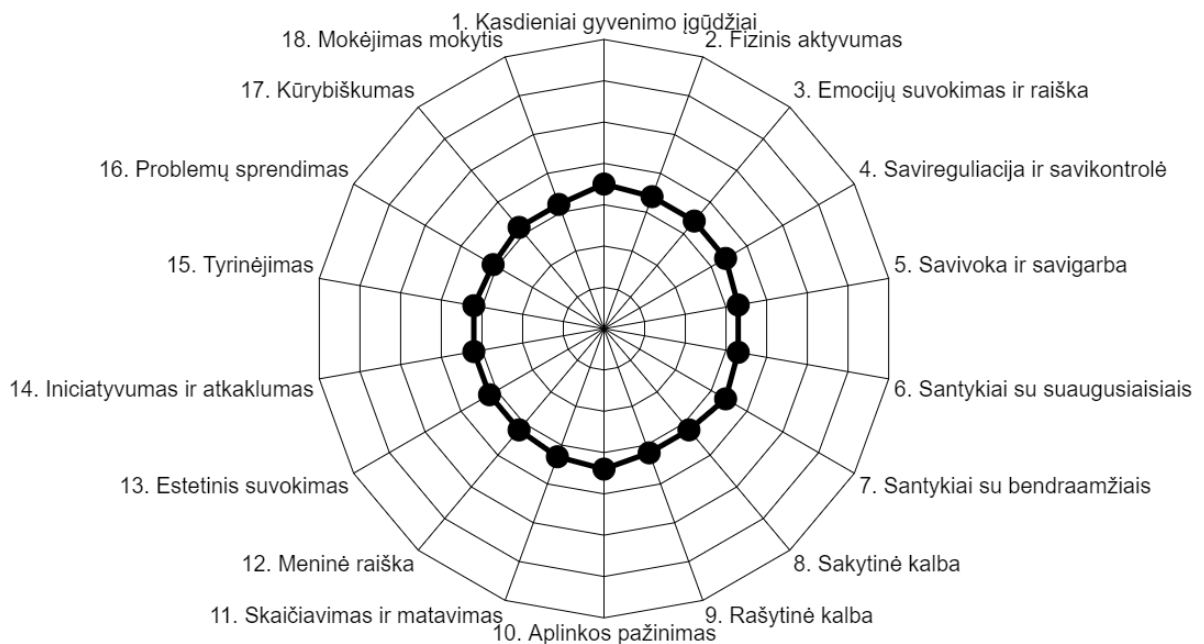
Pirmojo pusmečio ugdytinių pažangos ir pasiekimų rezultatai sąlyginai yra prasteni lyginant su tarpinio ir antrojo pusmečio rezultatais. Tam įtakos turėjo ugdytinių vasaros atostogos, kai didžioji dauguma ugdytinių leido laiką namuose su savo šeima. Pasiekimų lentelės rodo, jog 15 ugdytinių iš 19

rezultatai smuko žemyn kasdieninių įgūdžių, fizinio aktyvumo, savivokos, bendravimo ir bendradarbiavimo, meninėje, mokėjimo mokytis, tyrinėjimų srityse. Ugdymo turinys buvo planuojamas atsižvelgiant į šių sričių rezultatus. Veiklos įvairinamos netradicine veikla, įtraukiant vaikus į veiklų planavimo procesą. Pasitelkta pagalbos mokiniui specialistai, kurie kartu su grupės mokytojais planavo ir vedė veiklas, stiprinančias ugdytinių socialinę ir emocinę sveikatą, fizinį aktyvumą, savarankiškumą, mokėjimo mokytis kompetencijas.

Ugdytiniai buvo įtraukti į įsivertinimo procesą. Kiekvienos veiklos pradžioje buvo numatomi konkretūs ir suprantami vertinimo kriterijai, kurie padėtų ugdytiniais įsivertinti savo pažangą. Įsivertinimui naudojamas „Šviesoforo“ metodas. Pradžioje ugdymo veiklos ugdytiniais sunku buvo teisingai įsivertinti savo pažangą. Tačiau pokalbių metu aiškinomės įsivertinimo svarbą ir naudą.

Specialiųjų poreikių ugdytinių (2 ugdytiniai) pirmojo pusmečio pažangos rezultatai neatitiko ugdytinių amžiaus, jie buvo žemi 2 balais. Drauge su pagalbos mokiniui specialistai ir mokytojo padėjėju ugdymo veikla buvo orientuota į socialinių-emocinių, bendravimo ir bendradarbiavimo, mokėjimo mokytis, komunikacinę sritis. Veiklos orientuotos į individualias ugdytinių galias, motyvuojančios ir skatinančios savarankiškumą, pasitikėjimą savo jėgomis.

Pirminis vertinimas atliktas 2020 m. rugsėjo mėnesį.



Išvados:

1. Pirmojo pusmečio ugdytinių pasiekimų rezultatai neatitiko ugdytinių amžiaus ir brandos.
2. Ugdymo proceso efektyvumą, gilumą, naudą praturtina netradicinių metodų bei priemonių naudojimas bei jų sąveika su kitomis veiklomis.
3. Bendradarbiavimas su pagalbos mokiniui specialistais padėjo ugdytiniais rasti būdus, kaip valdyti emocijas, bendrauti ir bendradarbiauti su draugais ir mokytojais.
4. Ugdymo veikloje trūksta inovatyvių bei patrauklių ugdymo metodų bei priemonių.
5. Specialiųjų poreikių vaikų ugdymo procesas bus įtraukesnis, jei jį pagyvensime šiuolaikinėmis informacinėmis technologijomis išmaniosiomis programėlėmis.

Rekomendacijos:

1. Planuojant ugdymo veiklos vertinimą ir įsivertinimą svarbu numatyti konkrečius ir aiškius vertinimo kriterijus.
2. Įvairių netradicinių metodų ir veiklų įtraukimas į ugdymo procesą pagyvina ugdomąją veiklą, skatina ugdytinių smalsumą ir motyvaciją.
3. Specialiųjų poreikių ugdytinių ugdymui naudoti informacines technologijas, specialias mokomąsias programas.
4. Planuojant ugdymo procesą konsultuotis su pagalbos mokiniui specialistais.

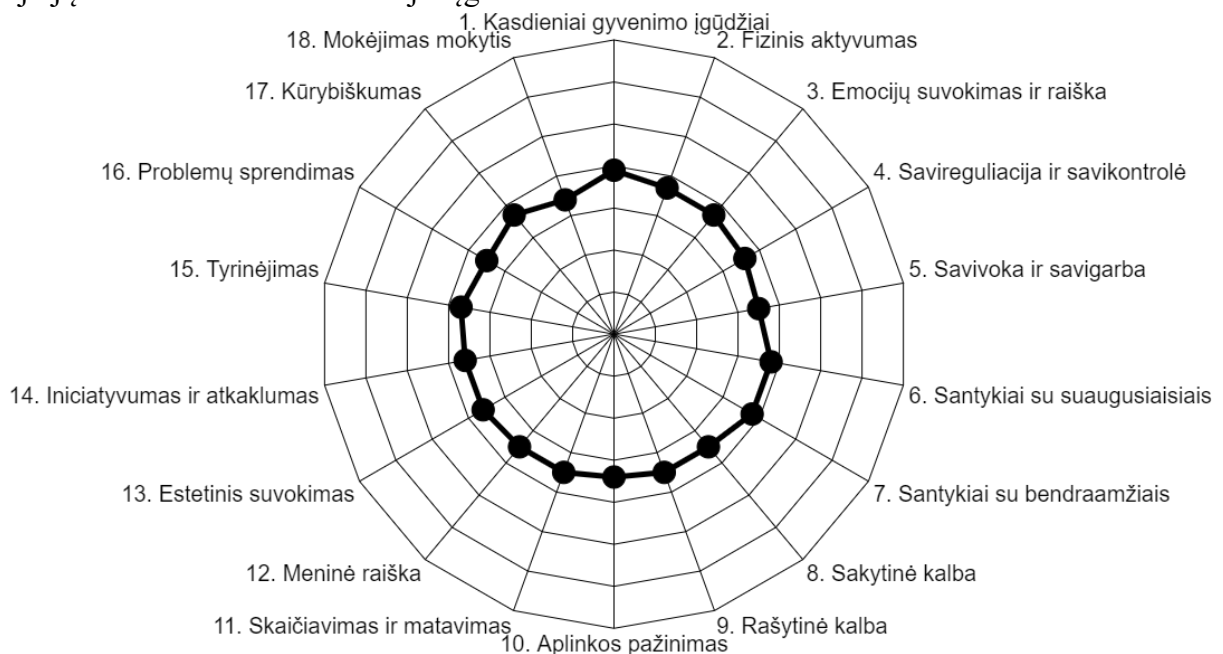
Antrojo pusmečio (2021 m. gegužės mėn.) rezultatai rodo, jog ugdytinių pasiekimai atitinka jų amžiaus grupę. Visi ugdytiniai padarė pažangą visose pasiekimų žingsneliuose. Tačiau vis dar aktualios išlieka mokėjimo mokytis, tyrinėjimo, kalbos ir savireguliacijos ir savikontrolės sritys. 3 iš 19 ugdytinių sunkiai kontroliuoja savo emocijas, nemoka jų identifikuoti, jaučia įtampą bendraujant su draugais ir mokytojais. Bet 3 iš 19 ugdytinių pasiekimai didesni nei kitų bendraamžių.

Ugdymo procesą praturtino išmaniosios lentos (Smart board) įtraukimas į ugdymo procesą. Įvairių mokomųjų programų naudojimas ne tik pagyvino procesą, bet ir pagilino darbo poroje įgūdžius, toleranciją, socialinį-emocinį ugdymą, atsakomybę už bendrą rezultatą.

Ugdymo veiklų įvairovė, STEAM metodo, eksperimentavimo ir laisvos kūrybos suteikimas leido vaikams pasiekti didesnės pažangos. Galiu teigti, jog antrajame pusmetyje vaikai adekvačiai įsivertino savo veiklą bei suvokė, kaip tai svarbu.

Nuosekliai vykdomos fizinio aktyvumo pamokėlės padės ugdytiniams jaustis energingai, laisvai.

Specialiųjų poreikių mokiniai turėjo galimybę naudoti planšetę ugdymo procese, kuri padėjo lavinti smulkiąją motoriką, akie-rankos koordinaciją, matavimo ir skaičiavimo kompetencijas. Skatino ugdytinių smalsumą, norą dalyvauti veiklose kartu su draugais, teikė puikias emocijas. Pastebimai pagerėjo jų bendravimo ir socializacijos įgūdžiai.



Išvados:

1. Antrojo pusmečio ugdytinių pasiekimų rezultatai atitiko ugdytinių amžių ir brandą.

2. Ugdytinių pažangos pokytį lėmė ugdymo turinio ir ugdomųjų veiklių paįvairinimas įtraukiant informacines technologijas ir mokomąsias programėles.
3. Ugdymo proceso efektyvumą, gilumą, naudą praturtina netradicinių metodų bei priemonių naudojimas bei jų sąveika su kitomis veiklomis.
4. Specialiųjų poreikių vaikų ugdymo procesas tapo įtraukesnis, nes buvo naudojamos šiuolaikinės informacinės technologijos, išmaniosios programėlės.

Rekomendacijos:

1. Planuojant ugdymo veiklos vertinimą ir įsivertinimą svarbu numatyti konkrečius vertinimo kriterijus.
2. Įvairių netradicinių metodų ir veiklų įtraukimas į ugdymo procesą pagyvina ugdomąją veiklą, skatina ugdytinių smalsumą ir motyvaciją.
3. Tikslinis tarpinis įvertinimas padeda tolimesniam ugdymo proceso planavimui, numatant veiksmus teigiamai ugdytinio pažangai.
4. Informacinių technologijų naudojimas ugdomojoje veikloje suteikia procesui efektyvumo, ypač negalią turintiems ugdytiniams, kurių judėjimas yra apribotas.

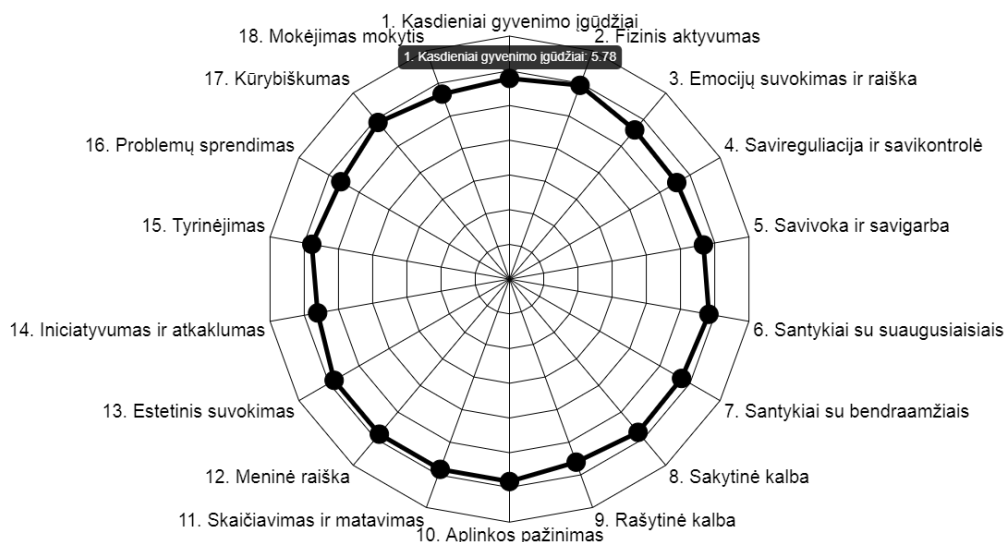
KAIŠIADORIŲ R. GUDIENOS MOKYKLA-DARŽELIS „RUGELIS“

Ikimokyklinėje įstaigoje yra labai svarbu vertinti ugdytinių pasiekimus ir stebėti fiksuojant jų daromą pažangą. Tai daroma kalbant su ugdytiniais individualiai, jiems dirbant grupėse. Ikimokyklinio amžiaus ugdytinių pasiekimų vertinimas atliekamas du kartus metuose, vadovaujantis Pasiekimų aprašo pateiktomis rekomendacijomis pagal pateiktus septynis pasiekimų žingsnius, kurie rodo ugdytinio ugdymosi nuoseklumą ir tęstinumą bei aštuoniolika ugdymosi sričių, kurie rodo ugdytinio pažangą. Rugsėjo-lapkričio mėnesiais atliekamas pirminis vertinimas. Pirminio vertinimo paskirtis – fiksuoti ugdytinio pasiekimus, individualius ypatumus ir numatyti ugdymo kryptį (tikslus ir uždavinius). Gegužės mėnesį atliekamas antrinis vertinimas. Antrinio vertinimo – įvertinti ugdytinio pasiekimų ir pažangos lygį, pasiektą per metus. Vertinimo pasiekimai fiksuojami elektroniniame dienyne „Mūsų darželis“.

Pirmas vertinimas atliktas spalio mėnesį.



Antras vertinimas atliktas gegužės mėnesį.



Atlikus II pusmečio vertinimo analizę paaiškėjo, kad didžiausią pažangą ugdytiniai padarė šiose srityse: Sakytinė kalba (08). Šios srities pasiekimų vidurkis yra 5,8, o padaryta pažanga siekia 1,3 balo. Aplinkos pažinimas (10). Šios srities pasiekimų vidurkis yra 5,8, o padaryta pažanga siekia 1,3 balo. Po 1,2 balo pažangą ugdytiniai padarė daugelyje sričių: Emocijų suvokimas ir raiška (3), Savireguliacija ir savikontrolė (4), Savivoka ir savigarba (5), Santykiai su suaugusiais (6), Santykiai su bendraamžiais (7), Rašytinė kalba (9), Skaičiavimas ir matavimas (11), Tyrinėjimas (15). Praktiniai užsiėmimai dirbant su kompiuteriais, planšetėmis turėjo reikšmės asmenybės brandai, pasiekimams ir pažangai. Vaikai susipažino su technologijomis, išmoko jomis naudotis, įgijo skaitymo, rašymo pradmenų, mokėsi spręsti problemas, tobulino tyrinėjimo įgūdžius. Interaktyvūs užsiėmimai naudingi ugdytinių pažintinėms funkcijoms, nes vyksta užsiėmimai praktiškai dirbant. Stebint vaikus, mokytojos pastebėjo, kad ugdytiniai labai žingeidūs, domisi juos supančiu pasauliu, klausdami ir atsakinėdami į jiems užduodamus klausimus. Jiems be galo įdomu ir labai noriai dirba su inovatyviomis priemonėmis. Tai matyti pasiekimuose ir pažangoje.

Vaikai buvo labai aktyvūs, judrūs. Esant ekstremaliai situacijai, ne visi ugdytiniai lankė darželį. Kiti mokėsi nuotoliniu būdu. Atlikus vertinimą pastebėtos silpnos sritys: Fizinis aktyvumas (2). Šios srities pasiekimų vidurkis yra 5,9, o padaryta pažanga siekia 0,4 balo. Kasdieniai gyvenimo įgūdžiai (1). Šios srities pasiekimų vidurkis yra 5,8, o padaryta pažanga siekia 0,6 balo.

Analizuojant vertinimus vis dar matyti, kad reikia stiprinti: Emocijų suvokimas ir raiška (3); Savireguliacija ir savikontrolė (4). Ugdytiniai dabar yra labai impulsyvūs, jiems sunku laikytis susitarimų, žaidimų taisyklių, bendravimo tarpusavyje. Visa veikla vyksta žaidimų pagalba. 2021-2022 m. m. didelį dėmesį skirsime ugdytinių fiziniam aktyvumui, skiriant po dvi veiklas savaitėje sporto būreliui. Emocijų suvokimui ir raiškai, ir toliau vykdant Tarptautinę emocinių ir elgesio problemų prevencijos programą „Zipio draugai“. Grupėje, lauke, žaidimų metu skatinti laikytis susitarimų, elgesio taisyklių, jas patys kurs. Toliau skatinti vaikų žingeidumą, bendravimą tarpusavyje ir su suaugusiais, sakytinę ir rašytinę kalbą dirbant su planšetėmis, interaktyvia lenta. Inovatyvios priemonės pajvairina veiklas, jos pasidaro ugdytiniais įdomesnės, patrauklesnės.

3.3. Virtualaus ikimokyklinio ugdymo praktinių užduočių rinkinys ir užduočių taikymo rekomendacijos

Visos projekte dalyvavusios ikimokyklinio ugdymo įstaigos vedė veiklas ugdytiniams, naudodamos priemones, įsigytas projekto lėšomis.

VISAGINO LOPŠELIS – DARŽELIS “AUKSINIS RAKTELIS”

IKIMOKYKLINIO UGDYMO GRUPĖS VEIKLOS PLANAS

2020-10-07

(data)

Grupė: „Obuoliukai“	Mokytojo(s) v.pavardė: Valentina Trubickaja
Vaikų amžius: 5-6 m.	Mokytojo(s) kvalif. kategorija: mokytojos-metodininkės k.k.
Vaikų skaičius grupėje: 20	Spec. poreikių turinčių vaikų skaičius grupėje: 2 vaikai

Veiklos pavadinimas: Vaikų pažintinė veikla su STEM elementais.

Tema: „VANDUO – GYVYBĖS IR SVEIKATOS ŠALTINIS“

Tikslas: Atskleisti vaikams vandens reikšmę žmogui, gamtai.

Uždavinys(iai):

- Suteikti žinių apie vandens būsenas, vandens apytaką gamtoje, apie vandens reikšmę visam gyvam pasauliui.
- Supažindinti vaikus su vandens savybėmis: spalva, skoniu, kvapu.
- Plėsti, turtinti žodyną, ugdyti kalbą, apibūdinant reiškinius.
- Atlikti stebėjimus, bandymus, eksperimentus su vandeniu.
- Skatinti taupiai naudoti vandenį.
- Skatinti vaikus savarankiškai dirbti su IKT priemonėmis.

Ugdymosi tikslas: Sutelkti dėmesį į mokinio asmenybės ugdymą, jo paties aktyvų, sąmoningą mokymąsi, suteikiant mokiniui tinkamą paramą, kad jis išsiugdytų gyvenimui svarbių kompetencijų.

Turinys (trumpas veiklos planas, naudojami metodai, priemonės, užduočių diferencijavimas, individualizavimas)

- Pokalbių metu vaikai sužinos, kam reikalingas vanduo, iš kur jis atsiranda, kodėl vaikams sveika gerti vandenį ir kt. Pasaulio žemėlapis, enciklopedijos, gaublys vaikams padės išsiaiškinti, kiek žemėje yra vandens. Kokie vandenynai, jūros supa mūsų žemyną. Vaikai išsiaiškins, kad vandenį reikia tausoti, nes jo atsargos kasdien senka dėl neapdairaus žmonių elgesio:

<https://www.youtube.com/watch?v=BRbkMPlu7Oo>

https://www.youtube.com/watch?v=iDFZb_xO8dI

Priemonės: interaktyvi lenta arba projektorius, kompiuteris, planšetės, 3D akiniai, gaublys, enciklopedija.

- Vaikai susipažins su vandens savybėmis, vandens apytaka gamtoje, vandens būsenomis, galės atlikti eksperimentus su šaltu, šiltu ir karštu vandeniu. Vaikai galės pilstyti vandenį į įvairaus tūrio indus, suskaičiuoti. Matuoti vandenį šaukštais, stiklinėmis, matuoti vandens temperatūrą ir kt.

Sužinos kokiame vandenyje lengviau ištirpinti ledą, cukrų, druską, arbatą, miltus ir pan.:
<https://www.youtube.com/watch?v=YwRkWdBQJpE&t=2s>

Priemonės: įv. indai, stiklinės, šaukštai, matavimo priemonės, maistiniai dažai, šaltas ir karštas vanduo.

- Pasiūlyti vaikams padaryti muzikinę pertraukėlę su CACA „Lašelio dainelė“. Paprašyti vaikų ne tik kartoti judesius kartu su atlikėjais, bet ir kartu tarti garsus: „Tekšt, tekšt“, „Pap, Pap“
<https://www.youtube.com/watch?v=-HY8Ow3TmUQ>

Priemonės: kompiuteris, kolonėlė

- Suskirsčius vaikus į pogrupius, pasižiūrėti planšetiniuose kompiuteriuose kaip padaryti laivelius iš popieriaus, vėliau pasidaryti juos patiems ir plukdyti vandenyje.
<https://www.youtube.com/watch?v=J-fZqsxSgxM> ,
<https://www.youtube.com/watch?v=Fzkhw0Jfqu8>

Priemonės: spalvotas popierius

- Įgytą patirtį, išpūdžius vaikai perteiks savo piešiniuose „**Mano kraštas vandens lašelyje**“.

Priemonės: baltas popierius lašelio formos, piešimo priemonės.

- Pamokos pabaigoje pasiūlyti vaikams „Pavaikščioti per vandenuką“, paklaustyti vandens čiurlenimo, suskaičiuoti akmenukus vandenyje ir kt.

Priemonės: interaktyvios grindys

Taikomi metodai: Žaidybiniai, vaizdiniai, praktiniai, žodiniai, kūrybiniai metodai.

IKIMOKYKLINIO UGDYMO GRUPĖS VEIKLOS PLANAS

2021-04-20

(data)

Grupė: „Obuoliukai“	Mokytojo(s) v. pavardė:
Vaikų amžius: 5-6 m.	Mokytojo(s) kvalif. kategorija: mokytoja-metodininkė
Vaikų skaičius grupėje: 20	Spec. poreikių turinčių vaikų skaičius grupėje: 2 vaikai

Veiklos pavadinimas: Vaikų pažintinė veikla su IKT priemonėmis.

Tema: OBUOLIUKAI SU MEGZTUKAIS

Tikslas: Plėsti vaikų žinias apie mėgstamiausią ir naudingiausią, labiausiai Lietuvoje paplitusį vaisių – obuolį.

Uždavinys(iai):

- Formuoti žinias apie obuolį, kaip sveikos gyvensenos simbolį;
- sudaryti palankias sąlygas vaikams stebėti, eksperimentuoti, gaminti patiekalus iš obuolių;
- skatinti vaikų savarankiškumą, iniciatyvą dirbant su IKT priemonėmis, darant įvairius darbelius, pramogaujant;

Ugdymosi tikslas: Sutelkti dėmesį į mokinio asmenybės ugdymą, jo paties aktyvų, sąmoningą mokymąsi, suteikiant mokiniui tinkamą paramą, kad jis išsiugdytų gyvenimui svarbių kompetencijų.

Turinys (trumpas veiklos planas, naudojami metodai, priemonės, užduočių diferencijavimas, individualizavimas):

- Trumpas pasisveikinimas:
Pilnas sodas obuolių,
Ir mažų, ir didelių.
O sode tarp obelaičių
Daug berniukų ir mergaičių
Kaip auksinių obuolių –
Ir mažų, ir didelių.
- Pasiūlyti vaikams paklausti audio pasakos „Obuoliukai su megztukais“

<https://www.youtube.com/watch?v=m2l1GJEWmZ8>

Aptarimo metu vaikai sužinos, kam reikalingi obuoliai, kur jie auga, kodėl vaikams sveika valgyti obuolius. Vaikams bus įdomu sužinoti, kad obuolius žmonės gali išlaikyti rūsyje iki Kalėdų, papuošti jais eglutę.

Priemonės: kompiuteris, audio kolonėlė, paveikslėliai.

- Planšetiniuose kompiuteriuose vaikai ieškos patiekalų receptų iš obuolių ir visi kartu padarysime „Receptų knygą“. <https://www.delfi.lt/video/maistas/vaizdo-pamokele-vaikai-gamina-samcio-burtu-obuoliu-pyraga.d?id=71321730>

Vaikai papasakos apie savo mėgstamiausius patiekalus iš obuolių: švieži, džiovinti, kepti obuoliai, obuolių košės, obuolių pyragai, obuolių sūris ir kt..

Priemonės: planšetiniai kompiuteriai, spausdintuvas, baltas popierius.

- Pertraukėlė žaidimas: Obuoly, obuoly
Bėk aplinkui kiek gali.
Tu jį rankose turi
Iš ratelio išeini.

Taisyklės: Vaikai sustoja ratu. Obuolį perduoda vienas kitam. Vaikas, kurio rankose lieka obuolys, išeina iš žaidimo.

- Spausime obuolių sultis, gaminsime mišraines iš obuolių ir kitų vaisių. Paragavę, aptarsime skonį, gaminimo procesą ir pan.

Priemonės: vaisiai, jogurtas, virtuvės įrankiai, indai, sulčiaspaudė.

- Pasiūlyti vaikams patiems nupiešti „Obuoliukams megztukus“ įvairiomis dailės technikomis ir priemonėmis. Prieš piešiant, vaikai planšetiniuose kompiuteriuose suras, kaip galima papuošti megztuką įv. raštais.

Priemonės: planšetinis kompiuteris, popierius, dailės priemonės.

- Antroje dienos pusėje pasiūlyti vaikams pasižiūrėti ir aptarti filmuką „Obuolių maišas“.

Priemonės: interaktyvi lenta arba projektorius, kompiuteris.

Taikomi metodai: Žaidybiniai, vaizdiniai, praktiniai, žodiniai, kūrybiniai metodai.

KAIŠIADIRIŲ R. PRAVIENIŠKIŲ LOPŠELIS-DARŽELIS „AŽUOLIUKAS“

(data)

Grupė: Drugelių	Mokytojo(s) v. pavardė:
Vaikų amžius: 4-5	Mokytojo(s) kvalif. kategorija: vyr. ikimokyklinio ugdymo mokytoja
Vaikų skaičius grupėje: 19	Spec. poreikių turinčių vaikų skaičius grupėje: 0

Veiklos pavadinimas: Tyrinėju, ką mėgsta valgyti vaikai ir darau išvadas

Tema Vaisiai ir daržovės

Tikslas: Skirs vaisius ir daržoves, nusakys kaip juos naudoti maistui.

Uždavinys(ai):

Aiškinsis, kaip švieži vaisiai ir daržovės atkeliauja į mūsų namus.

Aptars kas gaminama iš vaisių ir daržovių.

Atlikdami tyrimą, užrašydami jo duomenis, mokysis grupuoti daiktus, ugdysis rašymo ir skaičiavimo įgūdžius.

Ugdymosi tikslas: (kokias bendrąsias ir dalykines kompetencijas ugdysis vaikai?)

Ugdysis sakytinę ir rašytinę kalbą, skaičiavimą ir matavimą, aplinkos pažinimo, kūrybiškumą, meninę raišką.

Turinys (trumpas veiklos planas, naudojami metodai, priemonės, užduočių diferencijavimas, individualizavimas)

VEIKLA	METODAI	PRIEMONĖS	DIFERENCIJAVIMAS; INDIVIDUALIZAVIMAS	PASTABOS, NUORODOS Į ŠALTINIUS
Pažitinė veikla	Stebėjimo, pokalbio, diskusijų, žaidimas	Pažintinis filmukas „Vaisius ar daržovė? Ką pasakė Kakė Makė?“	Edukacinis žaidimas „Vaisiai ir daržovės“	https://www.youtube.com/watch?v=x7GTYo-I5rM https://youtu.be/oih3djTM3ms
Praktinė užduotis „Mažasis tyrinėtojas“	Tyrinėjimo, demonstravimo, pokalbio.	Interaktyvioje lentoje informacinė lentelė iš mokytojo kompiuterio. Padalomoji medžiaga (lentelė duomenims pildyti).	Mokytojo modeliavimas, pagalba bei parama pagal poreikį pildant duomenis lentelėje.	Mokomasis komplektas „Auk sveikas, vaike“ 5-6 metų vaikams. Vaiko knyga (30 psl.)
Meninė veikla „Konservuoti vaisiai ar daržovės“	Vizualinė raiška	Pasirinktomis meninėmis priemonėmis ir medžiagomis kurs tema „Konservuoti	Gabesni vaikai pieš tema „Konservuoti vaisiai ar daržovės“. skaitmeninėmis priemonėmis (piešimo programomis	

		vaisiai ar daržovės‘.	interaktyvioje lentoje planšetiniame kompiuteryje).	
--	--	-----------------------	---	--

TRUMPAS APRAŠYMAS:

Vaikai žiūrės pažintinį filmuką „Vaisius ar daržovė? Ką pasakė Kakė Makė?“ Aiškinsis, kaip švieži vaisiai ir daržovės atkeliauja į mūsų namus, kur auga vaisiai ir daržovės, remdamiesi asmenine patirtimi ir žiūrėtu pažintiniu filmuku „Vaisius ar daržovė? Ką pasakė Kakė Makė?“ aptars kas gaminama iš jų. Žais edukacinį žaidimą „Vaisiai ir daržovės“, įtvirtins sąvokas vaisius, daržovė, pasikartos kas kur auga. Atliks praktinę užduotį „Mažasis tyrinėtojas“. Pagal mokytojos pateiktą lentelę interaktyvioje lentoje, suskaičiuos, kiek vaikų valgo šviežius vaisius ir daržoves ir kiek konservuotus vaisius ir daržoves ir nuspalsvins tiek skrituliukų. Suskaičiuos nuspalsvintus skrituliukus ir parašys skaičius langeliuose. Pagal duotą paveikslėlių schemą sugalvos 4-5 žodžių sakinius. Pasirinktomis meninėmis priemonėmis ir medžiagomis kurs aplikaciją tema „Konservuoti vaisiai ar daržovės“, o gabesni vaikai pieš piešinį skaitmeninėmis priemonėmis (piešimo programomis interaktyvioje lentoje planšetiniame kompiuteryje) tema „Konservuoti vaisiai ar daržovės“. Aptars ir įsivertins kaip sekėsi.

IKIMOKYKLINIO UGDYMO GRUPĖS „DRUGELIAI“ VEIKLOS PLANAS

2021-02-09

(data)

Grupė: Drugelių	Mokytojo(s) v. pavardė:
Vaikų amžius: 4-5	Mokytojo(s) kvalif. kategorija: ikimokyklinio ugdymo mokytoja
Vaikų skaičius grupėje: 17	Spec. poreikių turinčių vaikų skaičius grupėje: 0

Veiklos pavadinimas: „Spalvoti akmenukai“

Tema Skaičių šalyje.

Tikslas: Skatinti kūrybiškai ugdytis, patirti tyrinėjimo ir atradimo džiaugsmą.

Uždavinys(ai):

Gebės suprasti daikto vietą eilėje, pastebės dėsningumus, sudarys įvairias sekas.

Tobulins tyrinėjimo ir matematikos įgūdžius (skaičiavimą, rūšiavimą, lyginimą).

Ugdymosi tikslas: (kokias bendrąsias ir dalykines kompetencijas ugdytis vaikai?)

Ugdysis šias sritis: sakytinę ir rašytinę kalbą, skaičiavimą ir matavimą, kūrybiškumą, fizinį aktyvumą.

VEIKLA	METODAI	PRIEMONĖS	DIFERENCIJAVIMAS; INDIVIDUALIZAVIMAS	PASTABOS, NUORODOS Į ŠALTINIUS
Pažitinė veikla	Stebėjimas, žaidimas	Klausysis dainelės „Skaičiai“	Edukacinis žaidimas „Skaičiai“	https://gudrutisdutis.lt/lt/zaidimai/atpazinti-skaicius https://youtu.be/EGdiQyvuXfQ

Praktinė užduotis „Skaičiaus kaimynai“	Žaidimas, demonstravimas	Interaktyvioje lentoje mokytojo parengta užduotis. Planšetinis kompiuteris	Planšetiniame kompiuteryje žaidimas „Skaičių palyginimas“ Gabesniems vaikams „Sumavimas 1 lygis iki 5“	Prowise presenter https://gudrutisdutis.lt/lt/zaidimai/skaiciu-palyginimas https://gudrutisdutis.lt/lt/zaidimai/sumavimas-iki-100
Praktinė užduotis „Skaičiuoju“	Stebėjimas, žaidimas	Virtualios realybės akiniai, spalvoti kamuoliukai, akmenukai ir kt.	Filmo „Jūros periodinis parkas“ žiūrėjimas, aptarimas ką ir kiek matė.	Jūros periodinis parkas

Turinys (trumpas veiklos planas, naudojami metodai, priemonės, užduočių diferencijavimas, individualizavimas)

TRUMPAS APRAŠYMAS:

Klausysis ritminės dainelės „Skaičiai“. Žiūrės ir atliks judesius. Vaikai rūšiuos akmenis nuo mažiausio iki didžiausio, suskirstys grupelėmis po 3 - 5. Dėlios iš akmenų įvairius ornamentus, skaičius. Interaktyvioje lentoje atliks, mokytojo parengtą praktinę užduotį „Skaičiaus kaimynai“. Planšetiniame kompiuteryje, pagal poreikį ir gebėjimus, žais žaidimą „Skaičiai“, „Skaičių palyginimas“. Gabesniems vaikams „Sumavimas 1 lygis iki 5“. Supras daikto vietą eilėje, pastebės dėsningumus, sudarys įvairias sekas. Atliks praktinę užduotį „Skaičiuoju“. Skaičiuos spalvotus akmenukus, kamuoliukus ir kt., žiūrės filmą „Jūros periodinis parkas“, įvardins ką ir kiek matė, rašys, pieš skaičius langeliuose interaktyvioje lentoje. Aptars ir įsivertins kaip sekėsi.

KAIŠIADORIŲ R. MOKYKLA - DARŽELIS „RUGELIS“

IKIMOKYKLINIO UGDYMO GRUPĖS „MEŠKUČIŲ“ VEIKLOS PLANAS

2020-10-22

(data)

Grupė: „Meškučių“	Mokytojo(s) v. pavardė:
Vaikų amžius: 5 m.	Mokytojo(s) kvalif. kategorija: vyr. mokytoja
Vaikų skaičius grupėje: 5	Spec. poreikių turinčių vaikų skaičius grupėje: nėra

Veiklos pavadinimas: „Kas miške gyvena?“

Tema: Klausytis skaitomų pasakų, garso įrašų, žiūrint mokomuosius filmukus per multimediją, aktyviai dalyvauti jas aptariant su bendraamžiais; apibūdinti miške gyvenančius gyvūnus.

Tikslas: domėtis Lietuvos miškuose gyvenančiais gyvūnais, pastebėti skirtumus tarp naminių ir miško gyvūnų, aptarti jų skleidžiamus garsus, gyvenimo būdą, prisitaikymą gamtoje.

Uždavinys(ai): klausysis skaitomų pasakų, aktyviai dalyvaus jas aptardamas su bendraamžiais; apibūdins miške gyvenančius gyvūnus, domėtis jų gyvenimo būdu; savo išpūdžius išreikš dalyvaudamas meninėje, judrioje, tyrinėjimo veikloje.

Ugdymosi tikslas: (kokias bendrąsias ir dalykines kompetencijas ugdysis vaikai?)

Sakytinė kalba, aplinkos pažinimas, meninė raiška, fizinis aktyvumas, tyrinėjimas.

Turinys (trumpas veiklos planas, naudojami metodai, priemonės, užduočių diferencijavimas, individualizavimas)

VEIKLA	METODAI	PRIEMONĖS	DIFERENCIJAVIMAS; INDIVIDUALIZAVIMAS	PASTABOS, NUORODOS Į ŠALTINIUS
„Ryto rato“ pokalbiai/diskusijos	Visos grupės vaikų įtraukimas, atitinkantis vaikų amžių.	Knygos: „Kas miške gyvena? (su garsais)“, „Lietuvos gyvūnai“ (S. Paltanavičius), „Mano didžioji paveikslėlių knyga: Miško gyvūnai“, mokomasis plakatas „Lietuvos miško žvėrys“; kartoniniai gyvūnų siluetai.	Pokalbis su visa grupe. Pasako kokius gyvūnus žino, kaip jie atrodo. Iš iškirptų gyvūnų siluetų-šešėlių spėlioja, koks tai yra gyvūnas (meška, lapė, vilkas, kiškis, ežys, stirna, briedis, voverė ir kt.). Poromis apžiūri knygeles, komentuoja kaip atrodo, domisi kur gyvena (lapė oloje ir kt.), ką ėda. Pasako kuris gyvūnas jam patinka ir kuo. Paklaustas, pasako, kokias pasakas žino, kur yra kiškis, vilkas, lapė ir kt.	
Klausymas. Gyvūnų skleidžiamų garsų imitavimas	Vaikų kūrybiškumo ugdymas.	Mokomieji garsiniai filmukai.	Visai vaikų grupei. Stengiasi pamėgdžioti visų gyvūnų skleidžiamus garsus. Grupelėmis suskirstyti vaikai mėgdžioja pasirinktus gyvūnus.	1.Lietuvos miškų žvėrių balsai https://www.youtube.com/watch?v=awzMok3fT-U
Meninė raiška Karpymas/k	Sudarant galimybes veikti	Kiškio trafaretas, spalvoti	Ugdytiniai suskirstomi į grupes:	1.Kiškio trafaretas https://www.pinterest.com/pin/796081671602166438/

lijavimas Spalvinimas Liejimas akvarele.	savarankiš kai, ugdant vaikų kūrybišku mą.	pieštukai, kreidelės, klijai, spalvotas popierius, akvarelė, teptukai, vandens indai. Planšetiniai kompiuteriai.	1 gr. Eksperimentuoja dailės medžiagomis ir priemonėmis. Spalvina kiškio trafaretą, bando jį iškirpti, priklijuoja akinius. 2 gr. Aplikuoja pelėdą, iš spalvoto popieriaus plėšydamas plunksnas. 3 gr. Ranka prilaikydama gyvūnų siluetų trafaretus, aplink lieja akvarelę. Komentuoja, kas gavosi, ką mato.	2. Gyvūnų siluetai https://www.pinterest.com/pin/914862415017388/
Tyrinėjimas	Skatinti mokymą(s i) bendradar biaujant.	Šviesos stalas, kinetinis smėlis, išmanusis plastilinas, gamtinė medžiaga (šakelės, gilės, kaštonai ir kt.), žaislinės miško gyvūnų figūrėlės.	Dirbdami grupelėmis: žaisdami tyrinėja, išbando daiktus bei medžiagas: į kinetinį smėlį, plastiliną įspaudžia savo pirštų antspaudus, gyvūnų pėdas, stebi kas gavosi, komentuoja. Kuria gyvūnams slėptuves, su draugais kuria žaidimo eigą. Stengiasi būti draugiškais.	

TRUMPAS APRAŠYMAS:

Vaikai geba apibūdinti miško gyvūnus, žvelgdami į knygoje esančius paveikslėlius („Lapės uodega ilga. Kiškio ausys ilgos. – jam reikia, kad girdėtų kažką. Uodegytė jo trumpa. Kiškis mėgsta morkas“ ir kt.). Meninės raiškos metu, kai kuriems vaikams pritrūksta susikaupimo ir kantrybės, jie skuba, todėl jiems reikia suaugusiojo pagalbos. Taip pat meninėje veikloje vaikai naudojami planšetiniais kompiuteriais piešdami gyvūnus „Power Point“ programa. Ypač vaikams patinka tyrinėjimo veiklos, kai galima veikti grupelėmis ir individualiai, naudojantis šviesos stalu. Naudojantis multimedija ir garso įrašais vaikai geriau įsiminė miško žvėrių pavadinimus, skleidžiamus garsus. Vaikai stengėsi kalbėti trumpais sakiniais, taisyklingai vartoti žodžius. Ugdamosios veiklos vaikus sudomino, jose dalyvavo noriai, patys dalyvavo pokalbiuose, buvo smalsūs ir susidomėję.

IKIMOKYKLINIO UGDYMO GRUPĖS VEIKLOS PLANAS

2021-05-26

(data)

Grupė: „MEŠKUČIŲ“	Mokytojo(s) v. pavardė:
Vaikų amžius: 5 m.	Mokytojo(s) kvalif. kategorija: vyr. mokytoja
Vaikų skaičius grupėje: 5	Spec. poreikių turinčių vaikų skaičius grupėje: nėra

Veiklos pavadinimas: „Atrandu pasaulį“

Tema: Antarktidos žemynas

Tikslas: Aptarti Antarktidos žemyno klimatą, augaliją ir gyvūniją.

Uždavinys(iai): analizuojant paveikslėlius, vaizdo medžiagą, gaublį ir žemėlapi, dirbant visai grupei ir grupelėmis, išsiaiškinti, kuo ypatingas šis žemynas, kodėl Antarktidoje taip šalta ir labai mažai augalijos ir gyvūnijos, kaip gyvūnai prisitaikę gyventi tokiomis oro sąlygomis.

Ugdymosi tikslas: (kokias bendrąsias ir dalykines kompetencijas ugdysis vaikai?)

Pažinimo, komunikavimo, meninė kompetencijos.

Turinys (trumpas veiklos planas, naudojami metodai, priemonės, užduočių diferencijavimas, individualizavimas)

VEIKLA	METODAI	PRIEMONĖS	DIFERENCIJAVIMAS; INDIVIDUALIZAVIMAS	PASTABOS, NUORODOS Į ŠALTINIUS
„Ryto rato“ pokalbiai/diskusijos	Įtraukiant visus vaikus	Pasaulio gaublys, žemynų žemėlapis, kortelių paveikslėliai.	Pokalbiuose dalyvaujant visai vaikų grupei sužinoti, kur yra Antarktida, šaltasis jos klimatas, gyvūnija ir augalija.	
Žemyno tyrinėjimas	Sudarant galimybes veikti savarankiškai	Planšetiniai kompiuteriai	Individualiai tyrinėja Antarktidos žemyno aplinką, domisi nematytais vaizdais, diskutuoja tarpusavyje.	1. „Google maps“ https://www.google.ca/maps/place/Antarctica/@-76.6616511,-67.8492361,1823725m/data=!3m1!1e3!4m5!3m4!1s0xb09dff882a7809e1:0xb08d0a385dc8c7c7!8m2!3d-82.862752!4d135
Meninė raiška	Ugdyti vaikų	Kompiuteris, spalvotas	Lokio paveikslėlių	1. Lokio paveikslėlis https://www.google.com/search?q=bal

	kūrybiškumą	popierius, vata, klijai, žirklys ir t.t	stebint kompiuterio ekrane, visa vaikų grupė stengiasi piešti ir aplikuoti baltąjį lokį.	tasis+lokys&tbm=isch&ved=2ahUKEwiwyYTY0ejzAhVUyioKHXPwAIMQ2-cCegQIABAA&oq=baltasis+lokys&gs_lcp=CgNpbWcQAzIFCAAQgAQyBAGAEByBAGAEBg6BwgjEO8DECc6BggAEAcQHjoECAAQEzoICAAQBxAeEBM6CggAEAgQBxAeEBM6CAgAEAgQBxAeUPwdWJksYKYuaABwAHgAgAFoiAHABpIBAzkuMZgBAKABAaoBC2d3cy13aXotaWlnwAEB&sclient=img&ei=xD94YbDXEtSUqwH64ImYBQ&bih=609&biw=1280 2.Lokio trafaretas https://www.pinterest.com/pin/472385448422330451/
Filmukas „Antarktida“	Įtraukiantis visus vaikus	Kompiuteris ir išmanusis ekranas	Visi vaikai įdėmiai klauso pasakojimo ir stebi matomus vaizdus. Stengiasi įsiminti, ką pasakoja filmuko autorius ir padiskutuoti, papasakoti, ką sužinojo naujo.	1. https://www.youtube.com/watch?v=FmFEhCEp64E
Eksperimentas „Dirbtinis sniegas“	Paruošti priemonės, aplinką, skatinančią vaiką toliau tęsti veiklą	Soda, plaukų kondicionierius, plastmasiniai indai ir t.t.	Dirbant grupėmis vaikai gamins dirbtinį sniegą, pritaikys jį žaidimams ir kitoms veikloms.	1.Dirbtinis sniegas https://www.youtube.com/watch?v=isrfd04hyok

TRUMPAS APRAŠYMAS:

Ugdytiniai žino, kad didžioji dalis Antarktidos žemyno yra padengta sniegu. Didesnėje Antarktidos dalyje nėra augalijos ir gyvūnijos. Tai antarktinė dykuma. Vaikai stengiasi įvardinti, kuo daugiau šiame žemyne gyvenančių gyvūnų ir žinduolių (baltieji lokiai, pingvinai, banginiai, ruoniai). Vaikams buvo sunku suprasti, kodėl ten taip šalta ir tiek mažai augalų bei gyvūnų, stebėjosi, kaip ten gali gyventi gyvūnai, kada šitaip šalta. Vaikai labai kruopščiai įsitraukė į meninę veiklą, stebėdami ekrane baltąjį lokį, stengėsi jį atvaizduoti popieriaus lape, keletui vaikų pravertė trafaretas. Vaikams tai buvo nauja tema, juos domino ne tik žemynas, bet ir jo pateikimas (kompiuteriniu būdu) dideliame ekrane. Vaikai domėjosi ir kitais mus supančiais žemynais, kuriuos matė dirbant su planšetėmis. Apžiūrinėjant Antarktidos žemyną, nutarėme su kitais žemynais susipažinti ir juos aptarti kitose veiklose.

KAIŠIADORIŲ R. MOKYKLA - DARŽELIS „VAIKYSTĖS DVARAS“

IKIMOKYKLINIO UGDYMO GRUPĖS „EŽIUKAI“ VEIKLOS PLANAS

2020-10-22

(data)

Grupė: „Ežiukai“	Mokytojo(s) v.pavardė:
Vaikų amžius: 5-6 metai	Mokytojo(s) kvalif. kategorija: mokytoja
Vaikų skaičius grupėje: 19	Spec. poreikių turinčių vaikų skaičius grupėje: 2

Tema: Kas lekia, skraido, plaukia?

Tikslas: Supažindinti su laukiniais ir naminiais gyvūnais.

Uždavinys(ai):

1. Remdamiesi savo patirtimi, naudodami kompiuterines programėles, atlikdami interaktyvias užduotis, dirbdami individualiai ir poromis, ugdytiniai atliks 3 užduotis ir gebės įvardinti 6-8 gyvūno ir paukščio kūnų dalis.
2. (Spec.) Remdamiesi savo turimomis žiniomis, naudodami kompiuterines programėles, atlikdami interaktyvias užduotis, dirbdami individualiai, ugdytiniai atliks 3 užduotis ir gebės įvardinti 4-5 gyvūno ir paukščio kūnų dalis.

Ugdymosi tikslas: lavinti pažintinę, kalbinę ir socialinę kompetencijas.

Turinys

VEIKLA	METODAI	PRIEMONĖS	DIFERENCIJAVIMAS; INDIVIDUALIZAVIMAS	PASTABOS, NUORODOS Į ŠALTINIUS
Ryto ratas	Pokalbis	Gyvūnų loto, plakatai, piešiniai.	Specialiųjų poreikių vaikai drauge dalyvauja veikloje.	Vaikai susėda ant kilimo. Visi pasisveikina. Daroma pirštukų mankštelė „Žvėrelių trobelė“. Ugdytiniai kartoja žodžius ir veiksmus. Mokytoja kuria istoriją, apie sutiktą prie darželio katytę. Mokytoja rodo gyvūnų paveikslėlius. Vaikai prisimena gyvūnų pavadinimus. Pirštų žaidimai vaikams. Vilma Venckutonytė iš GyvenkLengvai.lt https://www.youtube.com/watch?v=87Yg6DDNzgg
Ugdomoji veikla	Darbas poromis, šviesoforas	Paveikslėlių poros, Išmanioji lenta, planšetė	Specialiųjų poreikių vaikams yra pateikiama lengvesnės užduotys. Labai didelių specialiųjų poreikių (turintys judėjimo negalią) vaikai dirba individualiai su mokytojo padėjėju. Užduotis: „Kas čia?“.	Mokytoja supažindina ugdytinius su vertinimo ir įsivertinimo kriterijais. Vaikai yra vertinami ir įsivertina „Šviesoforo“ metodu. Porų sudarymui yra naudojamos paveikslėlių poros „Rask porą“. Vaikai turi rasti ir sujungti gyvūną su jo šešėliu. 4 šešėliai tenka vienam ugdytiniui, 4 kitam. Vertinami ir poros, ir kiekvieno atskirai rezultatai. DIGIPUZZLE https://www.digipuzzle.net
Užduotis: „Gyvūnų šešėliai“	Darbas poromis			

Užduotis „Dėlionė“	Darbas poromis	Išmanioji lenta, planšetė	Užduotis: „Rask panašų“.	Specialiųjų poreikių vaikai atlieka užduotį, kurioje pirštu reikia nutrinti paveikslėlį ir įvardinti gyvūną. DIGIPUZZLE https://www.digipuzzle.net
Užduotis: „Gyvūno dalys“	Darbas poromis	Išmanioji lenta, planšetė	Užduotis: Rask šešėlį“	Ugdytiniai dėlioja dėlionę iš geometrinių gyvūnų. Specialiųjų poreikių vaikai ieško panašių gyvūnų ir juos sujungia. https://www.digipuzzle.net
	Individualus darbas			Ugdytiniai ieško ir teisingai sudėlioja gyvūną. Specialiųjų poreikių ugdytiniai ieško gyvūno šešėlio. https://www.digipuzzle.net
Refleksija		Įsivertinimo lapai, spalvoti pieštukai	Specialiųjų poreikių ugdytiniai įsivertina savo pažangą	Ugdytiniai kartu su mokytoja skaičiuoja surinktus taškus, vardina gyvūnus ir įsivertina savo veiklą.

TRUMPAS APRAŠYMAS:

Užduotys ugdytiniais pateiktos nuo lengviausios iki sunkiausios. Pirmojoje užduotyje vaikai remiasi turimomis žiniomis, kad atliktų užduotį. Vaikai dirba poromis. Kiekvienam vaikui yra skiriami 6 šešėliai. Užduotys yra diferencijuotos pagal ugdytinių gebėjimus: „Atspėk kas?“– skirtas vaikams su dideliais ir labai dideliais specialiais poreikiais (dėmesio sutelkimui ir koordinacijai-akis-ranka). Remiantis savo žiniomis, pasakyti, koks gyvūnas pasislėpęs. Mokytojo padėjėja jungia žaidimą, paaiškina taisykles. Stebi ir padeda atlikti užduotį. Po kiekvienos užduoties, klausiamo, kaip jis jaučiasi, kaip sekėsi.

Plečiamos vaikų žinias, gebėjimus sunkinant užduotis. Integruojamos geometrinės figūros ir aplinkos pažinimas. Ypač panašių geometrinių figūrų, kvadrato ir stačiakampio, atpažinimas ir teisingas pritaikymas. Vaikai lavina dėmesį, koordinaciją. Po kiekvienos užduoties ugdytiniai atlieka dalinį įsivertinimą.

DIGIPUZZLE (<https://www.digipuzzle.net>) ugdomoji programėlė skirta lavinti įvairioms sritims: matematikai, pasaulio pažinimui, kalbai, geografijai ir kt.. Ji skirta vaikams nuo 2 iki 7 metų vaikams. Naudoju ją, nes ji yra paprasta, lengvai valdoma, užduotis galima diferencijuoti pagal ugdytinių galias, gebėjimus, turimą patirtį. Spalvinga, nuotaikinga, įvairi žaidimų grafika. Galima žaisti poroje ar individualiai. Momentinis grįžtamasis ryšys mokytojui ir vaikams. Vaikai gali greitai pasitikrinti ir įsivertinti atliktą užduotį. Užtikrinama visų ugdytinių įtrauktis.

IKIMOKYKLINIO UGDYMO GRUPĖS „EŽIUKAI“ VEIKLOS PLANAS

2021-05-18

(data)

Grupė: „Ežiukai“	Mokytojo(s) v.pavardė:
Vaikų amžius: 5-6 metai	Mokytojo(s) kvalif. kategorija: mokytoja
Vaikų skaičius grupėje: 19	Spec. poreikių turinčių vaikų skaičius grupėje: 2

Tema: Vai koks storas pomidoras!

Tikslas: Supažindinti su daržovėmis ir vaisiais.

Uždavinys(ai):

1. Remdamiesi savo patirtimi, naudodami kompiuterines programėles, stebėdami pateiktis, žaisdami, atlikdami interaktyvias užduotis, dirbdami individualiai ir poromis, ugdytiniai atliks 3 užduotis ir gebės įvardinti 6-7 daržoves ir 5-6 vaisius..
2. (Spec.) Remdamiesi savo turimomis žiniomis, naudodami kompiuterines programėles, atlikdami interaktyvias užduotis, dirbdami individualiai, ugdytiniai atliks 3 užduotis ir gebės įvardinti 3-4 daržoves ir 3-4 vaisius.

Ugdymosi tikslas: lavinti pažintinę, kalbinę, sveikatos ir socialinę kompetencijas.

Turinys

VEIKLA	METOD AI	PRIEMO NĖS	DIFERENCIJAVIMAS; INDIVIDUALIZAVIM AS	PASTABOS, NUORODOS Į ŠALTINIUS
Ryto ratas	Pokalbis	Vaisių ir daržovių muliažai, loto, plakatai, piešiniai.	Specialiųjų poreikių vaikai drauge dalyvauja veikloje.	Ugdytiniai atlieka pirštų mankštelę. Kalbama apie daržoves ir vaisius. Pirštų žaidimai vaikams. Vilma Venckutonytė iš GyvenkLengvai.lt https://www.youtube.com/watch?v=87Yg6DDNzgg
Ugdomoji veikla	Darbas grupėmis, šviesoforas	Išmanioji lenta, planšetė	Specialiųjų poreikių vaikams yra pateikiama lengvesnės užduotys.	Mokytoja supažindina ugdytinius su vertinimo ir įsivertinimo kriterijais. Vaikai yra vertinami ir įsivertina „Šviesoforo“ metodu.
Užduotis: Stebėti ir įsidėmėti	Darbas visai grupei	Paveikslėlių loto, stalo žaidimai	Labai didelių specialiųjų poreikių (turintys judėjimo negalią) vaikai dirba individualiai su mokytojo padėjėju.	Vaikai atidžiai stebi mokomąjį filmuką apie daržoves, vaisius ir uogas. Vaisiai, uogos, daržovės SmartkinderTV https://www.youtube.com/watch?v=eX4hDcEjFeE
Užduotis. „Rask tokį patį“.	Darbas visai grupei	Interaktyvi lenta, planšetė	Užduotis: „Rask panašų“.	Ugdytiniai randa ir jungia daržovės ar vaisiaus dalį. Padalomoji medžiaga.
Užduotis: „Sujunk taškus“	Individuali veikla	Išmanioji lenta, planšetė	Užduotis: „Sujunk vaisius“	Ugdytiniai jungia taškus ir atspėja daržovę ar vaisių. Colors and shapes. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.shapes.colors.toddler&hl=en_US&gl=US
Žaidimas „Pomidora s į krepšelį	Darbas visai grupei	Krepšelis, kėdutės,	Judėjimo negalią turintys vaikai juda po grupę padedami padėjėjos.	Mokytojos sugalvotas žaidimas. Vaikai žaidžia žaidimą „Pomidoras į krepšelį“. Vaikai tampa „pomidoriukais“, o mokytoja „sodininku“. Groja muzika, vaikai bėgioja, kai išjungiamą muzika vaikai sustingsta. Mokytoja eina ir ieško vaiko, kuris sujudės. Tą ji pasiima į savo „krepšelį“. Žaidimas

Kūrybinis darbas “Gėrybių krepšys“.	Individualus darbas	Klijai, popierius, spalvotas popierius, žirklys,	Atlieką užduotį kartu su visais ugdytiniais.	tęsiamas toliau, kol surenkami visi „pomidoriukai“. Vaikai plėšo spalvotą popierių ir aplikuoja išsirinktas daržoves. Specialiųjų poreikių vaikams parenkami didelių paveikslėlių trafaretai ir sukarpomas spalvotas popierius.
Refleksija	Individualus darbas	Įsivertinimo lapai, spalvoti pieštukai	Specialiųjų poreikių ugdytiniai įsivertina savo pažangą	Ugdytiniai kartu su mokytoja įsivertina savo veiklą.

TRUMPAS APRAŠYMAS:

Veikla skirta 5-6 metų ugdytiniais, kurie jau turi žinių ir patirties bei gali išsakyti savo nuomonę apie vaisius ir daržoves bei jų naudą žmogaus organizmui.

Ryto rato metu užmezgama intriga, kad sudominti vaikus ir skatinti aktyviai stebėti skaidruolių pristatymą interaktyvioje veikloje. Po peržiūros yra patikrinama, kiek vaisių ir daržovių ugdytiniai žino. Mokytoja skatina vaikus atlikti kitas užduotis. Užduotys ugdytiniais pateiktos nuo lengviausios iki sunkiausios. Veikla pagyvinama žaidimu ir baigiama kūrybine užduotimis. Po kiekvienos užduoties ugdytiniai atlieka dalinį įsivertinimą.

Mokytojo padėjėja jungia žaidimą, paaiškina taisykles. Stebi ir padeda atlikti užduotį. Po kiekvienos užduoties, klausiamo, kaip jis jaučiasi, kaip sekėsi.

Plečiamos vaikų žinios, gebėjimai sunkinant užduotis.

Naudojamos užduotys yra paprastos, lengvai valdoma, užduotis galima diferencijuoti pagal ugdytinių galias, gebėjimus, turimą patirtį. Užtikrinamas momentinis grįžtamasis ryšys mokytojui ir vaikams. Vaikai gali greitai pasitikrinti ir įsivertinti atliktas užduotis. Užtikrinama visų ugdytinių įtrauktis.

Kiekvienas ugdymosios veiklos žingsnis ar veiksmas nukreipiamas į asmeninę vaiko pažangą, jo ūgtį.

KAIŠIADORIŲ LOPŠELIS – DARŽELIS „SPINDULYS“

IKIMOKYKLINIO UGDYMO GRUPĖS („DRUGELIAI“) VEIKLOS PLANAS

(data)

Grupė: Drugeliai	Mokytojo(s) v.pavardė:
Vaikų amžius: 5 metai	Mokytojo(s) kvalif. kategorija:
Vaikų skaičius grupėje: 21	Spec. poreikių turinčių vaikų skaičius grupėje:

Veiklos pavadinimas: Boružė ir skruzdėlė

Tema Tie kur skraido ir ropoja

Tikslas: Gilinti žinias apie skruzdėlę ir boružę atliekant STEAM veiklas

Uždavinys(ai):

- Susipažinti su pavasarį pabudusia skruzdėle ir boruže;
- Išsiaiškinti skruzdėlės ir boružės 3 panašumus ir 3 skirtumus bei jų reikšmę gamtai.

Ugdymosi tikslas: Plėtos socialinę, sveikatos, pažinimo, komunikacinę bei menines kompetencijas.

Turinys

VEIKLA	METODAI	PRIEMONĖS	DIFERENCIJAVIMAS	PASTABOS,
--------	---------	-----------	------------------	-----------

			; INDIVIDUALIZAVIMAS	NUORODOS Į ŠALTINIUS
Linkoji mankšta, pokalbis su Kimochis DOBILĖLIU ir RYTE, tyrinėjimai lauko aplinkoje, grupėje su mikroskopu, video reportažų analizavimas, kūrybinės veiklos su akmenukais, plastelinu, skruzdėlyno kūrimas iš gamtinių medžiagų, skruzdėlių piešimas ant skruzdėlyno nuotraukos interaktyviame ekrane.	Pokalbiai, tyrinėjimai, diskusijos,	Interaktyvus ekranas, planšetė, 3D akiniai, šviesos stalas, lupa, pincetai, mikroskopas, spygliai, smėlis, akmenėliai, samanos, vabalų figūrėlės, guašas, plastelinas, kinetinis smėlis.	Žinant savo grupės vaikus, pasiūlyta veikla, kuri stiprintų jo silpnesnius gebėjimus. Tačiau leidžiant išbandyti visas siūlomas veiklas.	https://youtu.be/atZaga hxzvQ https://youtu.be/8h9T4 2t5ESo https://youtu.be/PeP7n 9XISi8 https://youtu.be/T0CLt cOR6HI https://youtu.be/MEfc QfqYKR s https://youtu.be/1o4Bg 4rfMtk https://www.storyjumper.com/book/read/1984 5168/PIEVOS-BENDRIJA?fbclid=IwAR0ilfeMctDL6tNYn EcQWgJ_SAX65ODJ 0bs0dYDsXcUmNjH X6YWYVlfrT0

TRUMPAS APRAŠYMAS:

Rytas prasidėjo kūrybiniais žaidimais, linksma mankšta, dainelių apie vabaliukus klausymas. Ryto rate laukė DOBILĖLIS su boružele RYTE., kurie pakvietė į kiemą tyrinėjimams. Čia su turėjome lupas, pincetus, indelius. Stebėjome skruzdėlę, slieką, medžiu ropojančią boružę. Tyrinėjimams grupėje į indelius vaikai prisirinko samanų, pušų spyglių, smėlio, žemių, šakelių, akmenėlių.

Grupėje apsineštas medžiagas tyrinėjo mikroskopu ir palygino, jog jis didina daugybę kartų.

Stebėdami video reportažus apie skruzdėles ir boružes, diskutavo, ar jos skrenda, ar ropoja.

Meninės veiklos metu, vaikai rinkosi skruzdės lipdymą iš plastelino ir gamtinės medžiagos, piešti boružę ant akmenukų. Tyrinėti ir atrasti vabalus kinetiniame smėlyje. Piešti skruzdėles ant skruzdėlyno nuotraukos interaktyviame ekrane ar keičiant formas ir spalvas piešti boružes- susilaukė didžiausio vaikų susidomėjimo.

Planšetiniame kompiuteryje atliko skaičiavimus, grupavimus, dėliojo foto dėlionės, klausėsi pasakos apie skruzdėliuką Nežiniuką.

3D akinių pagalba pabuvo virtualioje kelionėje po skruzdėlyno vidų, skraidė po pievą drauge su boružę.

Vaikai praplėtė savo žinias apie skruzdėlę ir boružę. Puikiai įvardijo jų panašumus ir skirtumus.

KAIŠIADORIŲ LOPŠELIS-DARŽELIS „SPINDULYS“ IKIMOKYKLINIO UGDYMO GRUPĖS („DRUGELIAI“) VEIKLOS PLANAS

(data)

Grupė: Drugeliai	Mokytojo(s) v.pavardė:
Vaikų amžius: 5 metai	Mokytojo(s) kvalif. kategorija:
Vaikų skaičius grupėje: 21	Spec. poreikių turinčių vaikų skaičius grupėje:

Veiklos pavadinimas:

Tema Mus kalbina knygelės

Tikslas: Gilinti žinias apie knygų atsiradimą ir jų svarbą.

Uždavinys(ai):

- Pastebėti knygų įvairovę,
- Išsiaiškinti pasakų ir enciklopedijų knygų 4 panašumus ir 4 skirtumus

Ugdymosi tikslas: Plėtos socialinę, sveikatos, pažinimo, komunikacinę bei menines kompetencijas.

Turinys

VEIKLA	METODAI	PRIEMONĖS	DIFERENCIJAVIMAS; INDIVIDUALIZAVIM AS	PASTABOS, NUORODOS Į ŠALTINIUS
Linkoji mankštą- pasisveikinimas, pokalbis – MANO KNYGELĖ, draugo paieška, kuriam patinka ta pati knygelė, knygos kūrimas iš popieriaus ir interaktyviame ekrane, knygelių „vartymas“ planšetėje, interaktyviame ekrane savo vardo rašymas, pasakyto vardo paieškos ekrane.	Pokalbiai, meninė veikla, tyrinėjimai, palyginimai	Interaktyvus ekranas, planšetė, knygos, dažai, popierius, susegėjas, skylamušis, klizai. Iškarpos iš žurnalų, žirklys.		https://youtu.be/oIZsYRA_cKY https://youtu.be/4AzQYh1twTc https://youtu.be/S0D0W6Bo4Gw https://www.storyjumper.com/book/read/19804738/AB%C4%96C%C4%96L%C4%96 https://www.storyjumper.com/book/read/22316918/PAVADINK-IR-SUSKAIČIUOK https://youtu.be/H7Ke904HNa0

TRUMPAS APRAŠYMAS:

Ryto rato metu vaikai pasakojo, kokios knygelės jiems patinka, kurie veikėjai atsimenami ilgesnį laiką (gerai ar blogai besielgiantys). Kadangi kiekvieną rytą vaikai užrašo savo vardą interaktyviame ekrane, tai sekė draugo vardo paieška ekrane. Patyrinėję knygeles, mėgino sudėti jas pagal dydį, storį. Pakilojė, spėjo, kuri sunkesnė- stora ar plona.

Planšetėje vartė interaktyvias knygeles, o vėliau patys gamino knygas iš popieriaus.

Vaikai šauniai įvardijo knygų panašumus bei skirtumus. Su užsidegimu gamino savo knygeles.

