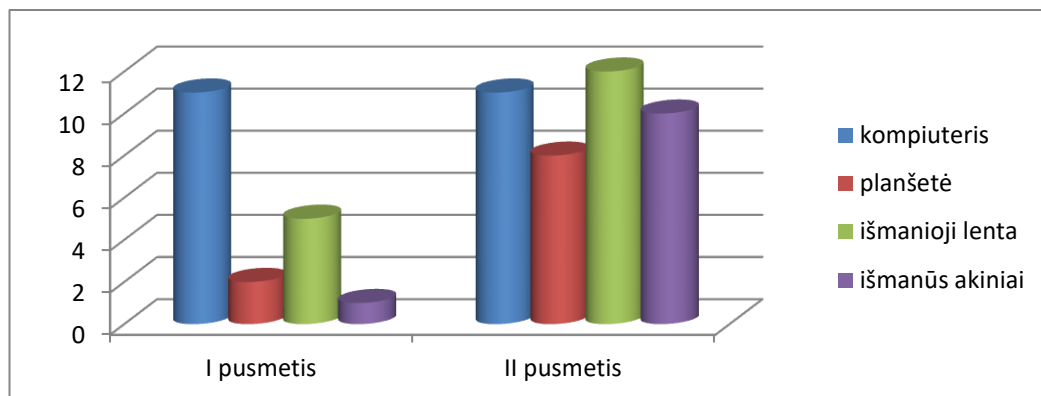


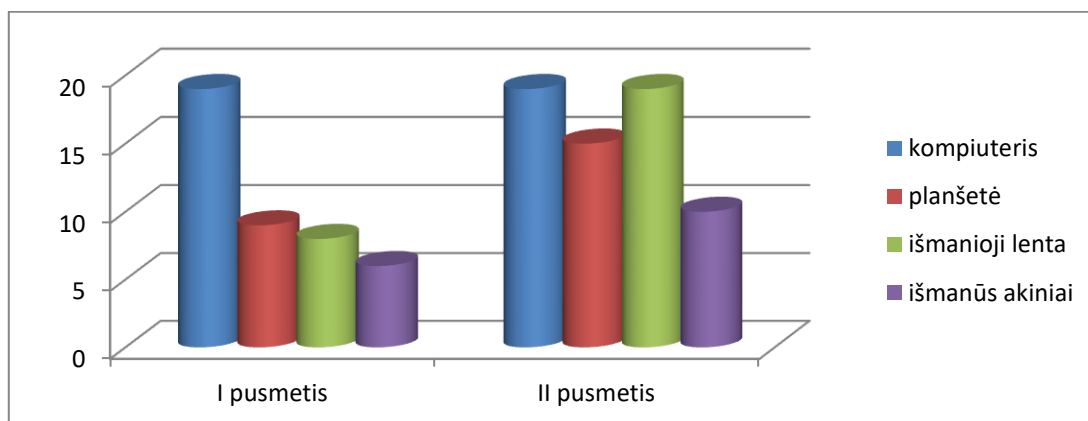
**KAIŠIADORIŲ R. ŽIEŽMARIŲ MOKYKLA-DARŽELIS „VAIKYSTĖS DVARAS“,
PIRMAS IR ANTRAS TARPINIAI VERTINIMAI
„EŽIUKŲ“ GRUPĖ (5 metų amžius)**

1. pav. Ugdytinių gebėjimas naudotis išmaniosiomis technologijomis



Visi 19 ugdytinių, lankančių grupę, yra susipažinę ir naudoja vieną ar daugiau išmaniųjų technologijų savo kasdieninėje ir ugdomojoje veikloje. I-ajame pusmetyje, įrengus išmaniają lentą ir įsigijus išmaniuosius akinius, du ugdytiniai gebėjo naudotis išmaniaisiais akiniais, nes jais naudojosi savo namų aplinkoje. Išmaniają lentą gebėjo naudotis 5 ugdytiniai, o kompiuteriu daugiau nei pusę grupės ugdytinių. Planšete gebėjo dirbti 2 ugdytiniai. Ugdytiniai mokėsi dirbti išmaniosiomis priemonėmis ir pritaikyti žinias ir gebėjimus mokomojoje veikloje. II-ajame pusmetyje stebime didžiulę pažangą, nes ugdytiniai tapo įgudusiais išmaniųjų technologijų naudotojais.

2. pav. Ugdytinių IKT panaudojimas ugdymo procese



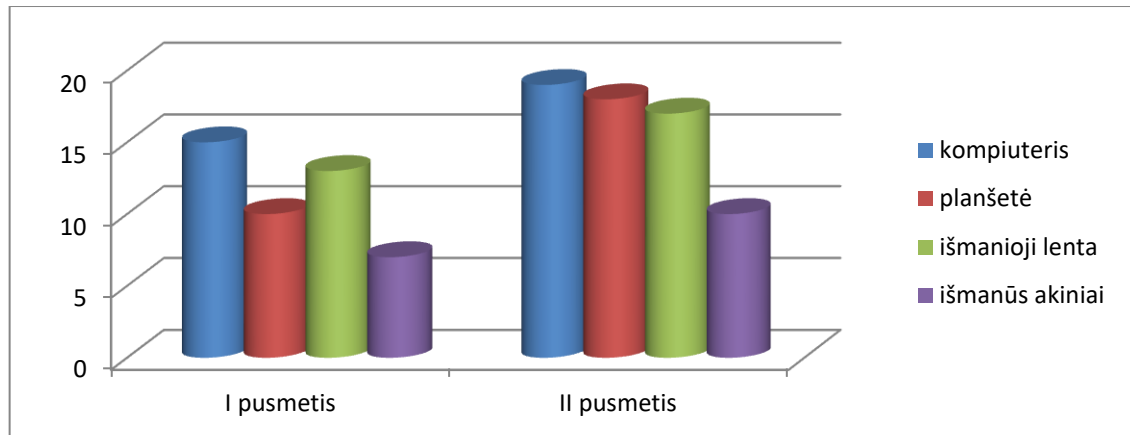
Pirmajame pusmetyje ugdomoji veikla buvo orientuota į kasdieninių įgūdžių, fizinio aktyvumo, savivokos, bendravimo ir bendradarbiavimo, meninėje, mokėjimo mokytis, tyrinėjimų srityse. Ugdymo turinys buvo planuojamas atsižvelgiant į šių sričių rezultatus. Planuojant veiklas į ugdymo procesą buvo įtraukiamos išmaniosios technologijos. Visų pirma ugdytiniai aktyviai mokėsi jomis naudotis. IKT priemonės padėjo individualizuoti ir diferencijuoti užduotis bei integruoti įvairius dalykus į ugdymo procesą. Ugdytiniai intensyviai plėtė žinių ratą ir įgijo naujos patirties.

Antrajame pusmetyje ugdymo procesą praturtino išmaniosios lentos (Smart board), 3D akinių 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.

Specialiųjų poreikių mokiniai turėjo galimybę naudoti planšetę ugdymo procese, kuri padėjo lavinti smulkiają motoriką, akies-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.

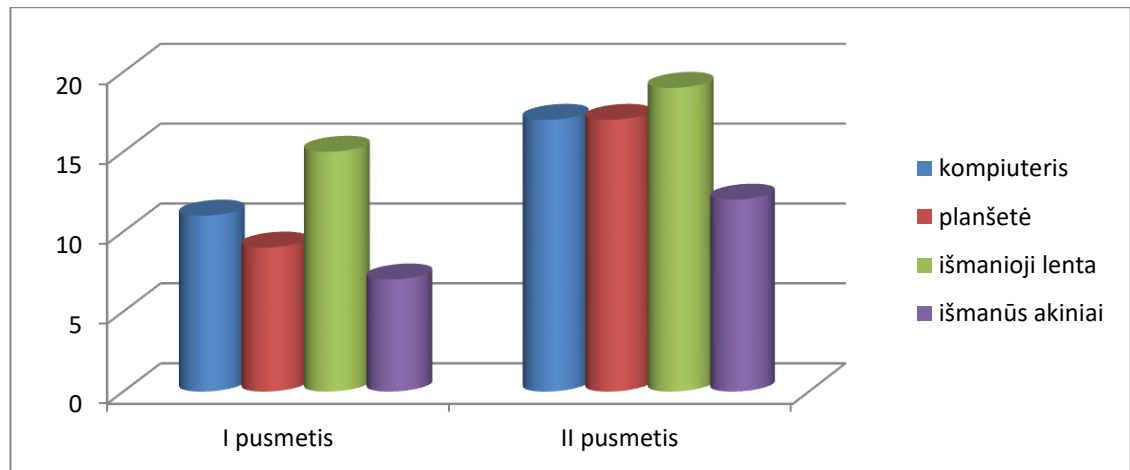
3. pav. Ugdytinių mokymosi motyvacijos augimas integruojant priemones į veiklą



Įvairios išmaniosios technologijos naudojamos mokymui ir mokymuisi, mokinių mokymosi motyvacijai skatinti ir veiklos individualizavimui. Jos ypač atliepia specialiųjų poreikių mokinių poreikius bei motyvaciją įsitraukiant į ugdymo(si) procesą. Veiklos orientuotos į individualias ugdytinių galias, motyvuojančios ir skatinančios savarankiškumą, pasitikėjimą savo jėgomis.

Antrajame pusmetyje matomas priemonių naudojimo augimas, nes jos buvo tikslingai pritaikomos ugdymo procese. Nauji užduočių iššūkiai motyvavo ugdytinius veikti, skatino juos rasti problemos sprendimus, pritaikyti kritinį mąstymą. Specialiųjų poreikių ugdytiniai buvo skatinami išbandyti naujas veiklas, kurios stiprino jų fizines bei protines galias ir plėtė jų akiratį.

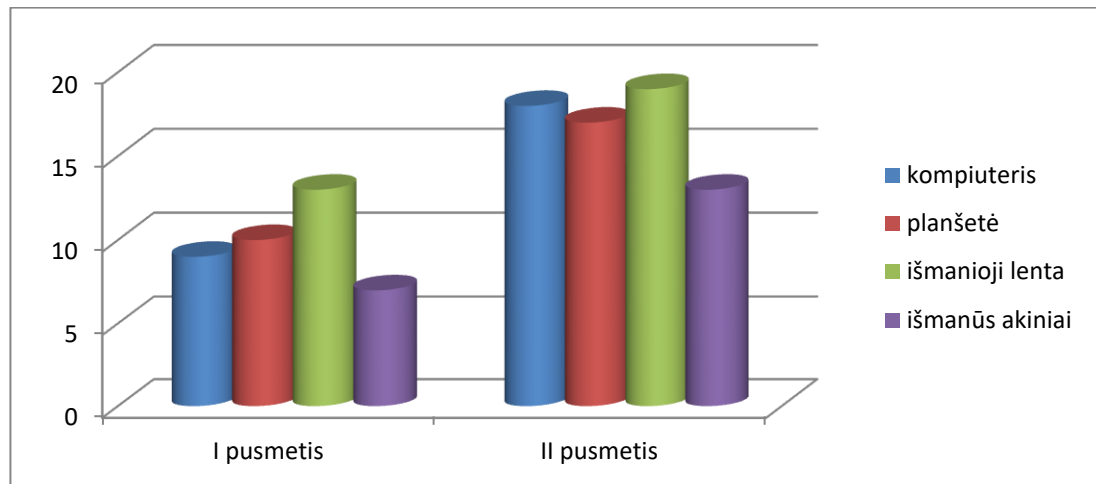
4. pav. IKT priemonių įtaka ugdytinių pažangai ir pasiekimams



Pirmajame pusmetyje, IKT įtraukimas į mokomąsias veiklas, leido išmokyti ugdytinius tapti aktyviais savo pasiekimų vertintojais. Ugdymo proceso efektyvumą, gilumą bei naudą praturtino IKT priemonių naudojimas bei jų sąveika su kitomis veiklomis.

Antrajame pusmetyje išmaniųjų priemonių naudojimas pagerino ugdytinių pažangos ir pasiekimų rezultatus. IKT priemonių naudojimas ugdymojoje veikloje leido ugdytiniui gauti momentinį grįžtamąjį ryšį ir suteikė informacijos apie jo žinias, gebėjimus, daromą pažangą bei leido prisiiinti atsakomybę už ugdymąsi. Ugdytiniai galėjo greitai pasitikrinti ir įsivertinti atliktas užduotis. Ugdymo metodų, formų koreliacija tarpusavyje įgalino ugdytinius geriau įvertinti savo asmeninę pažangą.

5. pav. Ugdytinių patiriamos sėkmės rodiklis



IKT priemonių naudojimas ugdymo veikloje leido efektyviau diferencijuoti ir individualizuoti užduotis. Užduotys ugdytiniams pateiktos nuo lengviausios iki sunkiausios. IKT priemonių naudojimas leido reguliuoti krūvį bei pritaikyti užduočių atlikimo laiką individualiam ugdytinio tempui bei asmeninei pažangai.

Antrojo pusmečio rezultatai parodė, jog įvairi, nuotaikinga, vaizdinga medžiaga padeda ugdytiniams geriau įsiminti ugdomąją medžiagą, motyvuoja juos veiklai, lavina jų bendravimo, kalbos, tyrinėjimo, kritinio mąstymo gebėjimus. Vizualizacija turi daug įtakos šiuolaikiniam vaikui, nes informaciją jie priima ir įsitema vaizdinių forma. Teigiama paskata bei motyvavimas žodžiu turi įtakos emocinei vaiko būklei, norui tobulėti, skatina jo savivertės bei savigarbos ūgtį.

IŠVADOS TOLIMESNIAM UGDYMO PROCESO PLANAVIMUI

Projekto metu vykdytų veiklų, naudotų priemonių įtaka ir poveikis kiekvieno vaiko asmeninei pažangai:

1. Ugdytinių pažangos pokytį lėmė ugdymo turinio ir ugdomųjų veiklų paįvairinimas įtraukiant informacines technologijas ir mokomąsias programėles.
2. Ugdymo proceso efektyvumą, gilumą, naudą praturtina netradicinių metodų bei priemonių naudojimas bei jų sąveika su kitomis veiklomis.
3. Specialiųjų poreikių vaikų ugdymo procesas tapo įtraukesnis, nes buvo naudojamos šiuolaikinės informacinės technologijos, išmaniosios programėlės.
4. Įvairių veiklų ir išmaniųjų priemonių įtraukimas į veiklą, įgalino ugdytinius išmokyti (į)valdyti visas grupėje esančias išmaniąsias IKT priemones ir tobulino jų gebėjimus.
5. Išmanios technologijos padėjo labiau diferencijuoti ir individualizuoti ugdymo proceso tempą, užduočių sudėtingumo lygį, pritaikomumą atsižvelgiant į individualias vaiko galias.

Naudojant informacines technologijas kasdieninėje ugdomojoje veikloje ateityje bus stiprinamos šios vaiko raidos sritys:

1. Socialinė ir emocinė raida - vaiko savivoka, atsakomybė už save ir kitus, socialinis elgesys. Todėl būtina vaikui padėti palaikyti ir puoselėti savigarbą, pasitikėjimą savimi bei savo gebėjimais. Informacinės technologijos - tinkamas įrankis šiems tikslams spręsti. Vaikai, kurie sunkiai bendrauja „gyvai“ daug lengviau socializuosis per IKT priemones, kurios sudaro galimybes dalyvauti įvairiose pokalbių svetainėse, žaisti žaidimus su kitais jų dalyviais, skatins spręsti loginius žaidimus, taip lavės mąstymas, pasitikėjimas savimi.
2. Fizinė raida - sveikai gyventi, saugiai judėti ir veikti. Nors IKT nėra įrankis, skatinantis sutelkti daug fizinių jėgų, jis gali pasitarnauti lavinant vaiko smulkiąją ir stambiają motoriką: 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.

3. Pažinimo raida – tyrinėti ir atrasti pasaulį. Tai pažinimas ir problemų sprendimas, loginis mąstymas. 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. Naudojant IKT vaikai naudos grafinius simbolius, imituos raštą. 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. Naudojant informacines technologijas vaikai girdės muziką, žiūrės 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.

**Kaišiadorių r. Pravieniškių lopšelio-darželio „Ažuoliukas“
virtualios ikimokyklinio ugdymo aplinkos formavimo pilotinio modelio
ugdytinių pasiekimų ir pažangos tarpiniai vertinimai (pirmas irantras)**

Istaiga, dalyvaujanti iš Europos sąjungos struktūrinių fondų lėšų bendrai finansuojamame projekte Nr. 09.2.1-ESFA-k-728-02-0041 „Virtualios ikimokyklinio ugdymo aplinkos formavimo pilotinis modelis“, kurio tikslas sukurti inovatyvų virtualaus ikimokyklinio ugdymo aplinkos formavimo modelį, kuris pagerins ikimokyklinio ugdymo kokybę. Projekto metu kuriamas ir taikomas inovatyvus Modelis tikėtina padarys ugdymo procesą inovatyvesnį, labiau diferencijuotą, motyvuojantį, skatinantį iniciatyvas bei talentų ugdymą. Akcentuota, jog sukurto Modelio įgyvendinimui bus pasitelktos modernios informacinės technologijos (išmanieji ekranai, išmanieji akiniai, planšetiniai kompiuteriai).

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 darbiai, 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. Kaišiadorių r. Pravieniškių lopšelyje-darželyje „Ažuoliukas“, rugsėjo mėn. atlikome ugdytinių pasiekimų ir pažangos tarpinius vertinimus. Jų metu išsiaiškinti vaiko gebėjimai, patirtis, individualūs ypatumai. Numatyti vaikų ugdymo prioritetai, kryptys, būdai, individualizavimo, paramos formos.

Pirminio vertinimo metu paaiškėjo, kad bendra grupės atmosfera pozityvi, grįsta maloniu bendravimu ir bendradarbiavimu. Vaikai laisvai reiškia savo nuomonę ir idėjas žodine, rašytine forma, savo darbais ar kitais vaiko pasirinktais būdais. Visi vaikai yra unikalūs, pasižymi savitu mokymosi stiliumi ir sparta. Vaikai dalinasi savo atradimais su grupės draugais, bendruomenės nariais ir savo šeima. Jie nekonkuruoja tarpusavyje, nesilygina savo žiniomis, pasiekimais ar darbais su kitais vaikais. Dauguma vaikų patys renkasi reikiamas priemones, veiklą, žaidimų draugus ir panašiai. Tačiau reikia pabrėžti, jog didžioji dalis ugdytinių nedrįsta ar negeba savarankiškai įveikti problemas, išbandyti naujus dalykus. Jie nuolat prašo pagalbos. Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo, praturtinto virtualiomis priemonėmis, proceso įgyvendinimas neapsiriboja vien technologijų įtraukimu į ugdymo veiklas. Įtraukiant technologijas dar ikimokykliniame amžiuje vaikams ugdomas suvokimas, kad kompiuteris, planšetė ar išmanusis telefonas nėra vien laisvalaikiui praleisti, tai gali būti ir naudingas, įdomus ugdymosi įrankis.

Pirmąjį pusmetį vaikai buvo labai susidomėję naujomis priemonėmis. Vaikai dalyvavo planuojant, kuriant ir prižiūrint virtualią ugdymo grupės aplinką. Dauguma vaikų stebėjo, kaip mokytojos mokė elgtis pateiktomis priemonėmis. Drąsiau išbandė ir buvo puikūs pagalbininkai mokytojoms mokant kitus vaikus. Reikia pabrėžti, jog visgi didžioji dalis ugdytinių negebėjo/nedrįso tinkamai naudotis moderniomis informacinėmis technologijomis (interaktyvia lenta, planšetiniais kompiuteriais, išmaniais akiniais, spausdintuvais). Taigi, vertinimo metu pastebėjome, kad sistemingas procesas, dalyvaujant projekte „Virtualios ikimokyklinio ugdymo aplinkos formavimo pilotinis modelis“ padarė ugdymo procesą inovatyvesnį, labiau diferencijuotą, motyvuojantį, skatinantį iniciatyvas bei talentų ugdymą. Vaikai ne tik atlieka įvairias užduotis, bet ir žiūri didaktinio pobūdžio filmukus, ieško informacijos internete. Interaktyvūs akiniai suteikia

galimybę apsilankyti muziejuose ir kt. Taikomi R. Emilia metodikos elementai, grupėse įrengtos kūrybinių tyrinėjimų erdvės su šviesos stalais, eksperimentinei, tiriamajai veiklai.

Antrojo pusmečio (2021 m. gegužės mėn.) rezultatai rodo, jog ugdytinių pasiekimai atitinką jų amžiaus grupę. Visi ugdytiniai padarė pažangą visose pasiekimų žingsneliuose. Tačiau 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 aiškią 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. Vaikai nebijo klysti, geba drąsiai ir tinkamai išsakyti savo nuomonę ir dalyvauti priimant sprendimus grupėje. Stebint šiuos vaikus pastebėjome, kad jie elgiasi savarankiškai ir nepriklausomai, domisi daiktais ir įvykiais, vaidina sukurtus vaidmenis ir situacijas, išreiškia mintis žodžiais ir sakiniais. Vaikai tikslingai ieško informacijos naudodami skirtingus informacijos šaltinius (knygas, skaitmenines technologijas, klausinėja mokytoją). Pastebėjome, kad vaikai savo iniciatyva pasirenka veiklą ir priemones, įsitraukia į veiklą ir ją plėtoja. 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. 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. Fizinio aktyvumo ugdymuisi vaikai labai aktyviai kartoja judesius žiūrint į IKT įjungtus vaizdo įrašus (rytinė mankšta, kūno kultūros valandėlės). Žiūrėdami edukacinius filmukus, vaikai įgijo 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.

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 daugiau dėmesio skyrėme 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, mokosi 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 integruojame „Kimoči“ ikimokyklinio ugdymo programą, kurios pagrindas yra socialinių ir emocinių kompetencijų lavinimas.

Apgalvotas, saikingas ir tikslingas interaktyvios lentos taikymas ugdymo procese jį daro įdomesnį, patrauklesnį ir įvairesnį. 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. Sukurta sistema ir modelis, kuriuos taiko pedagogai ir kiti specialistai, yra pavyzdinis sprendimas. Pedagogai geba valdyti ugdymo turinį, praturtina jį virtualiomis aplinkomis, tuo pačiu priartina 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.

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 naujas technologijas ir neatitrūkti nuo šio laikmečio tendencijų.



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

VIRTUALIOS IKIMOKYKLINIO UGDYMO APLINKOS FORMAVIMO MODELIS Nr. 09.2.1-ESFA-K-728-02-0041

Rodiklis 1.3.1 Ugdytinių pasiekimų ir pažangos tarpiniai vertinimai
Projektas finansuojamas iš Europos Sąjungos socialinio fondo lėšų

VISAGINO VAIKŲ LOPŠELIS-DARŽELIS „AUKSINIS RAKTELIS“ UGDYTINIŲ PASIEKIMŲ IR PAŽANGOS PIRMAS IR ANTRAS

TARPINIAI VERTINIMAI

Visagino vaikų lopšelis-darželis „Auksinis raktelis“ dalyvaudamas projekte „Virtualios ikimokyklinio ugdymo aplinkos formavimo pilotinis modelis“ Nr. 09.2.1-ESFA-k-728-02-0041, pasiekė projekto tikslą – pritaikant inovatyvius virtualaus mokymosi modelius pagerinti ikimokyklinio ugdymo kokybę įstaigoje. Sukurtas ir įdiegtas naujas Virtualios ikimokyklinio ugdymo aplinkos formavimo pilotinis modelis, paremtas šiuolaikinės mokymosi sistemos STEAM principais, skatinant ikimokyklinio amžiaus vaikų emocinę ir fizinę raidą. Visagino vaikų lopšelis-darželis „Auksinis raktelis“ modelio įgyvendinimui pasitelktos šios modernios informacinės technologijos: išmanusis ekranas, išmanieji akiniai, planšetiniai kompiuteriai.

Siekiant įvertinti, ar esama aplinka ikimokyklinio ugdymo įstaigoje yra tinkama efektyviam žinių perdavimo ir įsisavinimo procesui užtikrinti buvo vykdomos mokytojų, vaikų ir tėvų anoniminės apklausos. Remiantis apklausoje pateikta informacija atlikti du tarpiniai ugdytinių naudojimosi virtualia aplinka vertinimai, kurie reikalingi tarpinės projekto pažangos matavimui, informacijos fiksavimui, esamos situacijos įvertinimui, daromų klaidų identifikavimui ir ugdymo organizavimo proceso koregavimui.

Pirmas tarpinis ugdytinių naudojimosi virtualia aplinka vertinimas įstaigoje atliktas 2021 m. kovo mėn. Buvo apsiribota informacijos fiksavimu, esamos situacijos įvertinimu ir daromų klaidų identifikavimu. Šio tarpinio vertinimo metu nustatyta, kad 20 proc. įstaigos pedagogų reikalinga papildoma pagalba prisitaikyti prie pakitusios mokymosi aplinkos. Ko pasekoje, bendrų projekto partnerių metu buvo išnagrinėtos pedagogų problemos ir suteikta reikiama pagalba:

- ✓ Suorganizuotas pristatymas/apmokymas kaip naudotis virtualiais akiniais, koks jų naudojimo tikslas ir kaip juos galima pritaikyti ikimokykliniame ugdyme.

- ✓ Parengtos papildomos instrukcijos dėl interaktyvaus ekrano panaudojimo šiuolaikinės mokyklos sistemoje.
- ✓ Surengta projekto partnerių diskusija dėl tinkamo planšetinių kompiuterių panaudojimo vaikų auklėjimo procese. Aptarta vaikams skirta darbo su kompiuteriu trukmė, galimybės, išnagrinėti geros praktikos pavyzdžiai ir pasidalyta gerą patirtimi projekto partnerių įstaigose.

Pirmojo vertinimo metu buvo įvertintos ir kartu su ekspertais aptartos auklėtinių tėvų ir globėjų pateiktos pastabos dėl virtualios aplinkos ikimokyklinio ugdymo procese. Teko pasitelkti į pagalbą medicinos specialistą, kad būtų profesionaliai išnagrinėtos tėvų keliamos problemos dėl galimų neigiamų pasekmių vaiko sveikatai ir tinkamo virtualios aplinkos panaudojimo..

Antrasis tarpinis ugdytinių naudojimosi virtualia aplinka vertinimas Visagino vaikų lopšelyje darželyje atliktas 2021 m. spalio mėn. Remiantis internetinėmis anoniminėmis pedagogų, tėvų ir vaikų anketomis, išskirti gebėjimai, kuriuos vaikai įgavo naudodamiesi virtualia aplinka, išskirtas pedagogų prisitaikymas prie pakitusios mokymosi aplinkos.

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.

Šiuolaikiniai vaikai labai imlūs įvairioms technologijoms. Jų panaudojimas skatina vaikų vystymąsi, geresnį pasaulio pažinimą.

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.

Kaip tai pavyksta Visagino vaikų lopšelyje-darželyje „Auksinis raktelis“ iliustruoja penkiamečių vaikų apklausos rezultatai.

Apklausoje dalyvavo 20 ugdytinių: 11 mergaičių ir 9 berniukai. Atitinkamai jų amžius: 19 penkiamečių ir 1 šešiametis.

Į klausimą, kokiais žaislais vaikai mėgsta žaisti, vaikai atsakė, kad labiausiai mėgsta žaisti konstruktoriais – 11, dėlionės – 5, lėlės – 11. Matome, kad 80 proc. šiuolaikinių vaikų prioritetą atiduoda su loginiu mąstymu susijusiems žaislams (konstruktoriai, dėlionės).

Vaikai taip pat mėgsta pasakas, 50 proc. jų jas mėgsta klausyti prieš miegą. Žinodami, kaip dažnai tėvai yra užsiėmę ir net migdant vaikus neturi laiko skirti jiems dėmesio, didelę reikšmę vaidina technologijos. Vaikai dažnai pasakas klauso CD grotuvų, kompiuterių, TV pagalba.

„Auksiniame raktelyje“ ugdymo proceso metu beveik visi mokytojai naudoja interaktyvią lentą, interaktyvias grindis.

Į klausimą ar mėgsta žaisti, žiūrėti filmukus interaktyvioje lentoje, taip atsakė 100 proc. vaikų. Taip pat visi vaikai patvirtino, kad po peržiūros su mokytoju aptaria matytą filmuką, išsiaiškina pagrindinį herojų, jo veiksmus, ko filmukas moko, kokius jausmus vaikams tai sukėlė.

31 proc. vaikų atsakė, kad dažniausiai mokosi naudojantis išmaniosiomis technologijomis: lenta, grindimis. Į klausimą, kokias žinias vaikai papildo, ką naujo sužino naudodami išmaniają lentą, vaikai išskyrė gamtos pažinimą, mokymąsi skaičiuoti, susipažįsta su Lietuva, Visaginu, tėvų ir senelių gimtosiomis vietomis, mokosi Lietuvos istorijos.

Visi 100 proc. apklaustų vaikų patvirtino, kad jiems patinka mokytis išmaniosios lentos ir grindų pagalba.

Labai svarbu ugdymo procese aplinka, kuri supa vaikus. Vaikams labiausiai patinka būti žaidimų kambariuose, sporto salėje ir lauke. Apie 27 proc. vaikų pažymėjo, kad jiems patinka būti miegamajame, rūbinėje.

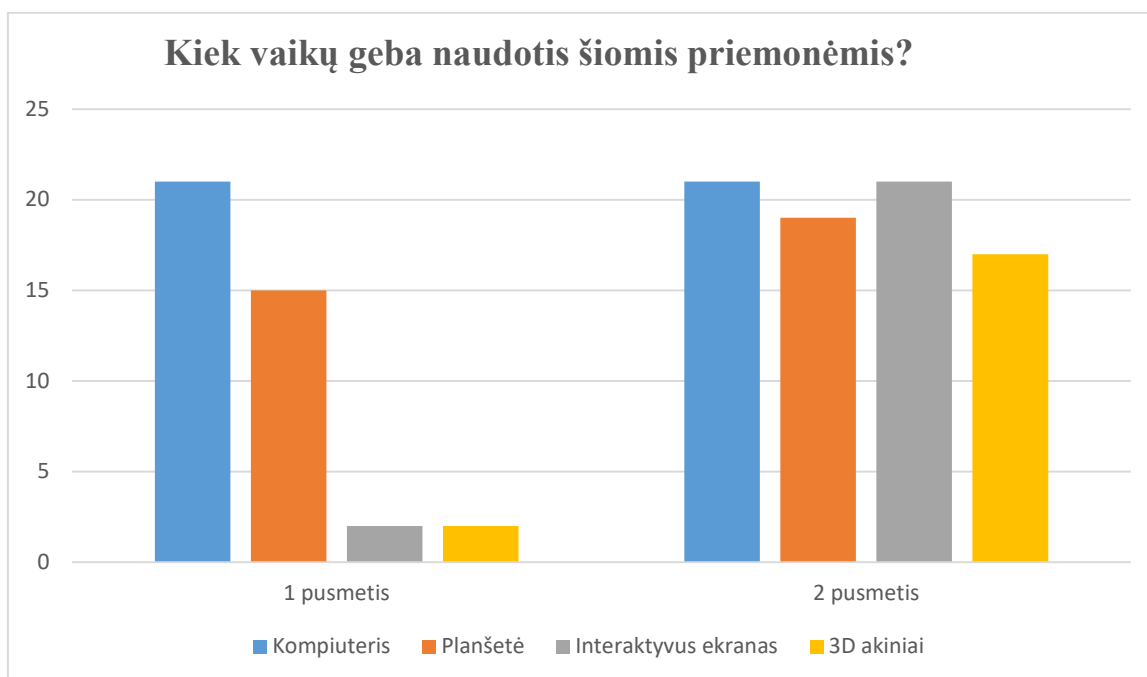
Jei šią vaikų apklausą palyginsime su vaikų atliktu vertinimu, tai matysime, kad pradėjus intensyviau projekto metu naudoti virtualias platformas, IT instrumentus, žymiai pagerėjo vaikų fizinis aktyvumas, emocijų suvokimas ir raiška, pagerėjo santykiai su suaugusiais, skaičiavimas ir matavimas, meninė raiška, tyrinėjimas, kūrybiškumas. Visi šitie pasiekimai pagerėjo vidutiniškai 11,4 proc.

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, įgijo skaitymo ir rašymo

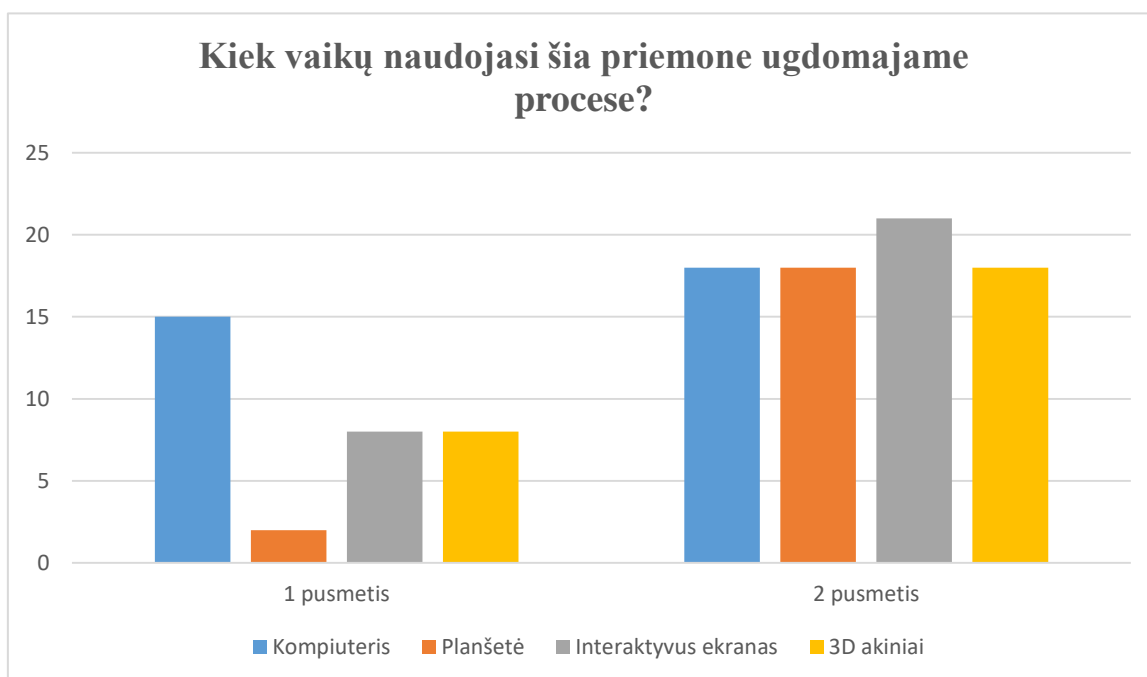
pradmenų, įgijo matematinių įgūdžių, susipažino su įvairiomis sąvokomis, geba kūrybingai išreikšti savo mintis ir įspūdžius.

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

PIRMAS IR ANTRAS TARPINIAI VERTINIMAI
Kaišiadorių lopšelis – darželis „Spindulys“ „Drugelių“ grupėje

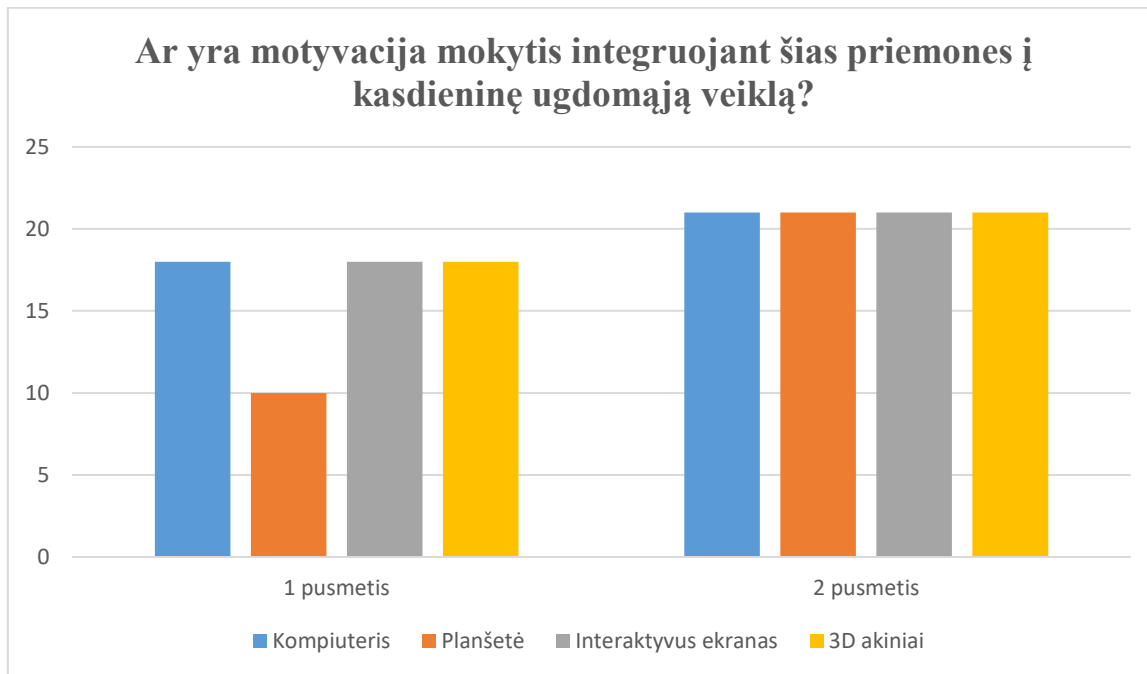


Grupėje esantys 21 vaikai pirmąjį pusmetį gebėjo naudotis kompiuteriu, 15 mokėjo naudotis planšete, 2 vaikai mokėjo naudotis interaktyviu ekranu ir virtualiais akiniais. Antrąjį pusmetį matoma didelė pažanga. Beveik visi grupėje esantys vaikai moka naudotis pateiktomis priemonėmis.

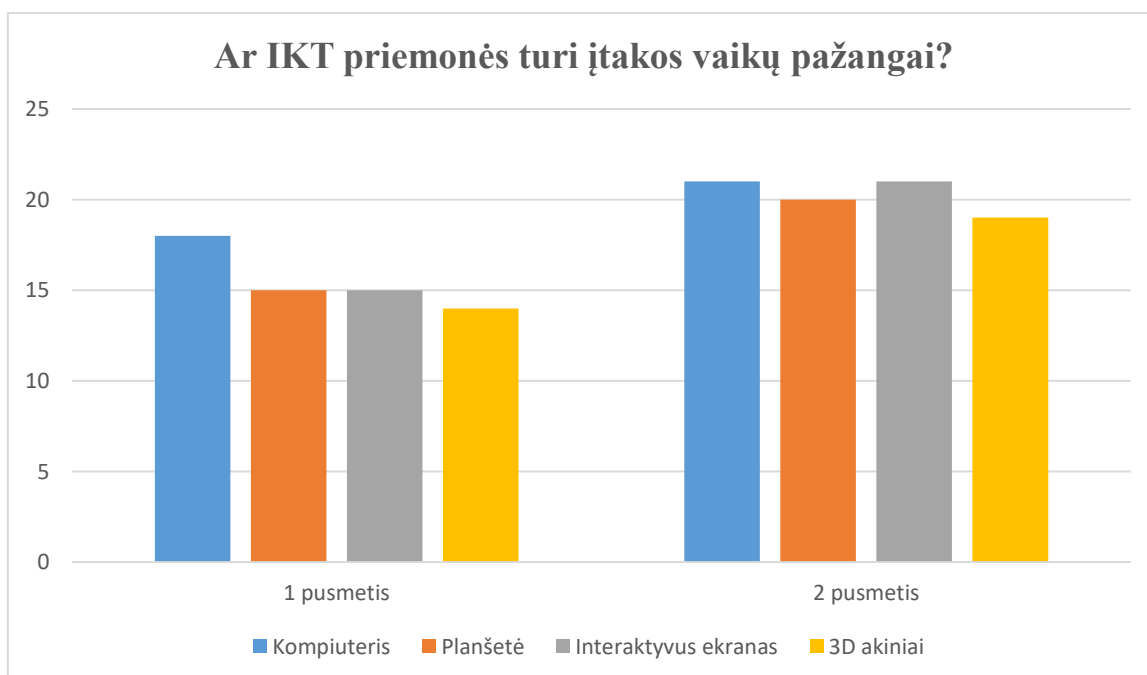


Pirmąjį pusmetį vaikai buvo labai susidomėję naujomis priemonėmis. Daugiausiai stebėjo, kaip mokytojos mokė elgtis pateiktomis priemonėmis. Drąsiai išbandė ir buvo puikūs

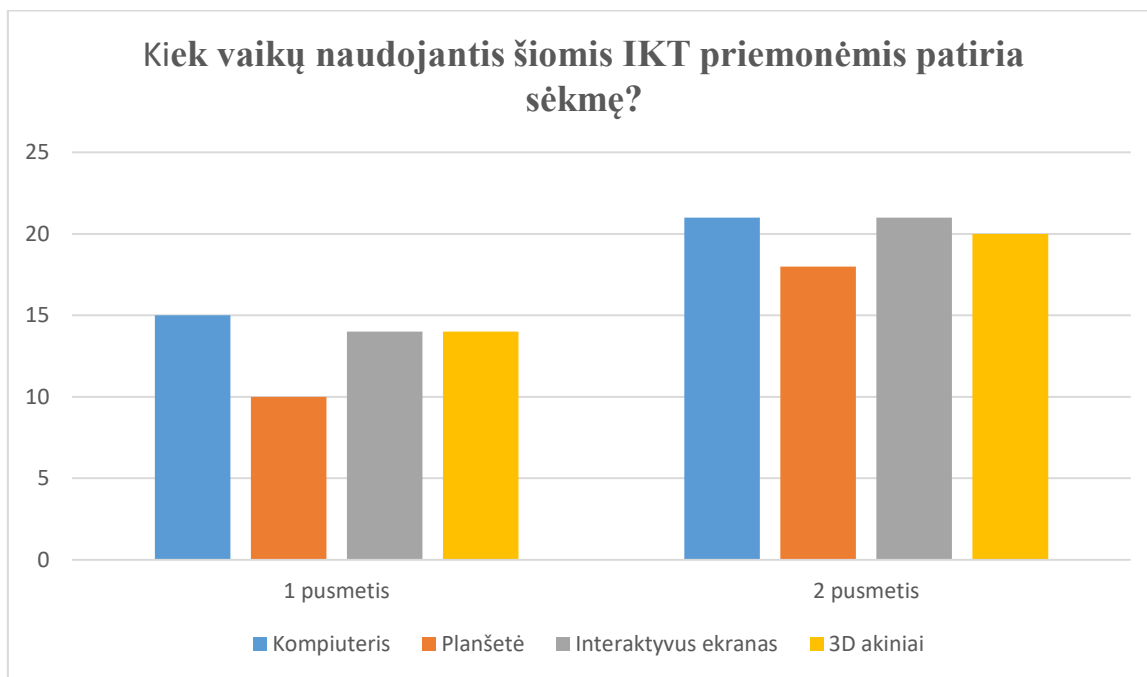
pagalbininkai mokytojoms mokant kitus vaikus. Antrąjį pusmetį matoma didelė pažanga. Beveik visi grupėje esantys vaikai priemones naudoja ugdomajame procese.



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 rezultatą kompiuterio ekrane. Bet kokie naujai vykdomi veiksmai išmokys 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 jautimais, 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), sakininius pasakojimus. Pratinti įsiklausyti į draugo, mokytojo kalbą. Skatinti norą pasakoti, klausinėti. Sužadinti vaiko domėjimąsi knygomis. Naudojant IKT vaikai domėsis 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.

KAIŠIADORIŲ R. GUDIENOS MOKYKLA-DARŽELIS „RUGELIS“ PIRMAS IR ANTRAS TARPINIAI VERTINIMAI

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. Pirmas vertinimas atliktas spalio mėnesį. Jo metu išsiaiškinome vaikų pasiekimus, stipriąsias ir silpnąsias sritis bei visos grupės situaciją. Tai padėjo numatyti ugdymo prioritetus, būdus, kryptis. Vertinimo pasiekimai fiksuojami elektroniniame dienyne „Mūsų darželis“.

Ikimokyklinio ugdymo metodinėse rekomendacijose (2015), Bendrojoje priešmokyklinio ugdymo(si) programoje (2014), 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.

Vizualiai pateikiant informaciją yra sutelkiamas dėmesys, kuriama įvairovė: projektoriaus, interaktyvios lentos ar kompiuterio pagalba pateiktą informaciją galima pakartoti daug kartų ir įvairiais būdais. Veikla su informacinėmis kompiuterinėmis technologijomis, lyg kelionė po virtualų pasaulį, kuri tampa vis labiau reikalinga vaikų ugdymui(si).

„Meškučių“ grupėje, projekto pagalba, sukurta virtuali ugdymo(si) aplinka: interaktyvi lenta, kurioje vaikai rašo, piešia skaitmeniniu rašikliu, pirštais, ieško informacijos internete, planšetės, kompiuteris, multimedija, kurios pagalba žiūri didaktinio pobūdžio filmukus. 3D akinių pagalba gali nukeliauti ir į muziejus. Vaikus labai sudomino šios technologijos: jie noriai mokėsi, bandė atlikti užduotis, padėjo vieni kitiems.

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 ugdytiniamis įdomesnės, patrauklesnės. IKT naudojimas, ikimokyklinukų ugdymo procese, teigiamai veikia gabių ir specialiųjų ugdymo(si) poreikių vaikų ugdymą(si). Technologijos padeda mokytojoms įgyvendinti ugdymo procesą, pateikiant vaikams įvairią ugdymo(si) medžiagą, atliekant skirtingas veiklas.