



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

Iš Europos socialinio fondo lėšų finansuojamas projektas
Nr. 09.2.1-ESFA-K-728-02-0102 „Išmaniojo peliaus PATS laboratorija“

Kupiškio vaikų lopšelis-darželis „Saulutė“

PRIEŠMOKYKLINIO UGDYMO MOKYTOJO REFLEKSIJOS UŽRAŠAI

Data: 2020-09-17

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Komunikavimo ir pažinimo kompetencijos.

Mankšta su interaktyviais kubais; užduočių atlikimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: Mėtydami kubus ir skaičiuodami iškritusių taškų kiekį atliks sportinius pratimus pagal nurodytą skaičių kompiuterio ekrane.

Vaikams buvo pasiūlyta tvarkingai ratu sustatyti dvylika kubų. Į pagalbą atėjo Deinas, bet sudėti ratu niekaip nesisekė, jam padėti pasiruošė Gabrielė ir dar keli vaikai. Grupėje kilo triukšmas, bet kubų ratu sudėti nepavyko. Parodžiau pavyzdį kaip juos reikia statyti, kokia plokštuma atversti. Padedant vaikams kubus sustatėme ratu.

Veikloje dalyvavo 15 vaikų, o sėdimų vietų buvo tik 11, nes vienas kubas buvo paskirtas žaidimui. Pasiūlėme pasikviesti draugus susėsti po du. Sėdintys ant kubų vaikai kvietė draugus prisėsti šalia, bet mergaitės ėmė raukytis, kad su vienu ar kitu vaiku nesėdės, greičiau nustums nepatinkantį vaiką nuo kubo. Teko įsikišti ir perspėti, kad turime pradėti dirbti, o ne ginčytis kas kurs sės. Pagaliau vaikams susėdus logopedė paaiškino, kad darysime mankštą.

I. Užduotis. „Mankšta su kubais“.

Norint daryti mankštą reikės mesti kubą ir suskaičiuoti iškritusių taškų kiekį. Taškų suma yra skaičiai kompiuterio ekrane, prie kiekvieno skaitmens yra parašyta užduotis, kurią reikės perskaityti. Eitvydas metė kubą ir teisingai suskaičiavo 5 taškus. Emilis bandė perskaityti pratimą, bet tai darė labai lėtai, todėl pasakėme, kad reikia 5 kartus pašokti vietoje ant abiejų kojų.

Vaikai vienas paskui kitą metė kubą ir skaičiavo iškritusių taškų kiekį, kai kas prisiminė užduotis, kitiems reikėjo priminti. Niekaip nekrito keturi taškai. Atlikome 15 užduočių, vaikai sušilo, pavargo, pradėjo plepėti ir stumdytis. Vaikams nuraminti buvo pasiūlyta susėsti ant kubų ir atsakyti į klausimus.

Ką mes veikėme su kubais? Kas gražiai atsakys į klausimą, drausmingai kels ranką, galės pirmasis sėsti prie užduoties su planšetiniais kompiuteriais. Vaikai skubėjo atsakyti: metėme kubus, kėlėme, skaičiavome, sėdėjome, šokinėjome. Rugilė atsakė išsamiau: „Darėme mankštą“.

Kaip jautėtės žaisdami su kubais? Vaikai atsakė: „man patiko“, „buvo linksma“, „labai pavargau, linksma ir smagu“, „sunku kilnoti“, „šokinėjom ir pavargom“.

Kas jums labiausiai patiko šios veiklos metu? Vaikai atsakė: „mėtyti kubą“, „šokinėti ant vienos kojos“, „sėdėti ant kubo“, „patiko skaičiuoti“.

Išvada.

Vaikai aktyviai įsitraukė į veiklą, greitai prisiminė užduotis pagal kiekvieną taškų sumą. Keletas vaikų neskyrė skaičių, bet užduotis prisiminė pagal iškritusią spalvą ar vadovavosi kitais

kriterijais, klausė draugų, norėdami žinoti koks skaičius iškrito. Vaikai kūrybingai sprendė iškilusias problemas, tarėsi ir bendravo tarpusavyje, draugiškai siūlė vieni kitiems savo pagalbą.

II. Užduotis. „Piešiu automobilį“.

Naudojantis piešimo programa, planšetinio kompiuterio ekrane nupiešti automobilį ir įrašyti į vidinę kompiuterio atmintį.

Vaikai vienas po kito gavo po planšetę. Vieniems buvo aiškinama užduotis individualiai, patariama kaip braukti per ekraną, kaip išsirinkti spalvas ir linijos storį, kiti vaikai savarankiškai ėmėsi veiklos ir drąsiai atliko užduotis. Vieni vaikai nupiešė po vieną spalvingą automobilį, kiti po kelis. Keletas vaikų ant piešinio užsirašė savo vardą. Visi dirbo tyliai, ramiai, ypač susikaupę. Po veiklos pasidžiaugėme savo piešiniais.

Kaip sekėsi piešti ant ekrano? Vaikai atsakė: „labai patiko“, „buvo faina“, „labai įdomu piešti“, „mano mašina buvo labai graži“, „nuobodu“.

Išvada.

Šios veiklos metu vaikai ne tik susikaupę ir atsakingai atliko užduotis, bet ir labai džiaugėsi vykstančiu procesu. Vienam berniukui nusibodo piešti, jis norėjo atsisiųsti žaidimą, bet buvo perspėtas, kad šiandien piešiame automobilį. Daugelis vaikų drąsiai elgėsi su planšetiniais kompiuteriais. Kas norėjo žaidimų parodė aiškų nusivylimą ir nepasitenkinimą.

Data: 2020-09-24.

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Komunikavimo ir pažinimo kompetencijos.

Interaktyvios grindys. Žaidimas „Vanduo“.

Uždavinys: Žaisdami interaktyvų žaidimą, lavins sakytinę kalbą ir foneminius įgūdžius, išskirdami pirmą garsą žodyje.

Veikloje dalyvavo 19 vaikų. Grupėje ištiesėme kilimą ir susipažinome su interaktyvių grindų žaidimu „Vanduo“. Paaškinome elgesio ir žaidimo taisykles. Per vandenį brisime eidami po du, vienas kito nekliudydami ir neišdykaudami. Vaikai susikaupę laukė savo eilės.

I. Užduotis. „Eiti per vandenį poromis“.

Vaikams buvo pristatytas žaidimas. Ėjo poromis, stengdamiesi netriukšmauti, klausydami kaip čiurlena vanduo, grožėdamiesi vaizdu, perbridę vandenį ramiai sustodavo kitame kilimo gale. Visiems pavyko darniai pereiti, tik vienas berniukas nusprendė išsimaudyti ir krito ant kilimo, vaidindamas, kad plaukia.

II. Užduotis. „Sugalvoti žodžius“. Einant per vandenį sugalvoti ir pasakyti žodį, prasidedantį M garsu.

Prieš perbrendant vandenį reikėjo pasakyti žodį prasidedantį M garsu. Vaikai susikaupę galvojo ir drąsiai sakė žodžius, stengėsi laikytis taisyklių ir nešūkavo iš vietų. Per vandenį ėjo po vieną ir pasiekę kitą krantą ramiai sustodavo. Du berniukai niekaip negalėjo sugalvoti žodžių, jiems prireikė draugų pagalbos.

III. Užduotis. „Eiti ant pirštų galų per akmenukus, pasakyti žodį prasidedantį A garsu“.

Vaikai vėl uoliai kėlė rankas, atsargiai ėjo ant pirštų galų. Šį kartą visiems pavyko sugalvoti žodžius.

IV. Užduotis. „Pereiti vandenį keturpėščia“.

Ne visi suprato užduotį, reikėjo vizualaus paaiškinimo, kad pereitų vandenį. Vaikai noriai ėjo per kilimą ir krykštavo iš laimės.

Refleksija. Pasivaikščioję po vandenį visi susėdome aplink kilimą.

Klausimas. Kas tai? – paklausiau rodydama į kilimą. Gabija atsakė: - Kilimas.

Klausimas. Koks kilimas? - Paklausiau tikėdamasi, kad vaikai kažką pasakys apie vandenį.

Pasipylė atsakymai: žaidimų, baltas, programų ir pultų, visų žaidimų, bele kiek žaidimų.

Vaikų rankos vis norėjo pakelti kilimo kraštus, todėl pasiūliau abi rankas padėti ant kilimo ir suskaičiuoti iki penkių. Po to priglausti nosytes ir suskaičiuoti iki trijų. Po akimirkos vėl paklausiau:

Klausimas. Koks kilimas?

Atsakymai: švelnus, geras, linksmas, minkštas, šiurpus, smirdintis, jautrus.

Klausimas. Kaip jautėtės žaisdami ant kilimo?

Atsakymai: gerai, puikiai, buvo labai smagu, labai gera, gera taip vaikščioti su rankom ir kojom (keturpėsčiomis).

Benas atsakė: - Jaučiausi labai puikiai ir vaikščioti man labai patiko. Ačiū auklėtoja.

Rugilė: - Man po vandenį labai patiko vaikščioti. Buvo linksma ir gera.

Klausimas. Ką mes veikėme ant kilimo?

Atsakymai: žaidėme, vaikščiojome po akmenis, braidėm, ant akmenukų buvom, ropojom po vandenį, su rankom ir kojom vaikščiojom, sakėm žodžius, ėjom su draugu.

Išvada.

Veiklos metu daugelis vaikų buvo geranoriški ir aktyvūs. Jie visi norėjo pereiti kilimą, bet keletas vaikų neklausė, replikavo kitų ėjimą ir šūkaliojimais stengėsi atkreipti visų dėmesį. Perspėjau vaikus, kad jeigu taip elgsis, ant kilimo išvis negalės eiti, bet į tai nebuvo atsižvelgta, jie šūkaliojo ir toliau.

Drausminant vaikus labai sunku pasiekti aukso vidurį. Visi nori dalyvauti, bet ne visi išgirsta kas sakoma arba į pastabas nereaguoja.

Žaidimas „Vanduo“ buvo lyg paskatinimas vaikams. Jie matė vandenį, girdėjo jo čiurlenimą. Vaizdas ir garsas prilygo mažam stebuklui. Eidami vandeniui ir stengdamiesi sugalvoti žodžius, vaikai atsipalaidavo, mažiau bijojo suklysti, labiau pasitikėjo savo jėgomis ir noriau galvojo žodžius. Ėjimas per akmenis paskatino vaikus išsitiesti, eiti atsargiai ant pirštų galų, o vaikščiojimas keturpėsčia buvo smagus išdykavimas. Man labiausiai patiko vaikų emocijos veiklos ir aptarimo metu. Jie nuoširdžiai džiaugėsi veikla ir dėkojo už puikų žaidimą, net neakcentuodami to, kad turėjo sugalvoti žodžius.

Atkreipiant dėmesį į sakinį vaikų kalbą, jie geba dviem žodžiais apibūdinti daikto išvaizdą, bet reikia tiksliai suformuluoti klausimą. Klausdama apie kilimą tikėjausi, kad jie apibūdins ir vandenį, bet jie kalbėjo tik apie kilimą. Kitam kartui reikėtų klausti: Koks vanduo? Apibūdinant kilimą reikėjo pasitelkti kitas jusles: uoslę, lytėjimą. Kilimo apibūdinimas tapo daug išradingesnis ir jausmingesnis. Nusakydami veiksmą vartojo tuos pačius veiksmožodžius, neprisiminė sąvokos „eiti keturpėsčia“. Daugelis vaikų noriai dalinosi savo patirtimi, prašė draugų pagalbos.

Data: 2020-09-29

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Komunikavimo ir pažinimo kompetencijos.

Planšetiniai kompiuteriai. Wordwall žaidimai: „Paveikslėlio pirma raidė“, „Kokia pirma žodžio raidė?“, „Kokia pirma raidė?“, „Pabėgusi raidė“.

Uždavinys: Žaisdami su planšetiniais kompiuteriais, atpažindami daiktus ir išskirdami pirmą garsą žodyje, teisingai parodys raidę.

Veikloje dalyvavo 19 vaikų. Visi labai norėjo pažaisti su planšetiniais kompiuteriais. Prisiminėme elgesio su kompiuteriais taisykles. Liečiame ekraną švelniai, kompiuterio nenešiojame, o pasidedame jį ant stalo, jeigu ko nesuprantame, keliamo ranką.

I. Užduotis.

Paiškinome pirmą žaidimą „Paveikslėlio pirma raidė“. Stebint paveikslėlį reikia teisingai jį pavadinti ir surasti reikiamą raidę. Jeigu neteisingai įvardinsime daiktą, suklysim ir su pirmuoju garsu. Priminėme, kad arklių galime vadinti žirgu, bet šiuo atveju reikėtų sakyti arklys ir pirmasis garsas bei raidė bus A. Prie stalo sodinome palaiptiui po 3 vaikus ir pateikėme užduotis. Vaikai greitai suspaudė reikiamas raides, bet be klaidų užduotis atliko tik 3 vaikai. Vienas berniukas užsisvajavo ir žavėjosi paveikslėliais, bet negalvojo apie raides. Viena mergaitė per 2.30 min. surinko 28 teisingus atsakymus iš 28 galimų ir paprašė kito žaidimo. Kelios mergaitės pamiršo kaip atrodo reikiamos raidės, pradėjo vienos kitų klausinėti. Grupėje prasidėjo šurmuly. Kai kurie vaikai nežinojo kaip įvardinti daiktą matomą paveikslėlyje, ypač sunku buvo su daržovėmis, gyvūnais ir paukščiais. Keturiems vaikams užduotys buvo lengvos, todėl jie žaidė vis kitus žaidimus, kol pagaliau pradėjo įrašinėti praleistas raides žodyje.

II. Užduotis.

Sunkiausiai sekėsi žaisti žaidimą „Kokia pirma raidė?“. Spalvingas paveikslas su pievos gyventojais ir išsibarsčiusios raidės. Nuo raidės reikėjo nuvesti rodyklę iki piešinio. Atvirkštinis

užduoties variantas suglumino vaikus. Jie pradėjo klausinėti: „Kas gali būti iš Ž raidės?“, „Koks čia vabalas?“, „Kodėl ant boružės nėra taškelių“ ir t.t.

Per užsiėmimo laiką vieni pažaidė 3-4 įvairius žaidimus, kiti su auklėtojos pagalba vos vieną žaidimą. Klausimai ir vaikų atsakymai.

Po veiklos paklausėme vaikų: - Kaip sekėsi surasti raides?

Vaikai atsakė: labai lengva, visas suradau, nelabai išėjo, viską suradau ir t.t.

Paklausėme: - Koks žaidimas buvo sunkiausias?

Vaikai atsakė: nei vienas nebuvo sunkus, sunkus su vabaliukais, sunkus su raidėmis.

Paklausėme: - Tai ką mes šiandieną veikėme su planšetiniais kompiuteriais?

Vaikai atsakė: žaidėme, mokėmės raides, turėjom parodyti raidę, žaidėm daug žaidimų, piešėm raides.

Paklausėm: - Ar patiko žaisti su planšetėmis?

Vaikai atsakė: taip labai, buvo labai įdomu, norėčiau dar pažaisti, man nepatiko, kažkokia nesąmonė buvo, aš žaidžiu kraftą, o ne šitą, mano kompiuteris neklausė, buvo gerai.

Išvada.

Džiugino spalvingi ir ryškūs paveikslėliai, kurie sudomino vaikus. Visi entuziastingai ėmėsi veiklos, bet po to pasimetė, trūko pažintinių įgūdžių, grupelė vaikų net nežinojo kas pavaizduota nuotraukose: česnakas, ėdžios, flamingas, genys, herbas, jautis, ruonis, zylė. Pamatyti galutinius rezultatus buvo labai patogu, nes programėlė skaičiuoja ne tik laiką, bet ir teisingus atsakymus. Norėdami pataisyti rezultatą vaikai klydo tose pačiose vietose, vadinasi dar tvirtai neskiria garsų, raidžių ir neįsimena pavadinimų. Labiau pažengusiems reikėjo kelių žaidimų, o didžiajai grupės daliai reikėjo individualios pagalbos. Keturi vaikai išvis nesusitvarkė nei su kompiuteriu, nei su užduotimis, nes sunkiai išskiria pirmus garsus, o dar sunkiau parodo raides. Sekančiam kartui reikia organizuoti darbą grupelėmis pagal individualius vaikų gebėjimus.

Data: 2020-10-08

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su interaktyviais kubais.

Uždavinys: Dirbdami komandose sudės tiksliai du kubus pagal pateiktą pavyzdį.

Daugeliui sekėsi pakankamai gerai ir jie teisingai įvardino, kiti pasimetė ir net pametė figūras. Įvardinus figūras vaikai pasiskirstė į keturias komandas: apskritimai, kvadratai, trikampiai ir stačiakampiai. Komandoms buvo duota po du kubus. Logopedė Eglė paaiškino, kad vaikai privalo sudėti du kubus taip, kaip parodyta nuotraukoje, per tą laiko tarpą kol išbėgs smėlio laikrodis. Vaikai paskubomis puolė vykdyti užduotį. Prasidėjo triukšmas ir nesutarimai, niekas nežiūrėjo į pavyzdį, visi bandė atkovoti kubą. Laikas baigėsi, bet nei viena komanda nesudėjo kubų teisingai. Dar kartelį pakartojome kokios figūros turi būti kubų kraštuose, siūlėme gerai išžiūrėti į nuotrauką ir vėl padėjome laikroduką. **Refleksija. Klausimai.**

Paklausiau ar visi gerai jaučiasi. Vaikai šaukė, kad taip. Paklausiau ar visi patogiai sėdi. Vaikai atsakė, kad taip. Bet trys berniukai vėl neturėjo vietos kur atsisėsti. Kas juos gali priimti? Vaikai atsakė, kad niekas jų nepriims, nes jie - negerai. Jautėsi įtampa, vaikai buvo nervingi ir neramūs. Pasiūliau draugiškai susitarti, nes visi norime eiti į kiemą žaisti. Šiaip ne taip visiems atsirado vietos.

Paklausiau vaikų: - Kodėl šiandien nepavyko atlikti užduoties?

Vaikai kurį laiką tylėjo. Tada pakartojau klausimą ir perspėjau, kad laikiu atsakymo. Pratrūko emocijos. Vaikai atsakė: „jis mane nervino“, „mušėsi visi“, „neklausė“, „mane stumdė ir nedavė kubo“, „ji bjauriai elgėsi“, „aš nenorėjau su juo žaisti“, „jis mane užgavo“, „niekas neklausė ir visi mušėsi“, „nemokėjom sudėti“.

Nuraminau vaikus ir vėl paklausiau: - Ar patiko jums šiandien veikla?

Vaikai atsakė, kad taip.

- Kas patiko? – negalėjau suprasti.
- Vaikai atsakė: „važiuoti traukiniu“, „skaičiuoti“, „žaisti su kubais“.

Išvada. Chaotiškoje ir triukšmingoje veikloje nepavyko pasiekti norimo rezultato, bet vaikai vis tiek vardino, kad jiems veikla patiko. Nepasiekė rezultato, nes dirbo ne komandoje, o vienas kitam

trukdydami. Vaikams svarbu procesas, o ne rezultatas. Jau veiklos pradžioje buvo juntamas priešiškus vienas kito atžvilgiu, nenoras leisti draugui atsistoti šalia. Dirbti komandose mes dar nemokame. Sekančių užsiėmimų metu reikėtų dirbti pogrupiais, kad visiems užtektų kubų, ilginti užduoties atlikimo laiką ir kažkoku būdu motyvuoti vaikus.

Data: 2020-10-15

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: Dirbdami su planšetiniais kompiuteriais savarankiškai įsijungs piešimo programas, prieš skaitmenis 1-3, papuoš juos įvairiais elementais, atliktą darbą savarankiškai įrašys į savo darbų aplanką; žaisdami žaidimą WORDWALL „Surask porą“ lavins regimąją atmintį ir stengsis kuo greičiau surinkti paveikslėlių poras.

Užsiėmime dalyvavo 18 vaikų. Supažindinome vaikus su laukiama veikla. Pristatėme, kad dirbsime su planšetiniais kompiuteriais ir rašysime jau gerai pažįstamus skaitmenis 1-3. Užsiėmimo pabaigoje žaisime žaidimą, kurio metu reikės surinkti daiktus poromis. Dar kartelį prisiminėme skaitmens 3 rašymo kryptį.

1. Pasirinkus spalvą ekrane nupiešti trejetą ir jį papuošti.

Vaikai noriai ėmėsi veiklos ir skubėdami piešė skaitmenis, stebėjome, kad skaitmuo būtų rašomas teisinga kryptimi. Drašesni vaikai nupiešė po kelis paveikslėlius, kiti vaikai po vieną. Sunkiausiai sekėsi įrašyti darbą į atmintį, nes daugelis buvo pamiršę kokius mygtukus reikia spausti. Pasidžiaugėme atliktais darbais. Aptarėme, kad piešti su pirštu ant ekrano yra daug smagiau ir lengviau. Vienos mergaitės ekranas nelabai klausė, nes ji bandė piešti su piršto viršūnėle. Dar kartą priminiau, kad per ekraną braukiame švelniai, smiliaus „pagalvėle“. Vienas berniukas užsiminė, kad jam sunku ištrinti netinkamą darbelį, nes trintukas „ne taip trina“. Patikrinome programėlę ir

Su vienu berniuku jau bandėme žaisti šį žaidimą, tad dabar paprašėme jo pagalbos, kad jis paaiškintų parodėme kaip reikia elgtis, jeigu nori grįžti į pradinę padėtį ar vienu žingsniu atgal.

2. Su įvairiomis spalvomis nupiešti skaičių seką 1-3.

Padėjome vaikams atsidaryti tuščią lapą. Pasiūlėme dar užsirašyti ir savo vardą. Pradėjus piešti skaičius 1-3, vaikai pradėjo klausinėti kiek jų piešti, kokio dydžio jie turėtų būti. Pasakėme, kad skaičiai turi būti piešiami teisinga kryptimi ir privalo būti vienas šalia kito. Kai kurios mergaitės ypatingai dailino skaičius, susikaupė darbui, trynė nepatikusias spalvas ir vietas. Karolis pasakė, kad jam neįdomu, jis nori žaisti, o ne piešti. Patvirtinome, kad žaidimas tikrai bus, jeigu gražiai ir taisyklingai parašys skaitmenis.

3. Žaidimas WORDWALL „Surask porą“.

vaikams kaip reikia elgtis. Trumpos pertraukėlės metu vaikai atsigėrė vandens ir pasiruošė žaidimui, mes aktyvavome programėles. Pespėjome vaikus, kad po žaidimo norime matyti rezultatą. Užduoties atlikimo laiką. Vaikams patiko atverti langelius ir matyti spalvingus paveikslėlius. Berniukas, išbandęs šiuos žaidimus stengėsi nuoširdžiai visiems padėti. Visi buvo labai susikaupę. Per 2 min. kortelių poras surinko dvi mergaitės.

Kiek ilgiau užtruko du berniukai ir viena mergaitė. Vaikams buvo pasiūlyta žaisti dar kartą ir pagerinti rezultatą.

Refleksija. Veiklos aptarimas.

Klausimas. Ko mes šiandien išmokome dirbdami su planšetiniais kompiuteriais?

Vaikų atsakymai: „visko“, „rašėme skaičius“, „įseivinom“ piešinius, piešėme“.

Klausimas. Kas mums labiausiai patiko šioje veikloje ir kodėl?

Vaikų atsakymai: „surinkti poras“, „paveikslėliai patiko“, „skaičiai rašyti ir ieškoti paveikslėlių“, „piešti“.

Išvada. Vaikams patiko veikla. Uždavinys pasiektas. Nors vienas kitas norėjo „minikrafto“ ar kitų žaidimų, bet daugelis noriai ėmėsi užduočių ir puikiai jas atliko. Piešiant ant ekrano rezultatas pasiekiamas daug greičiau, vaikai galėjo panaudoti daugiau spalvų, galėjo ištrinti nepavykusias detales. Galutinis rezultatas daug geresnis nei rašant su pieštuku. Vaikai dirbdami su planšetiniais kompiuteriais jautėsi jau daug saugiau ir labiau savimi pasitikintys. Įrašyti į atmintį atliktą darbą

sekėsi kiek sunkiau, bet ir tai pavyko atlikti. Kortelių žaidimas tik patvirtino mūsų lūkesčius. Vaikams veikla patiko, jie puikiai orientavosi ir kortelių skaičius nebuvo per didelis. Tą patį žaidimą vaikai žaidė kelis kartus. Ir net jeigu nevisuomet galėjo įvardinti matomą daiktą, tai bent jau prisiminė kortelių vietą ekrane. Labai padėjo ir draugo gebėjimas dirbti su kompiuteriais, jo noras padėti draugams, jo susikaupimas.

Data: 2020-10-22

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su interaktyviais kubais ir planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: Žaisdami su interaktyviais kubais ir planšetiniais kompiuteriais ieškos nurodytos informacijos, teisingai įvardins gyvūnus ir jų jauniklius, sies skaičių ir kiekį dešimties ribose, teisingai atliks logines skaičiavimo užduotis.

Darbas pogrūpiams. Atsižvelgiant į individualius vaikų gebėjimus, grupės vaikai buvo padalinti į du pogrūpius

DARBAS SU INTERAKTYVIAIS KUBAIS. I POGRUPIS.

I. Užduotis. Įvardinti naminius gyvūnus ir jų jauniklius. Atsukti kubo kraštinę pagal nurodytą skaičių.

Pirmo pogrūpio vaikai susėdo puslankiu, kiekvienas ant savo kubo. Paaškinau užduotį. Žiūrime į kompiuterio ekraną ten yra gyvūnas ir skaitmuo. Atsukate tą kubo kraštinę, kurios taškai atitinka rodomą skaitmenį.

Vaikai stebėjo kompiuterio ekrane esančius skaitmenis ir puikiai orientavosi atversdami nurodytą taškų kiekį. Vieni vaikai dirbo intuityviai, kiti nuolat skaičiavo kiekvieną kraštinę, dar kiti stebėjo draugus ir tokiu būdu atversdavo reikiamą kiekį. Kaip į papildomus klausimus vaikai atsakinėdavo kokį gyvūną mato paveikslėlyje ir kaip vadinasi to gyvūno jaunikliai. Vaikai gerai žinojo katės, šuns, vištos mažylius, bet pradėjo spėlioti kaip vadinsis karvės jauniklis „karviukas“; arklio – „arkliukas“, „arklio vaikas“, kiaulės – „kiauliukas“. Pakartojome kaip tiksliau galime jauniklius pavadinti. Ir čia ekrane pasirodė skaitmuo 7. Nei viena kubo kraštinė tokio kiekio taškų neturėjo. Vaikai sukiojo kraštines skaičiavo, bet niekur tokios sumos nerado. Pasiūliau susirasti draugą ir sudėti dviejų kubų taškų kiekį, kad gautume reikiamą sumą. Pirmojo pogrūpio vaikai greitai susirado sau draugus ir bandė sudėti reikiamą taškų kiekį. Bandė bandymų keliu vis skaičiuodami įvairias kombinacijas, bet nežinodami kada bus reikiamas kiekis. Viena pora sudėjo du kubus 5 ir 2, kiti vaikai pamatė ir padarė lygiai taip pat. Tokiu pat principu sudėjome taškus iki 10.

II. Užduotis. Sudėti reikiama taškų sumą su dviem kubais, dirbant poromis. Dvi komandos, po du vaikus pradėjo rungtyniauti norėdamos sudėti nurodytą kiekį iš dviejų kubų. Ekrane pasirodė skaitmenys nuo 3. Komandos vėl bandė dėti bandydamos įvairius variantus, bet neturėdamos tikslaus sprendimo būdo. Ankščiau ar vėliau, visi parodė reikiamą taškų kiekį. Taip sudėliojome taškų kiekį iki 12. Po to žaidė kiti vaikai po du. Kai kurie bandė tartis, kiti turėjo savo nuomonę ir nenorėjo sutikti. Viena komanda niekaip nesudėjo reikiamos sumos, nes mergaitė nepažįsta skaitmenį, bet žinančiam berniukui neleido atsukti tiek, kiek jis manė reikėtų.

Refleksija. Veiklos aptarimas. Po veiklos vaikams buvo pateikti klausimai.

Ką šiandieną veikėme?	„Žaidėme su aktyviais kubais“, „dėliojom skaičiukus“, „dėliojom kubus“, „reikėjo pasakyt visų gyvūnų vaikiukus“, „surasti skaičiukus“, „žaidėm komandom“, „mėtėm kubus“.
Kas mums buvo sunkiausia?	„Sunkiausia paieškot skaičius“, „sudėliot skaičius iš dviejų kubų“, „dėlioti skaičiukai“, „komandom buvo sunku“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	„Suptis ant kubų“, „žaisti su komandom“.
Ko išmokome?	„Išmokome, kad reikia klausyti“, „negalima plėšyti burbulų“, „mokėmės skaičius dėti“,

	„išmkom pasakyt gyvūnus ir jų vaikus“, „mokėmės su komandom“
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	„Nes nemokėjom“, „nežinojau ką reikia daryti“, „jis man neleido“.

Ką šiandieną veikėme?	„Žaidėm su kubais“, „sukom skaičius“, „komandom sukinėjom skaičius kas laimės“, „ant kubų koks bus taškelis“, „dėliojom kubus 8,9,10“.
Kas mums buvo sunkiausia?	„Sunkiausia sudėt skaičius“, „sunkiausia vartyt kubus, jie labai dideli“, „surasti skaičių“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	„Vartinėti skaičius“, „sakyti gyvūnus, „žaisti komandomis“.
Ko išmokome?	„Sakyti skaičius“, „sakyti vaikiukus, kurie gyvūnai turi“, „skaičiuoti“, „vartyti kubus“, „ką reikia daryti“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	„Nežinau skaičių“, „jis man trukdė“, „nenorėjau žaisti“.

Išvada. Man labai patiko dirbti su mažesnėmis grupelėmis. Geriau pamačiau ką vaikai žino ir ko ne. Mačiau vaikų nuotaikas ir nusiteikimą darbui, išskylančias problemas. Vaikams veikla buvo pakankamai sudėtinga, bet įdomi. Kiekvienas norėjo parodyti, kad gali teisingai atlikti užduotį. Tokiu būdu sprendė užduotis savarankiškai, klausė draugų arba stebėjo juos. Gyvūnus atpažino ir įvardino teisingai, jauniklius įvardinti sekėsi sunkiau. Kai kuriems vaikams kiekio ir skaičiaus sąvokos dar neaiškios, reikės paanalizuoti kitose veiklose. Aptariant veiklą vaikai pradeda analizuoti ką jie veikia ir ko mokosi.

Data: 2020-10-29

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: Žaisdami interaktyvius žaidimus ant grindų, lavins sensomotorinius įgūdžius, šokinėdami atpažins emocinius veidukus, žengs ant nurodytos spalvos muzikinio klavišo, taikliai šaudys į taikinius.

I. Žaidimas „Linksmieji veideliai“.

Žaidimas skirtas pažinti skirtingas emocijas, kurie veideliai yra linksmi, kurie pikti ir liūdni. Visus liūdnius arba piktus veidelius vaikai turėjo paversti linksmiais. Veideliai pavirto linksmiais ant jų užlipus arba prilietus ranka. Žaidime dalyvavo po 3-4 vaikus, kiti vaikai stebėjo kaip draugams sekasi. Pastebėti liūdnius veidukus pavyko visiems. Keisdami nuotaikas vaikai šokinėjo nuo vieno veiduko prie kito. Kas nespėjo liesti paveikslėlio koja, bandė užfiksuoti judesį ranka.

II. Žaidimas „Spalvingas pianinas“.

Vaikai seniai pageidavo žaisti šį žaidimą. Kiekvienas pianino klavišas skleidžia vis skirtingą melodiją. Šokinėdami ant klavišų vaikai galėjo kurti savo melodijas, bet mes šį žaidimą dar pritaikėme ir spalvų pažinimui.

III. Žaidimas „Raketos“.

Vaikai patys išsirinko šį žaidimą. Žaidimo tikslas buvo sugaudyti visas raketas, kad jos neatsitrenktų į planetą. Raketos sugaudyti galėjome užšokdami arba paliesdami ranka skrendančias raketas. Emocionaliai žaidė šį žaidimą ir labai jaudinosi, sugaudyti raketas nebuvo taip paprasta. Iš keturių žaidžiančių pavykdavo tik vienam žaidėjui. Geriausiai sekėsi žaisti Karoliui.

Refleksija. Veiklos aptarimas. Po veiklos vaikams buvo pateikti klausimai.

Ką šiandieną veikėme?	„Žaidėme su grindimis“, „šokinėjome“, „šaudėme“, „bėgiojome“, „grojome su tais“.
------------------------------	--

Kas mums buvo sunkiausia?	Vaikai sakė, kad viskas buvo lengva, gal sunkiausiai sekėsi žaisti su raketomis kosmose.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikams labai patiko visi žaidimai, bet labiausiai žaidimas „Linksmieji veideliai“.
Ko išmokome?	„Išmokome gaudyti veidelius“, „groti“, „šaudyti į raketas“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	„Nesimatė veidukų ir jie neklausė, užstojo draugai“, „raketos skraidė kur norėjo“, „Man viskas pavyko“.

Išvados. Vaikams patinka žaisti su interaktyviomis grindimis. Jos spalvingos ir muzikalios, greitai kintantys vaizdai sužadina vaikų emocijas. Po veiklos pagyriau vaikus, sakydama, kad kiekvienas žaidė taip gerai, kaip tik sugebėjo. Pasidžiaugiau, kad vienas berniukas stengėsi pažinti spalvas ir įdėmiai išklausė užduotis.

Data: 2020-11-03

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su interaktyviais kubais.

Uždavinys: Žaisdami su interaktyviais kubais suskaičiuos, pasakys ir parodys, kokį daiktų kiekį mato, įvardins paveikslėlyje matomą veiksmą ir juntamą emociją.

Visi grupės vaikai susėdo ant interaktyvių kubų. Demonstraciniame ekrane buvo rodomos skaidrės su geometrinėmis figūromis ir situacijų paveikslėliais. Vaikams buvo paaiškinta, kad kiekvienas pažiūrėjęs į skaidrę turi suskaičiuoti geometrinių figūrų kiekį ekrane, tada atversti kubo tą kraštinę, kuri atitinka reikiamą taškų kiekį. Atvertus kubą atsisdama, stebimas paveikslėlis, kas jame vaizduojama. Jeigu esi pasiruošęs keli ranką ir atsakai į du klausimus: Ką paveikslėlyje veikia vaikai? Kokios jie nuotaikos?.

Vaikai tuoj pat įsitraukė į veiklą, greitai skaičiavo geometrines figūras ir vartė kubus.

Refleksija. Veiklos aptarimas. Po veiklos vaikams buvo pateikti klausimai.

Ką šiandieną veikėme?	Atsakymai: „Žaidėme su kubais. Reikėjo atversti skaičiuokus kur ant lentos, suskaičiuoti“, „vartyti kubus kokį reikia skaičių“, „užsimerkę galėjom atspėti skaičiuokus, matyti veidus ir atsakyti į klausimus“, „galėjom atspėti kokia nuotaika ir ką veikia vaikai“, „spėliojom kokios figūros“, „atsakinėjom į visokius klausimus“.
Kas jums buvo sunkiausia?	.Atsakymai: „Sunku buvo vartyti ir žiūrėti“, „atspėti kas paveikslėlyje“, „niekas nebuvo sunku“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Atsakymai: „vartyti kubus ir ant jų sėdėti“, „suptis ant kubų“, „patiko atsakinėti į klausimus“, „mergytė buvo labai graži...kur su širdute“
Ko išmokome?	Atsakymai: „nieko, viską jau mokėjome“, „išmokome skaičiuoti“, „išmokome pasakyti ką vaikai daro“, „gražiai sėdėti“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Atsakymai: „nesupratom ką daro“, „nežinau“, „man viskas pavyko“, „gal nemokėjo“.

Išvados. Vaikai noriai dalyvavo veikloje, buvo pakankamai susikaupę, bet atlikti keletą užduočių iš eilės kai kuriems buvo sunku. Susiūbavo pažinimo kompetencija, kai žiūrėdami į paveiksle žaidžiančius vaikus negalėjo pasakyti kokia tai sporto rūšis ir ką su kamuoliu galima veikti (mesti, spirti ir t.t.) Įvardinti matomą emociją sekėsi lengviau, bet paaiškinti priežastį - sunkiau. „Nuliūdęs, nes į jį žiūri“. „Ji pilna meilės“. Vaikams sunku nuosekliai ir suprantamai dėstyti savo mintis, rišliais

sakiniais atsakinėti į pateiktus klausimus. Papildydami atsakymus daugelis naudojo kūno kalbą. Lengviau sekėsi įvardinti ir suskaičiuoti geometrines figūras. Veiklos aptarime trūko vaikų kritinio mąstymo, nes net ir patyrę tam tikrų nesklaidumų, atsakinėjo, kad viskas buvo gerai ir jie viską žinojo.

Data: 2020-11-10

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su interaktyviais kubais ir mėtomu mikrofону.

Uždavinys: Mokysis aiškiai kalbėti į mikrofoną, stengsis pasakyti nuoširdų komplimentą draugui, įvertins savo pastangas išklaudydami pokalbio įrašą.

Veiklos metu reikėjo išsukti ratą kompiuterio ekrane ir perskaityti draugo vardą. Kai kurie skaitė savarankiškai, o kai kuriems reikėjo pagalbos, tačiau viskas pavyko puikiai. Vaikai noriai galvojo komplimentus (nors kartais ir reikėjo kiek pasistengti, kad gražūs žodžiai nesikartotų).

Išklause komplimentus žaidė judrų žaidimą su interaktyviais kubais „Aukščiau žemės“. Skubėdami lipo ant aukštų kubų ir stengėsi, kad jų nepagautų greitas „katinėlis“. Emocijos tryško per kraštus.

Refleksija. Veiklos aptarimas. Po veiklos vaikams buvo pateikti klausimai.

Ką šiandieną veikėme?	Atsakymai: „Gražiai kalbėjome“, „buvom geri“, „žaidėme ir bėgiojom“, „mielas žaidimas ir katinėlis“, „sakėm draugui gerus žodžius“, „sakėm komplimentus (komplimentus)“,
Kas mums buvo sunkiausia?	Atsakymai: „Niekas“, „viskas buvo lengva“, „sugalvot tas žodis“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Atsakymai: „Bėgioti“, „lapioti ir bėgioti“, „mėtyti tą...“, „sakyti žodžius“, „gaudyti ir bėgioti“, „katinėlis buvo labai geras“, „buvo labai linksma“.
Ko išmokome?	Atsakymai: „Gražiai kalbėti“, „kažką gražaus pasakyti draugui“, „bėgti, kad nepagautų“.
Ar visiems pavyko atlikti užduotis? Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Atsakymai: „Gal nemoka kalbėti biški“, „nežinojo ką pasakyti“, „nežinau“.

Išvados. Vaikai aktyviai dalyvavo veikloje, bet atliekant užduotį su komplimentais sunkiai išlaikė dėmesį, nesiklausė ką sako kiti. Kai kurie bijojo gaudyti mėtomą mikrofoną, todėl reikėjo rodyti kaip mesti ir kaip gaudyti. Sugalvoti komplimentą sekėsi tik drąsiausiems. Vaikams tiesiog buvo būtina išsakyti savo nuotaikas ir potyrius, pasakyti, kad jie laimingi ir jiems patiko bėgioti. Smagu, kad vaikai pradeda analizuoti ką ir kodėl veikia, ką jie pasiekia veiklos metu, stengiasi įsivertinti savo pasiekimus.

Data: 2020-11-17

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos. Girdimasis suvokimas, orientavimasis erdvėje.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: Žaisdami su interaktyviomis grindimis stengsi laikytis žaidimo taisyklių ir teisingai atliks papildomas užduotis.

Žaidimas „Vanduo“.

Žaisdami šį žaidimą vaikai stengėsi išklaudyti užduotį ir teisingai, bei tiksliai ją atlikti. Braidydami po vieną klausėsi kuria kryptimi ir kaip turi eiti. Kiekvienam vaikui komandos skyrėsi. „Eiti nuo vieno akmens prie kito ant pirštų galų“, „šokinėti nuo vieno akmens ant kito ir suploti rankomis“; „eiti ant kulno ir mojuoti dešine ranka“ ir t.t. Vėliau buvo liepta atsigulti ant vandens ir atsakyti į klausimą: Koks tas vanduo?

Refleksija. Veiklos aptarimas. Po veiklos vaikams buvo pateikti klausimai.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Vaikščiojom po vandenį ir maudėmės“, „taškėmės vandeny“, „maudėmės upėje“, „žaidėme vandeny“, „sakėm visokius žodžius apie vandenį“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Labai gera braidyti po vandenį“, „man patiko žaisti“, „aš žinojau žodžių daug apie vandenį“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Visaip vaikščioti“, „kalbėti“, „sakyti koks vandė yra“, „nelakstyti ir gražiai žaisti“.
Ar visiems pavyko atlikti užduotis? Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „B...as verkė, jį užgavo D...ius“, „nemokėjo kalbėti, jis tik keikėsi“.

Išvados. Iš dalies tikslą pasiekti pavyko. Vaikai noriai žaidė ant interaktyvių grindų, buvo lengva pateikti įvairias užduotis ir keisti žaidimo eigą. Jautėsi susidomėjimas ir vaikų atsipalaidavimas. Braidyti po vandenį išklausančią užduotį ne visiems buvo lengva. Kai kurie vaikai atlikdavo tik pirmąją užduoties dalį. Pavyzdžiui eidavo ant pirštų galų, bet pamiršdavo pakelti dešinę ranką. Pradėjus nurodyti kryptį, daugelis pasimetė, nes vis dar sunkiai skiria kuri ranka kairė, o kuri – dešinė.

Data: 2020-11-24

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais

Uždavinys: Žaisdami wordwall programoje žaidimą „Kuo maitinasi gyvūnai“, teisingai pažymės dvi korteles, nurodydami kuo maitinasi nurodytas gyvūnas.

Veiklos aprašymas. Stebėjome plakata, stengėmės teisingai įvardinti matomus gyvūnus. Prisiminėme kaip gyvūnai gyvena ir kaip maitinasi. Išsidalinome planšetinius kompiuterius. Vaikams paaiškinome žaidimo taisykles. Ekrane matėsi gyvūno nuotrauka ir pavadinimas, šalia esančiose keturiose kortelėse galimi variantai kuo gyvūnas maitinasi. Reikėjo neskubėti ir teisingai nurodyti du galimus variantus. Vaikai noriai ėmėsi veiklos. Beveik visi atpažino gyvūnus, o kas abejojo, klausė. Iš pirmo karto teisingai atsakyti pavyko tik trims vaikams. Tad užduotį pakartojo.

Refleksija. Veiklos aptarimas. Po veiklos vaikams buvo pateikti klausimai.

Ką šiandieną veikėme?	Atsakymai: „Mokėmės gyvūnus“, „mokėmės paimti ir paspausti tą paveikslėlį, kokį reikia, kur valgo gyvūnai“;
Kas mums buvo sunkiausia?	.Atsakymai: „Viskas buvo lengva“, „aš iš karto viską teisingai atsakiau“, „nu kai kas biški buvo sunku, aš nežinojau kas ten toks“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Atsakymai: „Viskas patiko“, „man tai paveikslėliai“, „jo, toks mielas kiškiukas“, „man patinka žaisti su planšetėm“, „nu man tai viskas patiko ir spaudyt patiko“.
Ko išmokome?	Atsakymai: „Daug mokėmės koks gyvūnas ir ką valgo“, „mokėmės pasakyti ką gyvūnas valgo“, „aš žinau, kad kiškis ėda žolę“, „išmokau viską padaryti gerai“.
Ar visiems pavyko atlikti užduotis? Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Atsakymai: „Viskas pavyko aš surinkau keturiolika iš keturiolikos“, „man sunku buvo, nežinojau ką ežys valgo“, „aš tai to žvėries nežinojau, nu to vieno“, „nesuprantu, ką jis gali valgyti, niekas netiko“, „kažkodėl nesisekė su kompu, vis suko ir suko, tada davė kitą“.

Išvados. Pavyko sukurti įdomų žaidimą ir keturi atsakymų variantai labai tiko vaikams. Iš pradžių keletas vaikų lyg ir pasimetė matydami, kad ežio kortelėje yra obuolys ir saldainis. Per porą savaičių pakankamai gerai įsisavino pateiktas žinias. Skiria ir įvardina pagrindinius miško gyventojus, prisimena žodį „žinduoliai“, geba jį paaiškinti, tačiau kai atsakinėja į klausimus sakiniai tampa padriki ir visiškai nebeaiškūs.

Data: 2020-12-01

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija – pažinti aplinkos daiktus ir reiškinius, patirti pažinimo džiaugsmą ir savo atradimais dalytis su kitais.

Komunikavimo kompetencija – kalbėti taip, kad būtum išgirstas ir suprastas.

Užsiėmimas su interaktyviais kubais.

Uždavinys: Žaisdami su interaktyviais kubais teisingai atliks matematinius sudėties ir atimties veiksmus, aktyviai sportuos perkeldami kubus iš vienos vietos į kitą.

Veiklos pradžioje prisiminėme kaip atrodo sudėties ir atimties veiksmas. Paklausėme vaikų kaip jie supranta šiuos ženklus. Kadangi daugiausiai ir dažniausiai mokomės sudėties veiksmo, tai vaikai lengviausiai įvardino sudėties veiksmą. Su atimtimi maišėsi, nes jos dar gerai nesuvokia.

I. Žaidimas. „Stebėk-skaičiuok-parodyk“.

Vaikai stebėjo matematines sąlygas kompiuterio ekrane ir stengėsi atlikti matematinius veiksmus iki 10. Atsakymą reikėjo surasti interaktyvaus kubo plokštumoje. Skaičiuoti sekėsi visiems pakankamai gerai. Kai kurie vaikai matematinius veiksmus atliko savarankiškai, kiti žiūrėjo kokį rezultatą rodo draugai. Visi skubėjo kuo greičiau atsakyti. Su atimties veiksmu buvo labai sunku, nes dar nesuvokia atimties ženklo reikšmės. Kai kurie vaikai spėliojo atsakymus, kiti dar spėjo skaičiuoti ant pirštų ir tik tada atversti reikiamą taškų kiekį.

II. Žaidimas. „Keliauk su dviem kubais neliesdamas kojomis žemės“.

Atliekant šią užduotį vaikams teko paplušėti ir sugalvoti koku būdu pasiekti finišą keliaujant su dviem kubais. Vieni vaikai pasidavė iš karto, kiti prašė patarimo, dar kiti atsisakė atlikti užduotį. Keliaujant su kubais reikėjo išsilaikyti ant kubo ir perkelti antrą į priekį. Vaikai daug judėjo, kai kurie pajuto netgi azartą ir siekdami finišo nekreipė dėmesio į draugus, taip netyčia užgaudami vieni kitus su kubais.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	I žaidimas. Vaikų atsakymai: „turėjom atspėti koks skaičius bus pridėti ar atimti“, „vartėm kubus ir skaičiavom“, „reikėjo gerai suskaičiuoti“. II žaidimas. „Reikėjo lenktyniauti, nepaliesi žemės ir nešioti ant grindų kubus“, „reikėjo paimt kubą ir vėl padėt, negalima būt ant žemės“, „reikėjo nenugriūt nuo kubų, nepalies žemės ir nueit iki tos vietos“
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Sunkiausia kubus vartyt“, „sunkiausia eit su kubais, nes aplenkė mane Eitvydas“, „lenktyniauti, nes mane aplenkė“, „nešiot kubus“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Man patiko, nes buvo smagu, labai patiko su kubais žaisti“, „man lengva buvo kubus vartyti“, „lengviausia buvo skaičiuot“, „man patiko, nes buvo gerai“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „atspėt skaičius“, „sportuoti“, „daryti taip kaip reikia“, „išmokom suskaičiuot matematiką“, „spėjau surast šešis ir visus skaičius“, „aš jau viską mokėjau“.

Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „nežinojo ką sakyti“, „nemokėjo nieko“, „nes neišėjo“.
--	---

Išvados. Po veiklos reflektuoti yra pakankamai sunku, nes vaikai sunkiai besusikaupia ir dar sunkiau išlaiko dėmesį. Tačiau jų pasisakymai aiškiai parodo esamas spragas. Vaikai į klausimus atsakinėja vis dar vienu ar dviem žodžiais. Žodžių trūkumą kompensuoja gestais. Kalbėdami „nukanda“ galūnes, sunkiai derina linksnius ir galūnes. Pažinimo kompetencijoje matematiniai įgūdžiai atliekant sudėties veiksmus yra pakankamai geri. Daugelis suskaičiavo savarankiškai, kiti pažūrėjo į draugus. Atimties veiksmo vis dar daugelis nesupranta.

Data: 2020-12-10

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija – pažinti negyvosios gamtos reiškinius.

Komunikavimo kompetencija – išmokti skaityti ir rašyti.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: Žaisdami su planšetiniais kompiuteriais lavins regimąjį suvokimą, atskirs vienodai parašytus žodžius, teisingai sudėlios dėlionę su seniais besmegeniais.

Grupėje buvo mažai vaikų, nes paskelbtas karantinas. Su vaikais aptarėme žiemos požymius. Pažaidėme didaktinį žaidimą „Pasakyk pirmą žodžio garsą“. Taip bandėme privesti prie laukiamos užduoties, kadangi vieni vaikai skaito, o kiti tik pradeda pažinti raides. Pasakyti pirmą žodžio garsą sekėsi pakankamai gerai, o nusakyti žiemos požymius nesugebėjo. Buvo vartojamas vienas žodis „šalta“.

I. Žaidimas. Žaidimas worwall „Žiema“. Stebint paveikslėlius ir žodžius kompiuterio ekrane, surasti reikiamą teiginį apie žiemą tarp atsakymo kortelių.

Skaitantys vaikai greitai surado reikiamus žodžius ir net juos perskaitė. Kiti vaikai bandė surasti reikiamą žodį pagal pirmąją raidę. Paaikškinome vaikams, kad reikiamas žodis yra prie paveikslėlio, tad belieka atsakymų kortelėse surasti tokį pat. Vieni sudėliojo iš karto, kitiems nesisekė rasti žodžių, nes SNIEGAS IR SNAIGĖ labai panašūs, tad reikėjo pakartoti žaidimą kelis kartus ir labiau susikaupti.

II. Žaidimas. Sudėlioti dėlionę iš 34 detalių „Besmegeniai“.

Reikia pripažinti, kad dėlioti dėlionės yra viena labiausiai nemėgstamų vaikų veiklų. Darbui reikia susikaupti, o tam daugelis pritrūksta valios ir noro. Tad dėlionę pavyko sudėlioti tik dviem vaikams, kiti pabraukę pirštu po ekraną kategoriškai atsisakė atlikti užduotį.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „reikėjo surast kur yra pavadinimas“, „reikėjo surast žodžius apie žiemą“, „reikėjo surasti kur yra žodžiai: ledas, pūga, sniegas, žiema ir visokie kitokie“. Vaikų atsakymai: „dėliojom dėlionę su besmegeniais“
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „labai neaptiko besmegeniai, buvo labai sunku“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „besmegeniai buvo labai gražūs“, „man patiko paveikslėliai apie žiemą“, „man labiausiai patiko nuotrauka kur buvo ledas“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „surasti žodžius kur taip pat parašyta“, „sudėliot besmegenius“, „pasakyt kokia ta žiema“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „nes man nepatiko tie trys besmegeniai“, „man niekas nepadėjo“, „aš nenoriu žaisti tokių žaidimų“.

Išvados. Veikloje dalyvavo nedaug vaikų, bet visiems buvo labai sunku susikaupti. Vaikai neįvardino pagrindinių žiemos požymių, nes apie tai buvo dar labai mažai kalbėta. Žiemą sieja tik su Kalėdų seneliu. Surasti žiemą apibūdinančius žodžius pavyko, kad ir ne iš pirmo karto, bet visiems vaikams. Kai kurie maišėsi, nes žodžiai atsakymų kortelėse prasidėdavo ta pačia raide. Visgi žaidimą žaidžiant antrą ar trečią kartą, pavyko surinkti visus teisingus atsakymus.

Data: 2020-12-17

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija - pažinti aplinkoje vykstančius pokyčius, jų priežastis ir padarinius.

Komunikavimo kompetencijos – kalbėti taip, kad būtum išgirstas ir suprastas.

Užsiėmimas su interaktyviais kubais.

Uždavinys: Žaisdami su interaktyviais kubais atliks pusiausvyros pratimus, žais žaidimą „Tiesa ar melas“, kritiškai įvertins teiginius ir savais žodžiais paaiškins savo pasirinkimą.

I. Žaidimas. Mankšta „Pusiausvyros ir balansavimo pratimai“.

Atlikome pusiausvyros pratimus ant interaktyvių kubų. Ant siūbuojančios plokštumos reikėjo stovėti, klūpėti, tupėti, siūbuoti atsigulus ant pilvo ir ant nugaros. Išlaikyti pusiausvyrą tiesiant rankas į šonus ir nesilaikant už kitų paviršių.

II. Žaidimas. „Tiesa ir melas“.

Kompiuterio ekrane buvo rodoma 10 skaidrių su nuotraukomis ir teiginiais. Perskaičius teiginį vaikai turėjo rinktis variantą kubo spalvomis. Tiesa – mėlyna, melas – raudona.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „darėm mankštą su kubais“; „supėmės ant kubų“; „atverti ant dvejeta ir reikia taip daryt“; „žaidėm žaidimą „Melas ar tiesa“; „Žiūrėjom paveikslukus, reikėjo pasakyt melas ar tiesa. Tiesa – atversti mėlyną vieną taškiuką, melas buvo raudona trys taškiukai“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „melą atspėti arba atspėti“; „sunkiausia buvo apie arkliuką“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Labai linksma. Viskas patiko“; „Labai per daug gerai, aš linksmas“;
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Mes jau viską mokėjome“; „kažko“; „mokėmės žaisti“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Buvo per daug sunkus dalykas“; „pasakyti reikia proto“; „Mūsų smegenis matei? Aš galvoju biški dar, o kiti...“

Išvados. Nuotaikinga ir linksma veikla, kurios metu vaikai sportavo ir atsakinėjo į klausimus. Stengdamiesi išlaikyti pusiausvyrą ant siūbuojančio kubo vaikai baiminosi, kad gali nukristi. Todėl bandė tvirtis už aplinkoje esančių daiktų. Mankštintis ant kubų vaikams labai patiko. Stengdamiesi vertinti teiginius vaikai žiūrėjo vieni į kitus, todėl visų atsakymai buvo vienodi ir net jeigu suabejodavo ar draugas atsako teisingai, vis tiek pasiduodavo kitų nuomonei. Vaikai suabejojo ar kiškis mėgsta morkas, bet visi tvirtino, kad tai - tiesa.

Data: 2020-12-22

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija: Pažinti ir įvardinti artimiausios aplinkos daiktus.

Komunikavimo kompetencija: Išmokti skaityti ir rašyti. Pastebi garsų panašumus ir skirtumus. Sieja garsus ir raides.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: Žaisdami su planšetiniais kompiuteriais worwall žaidimus, teisingai įvardins matomą daiktą ir pasakys kokį garsą girdi žodyje (s š č c z ž).

Veiklos aprašymas: Vaikams buvo sakomi žodžiai su priebalsiais (s š č c z ž). Reikėjo pasakyti kokį garsą jie girdi. Vėliau buvo pateikti žaidimai garsų diferencijavimui. Vaikai turėjo pažymėti kompiuterio ekrane kokį garsą girdi. Užduotis vaikams buvo pakankamai sudėtinga.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Ieškojom raidžių“; „Turėjom atspėti kokia raidė ir padėti tokią varnelę“; „Nu toks žaidimas buvo su citrina ir svogūnu“
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Viskas buvo sunku, tiesiog neįmanoma“; „Man buvo lengva“; „Kaip reikėjo atspėti tas raides? Nežinau“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Sakyti žodžius“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Pasakyt kokios raidės“; „mes žaidėme, nesimokėm“; „atspėt raides“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Sunkus žaidimas buvo, todėl ir nepavyko“.

Išvados. Vaikai žaidė su planšetiniais kompiuteriais, bet surasti ir įvardinti girdimą garsą sekėsi pakankamai sunkiai. Kadangi užduotis buvo pakankamai sudėtinga, vaikai pradėjo blaškytis ir kalbėti tarpusavyje. Reikia daugiau garsinių žaidimų, kad vaikai patys galėtų sugalvoti žodžius su kiekvienu nurodytu garsu. Dirbant individualiai aiškiau matyti vaikų klydimo priežastis.

Data: 2020-12-29

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija: Pažinti negyvosios gamtos reiškinius. Domisi atmosferos, metų laikų kaitos, medžiagų kitimo ir kt. reiškiniais.

Komunikavimo kompetencija: Išgirsti ir suprasti kitą.

Užsiėmimas su interaktyviais kubais.

Uždavinys: Žaisdami su interaktyviais kubais išklausys užduotį ir tiksliai atliks nurodytą veiksmą; stebėdami skaidres teisingai įvardins metų laikus, paaiškins savo teiginių pagrįstumą.

Veiklos aprašymas: Kadangi paskelbtas karantinas, grupę lanko labai mažai vaikų. Pasidalinome po du kubus. Paaiškinome, kad vaikai turės ramiai išklausyti užduotis ir tiksliai jas atliks. Vaikams patinka laipti ir suptis ant kubų, bet nuolat skundžiasi, kad sunku ir nepatogu juospakelti.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Kilojom kubus“; „Reikėjo pasakyt koks laikas ir iš kur mes atspėjom“; „Stovėjom visaip prie kubų, reikėjo parodyt kur kairė ir dešinė“
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Nežinau kaip ten reikėjo atsistot, vis negerai ir negerai“; „sunkūs tie kubai, aš vos pakeliu“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Labai gražūs paveikslėliai buvo“; „Aš visada laimėjau“; „Man patiko viskas“; „Patiko rinkti kubus“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Kalbėti“; „Sakyti viską apie metų laikus“;
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Nes jis kvailas“; „Reikia mokytis, o ne taip daryt“; „Nesupratau kaip ten reikia eit ar stot“.

Išvados. Vaikai stengėsi įdėmiai išklausyti žodines užduotis, bet sunkiausiai pavyko surasti kairę ir dešinę puses. Vaikai nuolat maišėsi. Prielinksnių pavartojimą suprato pakankamai gerai, bet vis tiek

vienas berniukas nesugebėdavo atsistoti tinkamai, tad stebėdavo savo draugus. Įdomu tai, kad prielinksnius jis vartoja teisingai, bet klausydamas sunkiai suvokia kas sakoma.

Data: 2021-01-05

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija: skaičiuoja, matuoja, lygina, sprendžia praktines sudėties užduotis.

Komunikavimo kompetencija: girdi ir reaguoja ką sako kiti vaikai ar suaugusieji.

Užsiėmimas su interaktyviais kubais.

Uždavinys: Žaisdami su interaktyviais kubais stengsis teisingai sudėti reikiamą sumą iš dviejų kubų; atsakydami į klausimus, gaus po vieną kubą ir statys aukščiausią namą.

Veiklos aprašymas: Vaikams buvo pasiūlyta žaisti su interaktyviais kubais. Pirmiausia pasiimant vienam vaikui du kubus. Reikėjo teisingai sudėti iškritusią sumą. Sekanti užduotis buvo prisimenant metų laikus išvardinti nurodyto laikotarpio pagrindinius požymius. Visas užduotis vaikai atliko pakankami gerai, bet statyti namą sekėsi sunkiai.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Skaičiavom. Turėjom sudėt tiek kiek reikia“; „Mėtėm kauliuką ir žiūrėjom kiek bus, tada turėjom sudėt tiek pat“; „Statėm didelį namą“; „Atsakinėjom į visokius klausimus ir turėjom gerai atsakyti, kad gautume prizą“; „Reikėjo atspėt koks skaičius“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Man sunku kiloti kubus“; „Namą statyti nebuvo lengva“; „Aš bijojau lipti ant namo“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Man patiko statyti namą, jis buvo didžiausias“; „Man patiko skaičiuoti ir padaryti tiek pat“; „Man viskas patiko“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Mokėmės gerai atsakyti apie metus“; „Atsakyti į klausimus“; „Mokėmės visko“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Nes niekas nepadeda“; „Nežinojau kaip daryt“.

Išvados. Atlikome užduotis su interaktyviais kubais. Vaikai aktyviai dalyvavo veikloje. Atliekant skaičiavimo užduotis lengviau sekėsi vienai mergaitei, berniukai stengėsi daryti taip kaip daro ji. Pastebėjau, kad vaikai stengiasi gauti rezultatą spėliodami ir bandydami, skaičiuodami kiekvieną kubo rutuliuką atskirai. Vaikai dar neprisimena kiek kiekviena kraštinė turi taškų.

Data: 2021-01-07

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kometencija – savais žodžiais papasakoja tai, ką matė, girdėjo, išgyveno.

Komunikavimo kompetencija – išgirsti ir suprasti kitą.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: Žaisdami su interaktyviomis grindimis susikaups žaidimams, išlaikys dėmesį, sieks geriausio rezultato, savais žodžiais apibūdins savo išgyvenimus ir potyrius.

Veiklos aprašymas: Vaikai žaidė su interaktyviomis grindimis, susipažino su žaidimo taisyklėmis. Žaidė poromis ir po vieną, stengėsi lenktyniauti ir pasiekti geriausią rezultatą. Po aktyvaus judėjimo vaikai papasakojo kaip jaučiasi, kokius išgyvenimus patyrė žaisdami vieną ar kitą žaidimą.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Daug bėgiojom, net sušilom“; „Reikėjo piešti su rankom ir kojom, visokių spalvų gavosi“; „Reikėjo susprogdinti daug balionų“.
------------------------------	---

Ar supratote žaidimų taisykles?	Vaikų atsakymai: „Taip, viską žinojome“; „Galėjom daryti ką norim“; „Viską supratau, tu gi perskaitei“; „Supratom reikėjo eiti iki šimtų šimto“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Man labai gerai todėl, kad labai patiko ir linksma buvo“; „Man patiko, nes mes laimėjom ir daug taškų surinkom“; „Man patinka žaidimas kai reikia sprogdinti“; „Man gera bėgioti“; „Man patiko balionai“; „Man labiausiai patiko žaisti su balionais“; „Šiandien buvo labai smagu“.
Kas nepatiko?	Vaikų atsakymai: „Man nepatiko, nes su rankom blogai piešė“; „Kai visi bėgiojom man užgavo jis koją“.

Išvados. Veiklos metu vaikai patyrė daug emocijų. Judėjo, šūkavo ir džiaugėsi, kad gali pabėgioti. Piešdami su delniukais ir kojomis bandė nupiešti medį, namą, bet nepavyko. Vaikams buvo sunku susitarti pasiskirstant spalvas kol nepradėjo vadovauti auklėtoja. Bet kokio pasirinkimo metu reikalingos aiškios nuorodos į veiksmus. Išreikšti savo jausmus visiems sekėsi pakankamai gerai, nors komentarai kartojosi, bet nuotaika visų buvo puiki.

Data: 2021-01-19

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Skirti ir pavadinti formas, bei spalvas.

Komunikavimo kompetencija. Bendraujant spręsti problemas, aiškintis, tartis, ieškoti sprendimo būdų.

Užsiėmimas su interaktyviais kubais.

Uždavinys: Žaisdami su interaktyviais kubais lavins erdvės suvokimą, stengsis sudėti kubus pagal pateiktą pavyzdį, atkreipdami dėmesį į formą, spalvą ir išdėstymą erdvėje.

Veiklos aprašymas:

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Šiandien turėjom sudėti kubus kaip parodyta“; „Turėjom daryti ką ten parodyta, kubus atversti“; „Lapelis mums parodė kaip reikia sudėti kubus“
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Vienas vartyti kubus“; „Sunku sudėti kubus. Ženklus visus surast“; „Jau sakiau, kad šitie kubai – sunkūs“; „Kaip sudėt ten kai reikia žiūrėt“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Man dviese geriau statyti, kad padėtų. Abu statėm, Pijus manęs klausė“; „Man patiko vienam, tik sunkiau vartyti kubus“; „Man labai patiko būti komandoje ir laimėti“; „Labai patiko vartyti kubus ir buvo labai smagu“; „Norėsim dar pažaisti. Tikrai taip“; „Man patiko žaisti su Jurga, man patinka būti dviese“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Matematika ir vartyti kubus“; „Mokėmės žaisti su kubais“; „Kubai mano antras vardas“; „Kas yra trikampis, kvadratas ir apskritimas“; „Išmokome laimėti“.

Išvados. Iš vaikų pasakojimų matyti, kad užduotis jiems buvo sunki ir sudėtinga. Dirbdami vieni mažiau pasitikėjo savo jėgomis, tuo tarpu dirbdami komandose po du, susitarė pakankamai lengvai

ir niekas nesipyko. Vaikai stengėsi sudėti kubus ir dirbdami po vieną, bet sekėsi sunkiai, nes gerai nesuvokė kokia kryptimi turi būti sudėti kubai. Džiugu, kad atsakymai tampa išsamesni, vaikai nebijo reikšti emocijų, kartais ir ne visai malonių

Data: 2021-01-21

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Lavinti skaičiavimo įgūdžius.

Komunikavimo kompetencija. Aiškiai tarti skaitvardžius, derinti linksnį ir giminę.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: Žaisdami su interaktyviomis grindimis stengsis susikaupti ir teisingai skaičiuos nuo 9-1 ir atvirkščiai.

Veiklos aprašymas: Vaikų grupėje buvo nedaug, todėl žaidėme keletą žaidimų ir puikiai praleidome laiką. Vaikai stengėsi padėti vieni kitiems, ypač kai nepavykdavo išgelbėti drugelio nuo voro. Pirmasis žaidimas „Drugelis“ suaktyvino vaikus. Vaikai džiaugėsi spalvinga ir ryškia pieva. Skaičiuoti akmenukus ir gėlytes vaikams taip pat labai patiko, jie neįtampa ieškodami reikiamų skaitmenų.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Daug žaidėme“; „Reikėjo nepaliesi vorų ir mojuoti stipriai rankomis“,
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Reikėjo laukti gero skaičiaus, negalėjai spausti bet kaip“; „Negali to skaičiaus spausti du kartus. Bum ir viskas“; „Sunkiausia buvo „Drugelis“. Nesąmoningas žaidimas“, „Neįmanoma žaist, aš taip sušilau“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Man viskas labai patiko. Buvo linksma ir labai gražu“; „Žaidėm nuo devyneto iki vieno. Reikėjo šokinėti ant <i>skaičiuukai</i> . Pati viską žinojai(au). Buvo lengva“; „Juokinga buvo kai reikėjo surast skaičius“
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Mokinomės skaičiuoti kitaip“; „Reikėjo devynis akmenukus surinkti iki vieneto ir su kojom spausti skaičius“; „Galime išmokti skaičiuoti“; „Reikėjo gerai pasakyti skaičius“.

Išvados. Veikla buvo nuotaikinga ir linksma. Vaikai noriai skaičiavo ir aktyviai dalyvavo visuose žaidimuose emocionaliai juos replikuodami „kaip faina“, „koks gražus“, „kaip juokinga“. Vaikams buvo šiek tiek pasunkintos užduotys liepiant derinti skaitvardį su daiktavardžiu (du akmenukai, dvi gėlytės ir t.t.) Vaikai ne tik skaičiavo, bet ir puikiai pajudėjo. Manau, kad skaičiavimo įgūdžius tobulinti judant ir sportuojant yra labai veiksminga.

Data: 2021-01-28

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Stebėdami gamtos vaizdus apibūdins juos savais žodžiais.

Komunikavimo kompetencija. Kalbėdami naudos apibudinamuosius žodžius.

Užsiėmimas su mėtomu mikrofону.

Uždavinys: Žaisdami su mėtomu mikrofону ir stebėdami vaizdus kompiuterio ekrane apibūdins daiktus derindami linksnį, skaičių ir giminę.

Veiklos aprašymas: Vaikams buvo pateiktos nuotraukos su gamtos vaizdais kompiuterio ekrane. Vaikai į mikrofoną atsakinėjo į klausimus: Kas? Ir Koks? Stengėmės, kad atsakymai būtų išsamūs ir teisingi. Iš pradžių vaikai mėtė mikrofonus vienas kitam, po to mėtėme mes, nes vaikai dažniausiai metė savo draugams ir kai kurie vaikai mikrofonų negavo. Peržiūrėjome 10 skaidrių su nuotraukomis

ir pavadinimais: ŽEMĖ, MEDIS, AKMUO, DEBESYS, GĖLĖ, UGNIKALNIS, UPĖ, VOVERĖ, UOGOS, LEDYNAI. Skaitantys vaikai stengėsi perskaityti pavadinimus.

Žaidimas. „Kas tai ir koks?“ Matant paveikslėlį sudaryti žodžių junginį. (*Balti ledynai, dideli pingvinai ir t.t.*) **Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.**

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Kalbėjom su mikrofonu. Turėjom apibūdinti daiktus“; „Turėjom atspėti jų pavadinimus su tuo kvadratinio mmikrofonu. Reikėjo atsakyti kokie jie yra“; „Reikėjo pasakyti kokių spalvų daiktai yra ir reikėjo sakyti į kubą“; „Reikėjo spėti sužinoti. Spėliojom paveikslėlius“; „Reikėjo mėtyti kubą vienas kitam“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Sugalvoti daug žodžių apie tą daiktą“
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Mėtyti kubą“; „Atspėti pavadinimus.“; „Žiūrėti į paveikslėlius ir spėlioti“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Išmokti apibūdinti, žinoti koks jų pavadinimas“; „Reikėjo paskaityti pavadinimą“.

Išvados. Vaikams pristatėme veiklos uždavinį, atkreipėme dėmesį ko veiklos pabaigoje klausime. Veiklos metu vaikai puikiai atskyrė ir teisingai įvardino matomus daiktus. Kalbėti į mikrofoną nebuvo labai jauku ir keli vaikai jį gavę nieko nesakydavo. Vaikai mikrofoną dažniausiai metė savo draugams, todėl kiti vaikai prarado galimybę ką nors pasakyti.. Išvada, kad reikia paieškoti daugiau apibūdinamųjų žodžių ir stengtis juos panaudoti tolimesnėse veiklose.

Data: 2021-02-02

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Savarankiškai ieškoti reikiamos informacijos.

Komunikavimo kompetencija. Savais žodžiais apibūdinti daiktus.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais ir interaktyviu kubu.

Uždavinys: Mėtydami kubą perskaitys žemynų pavadinimus ir juos parodys žemėlapyje; kompiuterio ekrane suves raktinius žodžius pagal nurodytą lentelę ir teisingai įvardins ką mato paveikslėlyje.

Veiklos aprašymas: Vaikai mėtė interaktyvų kubą ant kurio kraštinių buvo priklijuoti žemynų pavadinimai. Iškritusį žemyną reikėjo parodyti žemėlapyje. Vaikams labai patiko ši veikla ir jie noriai ieškojo žemynų ir net pasakojo kokie gyvūnai ten gyvena.

Vėliau visi gavo korteles su diferencijuotomis užduotimis, kuriose buvo surašyti žemynai, gyvūnai, augalų pavadinimai didžiosiomis ir mažosiomis raidėmis nuo 5-10. Kiekvieną surastą objektą vaikai turėjo įvardinti ir lentelėje pažymėti pliusu. Vėliau, aptardami skaičiavome surastų objektų kiekį.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Su traukiniu važiuom iki kubų, reikėjo klausyt kur važiuoji į kairę ar dešinę ar atgal“; „Rašėme žodžius, rašėm gyvūnus, mėtėm kubą, nes reikėjo parodyti žemynus“; „Mokėmės spėti ir sužinoti kuris yra pavadinimas“; „Rašėm žemynus ir gyvūnus ant jų reikėjo padėt pliusus“; „Reikėjo padėt pliusiukus ką radom“; „Reikėjo vienam parašyt planšetėj žodžius“.
------------------------------	--

Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Sunkiausia buvo mėtyti kubą“; „Sunku buvo surasti F raidę“; „Sunku buvo rašyti su planšete ir ieškoti raidžių“; „Sunku buvo važiuoti su traukiniu, nes neaišku kurs sukt“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Rašyti ir skaityti“; „oi, kaip patiko rašyti planšetėje ir plusus žymėti, aš dar galėčiau ieškoti ir daug surasti, labai nuotraukos buvo gražios“; „Patiko mėtyti kubą ir parodyti šalis“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Mokėmės su kubu skaityti“; „Mokėmės mėtyti kubą, kad nukristų“; „Išmokom rašyti į planšetes“; „Aš išmokau visko, parodyti žemynus, išmokau rašyti pavadinimus per planšetę“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Nes nežinojome kaip ir kur eit, kur ten ta pusė“; „Nerašėm su planšetėmis“; „Nežinojau kaip tas daiktas vadinasi“.

Išvados. Labai įdomi ir prasminga veikla, suteikusi daug džiugesio tiek auklėtojoms, tiek vaikams. Visiems vaikams pavyko teisingai parodyti žemynus, daugelis teisingai perskaitė pavadinimus, kai kuriems reikėjo padėti, dar kiti mintinai prisiminė kaip atrodo vienas ar kitas pavadinimas. Tik viena mergaitė Afriką įvardino kaip Aziją, bet greitai pasitaisė. Vaikams dar sunku daugelį objektų atpažinti ir teisingai įvardinti, silpnai susiformavę pažinimo įgūdžiai.

Data: 2021-02-04

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Mokyti pažinti raides, lavinti motoriką, pusiausvyrą.

Komunikavimo kompetencija. Lavinti foneminę klausą, teisingai įvardinti raides.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis

Uždavinys: Žaisdami interaktyvius žaidimus lavins skaitymo ir skaičiavimo įgūdžius, stengsis kuo greičiau ir tiksliau atlikti nurodytus veiksmus.

Veiklos aprašymas: Prieš veiklą informavome vaikus ką veiksime ir kokius žaidimus pateiksime. Ko klausime veiklos pabaigoje ir į ką turėtų atkreipti dėmesį. Vaikai žaidė su interaktyviomis grindimis ir stengėsi teisingai įvardinti raides, po to galvojo žodžius su šiuo garsu. Užduotis reikėjo kiek pasunkinti, nes beveik visi grupės vaikai raides pažįsta. Skaldant malkas vaikai ne tik aktyviai skaičiavo, bet ir judėjo, kai kurie sušilo ir pavargo stengdamiesi pasiekti kuo geresnį rezultatą.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Žaidėme žaidimus“; „Reikėjo pasakyti žodžius su ta raide“; „Oi, kaip sušilome ir pavargome kai skaldėme malkas“; „Reikėjo kirsti malkas ir šokinėti“; „Tarp
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Labai pavargau lakstyti, tikriausiai jau norėčiau pamiegoti“; „Sunkiausia su gėlėmis žaisti kai reikia raides žinoti“; „Man tai sunku kai reikia viską pasakyti“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Skaldyti malkas aš surinkau skaičių 11 ir man pasisekė“; „Kaip juokinga buvo, prisijuokiau“; „Man medkirtys labiausiai patiko“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Tarp raidžių mokėmės žodžius“; „Reikėjo atspėti, žinoti kokia iš

	abėcėlės būna pavadinimas“; „Su malkom mokėmės kirsti. Tu bėgi bėgi dar greičiau ir vos spėji per vieną sekundę“;
--	---

Išvados. Daug judėdami ir žaisdami, vaikai puikiai atliko užduotis, stengėsi teisingai atsakyti į pateiktus klausimus. Sugalvoti žodžius su nurodyta raide buvo sudėtinga, nes raidės ant kilimo keitėsi nuolat. Tačiau visi užduotis atliko, tik vienam lėtesniam berniukui reikėjo padėti.

Data: 2021-02-09

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Skirti ir įvardinti įvairius pasaulio gyvūnus ir augalus.

Komunikavimo kompetencija. Tobulinti skaitymo ir rašymo įgūdžius.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: Planšetinių kompiuterių ekranuose nurašys nuo lentos panašiai skambančius žodžius, sugalvos ir parašys žodžius prasidedančius G raide, sugalvos panašiai skambančius žodžius, klasifikuos ir priskirs kiekvienam žemynui tinkantį gyvūną ir augalą.

Veiklos aprašymas: Susipažinome su raidėmis Gg, stengėmės sugalvoti kuo daugiau žodžių prasidedančių šiuo garsu, vėliau planšetinių kompiuterių ekranuose rašėme raides, atskirus skiemenis ir žodžius. Sekanti užduotis buvo sugalvoti panašiai skambančius žodžius: LĖLĖ – GĖLĖ, GILĖ – VILĖ, GARAS – KARAS ir t.t. Pirmieji žodžiai buvo užrašyti lentoje, kitus reikėjo sugalvoti patiems. Vėliau vaikai savarankiškai žaidė žaidimą „Žemynai“ ir ieškojo tinkančių paveikslėlių.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Mokėmės skaityti ir rašyti su G raide“; „Rašėme su planšetėmis“; „Skaitėm ir jeigu gerai, galėjom pažaisti“; „Žaidėme su žemynais“; „Turėjom atspėti kas tinka“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Sugalvoti tokius žodžius“; „Atspėti kaip reikia pasakyti“; „Nežinojau kaip ten reikia pavadinti, nu koks ten gyvūnas“; „Daug atsakymų nežinojau, bet paskui žinojau“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Parašyti be klaidų“; „Rašyti su Gabija“; „Galvoti žodžius“; „Man tai labai patiko žaisti su žemynais, ten buvo visokių žvėrių ir aš visus pažinau ir parodžiau Justui kaip reikia daryt“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Išmokome skaityti ir rašyti“; „Kelti ranką ir gerai pasakyti ką reikia“; „Išmokome žemynus ir parodėm ko reikia“; „Gražiai žaisti“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Nes jie nieko nemoka“; „Nežinojau ką pasakyt“; „Sunku buvo“.

Išvados. Jau anksčiau susipažinome su raidėmis Gg. Šį kartą vaikai galvojo žodžius prasidedančius šiuo garsu. Vaikams buvo labai įdomu, jie prirašė pilnus lapus žodžių su šiomis raidėmis. Kompiuterio ekrane rašyti žodžius jiems patiko, tik raidės buvo labai didelės ir netilpo visi žodžiai. Kopijavo visi vaikai teisingai ir nepadarė nei vienos klaidos. Manau, kad žaidimus reikia pakartoti, kad vaikai geriau prisimintų ir įsisavintų žinias.

Data: 2021-02-11

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Atpažinti ir įvardinti saulės sistemos planetas.

Komunikavimo kompetencija. Kalbėti taip, kad suprastų kitas.

Užsiėmimas su interaktyviais kubais ir grindimis.

Uždavinys: Žaisdami su interaktyviais kubais kūrybiškai panaudos detales ir sukonstruos raketą; žaisdami su interaktyviomis grindimis aktyviai judės, atpažins ir teisingai įvardins saulės sistemos planetas.

Veiklos aprašymas: Į veiklą integravome dvi interaktyvias priemones: interaktyvius kubus ir interaktyvias grindis. Užsiėmimas vyko keliais etapais. Pakalbėjome apie saulės sistemos planetas, pažiūrėjome filmuką kaip raketa išskrenda į kosmosą ir pasiūlėme iš interaktyvių kubų pastatyti raketą. Vaikams patiko konstruoti, statyti žaisti, kad skrenda į kosmosą. Vėliau žaidė žaidimus su interaktyviomis grindimis. Vaikams patiko šokinėti ant planetų, skaityti ar atspėti jų pavadinimus..

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Šiandien skridome į kosmosą ir man labai patiko skristi su raketa, aš visai nebijojau“; „Statėm didelę labai raketą“; „Žaidėm su draugais“; „Skridom į kosmosą“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Sunku buvo lipti į raketą aš labai bijojau“; „Man sunku buvo surasti planetas“; „Sunku buvo kelti kubus“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Žaisti su raketa“; „Statyti raketą“; „Man patiko planetos. Buvo labai gražios“; „Aš lipau aukštyn ir man nebuvo baisu“; „Man patiko žaisti su Dainiumi“; „Norėčiau visada taip žaisti“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Nieko.“; „Mokėmės gražiai žaisti, statyti kaip reikia“.

Išvados. Pavyko pasiekti uždavinį. Vaikams labai patiko kalbėti apie kosmosą ir planetas. Statė raketą savarankiškai ir norėjo su ja žaisti visą dieną. Tai tapo lyg paskatinimas už gerą elgesį, teisingai atliktas užduotis. Vaikai kūrybiškai plėtojo žaidimą sugalvodami įvairias situacijas, stengdamiesi draugiškai bendrauti tarpusavyje, nes raketoje tilpo tik po vieną kosmonautą. Labai emocionali ir vaikams patikusi veikla. Manychiau, kad sekančią savaitę paliksime tą pačią temą.

Data: 2021-02-18

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. „Kiekis ir suma“. Lavinti skaičiavimo įgūdžius.

Komunikavimo kompetencija. Atpažinti ir teisingai įvardinti Saulės sistemos planetas.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais ir mėtomu mikrofonu.

Uždavinys: Žaisdami su interaktyviomis priemonėmis poromis, lavins skaitymo ir skaičiavimo įgūdžius, atpažins ir teisingai įvardins 8 Saulės sistemos planetas.

Veiklos aprašymas: Vaikai mokėsi skaičiuotę su pirmais planetų pavadinimų garsų junginiais: ME-VE-ŽE-MA-JU-SA-UR-NE. Po to reikėjo kiekvieną junginį priskirti reikiamai planetai. Planetų pavadinimai buvo pakabinti eilės tvarka lentoje. Išdalinus korteles su planetų pavadinimais padalintais į dvi dalis, vaikai turėjo susirasti sau porą. Sekanti užduotis buvo „Kiekis ir skaičius“. Reikėjo suskaičiuoti planetos pavadinimo raides ir jų kiekį sudėti iš dviejų kubų. Vaikai atsakinėjo į klausimus kalbėdami į mikrofoną. Atlikę skaičiavimo užduotį vaikai planšetiniuose kompiuteriuose ieškojo Saulės sistemos planetų pagal pateiktą individualų sąrašą, atsižvelgiant į kiekvieno vaiko individualius gebėjimus.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Raides skaičiavom ir planetas kaip vadinasi“; „Iš dviejų kubų padarėm skaičių“; „Žaidėm su planšetėm, reikėjo padaryt kokia ten planeta“; „Vartėm
------------------------------	---

	kubus, kad būtų du kubai ir gautųsi skaičius“; „Su kubais skaičiavom“; „Vartėm kubus, nes reikėjo atspėti kiek raidžių“; „Reikėjo skaičiuot ir rašyti ir spalvinti veidukus“; „Jei radai kosmose planetas reikėjo padėti pliusiuką“; „Žaidėm su kubais, reikėjo paverst“; „Atpažinti saulės sistemos planetas“; „Žaidėm su draugu“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Suspėti ir surašyti planšetėj planetas“; „Ant planšetės suvest pavadinimus“; „Kalbėti ir sakyti ką reikia“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Viskas patiko“; „Patiko rašyt su planšetėm. Mano planetos labai gražios buvo“; „Patiko spalvinti veiduką“; „Man patiko, kad turėjo daug planetų ir visas suradau“; „Man patiko ieškoti planetų kartu su juo“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Reikėjo atspėt kiek bus“; „Mokėmės skaičiuot ir sakyt žodžius“; „Aš jau žinau visas planetas ir galiu pasakyti“; „Reikėjo žaist su draugu“
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Aš viską dariau viena, o jis man nei kiek nepadėjo, tik viską vartė“.

Išvados. Intensyvi veikla su integruotomis keliomis interaktyviomis priemonėmis. Vaikai buvo nuolat kalbinami ir klausinėjami. Keletas vaikų išmoko nuosekliai išvardinti Saulės sistemos planetas. Sudėdami reikiamą taškų sumą kai kurie vaikai buvo savarankiškai ir išradingi, kiti stebėjo kaip dėlioja kaimynai, todėl daugelio atsakymai buvo vienodi.

Data: 2021-02-23

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Susipažinti su naujais žodžiais. Savarankiškai ieškoti ir surasti informaciją.

Komunikavimo kompetencija. Kopijuoti žodžius.

Užsiėmimas su planšetinais kompiuteriais.

Uždavinys: Susipažinę su naujais žodžiais, ieškodami planšetiniuose kompiuteriuose dinosauro nuotraukų, teisingai nukopijuos jų pavadinimus.

Veiklos aprašymas: Pakalbėjome su vaikais apie dinosaurus, stengėmės išsiaiškinti žodžių reikšmes: DINOZAURAS, FOSILIJA, ARCHEOLOGIJA vartėme knygų iliustracijas. Išmatavome žingsniais kokio ilgio vienas ar kitas dinosauras, aptarėme jų gyvenimo būdą. Žiūrėjome filmą apie dinosaurus (<https://www.youtube.com/watch?v=kPu-pqowvb0>). Į planšetinius kompiuterius įvedėme žodį DINOZAURAS ir stebėjome jų įvairovę nuotraukose. Vaikams pasiūlėme nukopijuoti dinosauro pavadinimus, skaičiavome kiek kam pavyko nukopijuoti žodžių, o kas sugebėjo perskaityti.

Filmas. Mokslo sriuba: apie senovinius dinosaurus (<https://www.youtube.com/watch?v=kPu-pqowvb0>). Kada gyveno dinosaurai? Kuo jie maitinosi? Kodėl išnyko dinosaurai?

Žaidimas „Surask dinosaurą“. Planšetinio kompiuterio ekrane ieškoti įvairių dinosauro ir nukopijuoti jų pavadinimus.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Kalbėjome apie dinosaurus, kokie jie baisūs“; „Žiūrėjom labai įdomų filmą apie dinosaurus“; „Planšetėj ieškojom dinosauro“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Aš niekaip neradau tų žodžių kur parašyta“; „Nežinojau kaip parašyt“.

Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Dinozaurai labai patiko, jie labai gražūs ir dideli“; „Man patiko ieškot žodžių, aš daug atspėjau ir parašiau“; „Patiko rašyt“; „Filmas patiko, labai įdomu buvo“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Dinozaurus išmokom“; „Fosilija išmokom“; „Atspėt žodžius“; „Išmokom visokių žodžių“; „Reikėjo kartot tuos žodžius“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Nes buvo labai sunku“; „Aš nieko neradau“.

Išvados. Su vaikais aptarėme naujus žodžius, išsiaiškinome jų reikšmes, stengėmės teisingai išstarti ir daugeliui pavyko. Vaikai susidomėję žiūrėjo filmuką apie dinosauros. Jiems labai patiko šie išnykę gyvūnai. Ieškodami dinosauro nuotraukų vaikai džiaugėsi, bet kopijuoti žodžius sekėsi labai sunkiai, nes pavadinimai nesuprantami ir susideda iš daug raidžių. Po veiklos jie vartė knygas, jų iliustracijas, žaidė su dinosauro žaisliukais ir vis bandė teisingai juos įvardinti.

Data: 2021-02-25

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Susipažinti su dinosauro rūšimis, analizuoti ir įvertinti situaciją.

Komunikavimo kompetencija. Kalbėti taip, kad būtum išgirstas ir suprastas.

Užsiėmimas su mėtomu mikrofonu.

Uždavinys: Stebėdami skaidres kalbės į mėtomą mikrofoną apibūdinami dinosauro išvaizdą ir atsakydami į klausimą KOKS?

Veiklos aprašymas: Susėdę puslankiu aptarėme dienos temą ir paaiškinome veiklos taisykles. Po to pasimankštinome imituodami dinosauro dydį, kaklo ilgį ir t.t. Žaidėme žaidimą „Nauji žodžiai“ pridėdami žodžio dalį „zauras“. Savais žodžiais apibūdinome dinosauro išvaizdą kalbėdami į mikrofoną. Užsiėmimo pabaigoje pateikėme probleminį klausimą: Kodėl dinosauroikai neišsiriti iš kiaušinio? Vaikai taip apibūdino Tiranozaurą: dideli dantys, didelė galva, didelis kūnas, kaip kengūra, baisus, su mažais spygliukais, su didelėmis kojom.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Su mikrofonu mėtytu sakėm kaip atrodo dinozaurai“; „Mes turėjom atspėti kaip jis atrodo ir pasakyti. Mes turėjom atspėti dinosauro pavadinimus“; „Mes šokinėjom, paskui mirė mažas gyvūnelis“; „Turėjom apibūdinti dinozaurą. Bandėm iš dviejų žodžių sudėti koks pavadinimas“; „Turėjom po vieną raidę atsisėst ir atsistot“; „Turėjom pridėti <i>zauras</i> ir kažkokia katė“; „Turėjom pasakyti koks yra dinozauras“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Sunkiausia buvo mėtyti ir pagauti mikrofoną; „Sunkiausia buvo pasakyti kaip atrodo dinozauras“; „Būt ant kėdės ir sujungt žodžius“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Patiko šokinėti“; „Patiko pasakyti žodžius zauras ir kitą žodį“

Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Išmokom žaidimą kur atsistot ir atsisėst“; „Sujungt du žodžius“; „Apibūdint dinosaurus“; „Išmokau apibūdint dinosaurus“; „Niekas“; „Išmokau vadint dinosaurus“
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Nenorėjo mokėt“; „Buvo sunku“; „Nemokėjo pasakyt“.

Išvados. Kiekvienas vaikas turėjo galimybę atsakyti į klausimus. Uždavinys pasiektas. Kalbėjome apie dinosaurų išvaizdą. Pastebėjau, kad vaikai apibūdinimui išskiria vieną kūno dalį ir vartoja du žodžius: „raudonos akys“, „maža galva“, „baisios kojos“, „su storu kaklu“. Atsakydami į probleminių klausimų vaikai susikapė ir daugiau ar mažiau išsamiai atsakė.

Data: 2021-03-02

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Susipažinti su laiko skaičiavimo principais.

Komunikavimo kompetencija. Teisingai apskaičiuoti ir įvardinti laiką.

Užsiėmimas su planšetinais kopijuteriais.

Uždavinys: Susipažinę su mechaninio laikrodžio valandų skaičiavimo principu žaisdami žaidimus teisingai nurodys valandas ir minutes; piešdami laikrodį kompiuterio ekrane tiksliai išdėlios skaitmenis 1-12.

Veiklos aprašymas: Veiklos pradžioje su vaikais aptarėme kas yra PARA. Kiek valandų sudaro parą? Kodėl žmonės skaičiuoja laiką. Prisiminėme kokia rodyklė rodo valandas ir kokia minutes. Mokėmės teisinga kryptimi pasukti laikrodo rodyklę ir parodyti valandas individualiuose laikrodouose. Vėliau žaidėme žaidimą wordwall programėlėje ir stengėmės teisingai nurodyti laiką. Užsiėmimo pabaigoje piešėme laikrodžius ir dėliojome skaitmenis 1-12 apskritimo plokštumoje.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Žaidėm prie planšetinių, reikėjo galvot kiek yra valandų“; „Reikėjo nupiešt laikrodį ir paspaust laikus kiek rodo valandų“; „Dirbom su planšetėm“; „Reikėjo skaičiuokus nupiešt“; „Reikėjo spėt sužinot kiek yra laiko“; „Buvom toks laikrodis ir reikėjo parašyt kiek valandų“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Parašyt kiek valandų“; „Atspėt ką paspaust“
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Žaisti valandas, piešti laikrodį“; „Žaidimas kur reikia paspausti valandas“; „Patiko laikrodį skaičiuot“; „Patiko rašyt laikrodžius“; „Rašyt su planšete“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Išmokom valandas, minutes“; „Nustatyti laikrodį“; „Nustatyti kiek yra valandų“; „Skaičiuoti valandas“; „Išmokom piešti valandas“; „Išmokom žaisti žaidimą kur reikia pasakyt valandas“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Nemoka jis skaičiuot“; „Man reikėjo pagalbos“; „Nesupratau ko iš manęs nori“.

Išvados. Aptariant veiklą 12 vaikų teigė, kad jie viską suprato ir jiems viskas buvo lengva. Kiti 5 vaikai nenoriai prisipažino, kad jiems reikėjo pagalbos, nes arba nesuprato užduoties arba nežinojo

kokį laiką rodo laikrodis. Iš dalies dienos uždavinį pasiekti pavyko, bet sunkiausiai sekasi tiems vaikams, kurie nesugeba mintinai sudėti skaičių.

Data: 2021-03-04

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija: Pasakyti kiek laikrodis rodo valandų.

Komunikavimo kompetencija: Kalbėti aiškiai ir suprantamai.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis ir planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: Žaisdami su interaktyviomis priemonėmis teisingai įvardins valandas ir minutes.

Veiklos aprašymas: Žaidėme su interaktyviomis grindimis. Reikėjo nušokti kuo toliau ir palyginti gautą rezultatą. Vaikai atliko po vieną šuolį į tolį. Planšetiniuose kompiuteriuose žaidėme wordwall žaidimą „Kiek valandų?“.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Žaidėme žaidimus, darėm užduotis, piešėm laikrodžius, žaidėm žaidimą su kilimu“; „Reikėjo valandas atspėti“; „Reikėjo nušokt toliau, kur vėliavytė“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Šokti iki vėliavytės“; „Niekas“; „Valandas parodyt“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Viskas“; „Šokinėti“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Pirmoji rodyklė rodo valandas“; „Išmokom perskaityt taisykles“; „Mokėmės suvest valandas“; „Mokėmės toli nušokt“.

Išvados. Vaikai šokinėjo į tolį, bet daugeliui sekėsi sunkiai. Po to žaidė su planšetiniais kompiuteriais. Parodyti ir teisingai pasakyti valandas, jeigu neskaičiuoji minučių, pavyko visiems, bet skaičiuoti minutes buvo sunku, nes vaikai nemoka sudėti mintinai ir dar neįsisavinę minučių skaičiavimo principo, kartais maišo rodykles ir jų reikšmes.

Data: 2021-03-09

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Lavinti pastabumą ir susikaupimą atliekant užduotis.

Komunikavimo kompetencija. Perskaityti miestų pavadinimus, aiškiai tarti skaitmenų pavadinimus.

Užsiėmimas su interaktyviais kubais ir planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: Aktyviai sportuodami įveiks kliūtis su interaktyviais kubais; žaisdami su planšetiniais kompiuteriais teisingai sudėlios kortelių poras, perskaitys ir pasakys miestų pavadinimus.

Veiklos aprašymas: Išdėliojome kubus į dvi eiles nuo 6-1 ir mokėmės skaičiuoti atbulai. Vaikai prisiminė kiekvienas savo kubo taškų kiekį ir skaičiuojant turėjo atsisėsti ant savo kubo. Po to ėjome kubų eile vardindami kiek taškų yra ant paviršiaus. Rungtyniavome kuri komanda greičiau pereis kubų eilę. Kadangi kubų paviršiai buvo skirtingo nuožulnumo vaikai stengėsi išlaikyti pusiausvyrą. Žaisdami su planšetiniais kompiuteriais stengėmės sudėti kortelių poras ir perskaityti miestų pavadinimus.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Žaidėm žaidimus ir darėm užduotis“; „Ėjom per kubus ir skaičiavom“; „Dėliojom korteles, reikėjo pasakyti koks miestas“; „Reikėjo nenukristi ir pasakyti koks skaičius“; „Mokėmės“.
------------------------------	--

Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Eiti per kubus, vos nenukritau“; „Man niekas nebuvo sunku“; „Sunku buvo atspėti koks miestas“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Patiko sportuoti su kubais ir eiti ant kubų“; „Patiko žaisti“; „Viskas patiko“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Žaisti su kubais“; „Visai sportuoti ir sakyti skaičius ir nenukristi“; „Skaityti“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Tingėjau ir nenorėjau žaisti“; „Man neįdomu“.

Išvados. Vaikai rungtyniavo su interaktyviais kubais. Vardino skaitvardžius atbuline tvarka ir tuo pačiu ėjo kubų takeliu. Vaikai teisingai atliko užduotį, tik daugelis bijojo eiti kubų taku, nes baiminosi, kad gali nukristi, bet pakartojus užduotį kelis kartus visi atsipalaidavo. Dienos uždavinį pasiekėme.

Data: 2021-03-12

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Dydžio sąvokos: didelis, didesnis, didžiausias.

Komunikavimo kompetencija. Sudėlioti miesto pavadinimą ir jį perskaityti.

Užsiėmimas su interaktyviais kubais, ir planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: Žaisdami komandose su interaktyviais kubais stengsis pastatyti įvairių dydžių bokštus: didelis, didesnis, didžiausias; planšetiniuose kompiuteriuose teisingai sudėlios miestų pavadinimus.

Veiklos aprašymas: Vaikai pasiskirstė į komandas ir pasidalino kubus. Buvo pasiūlyta pastatyti bokštą per tam tikrą laiką ir palyginti bokšto aukštį su šalia esančios komandos bokštu. Vaikai statė ir lygino bokštus. Sunku buvo susitarti ir sklandžiai atlikti užduotį, bet statybos vyko linksmi. Vėliau susėdome prie planšetinių kompiuterių ir stengėmės teisingai sudėlioti miesto pavadinimą. Kai kurie vaikai žiūrėjo kaip parašyta žemėlapyje, kiti bandė teisingai sudėlioti raides patys.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Statėm pilį“; „Statėm didelį bokštą“; Rašėm žodžius“; „Žaidėm su miestais“; „Reikėjo atspėti koks miestas ir parašyt“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Sunku buvo labai parašyt miestą“; „Kubus kilot“; „Statyt pilį“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Statyt ir žaist su kubais, labai pavargau“; „Norėčiau dar statyt“; „Man viskas patiko“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Išmokom statyt, kad nenugriūtų“; „Reikėjo sakyti kuris didelis, o kuris ne“; „Mokinomės teisingai viską daryt“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Neklausė kubai, niekaip nestovėjo“; „Nežinojau koks miestas“; „Man trukdė (jis) žaisti, vis mėtė kubus ir neleido pastatyti“;

Išvados. Susipažinome su Lietuvos miestais, jų pavadinimais. Gerėja darbo komandomis patirtis. Vaikai noriai imasi veiklos, kai kas lyderiauja ir nenoriai leidžia pasireikšti kitiems, bet darbai jau vyksta sklandžiau nei mokslo metų pradžioje, juntama pažanga. Lyginti bokštų dydį sekėsi pakankamai gerai, tik gal parinkti tinkamas sąvokas buvo kiek sunkiau. Mažiau kalbantys vaikai nediršo įvertinti kuris bokštas didelis, o kuris didžiausias. Ne visus miestus atpažino, bet aptarimo metu džiaugėsi, kad mūsų Lietuva – labai graži ir miela.

Data: 2021-03-16

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Skaičiuoti ir sumuoti gautus rezultatus.**Užsiėmimas su interaktyviais kubais.**

Uždavinys: Žaisdami estafetes su interaktyviais kubais, įveiks kliūtis, rungtyniaus tarpusavyje ir sumuos gautus rezultatus.

Veiklos aprašymas: Pasiskirstėm į dvi komandas, paruošėme kliūčių ruožą su interaktyviais kubais. Pirmoji komanda pasiekusi finišą gauna 2 taškus, antroji vieną. Vaikai turėjo perlipti nuo vieno kubo ant kito ir nenukristi. Po pirmų dviejų kartų užduotis buvo sunkinamos atverčiant kubus taip, kad jie nebūtų stabilūs. Vaikai žaidė noriai ir linksmi. Parungtyniavę skaičiavome ir gautus rezultatus lyginome tarpusavyje.

Žaidimas. Estafetės su interaktyviais kubais. Pereiti dviem takeliais, kuriuos sudaro 6 kubai atversti įvairiomis plokštumomis. Už pirmą vietą gaunami 2 taškai. Rezultatai sumuojami ir lyginami tarp komandų.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Mes turėjom įveikti kliūtis“; „Kas įveikia kliūtis gali sėst prie stalo“; „Reikėjo atsistot ir vaikščiout per kubus“; „Darėm varžybas su kubais“; „Lenktyniavom su kubais“;
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Niekas“; „Norėjau laimėti, bet visi trukdė“; „Eiti per kubus ir nenukristi“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Lenktyniauti su kubais“; „Laipioti ant kubų“; „Patiko skaičiuoti kas laimės“; „Šaukti - greičiau greičiau“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Laipiot po kubus ir nenukrist“; „Eiti per kubus greitai ir laimėt“; „Skaičiuoti ir pasakyt kas laimėjo“.

Išvados. Pravedėme judrią veiklą, kurios metu rungtyniavome tarpusavyje ir stengėmės įveikti įvairias kliūtis. Vaikai nesuprato, kad komanda užduotis atliko nesusikaupusi, kapitonas ėjo tuo pačiu takeliu kelis kartus neleisdamas kitiems vaikams pereiti. Tokiu būdu kilo ginčai ir painiava.

Data: 2021-03-18

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Skaičiuoti ir spręsti praktinius sudėties uždavinius.

Komunikavimo kompetencija. Bendraujant spręsti problemas ir dalytis sumanymais.

Užsiėmimas su interaktyviais kubais.

Uždavinys: Žaisdami komandose su interaktyviais kubais ir draugiškai bendradarbiaudami, teisingai atliks pateiktas užduotis ir sumuos gautus rezultatus.

Veiklos aprašymas: Keturi geriau skaitantys vaikai buvo paskirti komandų kapitonais, jie išsirinko savo komandas ir sugalvojo komandoms pavadinimus. Komandos buvo: Pirmą-Antra-Pempė-Keturi. Vaikams buvo pateikiamas skaitmuo, o vaikai iš trijų kubų turėjo sudėti reikiamą taškų kiekį. Komandos buvo vertinamos taškais. Pirmą atlikusi užduotį gavo – 4 taškus, antra – 3, trečia – 2, ketvirta – 1. Skaitmenys buvo pateikiami nuo 18-3. Visos komandos labai stengėsi ir laimėjo antroji komanda. Sekanti užduotis buvo sudėlioti paukščių pavadinimus iš raidžių kortelių: KIELĖ, GANDRAS, VIEVERSYS, VARNĖNAS. Gautus taškų kiekius komandų kapitonai skaičiavo su elektronine skaičiuokle kompiuterio ekrane. Rezultatai svyravo nuo 26-10.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Turėjom išrinkt savo komandą“; „Buvo toks ekranas ir reikėjo su trim kubais surinkti skaičiuką“; „Žaidėm su kubikais ir buvo keturios komandos“; „Mums reikia
------------------------------	---

	skaičiuot sumaišytus kubo numerius. Buvo labai linksma“; „Turėjom sudėliot kubą kur buvo kompiuteryje parašyta“; „Mėčiau kubus, kad gautūsi geresnis skaičius“; „Skaičiavome. Reikėjo vartyti kubus ir padaryti taip, kaip reikia“; „Žaidėm su komandom, mėtėm kubus visaip ir reikėjo atspėt kaip teisingai“; „Pasidalinom į komandas ir turėjom laimėt“; „Skaičiavom savo taškus“; „Reikėjo sudėliot paukščių pavadinimus“;
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Vartyt kubus greitai“; „Atspėt kaip reikia daryt“; „Sudėt žodį iš raidžių“; „Kubai“; „Suspėt, kad būtum pirmas“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Kad laimėjom mes“; „Patiko daryt skaičius su kubais“; „Buvo labai linksma. Aš dar norėčiau“; „Oi, viskas buvo labai puiku, man patiko su draugais dėti kubus, nors Ka... man ir nepadėjo, bet ir netrukdė“; „Patiko skaityti, sudėti raides“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Išmokom kubus vartyt“; „Išmokome teisingai atversti kubus ir parodyti, kad gerai padarėm“; „Mokinomės skaičiuoti, reikėjo sudėti 3 kubus ir buvo labai sunku“; „Skaičiavom ir skaičiavom, paskui biški skaitėm“; „Dirbti komandoje“; „Išmokau dėti paukščių pavadinimus“;
Kas jums padėjo?	Vaikų atsakymai: „Man padėjo draugai, mes visi dėjom kubus“; „Aš pats viską dariau, o E..ir G... man netrukdė“; „Geras kapitonas“.

Išvados. Įdomi veikla su daug judesio, kuri labai patiko vaikams. Šį kartą nuosekliau paskirstėme komandų kapitonus, kurie mokėjo skaityti. Taškų kiekį rašėme lentoje ir sumavome su kompiuteriu. Laimėjusi komanda visose užduotyse nuolat pirmavo ir ne todėl, kad visi sparčiai gebėjo atlikti užduotis, o todėl, kad kapitonas iš karto sakydavo sprendimo būdą ir vaikai jam pakludavo. Darnaus darbo dėka visi pasiekė pergalę. Pagaliau mums pavyksta dirbti komandose

Data: 2021-03-19

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Atpažinti ir įvardinti paukščius.

Komunikavimo kompetencija. Kalbėti taip, kad būtum išgirstas ir suprastas.

Užsiėmimas su diktofonu ir planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: Vaikai išklausys įrašytą paukščio apibūdinimą ir atspės apie kurį paukštį yra kalbama.

Veiklos aprašymas: Stebėjome paukščių nuotraukas ir lyginome jas tarpusavyje. Kuo jie panašūs ir kuo skiriasi. Atkreipėm dėmesį į plunksnų spalvą, kūno dydį, kojų ir snapo ilgį, gyvenimo būdą ir tautosakoje minimus pamėgdžiojimus. Vaikai apibūdino paukščius kalbėdami į diktofoną, o kiti vaikai turėjo atspėti apie kokį paukštį yra kalbama. Priklausomai nuo apibūdinimo teisingai atsakyti sekėsi sunkiai.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Kalbėjome apie paukščius“; „Kalbėjom ir įrašinėjom“; „Reikėjo atspėti paukščius“; „Daug kalbėjom ir atsakinėjom“.
------------------------------	---

Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Atspėti koks bus paukštis“; „Sunku pasakyti koks paukštis“; „Sunku atspėti“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Labiausiai patiko kalbėti“; „Paukščiai patiko“; „Patiko klausytis paukščių“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Atspėti paukščius“; „Pasakyti kaip paukštis atrodo“; „Kelti ranką ir pasakyti“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Nežinojo koks paukštis“; „Neatspėjo“; „Tyliai kalbėjo ir niekas neatspėjo“.

Išvados. Apibūdinti paukščius buvo sudėtinga užduotis, bet vaikai stengėsi. Vaikams buvo labai juokinga klausytis savo balso. Nauja patirtis išgirsti savo balsą ir tai vaikams atrodo patiko. Atspėti apie kurį paukštį kalbama pavyko iš kelinto karto, nes kai kurie paukščiai labai panašūs: varnėnas, varna, kovas. Vaikams reikia aiškiau papasakoti apie skiriamuosius bruožus: dydis, forma, spalva, gyvenimo būdas.

Data: 2021-03-23

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Nustato daiktų erdvinę padėtį ir dydį.

Komunikavimo kompetencija. Išklauso ir išgirsta ką kalbėtojas sako.

Užsiėmimas su interaktyviais kubais ir mėtomu mikrofonomu.

Uždavinys: Kalbėdami į mikrofoną apibūdins draugų išvaizdą atsakys į klausimus (Koks? Kokia?), savais žodžiais apibūdins kaip supranta žodį tolerancija; žaisdami komandose tiksliai ir teisingai sudės kubus pagal parodytą pavyzdį.

Veiklos aprašymas: Veiklos pradžioje aptarėme ką reiškia žodis tolerancija. Vaikai tai supranta kaip geras arba, kad reikia draugauti su visais. Iš raidžių kortelių stengėmės teisingai sudėlioti šį žodį. Apibūdindami draugus kalbėjome į mėtomą mikrofoną. Atkreipėme dėmesį į plaukų spalvą, aprangą, ūgį. Pasiskirstėme komandomis ir dėliojome kubus pagal pavyzdį.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Sudėti kubus kaip parodyta“; „Keitėmės komandom ir statėm kubus“; „Turėjom pagamint piešinius ir statyt kubus“; „Sudėt žodį TOLERANCIJA“; „Varčiau kubus kaip buvo parodyta“; „Kalbėjom apie draugą, kaip atrodo, koks yra“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Niekas. Viskas buvo lengva“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Patiko kubus dėliot kaip parodyta“; „Apibūdinti draugą“; „Parašyti žodį“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Reikėjo sudėliot skaičiukus“; „Gerbtis draugus“; „Mokėmės tolerancijos; į draugus žiūrėt; iš kortelių dėt žodį – tolerancija“.

Išvados. Vaikai kalbėjo į mikrofoną, apie draugą pasakydavo vieną ar du žodžius. Susitarėme, kad nebus dviejų žodžių „geras“ ir „gražus“. Surasti išskirtinių bruožų buvo pakankamai sunku, bet vaikai labai stengėsi. Vaikams patiko būti aptarinėjamiems ir vertinamiems. Pasiskirsčius komandomis

vaikai dėliojo kubus pagal pavyzdį. Matyti progresas, daugelis komandų greitai ir teisingai sudėliojo kubus, gerai orientavosi ženkluose.

Data: 2021-03-25

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Komunikavimo kompetencija. Stengtis kalbėti taip, kad būtum išgirstas ir suprastas.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: Žaisdami su interaktyviomis grindimis pasirinks žaidimus, perskaitys žaidimo taisykles, draugiškai jas aptars, pasiskirstys komandomis.

Veiklos aprašymas: Vaikai pasiskirstė į dvi dalis. Berniukai ėjo gerti arbatos, mergaitės rinkosi interaktyvius žaidimus, svarstė variantus kaip būtų geriau žaisti. Po žaidimų mergaitės ėjo gerti arbatos, o berniukai žaidė. Žaisdami vaikai lygino ir skaičiavo rezultatus, aptarinėjo kam geriau sekasi, kaip būtų galima pagerinti rezultatą.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Žaidėm su grindimis“; „Šokinėjom mėnulyje“; „Šaudėm su raketom“; „Gėrėm arbatą“; „Kariavom kosmose“; „Buvom kosmonautai“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Pataikyti ir sugauti meteoritus“; „Laimėti“; „Greitai bėgioti ir gauti energijos“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Šaudyti“; „Žaisti su draugais“; „Patiko, kad galėjau išrinkti žaidimą“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Žaisti kaip reikia“. „Išmokom visko...kaip koją dėti, kada bėgti“.

Išvados. Žaisdami su interaktyviomis grindimis vaikai daug juda, emocionaliai aptarinėja situacijas, stengiasi paraginti draugus arba net jiems padėti. Kalbos lavinimo atžvilgiu vaikai dažniausiai kalbasi ištiktukais ir šūkaliojimais, ramiai susitarti ir aptarti žaidimo taisykles nepavyksta, bet atskyrus vaikus į dvi grupes, darbas vyko pakankamai gerai. Tiek mergaitės, tiek berniukai energingai ir noriai rinkosi žaidimus, aptarinėjo gautus rezultatus. Jų sakiniai buvo trumpi, bet suprantami, iš nekantrumo kai kas pradėdavo gestikuliuoti rankomis.

Data: 2021-03-30

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Susikaupti ir išlaikyti dėmesį.

Komunikavimo kompetencija. Mokyti skaityti ir rašyti.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: Žaisdami su planšetiniais kompiuteriais susikaups, išlaikys dėmesį ir teisingai perskaitys žodžius, suras vienodus paveikslėlius.

Veiklos aprašymas: Su popierinėmis kortelėmis dėliojo žodžius ir stengėmės sudėlioti kryžiažodžius. Vaikė ieškojo reikiamo žodžio arba turėjo sudėlioti žodžius: PAVASARIS, SAULĖ, KIAUŠINIS, VELYKOS, TRIUŠIS, MARGUTIS, VAIKAI ir t.t. Vaikai dirbo grupelėmis ir vieni kitiems padėjo. Po to žaidėme žaidimą Wordwall platformoje „Pavasaris“ ir jau lentelėje turėjome surasti reikiamus žodžius. Sekantis žaidimas buvo „Surask tokį pat kiaušini“ . Po veiklos aptarėme ką veikėme,

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Reikėjo pasižiūrėti į paveikslėlį ir surasti tokį patį žodį ir jį suvesti“; „Turėjom surasti žodžius“; „Reikėjo surasti raides ir kiaušinius“; „Du kartus pažaidžiau ir man nereikėjo padėti“.
------------------------------	--

Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Sunkiausia buvo surasti žodžius, nes viskas buvo išmaišyta“; „Sunkiausia buvo surasti du vienodus kiaušinius“; „Du žodžius. Man nepatiko tas žaidimas“; „Daug žodžių buvo ir daug neradau“; „Surasti raidės. Padėjo Eglė“; „Man buvo labai sunku, nes buvo labai daug žodžių ir labai mažos raidės“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Patiko žaisti ir ieškoti“; „Gražūs kiaušiniai“; „Žaisti ir ieškoti“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Surasti ir skaityti žodžius“; „Mokėmės surasti vienodus kiaušinius“; „Mokėmės galvoti“.

Išvados. Iš dešimt žodžių mažiausiai surado tik 6, bet žaisdamas antrą kartą surado 8. Daugelis vaikų iš 10 galimų surinko 10. Perskaityti žodžius buvo visiems lengva, nes paveikslėliai iliustravo kiekvieną žodį. Grupėje daug vaikų skaitančių, tad jie gali padėti savo draugams, gal sunkiau sekasi susikaupti ir išlaikyti dėmesį.

Data: 2021-04-01

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Lavinti skaičiavimo įgūdžius.

Komunikavimo kompetencija. Kalbėti taip, kad kiti išgirstų ir suprastų.

Užsiėmimas su interaktyviais kubais.

Uždavinys: Žaisdami estafetes su interaktyviais kubais, teisingai atliks mintino skaičiavimo veiksmus iki 20.

Veiklos aprašymas: Grupėje ant grindų išdėliojome skaičių seką 1-20 ir taip pasiruošėme keliavimo taką. Pasiskirstėme į komandas. Kiekvienas komandos narys metė interaktyvų kubą ir gautus skaičius stengėsi mintinai sudėti. Vaikai ėjo tiek žingsnių, kokią sumą gaudavo sudėję. Atlikti sudėties veiksmus kai kam buvo labai sunku, kiti vaikai greitai skaičiavo ir žingsniavo į priekį. Finale pirmoji komanda turėjo išsirinkti maišelį su raidėmis, sudėti žodį ir jį perskaityti.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Turėjom lenktyniauti kas pirmas bus“; „Mėtom kubus. Koks bus skaičius. Pažiūrėt kur reikia stot“; „Mes turėjom su visais eit“; „Dirbom komandom“; „Mesti kubą, žiūrėt koks skaičius ir įdėt tą skaičių ir žiūrėt kas bus“; „Turėjom stot koks skaičius išmeta pagal matematiką“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Nelengva buvo, nes matematikos sunkios buvo“; „Reikėjo suskaičiuot, o skaičiuot sunku buvo“; „Pavargau eit“; „Pavargau mėtyt kubus ir skaičiuot“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Man patiko žaisti“; „Patiko su draugais skaičiuot“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Mokėmės matematikos“; „Mokėmės skaičiuot ir eit“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Man trukdė K.“; „Sunku buvo skaičiuot“.

Išvados. Žaidėme estafetes ir veikla užtrūko. Kai kuriems vaikams buvo labai sunku atlikti sudėties veiksmus. Tie vaikai, kurie puikiai skaičiuoja, drąsiai ėjo į priekį ir pirmieji pasiekė finišą, eilės gale liko tik tie vaikai, kuriems sunku atlikti sudėties veiksmus net iki 10. Atliekant kompleksinę užduotį vaikams buvo sunku išlaikyti dėmesį ir nepasimesti skaičių takelyje.

Data: 2021-04-02

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Domisi artimiausios aplinkos daiktais ir jų panaudojimo galimybėmis.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: Spalvindami kiaušinius planšetiniuose kompiuteriuose, savarankiškai pasirinktą trafaretus, spalvas ir tekstūras, darbelius įrašys į kompiuterio darbų galeriją.

Veiklos aprašymas: Su vaikais aptarėme Šv. Velykų papročius, patyrinėjome kiaušinio formą. Vienas berniukas padėjo atidaryti kompiuteriuose žaidimą „Easter egg coloring game“. Sėdome spalvinti kiaušinius planšetiniuose kompiuteriuose. Šis žaidimas lavina rankos ir akies koordinaciją, leidžia vaikams išsirinkti kiaušinio šabloną iš 50 variantų, taip pat pasirinkti visą spalvų ir atspalvių, bei tekstūrų paletę. Vaikams buvo pasiūlyta nuspalvinti po 3 kiaušinius ir juos įrašyti į savo kompiuterio galeriją. Bet vaikams taip patiko ši veikla, kad vaikai spalvino po 5-6 kiaušinius.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Spalvinome kiaušinius“; „Piešėme ir rinkomės kokius norim kiaušinius“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Niekas“; „Man tai viskas buvo labai paprasta ir lengva“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Man patiko, kad galėjau nuspalvinti daug kiaušinių“; „Mano kiaušiniai buvo labai gražūs“; „Kiaušiniai“
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Spalvinti kiaušinius“; „Spalvinti visaip kaip gražiai ir įrašyti piešinėlį į kompiuterį“.

Išvados. Vaikai noriai ėmėsi veiklos ir spalvino daug kiaušinių. Visi džiaugėsi savo darbais ir rodė savo draugams, aptarinėjo tarpusavyje darbelių įvairumą ir spalvingumą, kadangi spalvų ir atspalvių pasirinkimas buvo pakankamai didelis, vaikai noriai spalvino po 5-6 kiaušinius. Išsaugoti darbus pavyko ne iš karto, nes užsimiršta ką ir kaip reikia daryti.

Data: 2021-04-08

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Mokosi naudotis išmaniomis technologijomis.

Komunikavimo kompetencija. Sieja garsus ir raides.

Užsiėmimas su interaktyviais kubais.

Uždavinys: Žaisdami po keturis su aktyvuotais interaktyviais kubais, tobulins garsinės analizės ir sintezės įgūdžius, sudės žodžius kompiuterio ekrane vartydami kubus ir pasirinkdami reikiamą raidę.

Veiklos aprašymas: Su vaikais aptarėme dviskiemenių žodžių rašybą: LAPAS, NAMAS, KATĖ, ŠAKA, VAZA, SALA. Pasiskirstėme po keturis kubus ir stojome prieš kompiuterio ekraną. Sekdami savo vietą žodyje vaikai stengėsi surasti reikiamą raidę ir ją atversti. Kubų eiliškumas nuolat kito, tad teko akylai stebėti kuriam vaikui kuris kubas reikia versti. Pavyko teisingai surinkti visus žodžius.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Dėliojom žodžius, reikėjo vartyt kubus, kas kur verčia žiūrėt ir atrast raides“; „Vartėm kubus ir turėjom sudėliot žodžius“; „Vartėm kubą ir turėjom teisingą žodį padaryt per kompiuterį“; „Kai vartėm kubus per kompiuterį rodė, kad keičiasi skaičius. Darėm užduotis, vertėm ir keitės raides“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Dėliot žodžius. Reikėjo juos vartyti, o kubai yra sunkūs“; „Sudėliot žodžius, nes nežinojau kurioj vietoj reikia verst“; „Sunkiausia vartyt kubus. Labai sunku būt paskutinei ir pirmai, nes daug raidžių buvo“;

	„Sunkiausia surasti raidę ir žinot ar aš paskutinis ar ne paskutinis“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Buvo sunku, bet patiko dėliot žodžius“; „Patiko vartyt kubus, dėliot žodžius, nes man labai patinka kai yra sunku“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Sudėliot teisingai žodžius“; „Vartyt kubus ir žiūrėt ar gerai“.

Išvados. Mums, auklėtojoms, aktyvuoti kubai yra nauja veikla, kurios visų galimybių dar nežinome. Antrą kartą per šiuos mokslo metus pabandėme žaisti žaidimą su aktyvuotais kubais ir žaidimas pavyko. Priežastis – vaikai skaito, o mes geriau įvaldėme technologijas ir vietoj didelio ekrano pasirinkome kompiuterio ekraną. Sekantiems kartams reikia sukurti kitokių formų žaidimą ir išbandyti įvairesnes interaktyvių kubų panaudojimo galimybes

Data: 2021-04-09

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Susikaupimas ir dėmesio išlaikymas.

Komunikavimo kompetencija. Kalbėti taip, kad būtum suprastas ir išgirstas

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais

Uždavinys: Žaisdami su planšetiniais kompiuteriais suras vienodai išmargintus kiaušinius, apibūdins ir įvertins jų išvaizdą, savais žodžiais pasakys kuris kiaušinis ir kodėl labiausiai patiko.

Veiklos aprašymas: Su vaikais stebėjome margučių nuotraukas, aptarėme kaip mūsų senoliai margino kiaušinius ir kokius gamtos vaizdus juose piešdavo. Su planšetiniais kompiuteriais žaidėme žaidimą „Surask tokį pat kiaušinį“. Žaidimas buvo gan paprastas, kiaušiniai margi ir nuotaikingi, bet apibūdinti kiaušinius sekėsi sunkiai, nors ten netrūko įvairių detalių, bet kažką išskirti ir įvertinti buvo pakankamai sudėtinga. Vaikai viską apibendrindavo vienu žodžiu – gražus. Pasitarėme kaip dar galėtume apibūdinti margučius: linksmas, spalvingas, žavus ir t.t. **Žaidimas wordwall platformoje „Surask tokį pat kiaušinį“.** Iš kelių variantų pasirenkami du vienodi kiaušiniai. Prie vieno didelio kiaušinio pridedamos keturios mažesnės kiaušinių kortelės. **Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.**

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Žaidėme su planšetėm“; „Ieškojom kiaušinių ir turėjo surasti, kad būtų vienodas“; „Reikėjo pasakyti kodėl man jis patinka“; „Ieškojom gražiausio kiaušinio, bet man patiko visi“; „Reikėjo kalbėti ir atsakyti į klausimus“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Man niekas, viskas labai lengva“; „Man čia visiškai vaikų žaidimas“; „Man buvo per daug paprasta“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Kiaušiniai“; „Man patiko margučiai“; „Man patinka žaisti su planšetėm“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Surasti kiaušinius“; „Kalbėti apie kiaušinius“.

Išvados. Žaidėme nesudėtingą žaidimą ir visiems pavyko surasti reikiamus kiaušinius. Vaikai skundėsi, kad žaidimas per daug paprastas ir jiems nereikia nieko galvoti. Bet jis buvo pasiūlytas specialiai, kad užduotį pavyktų atlikti visiems. Sudėtingiau buvo apibūdinti kiaušinį ir pasakyti: Kodėl jis patiko? Kas jame gražiausio? Vaikai linkę apibendrinti viską vienu žodžiu: „geras“ ar „gražus“.

Data: 2021-04-13

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Susikaupimas ir dėmesio išlaikymas.

Komunikavimo kompetencija. Kalbėti taip, kad būtų suprastas ir išgirstas

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais

Uždavinys: Žaisdami su planšetiniais kompiuteriais teisingai įrašys Google svetainėje gėlės pavadinimą, išsirinks gėlės nuotrauką ir ją apibūdins.

Veiklos aprašymas: Su vaikais aptarėme kokios gėlės žydi pavasary ir ieškojome jų planšetiniuose kompiuteriuose Google svetainėje. Visus pavadinimus surašėme lentoje. Vieni vaikai savarankiškai rašė pavadinimus, kiti žiūrėjo į lentą, dar kitiems reikėjo padėti surasti raides. Suradę gėlės žiedą vaikai paakydavo kokios jis spalvos, kiek turi žiedlapių. Veiklos pabaigoje rinkome gražiausią gėlės žiedą ir visiems vaikams labiausiai patiko tulpės.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Rašėm gėles ir gėlių pavadinimus“; „Žiūrėjom kaip atrodo gėlės“; „Rašėm ant lapelių žodžius“; „Ką auklėtoja rašė turėjom parašyti mes ant planšetės ir žiūrėti į nuotrauką“; „Turėjom suskaičiuoti lapelius ir pasakyti kuri gėlė man gražiausia“
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Sunkiausia buvo parašyti žodį ir suvesti plašėtėj“; „Sunkiausia buvo surast pavadinimo, man padėjo P.“; „Labai sunku parašyt raidės planšetėj“; „Reikėjo rašyt ir ieškot. Aš nespėjau parašyt ant lapo. Nu sunku ant lapo rašyt“; „Sunkiausia rašyt ant popieriaus lapo“; „Man sunku buvo rašyt į planšetę, ten vis mažos raidės išlenda, o man jos nepatinka“. „Sunku buvo skaičiuoti žiedo lapus. Jų ten daug, visas milijonas“; „Man sunku pasakyti kaip ta gėlė atrodo. Man visos gražu“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Man patiko gėlės. Aš su tete mamai tokių pirkom“; „Buvo labai gražu, tiesiog pasaka“; „Man patiko gėlės ir mes namie tokias auginam“; „Man patiko tulpė. Ji raudona ir labai graži“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Mokėmės rašyti gėlių pavadinimus ir pasakyti kiek lapelių“; „Mokinomės pasakyti kaip atrodo gėlė“; „Aš tai išmokau visas gėles“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Nes sunku buvo. Aš norėjau žaist su Amongais“; „Vaikai dar nemoka rašyt ir jiems reikia padėt. Aš padėjau ir viskas buvo gerai. Juk kam reikalingi draugai?“

Išvados. Susipažinome su žydinčių pavasariųjų gėlių įvairove. Vaikai džiaugėsi gėlių žiedais. Aptarus veikla padarėme išvada, kad skirtingų gėlių žiedai gali būti labai panašūs ir tos pačios gėlės žiedai gali būti labai skirtingi. Buvo išrinkti gražiausi žiedai ir vaikams labiausiai patiko tulpės. Ieškoti gėlių žiedų Google svetainėje visiems pavyko pakankamai gerai, tik dažnai strigo internetinis ryšys.

Data: 2021-04-15

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Atpažinti ir teisingai įvardinti augalus.

Komunikavimo kompetencija. Teisingai perskaityti žodžius arba skiemenis.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: Žaisdami su planšetiniais kompiuteriais perskaitys žodžius, atpažins ir teisingai įvardis žydinčius augalus: : SNIEGUOLĖ, TULPĖ, NARCIZAS, RAKTAŽOLĖ, ŽIBUTĖ, ŠALPUSNIS, KROKAS, PAKALNUTĖ, NAŠLAITĖ.

Veiklos aprašymas: Pakalbėjome apie pavasary žydinčias gėles, stebėjome medžių pumpurus. Vėliau žaidėme wordwall žaidimą „Pavasario gėlės“. Prie gėlės nuotraukos buvo trys pavadinimai ir reikėjo išsirinkti teisingą. Vaikai atpažino šių gėlių pavadinimus: SNIEGUOLĖ, TULPĖ, NARCIZAS, RAKTAŽOLĖ, ŽIBUTĖ, ŠALPUSNIS, KROKAS, PAKALNUTĖ, NAŠLAITĖ. Po veiklos atsakinėjome į klausimus: Ką veikėme? Ko išmokome? Kas buvo sunkiausia? Kas labiausiai patiko.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Su planšetėm reikėjo surasti gėles“; „Turėjom suieškot teisingus žodžius ir kaip ta gėlė vadinasi“; „Žaidėm su gėlėm ir sakėm kokia gėlė ir darėm viską“
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Sunkiausia atrast gėles kur buvo parašyta, nes nežinojau kas parašyta“; „Sunkiausia žodžius surast, nes reikia skaityt“; „Žiūrėjau ir niekaip nežinojau kokia gėlė, ji į viską panaši“; „Man vis neužkrovė kompiuteris. Ir nepatiko, kad nerodė žaidimo“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Viskas patiko“; „Patiko skaityt ir gėlės patiko“; „Man patiko, kad buvo lengva“; „Man patiko žaist su planšetėm“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Išmokom žinot gėlių pavadinimus“; „Išmokom surast gėles ir pasakyt“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Nežinojau kokia gėlė“; „Nes reikėjo skaityt, o aš skaityt nemoku“; „Man gėlė nepatinka“.

Išvados. Dienos uždavinys pasiektas. Vaikai atpažino ir įvardino gėles, teisingai surado gėlių pavadinimus. Kai kurie vaikai ne skaitė, bet spėjo pagal pirmas raides ar pirmus skiemenis ir kadangi su tomis pačiomis priebalsėmis gėlių daug nebuvo, pavyko išvengti klaidų. Tai ne pirmas užsiėmimas ir gėlių pavadinimus kopijuojame, skaitome ir dėliojame su kortelėmis. Sekantiems kartams darbą su kompiuteriais reikės skirstyti į pogrupius, gal taip pasieksim geresnį ryšį.

Data: 2021-04-16

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Atpažinti ir teisingai įvardinti geometrines figūras.

Komunikavimo kompetencija. Lavinti skaitymo įgūdžius, teisingai perskaityti žodžius.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: Žaisdami kompiuterinius žaidimus vaikai atpažins ir teisingai įvardins geometrines figūras; dėliodami raidžių korteles, stengsis teisingai perskaityti sudėliotus žodžius.

Veiklos aprašymas: Su vaikais prisiminėme pagrindinių geometrinių figūrų pavadinimus: TRIKAMPIS, KVADRATAS, STACIAKAMPIS, APSKRITIMAS, OVALAS. Žaisdami žaidimą planšetiniuose kompiuteriuose, pastebėjome, kad gali būti ir kitokių formų: lapo, žiedo, širdies. Vaikams žaidimas pasirodė labai lengvas ir paprastas, nors kai kurie ir negalėjo įvardinti geometrinių figūros. Dėlioti gėlių pavadinimus sekėsi sunkiau. Skaitantiems vaikams užduotį pavyko atlikti greitai, kiti vaikai žiūrėjo į pavyzdžius lėtoje ir stengėsi teisingai sudėlioti pavadinimus. Gautais

rezultatais džiaugėsi visi, nes užduotys buvo atliktos. Aptardami veiklą vaikai užsiminė, kad sudėlioti žodžius buvo sudėtinga, o geometrinės figūros - „vaikų žaidimas“.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Žaidėme labai lengvus žaidimus“; „Tas vienas žaidimas buvo kūdikių“; „Ten reikėjo kai ką surasti. Buvo rutulys, šešiakampis, keturkampis“; „Buvo labai paprasta. Kai tu jam duodi valgyti, jis pavirsta bele kuo“; „Toks žaidimas buvo. Kai jie labai lėtai krenta su parašytu, tu turi juos pagaut“; „Buvo rimtas žaidimas, dėliojom žodžius, nu gėlių pavadinimus“; „Biški skaitėm, žaidėm su gėlėm“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Niekas nebuvo sunku“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Man patiko monstras, jis visai nebaisus“; „Man patiko žaisti“; „Grazūs piešinėliai, tos figūros su rankytėm ir kojytėm, kaip tikros“; „Man patiko, kad viskas buvo lengva“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Išmokome teisingai pavadinti visokias figūras“; „Nu mokėmės ramiai žaist ir sakyt kaip reikia“; „Aš viską mokėjau ir viskas“; „Išmokom surinkt žodžius“; „Išmokom gėlių žodžių rašyt“; „Išmokom skaityt ir rašyt“.

Išvados. Su vaikais aptarėme spalvingą ir nuotaikingą veiklą. Vaikai buvo suirzę, kad pirmas žaidimas buvo „kūdikių“, bet teisingai įvardinti figūras daugeliui sekėsi sunkiai. Kvadratą vadina keturkampiu ar langeliu, trikampį - kepurėlėmis, stogeliu, o apskritimą - rutuliu ar kamuoliu. Figūrų pavadinimus reikia kartoti nuolat. Uždavinį iš dalies pavyko pasiekti, užduotys buvo atliktos. Džiugino vaikų drąsa atsakinėjant ir jų pasipiktinimas, kad žaidimai per daug lengvi, nors pasunkinus užduotis, nei vienam nebuvo labai paprasta.

Data: 2021-04-20

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Susipažinti su žmogaus kūno dalimis.

Komunikavimo kompetencija. Teisingai įvardinti kūno dalis.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys. Žaisdami wordwall žaidimą vaikai nuves rodykles nuo pavadinimo iki reikiamos kūno dalies.

Veiklos aprašymas: Eksperimentavome ieškodami daiktų užrištomis akimis. Stengėmės surasti savo sėdėjimo vietą nematydami, bet klausydami žodinių nurodymų. Tikslą pasiekę žaidėme žaidimą „Žmogaus kūno dalys“. Vaikai žino pagrindines kūno dalis, bet maišo kur yra alkūnė arba pečiai. Padėdami vieni kitiems užduotis atlikome, kūno dalis pavadino ir nuvedėme rodykles iki reikiamos vietos. Vienuolika grupės vaikų surinko maksimalų taškų kiekį ir teisingai įvardino kūno dalis. **Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.**

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Turėjom susirasti savo vietą užrištom akim“; „Mes turėjom planšetėj surast žodžius ir nuvest iki lelytės“; „Žmogaus visus reikalingus dalykus turėjom suvedžiot teisingai“; „Ant viso reikėjo žodžius visokius dėl, kur pilvas ant pilvo“; „Čia reikia daryt žmogus ir nuvest raides“; „Kūno dalis vedžiojom į tą vietą kur yra pilvas ir rankos“; „Iš
------------------------------	--

	planšečių surast kūno dalis“; „Vedžiojau visokius kūno dalis“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Surasti žmogaus dalis“; „Surasti kur yra tokie žodžiai ir kur juos reikia nuvesti“; „Biški nežinojau kur kas yra. Nu ir skaityt dar reikia mokėt“; „Viskas buvo sunku, nes žaidimas sunkus“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Kūno dalys“; „Patiko žaisti kai žinojau kur daryt“
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Išmokau kūno dalis“; „Aš išmokau suvedžiot kūno dalis ir pažint“; „Atpažinti kūno dalis ir vesti rodykles“; „Išmokau žodžius kūno dalių“; „Išmokom, kad ir galva turi kūno dalis“; „Aš išmokau skaityt ir dėliot kūno dalis“; „Išmokom parodyt kūno žodžius“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Kai nemoki skaityt tai nieko neišeina“; „Reikia, kad draugas padėtų ar paaiškintų, nu kažkaip reikia“

Išvados. Žmogaus kūno dalis surasti lengviau negu suderinti žodžių galūnes sakininėje kalboje. Komentuodami veiklą vaikai stengėsi greitai atsakyti į klausimus ir atsakymai kartais būdavo kurioziniai arba labai neaiškūs. Visi vaikai pripažino, kad išmoko kūno dalis surasti ir pavadinti, bet pavadinti tiksliai ir teisingai vis dar daugeliui sunku. Dienos uždavinį pavyko pasiekti tik iš dalies, bet vaikai susidomėjo savo kūno dalimis ir po veiklos vis klausinėjo – O kas čia?

Data: 2021-04-22

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Erdvės ir formos suvokimas.

Komunikavimo kompetencija. Susikaupti ir išklausti ką sako kiti.

Užsiėmimas su interaktyviais kubais.

Uždavinys: Žaisdami komandose su interaktyviais kubais išklausys informaciją ir teisingai supras prielinksnių prasmę, sudės kubus pagal pateikiamas nuorodas ir pavyzdžius.

Veiklos aprašymas: Grupės vaikus padalinome į dvi komandas „vertintojai“ ir „vykdytojai“. „Vertintojai“ stebėjo užduočių atlikimą ir skyrė taškus. Užduočių „vykdytojai“ dar pasiskirstė į dvi komandas po penkis vaikus. Kiekvienas vaikas turėjo po vieną interaktyvų kubą ir turėjo sudėti kubus pagal žodines nuorodas: sustatyti kubus į vieną eilę; atversti kubą, kad taškų kiekis būtų 6 ir užlipus ant kubo atsistoti; atsigulti ant 5, atsisėsti ant 2. Antras etapas – pagal pateiktą pavyzdį sudėti tris kubus, keturis kubus ir penkis kubus. „Vykdančios“ komandos turėjo greitai ir teisingai atlikti užduotis. Už greičiausiai ir teisingiausiai atliktą užduotį vertintojai duodavo 2 taškus, o likusiai komandai 1 tašką. Veiklos pabaigoje rezultatai buvo skaičiuojami ir sumuojami. Po to „vertintojai“ pasikeitė vaidmenimis su „vykdančiais“ ir stengėsi teisingai atlikti tokias pat užduotis. **Refleksija.**
Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Turėjom surinkti taškų ir dirbom komandom“; „Dėliojom kubus, rekėjo atsistot ir atsisėst“; „Buvo ant lappo atspausdinta kaip sudėt kubus“; „Pažiūrėt į nuotrauką ir sudėliot“; „Žaidėm su kubais komandom, rekėjo sudėliot pagal pavyzdį“; „Reikėjo greitai sudėliot kubus ir dar taip kaip pasakė“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Viskas buvo beveik lengva“; „Sunku teisingai padaryt kubus kai K. trukdo“.

Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Patiko sudėlioti kubus pagal pavyzdį“; „Daryti ir dėlioti pagal vaizdus“; „Sudėliot kubus su komandom“; „Stovėt ant kubų ir penkis kubus sudėliot“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Išmokom sudėliot kubus savo komandoj“; „Sudėliot ne taip kaip nori, kaip reikia“; „Vartyti kbus pagal pavyzdį ir mes laimėjom“; „Labai greitai sudėliot kubus iš penkių kubų“;
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Jie nespėjo“; „Nesitaria ir mušasi. Kad jie per lėtai“; „Žaidė jie. Vienas kitam nepadėjo“; „Jie nelabai suspėjo ir mušėsi“; „Jie vienas kito neklausė“; „Jie nesuprato kaip ir nežinojo kas tai yra ir nieko negirdėjo“; „Nesitarė ir trukdė komandai“; „Be draugų nieks niekada neišeis“

Išvados. Pratinamės dirbti komandose ir įsiklausyti vieni į kitus. Sunkiai sekasi bendradarbiauti, menka komandinio darbo patirtis, nors tokio pobūdžio veikla vedama nebe pirmą kartą. Iš pradžių vaikai sunkiai orientavosi vykdydami užduotis pagal garsinius nurodymus. Užlipti ant kubo; atsistoti prie kubo; sustatyti kubus į vieną eilę. Sekantiems kartams reikėtų pateikti individualias užduotis, kad suvoktume kaip kiekvienas vaikas individualiai priima sakomą informaciją.

Data: 2021-04-23

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Susipažinti su savo kūnu ir jo sandara.

Komunikavimo kompetencija. Kalbėti taip, kad būtum išgirstas.

Užsiėmimas su mėtomu mikrofonu

Uždavinys: Žaisdami teisingai parodys ir įvardins žmogaus kūno dalis.

Veiklos aprašymas: Susėdome puslankiu ir į mėtomą mikrofoną vardinome kūno dalis. Sėdintis priešais turėjo parodyti nurodytą kūno dalį. Po to užduotį pakeitėme ir sėdintis priešais į mikrofoną vardino kūno dalis, o sėdintys puslankiu vaikai turėjo parodyti reikiamą kūno dalį. Veikla buvo nuotaikinga ir vaikams patiko, nors kartais buvo parodoma ir ne ta kūno dalis. Bekalbėdami priėjome išvadą, kad kūno viduje turime vidaus organus, o galva turi savo sudedamąsias dalis.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Mėtėm mikrofoną ir turėjom pasakyti kūną“; „Turėjom kūno dalį pasakyt“; „Kūno dalis darėm“; „Mėtėm mikrofoną ir sakėm kūno dalis ir galvos dalis. Reikėjo parodyt kūno dalis“; „Kažkoks vaikas, kuris sėdėjo ant kėdės turėjo pasakyt kūno dalis, o mes turėjom parodyt“; „Reikėjo pasakyt į mikrofoną kūno dalis“; „Mėtėm kubą. Pasakyt vaikam visus žmogaus kūną“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Tai, kad lengva viskas, nu kartais nepasakai kai nežinai“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Kalbėti ir sėdėti“; „Kai aš sėdėjau, o vaikai klausė“; „Viskas patiko“; „Man labiausiai patinka mano organai“.

Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Išmokom atpažinti kūno dalis“; „Išmokau kūno dalis parodyt“; „Išmokau atpažinti organus: kepenis, plaučiai, širdis“; „Išmokau atpažinti kas yra galvoj“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Kai nežinai tai nežinai“; „Aš bijau kamuolio kai meta ir nepagaunu mikrofono“

Išvados. Uždavinių pasiekti pavyko, vaikai teisingai rodė pagrindines kūno dalis, susidomėję žaidė su mėtomu mikrofonu, tik kai kurie baiminosi jį gaudydami. Vaikai domisi savo kūnu ir stengiasi prisiminti kur kokia kūno dalis. Refleksijos metu vaikų atsakymai buvo pakankamai aiškūs ir išsamūs, jie puikiai paaiškino ką veikė, kas jiems patiko, o kas sekėsi sunkiau. Sunku kai kuriems suderinti linksmų galūnes, bet atsakymai ilgėja, juntama emocija.

Data: 2021-04-27

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Formuoti kritinį mąstymą, lavinti skaičiavimo įgūdžius.

Komunikavimo kompetencija. Mokyti skaityti ir rašyti, skaičiuoti žodžių skiemenis.

Užsiėmimas su interaktyviais kubais.

Uždavinys: Susipažinę su vabzdžių įvairove ir kritiškai mąstydami, skiemenuos žodžius, teisingai skaičiuos skiemenis ir parodys reikiamą taškų kiekį ant interaktyvių kubų.

Veiklos aprašymas: Žaidėme poromis su interaktyviais kubais. Kompiuterio ekrane buvo rodomos vabzdžių nuotraukos. Tardami pavadinimą skaičiavome skiemenis ir turėjome atversti reikiamą taškų kiekį. Auklėtoja rodė pavyzdį, bet kartais ji klaidino vaikus ir jie turėjo pastebėti klaidingą atsakymą. Jeigu auklėtoja teisingai atvertė kubą, pagal gaunamą skiemenų kiekį, vaikai turėjo atsistoti ant kubo, jeigu auklėtojos atsakymas buvo klaidingas, vaikai sėdo ant kubų. Painios žaidimo taisyklės netrukė vaikams susikaupti ir teisingai atlikti užduotis, jiems labai patiko skiemenuoti žodžius ir skaičiuoti skiemenis. Sekėsi atpažinti daugelį vabzdžių: boružę, laumžirgį, musę, uodą, blakę, bitę, skruzde, grambuolį, kamanę. Vaikai atsakė ko jie išmoko veiklos metu: „Aš išmokau žodžius vabalų“; „Aš išmokau daryti skiemenis“; „Išmokau dirbti komandiškai“.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Reikėjo suskaičiuoti vabalų“; „Vartėm kubus, nes reikėjo pasakyti vabalus“; „Turėjom pažiūrėti į paveiksluką ir atversti tokį skaičių“; „Žaidėm su kubais, reikėjo ploti skiemenus“; „Turėjom teisingai padaryti ir <i>komandiškai</i> dirbti“; „Turėjom skaičiuoti kiek skiemenų ir atversti tą skaičių“; „Turėjom rasti skiemenus ir tokį skaičių padaryti“; „Reikėjo atsistoti ant kubų tada, kai auklėtoja rodo teisingai. Ji bandė <i>apklaidinti</i> vaikus“; „ <i>Vertinėjom</i> kubą, nes reikėjo mums parodė Eglė gyvūną ir tada turėjom... tokį skaičių kiek yra skiemenų“; „Reikėjo taip daryt, kad vaikai patys atsakinėtų, o ne tu pasakinėtum“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Kai tu apverti antrą... labai sunku stovėt“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Patiko ploti skiemenis“; „Vartinėti kubus“; „Ploti skiemenis ir rodyt skaičius“; „Man patiko stovėti ant kubų“; „Patiko kai tu neteisingai darei, o aš teisingai“;

	„Patiko su B. stovėti ant kubo“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Aš išmokau žodžius vabalų“; „Aš išmokau daryti skiemenis“; „Išmokau išvardinti vabalus“; „Išmokau komandiškai dirbt“; „Dirbt komandom ir išplot skiemenis“; „Išmokau versti kubus“; „Sujungti skiemenis ir suskaičiuot kiek jų yra“; „Išmokau pabaigoj atsakymus pasakyt“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Kai neišeina tai neišeina“; „Aš bijojau lipti ant kubo kai jis juda“.

Išvado Vaikų emocijas iššaukianti veikla. Dienos užduotis pilnai pasiekta. Džiugino vaikų noras padėti vienas kitam ir pastangos, kad poros atsakymas būtų teisingas. Susitarti poroje lengviau, nei dirbti su didesne komanda. Refleksijos metu išgirdome keletą naujadarų: *apklaidinti, vertinėjo*. Daugelio atsakymai buvo trumpi, „nukandant“ žodžių galūnes. Grupės fenomenas - daug vaikų nederina giminės ir linksnio, atsakinėja trumpais vientisiniais sakiniais.

Data: 2021-04-28

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Tyrinėti, analizuoti, vertinti ir apibendrinti.

Komunikavimo kompetencija. Mokyti skaityti ir rašyti. Kopijuoti vabzdžių pavadinimus.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: Stebėdami ir tyrinėdami gyvūnų nuotraukas, stengsis surasti ir teisingai apibendrinti ir pažymėti reikiamą informaciją užduočių lentelėse.

Veiklos aprašymas: Kiekvienas vaikas gavo kortelę užduočių su vabzdžių pavadinimais. Planšetiniuose kompiuteriuose, Google svetainėje įrašę pavadinimą, vaikai turėjo surasti vabzdžio ar voragyvio nuotrauką, suskaičiuoti kiek gyvūnas turi kojų, išskirti pagrindines gyvūno kūno spalvas ir suskaičiuoti sparnus. Atlikdami tyrinėjimo darbą ir stebėdami nuotraukas, vaikai gautus rezultatus surašė į užduočių lenteles. Iškilo klausimai: Kiek kojų turi drugelis? Erké vabzdys ar voragyvis? Žiogas skraido ar ropoja? Vien tik nuotraukose surasti reikiamą informaciją buvo pakankamai sudėtinga. Šios veiklos metu sužinojome kiek daug dar nežinome apie vabzdžius ir, kad reikiamą informaciją galime surasti enciklopedijose, bei kitose knygose.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Rašėm į planšetinius kompiuterius visokius vabalus“; „Reikėjo visko daug padaryt ir parašyt“; „Mes paėmėm ir rašėm nuo lapuko koks gyvūnas ir tada... turėjom atrasti nuotrauką ir tada... suskaičiuoti kojas ir viską parašyti“; „Žiūrėjom koks vabzdys ir kiek kojų turi, o gal turi sparnų“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Suskaičiuot kojas, nors tu sakei, kad vabzdžiai turi po 6 kojas. O tai drugelis vabzdys?“; „Man viskas buvo labai sunku“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Patiko voras ir visi vabzdžiai“; „Kai reikėjo rašyt žodžius ir ieškot kaip atrodo“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Išmokau parašyt „žiogas“ ir skaičiuot kojas. Visi gyvūnai turi po 6 kojas“. „Išmokau atpažinti visokius vabzdžius: musė, uodas, bitė, boružė“; „Išmokau surasti ir parašyti kiek turi sparnų ar skraido“.

Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Buvo labai sunku ir man nieks nepadėjo“; „Nesupratau ką reikia daryt“.
--	--

Išvados. Sudėtinga veikla, kurios metu vaikai labai pavargo, nors stengėmės diferencijuoti užduotis, bet daugeliui reikėjo padėti parašyti žodžius kompiuterio ekrane. Nuotraukos nebuvo tokios puikios raiškos, kad suskaičiuotume visų gyvūnų kojas, bei sparnus. Vaikų klausimai mums padėjo suprasti kiek daug mes dar nežinome, tad teko ieškoti papildomos informacijos.

Data: 2021-04-30

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Atpažinti ir įvardinti pievos gyventojus.

Komunikavimo kompetencija. Išmokti skaityti ir rašyti. Kopijuoti gyvūnų pavadinimus

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: Planšetinio kompiuterio ekrane nupieš: vabzdį, voragyvį ar šliužą ir teisingai parašys jo pavadinimą; atliktus darbus įrašys ir patalpins į savo darbų galeriją.

Veiklos aprašymas: Planšetinių kompiuterių ekranuose vaikai piešė vabzdžius ir stengėsi teisingai parašyti jų pavadinimus. Nupieštą gyvūną stengėsi išsaugoti savo kompiuterio darbų galerijoje. Kai kuriems vaikams teko priminti, kaip reikia išsirinkti spalvas arba linijų storį, kaip išsaugoti darbą arba kaip jį išsikelti. Darbas vyko greitai, tad vieni nupiešė po keturis ar šešis vabzdžius, kiti po vieną. Kopijuoti ir teisingai užrašyti pavadinimus pavyko visiems vaikams, nes ekrane išsitrina visos klaidos ir žodžius galima puikiai pataisyti. Džiugino, kad skaitantys vaikai noriai talkino tiems, kuriems sekasi sunkiau perskaityti ar parašyti žodžius.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Piešėme visokius vabaliukus ir rašėme žodžius“; „Aš piešiau ir rašiau“; „Reikėjo išsaugot ką padarei“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Viskas buvo labai lengva“; „Man patinka piešti ir viskas buvo labai lengva“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Man patinka žaisti ir piešti“; „Man patinka tas voras su kryžium ant nugaros. Padariau jį didelį, raudoną, ten nuodingas kraujas ir voras piktas“; „Man patiko piešti su drauge G., ji sakė, kad aš gražiai nupiešiau, nors ji piešė gražiau“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Parašyt vabalus“; „Aš gražiai nupiešiau ir parašiau“; „Aš išmokau nu tą, kad liktų darbas“.

Išvados. Vaikai noriai ir ramiai piešė vabzdžius, greitai atliko užduotis ir norėjo žaisti pasirinktus žaidimus. Žaidimai – paskatinimas, kad vaikai kruopščiau ir teisingiau atliktų užduotis. Niekas nesiskundė, kad kažko nemoka, o įrašant darbus kėlė ranką ir prašė pagalbos. Dienos uždavinys pasiektas.

Data: 2021-05-04

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Lavinti skaičiavimo įgūdžius.

Komunikavimo kompetencija. Kalbant derinti giminę ir skaičių.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: Žaisdami su interaktyviomis grindimis rinks medaus stiklainius, sieks geriausio rezultato ir pasakys kiek indelių pavyko surinkti.

Veiklos aprašymas: Pasirinkome žaidimą su interaktyviomis grindimis „Meškinas ir medus“. Perskaitėme žaidimo taisykles, aptarėme kaip žaisime ir iš pradžių nusprendėme žaisti po vieną. Pirmieji vaikai pasiekė nulinį rezultatą, nes niekaip nepavyko pagauti medaus stiklainiukų, tik susikaupus vienai mergeitei ir aktyviai talkinant draugams, paaiškėjo, kad galima surinkti iki 12

stiklainių medaus. Pabandė kiekvienas individualiai, po to žaidė visi kartu. Vieni šokinėjo ant gėlyčių, kiti su delnais siekė paimti medų nuo gėlės žiedo. Žaisdami visi kartu greitai pasiekė pergalę. Aptardami veiklą vaikai guodėsi, kad juos nuolat puolė bitės ir sunku buvo paimti medų. **Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.**

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Reikėjo sugaut medų ir nereikėjo užlipti ant bitučių“; „Žaidėm su kilimu“; „Žaidėm su interaktyviomis grindimis, nereikėjo užlipti ant bičių“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Man sunkiausia buvo žaisti su medais, nes padariau tik vieną medų“; „Vis užlipdavau ant bičių“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Buvo linksma kai visi rinkom medų“; „Man patiko gaudyt medų ir bėgt nuo bičių“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Išmokom bitės žaidimą žaist“; „Išmokom žaisti su interaktyviom grindim. Jeigu užlipsi ant medaus – laimėsi, o jeigu ne, tada medaus negausi“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Nes bitės mane gaudė“.

Išvados. Vaikai noriai žaidė interaktyvų žaidimą ir emocijos liejosi per kraštus. Surinkti daugiau nei kelis medaus stiklainius pavyko vos trims vaikams iš grupės, tad pasitelkėm visus draugus ir tada jau surinkome iki 12 medaus stiklainių. Vaikai daug judėjo ir buvo labai susikaupę.

Data: 2021-05-06

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Atpažinti ir teisingai įvardinti vabzdžius.

Komunikavimo kompetencija. Šnekamojoje kalboje vartoti apibūdinamuosius žodžius.

Užsiėmimas su mėtomu mikrofону.

Uždavinys: Stebėdami vabzdžių ir bestuburių nuotraukas, atpažins ir teisingai juos pavadins, apibūdins trimis žodžiais atsakydami į klausimą koks?

Veiklos aprašymas: Su vaikais prisiminėme vabzdžius, jų rūšis, aptarėme kaip reikės elgtis veiklos metu, kaip naudotis mėtomu mikrofону. Prisiminėme kokie žodžiai atsako į klausimą koks? (Didelis, mažas, žalias, margas, ilgakojis ir t.t.) Kompiuterio ekrane vaikams buvo pateiktos šių pievos gyventojų nuotraukos: UODAS, BORUŽĖ, DRUGELIS, ŽIOGAS, GRAMBUOLYS (KARKVABALIS), BLAKĖ, ŠIRŠĖ, KAMANĖ, BITĖ, ERKĖ, VORAS. Vaikai susėdo puslankiu ir dalindamiesi mikrofону stengėsi teisingai atpažinti ir įvardinti gyvūną, apibūdinti jį keliais žodžiais. Daugeliui užduotį pavyko atlikti teisingai, bet pritrūkome žodžių vabzdžių apibūdinimui.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Turėjom pasakyti vabalus per mikrofoną“; „Turėjom į mikrofoną išvardyti kaip tas vabalas atrodo“; „Buvo kompiuteris, dirbom su vabalais“
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Nusibodo sėdėti ir kalbėti“; „Su mikrofону labai sunku šnekėt“; „Sunku buvo ir vardinti gyvūną ir dar sakyti koks jis“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Man patiko gyvūnai, jie buvo gražūs, labai spalvoti“; „Sakyt ir mėtyt kubą“; „Patiko gražiai atsakinėti į klausimus ir mane“

	visi girdėjo ir aš norėjau dar, bet jis sakė irgi nori“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Visko išmokome“; „Atpažinti vabalus“; „Išmokau gražiai sakyti vabalų pavadinimus“; „Išmokau erkė ir grambuoli“; „Oi, tiek naujų žodžių prigalvojom... kaip ten...ilgakojis, kreivakojis, bekojis, mažakojis“; „Reikia sakyti jeigu mergaitė kreivakojė, o jeigu berniukas – kreivakojis“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Kai nemoki, tai ir nežinai“; „Jie bijo mikrofono, kai kalba nieko nesigirdi, reikia dėti prie lūpų, va taip, o ne kaip kitaip“.

Išvados. Ši veikla buvo daugiau akademinė, trūko judesio, bet aiškiai išgirdome vaikus, kurie gerai ir taisyklingai formuluoja atsakymus, teisingai taria garsus. Pastebėjome, kad kai kam sunku suderinti linksnius ir žodžių galūnes „dvi sparnai“, „keturi kojos“, „draugelis-drugelis“ ir t.t.

Data: 2021-05-07

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Erdvės suvokimas ir loginis mąstymas. Teisingai sudėlioti dėlionės ir įvardinti vabzdį.

Komunikavimo kompetencija. Garsinė žodžių analizė. Išvardinti kokius garsus girdi žodyje.

Užsiėmimas su planšetinais kompiuteriais.

Uždavinys: Žaisdami su planšetinais kompiuteriais, sudėlios dėlionės su vabzdžių nuotraukomis: boružė, bitė, drugelis, žiogas; išvardins kokius garsus girdi žodyje.

Veiklos aprašymas: Kiekvienas vaikas dirbo individualiai, keitėme tik dėlionių detalių kiekį, atsižvelgiant į vaikų individualius gebėjimus. Sudėlioti paveikslėlius vaikams patiko. Vieni užtruko ilgiau, kiti trumpiau. Visus vabzdžius atpažino ir įvardino. Garsų kiekį išvardinti žodyje buvo pakankamai keblu, bet pirmą žodžio garsą visi vaikai pasakė teisingai. Užduočių atlikimo laikas buvo labai skirtingas, bet džiugina tai, kad vaikai stengėsi teisingai atlikti užduotis ir gauti teigiamą įvertinimą.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Žaidėm su planšetėm“; „Reikėjo sudėlioti paveikslėlius ir pasakyti vabalus“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Labai sunku sudėliot paveiksluką“; „Nežinau koks ten vabalas buvo“; „Man niekas nepadėjo ir nežinau kas ten buvo“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Man patiko vabalai“; „Buvo labai lengva viską sudėliot ir aš greit visus padariau ir dar galėjau daugiau padaryt“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Šiandien mes mokėmės pasakyti ką sudėliojom, kokios raidelės yra kai rašai ir nu visokios reikėjo pasakyti, o kas nežinojo tai reikėjo galvoti ir galvoti“; „Mes išmokome su B. žaisti, viską teisingai padarėm“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Nežinau, gal jie mažiukai ir nemoka“; „Gal nenorėjo žaisti su planšetėm“.

Išvados. Dėlionių dėliojimą galima priskirti prie loginio mąstymo užduočių, erdvės suvokimo ir interpretavimo. Vaikus pradėjome motyvuoti lipdukais, kad galėtų pasidžiaugti gavę įvertinimą. Kai kuriems sudėti dėlionę iš 20 detalių vis dar yra sunku ir reikalinga pagalba, kiti sudeda jau 60 detalių ir pakankamai greitai. Visiems padėjome pasiekti pergalę. Kiek sunkiau sekėsi išvardinti garsus žodyje, bet reflektuodami vaikai to kaip sunkumo neįvardino, nes akcentavo daugiau pirmąjį žodžio garsą. Uždavinį pasiekti pavyko ir rezultatas džiugino.

Data: 2021-05-11

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Tobulinti skaičiavimo įgūdžius.

Komunikavimo kompetencijos. Kalbėti taip, kad būtum išgirstas ir suprastas.

Užsiėmimas su interaktyviais kubais.

Uždavinys: Žaisdami estafetes su interaktyviais kubais lavins skaičiavimo įgūdžius, pratinsis atsakingai elgtis su pinigais, suvoks jų vertę ir paskirtį.

Veiklos aprašymas: Stengėmės suderinti judesį ir žinias. Pateikėme kompleksinę užduotį, kurios metu vaikai buvo paskirstyti poromis po du. Kiekviena pora gavo du kubus. Vienas iš poros dėliojo kubus, kitas vaikas turėjo eiti per kubus skaičiuodami nuo 1-6. Tokiu principu pora judėjo iki „BANKO“. Pirmoji atėjusi pora gavo 20 eurų, antroji pora – 10 eurų, o trečioji pora – 5 eurus. Gavę pinigus turėjo keliauti į knygyną ir už gautą sumą nusipirkti knygą. Komandos dalyviai keitėsi vaidmenimis ir judėdami į priekį turėjo vartyti kubus nuo 1-6. Komandos stengėsi kuo greičiau pasiekti tikslą. Vaikams labai patiko veikla, jie noriai pasakojo apie nusipirktas knygas ir norėjo žaisti visą dieną.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

<p>Ką šiandieną veikėme?</p>	<p>Vaikų atsakymai: „Oi kaip buvo linksma, man žiauriai patiko. Mes nusipirkom abėcėlę už 10 eurų“; „Žaidėm su klubais ir reikėjo vaikščioti ant kubų. Ėjom ant dvejeta, tada ant trejeta. Tada ėjom į parduotuvę ir pirkom knygelę. Ėjom į banką pinigų. Bankininkas davė 5 eurus. Ir tada už 5 eurus nusipirkom knygą apie vilką.</p>
-------------------------------------	---

	Toks didelė nosim, iš paveiksluko supratau“; „Vartėm kubus, kad padarytumėm tiltą, kitaip eiti negalėjom. Banke bankininkas davė pinigų. Tada ėjom į parduotuvę ir pirkom knygą. Kas davė knygą? Pardavėjas“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Biški norėjau greičiau eiti, bet buvo gerai ir taip“; „Sunku buvo vartyti kubus“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Man labai labai patiko. Noriu dar“; „Patiko vaikščioti ant kubų, vos nenugriuvau, gerai, kad neaukštai buvo“; „Mes greitai dirbom, bet gavom tik 5 eurus, bet gerą knygą nusipirkom apie gyvūnus“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Daug išmokom, kaip eiti į banką ir gauti pinigų. Eiti į parduotuvę aš ir taip moku“; „Išmokom eiti su draugu ir nesimušti“; „Nu, man atrodo, kad mes turėjom mokytis... kaip pirkti, bet iš tikro tai... gavom knygų“; „Kad ateiti ir nusipirkti knygą“.

Išvados. Emocinga ir labai aktyvi veikla, kuri labai patiko vaikams ir atrodė kaip lengvas žaidimas. Vaikai keliavo per kubus, skaičiavo pinigus ir džiaugėsi gautu rezultatu. Gavusios knygą kai kurios poros skaitė, kiti bandė atspėti stebėdami paveikslėlius. Visi džiaugėsi, kad pavyko nukeliauti iki banko tokiu keistu būdu.

Data: 2021-05-13

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Analizuoti ir apibendrinti daiktų grupes, išskiriant vieną bendrą bruožą.

Komunikavimo kompetencija. Kalbėti taip, kad būtum išgirstas ir suprastas.

Užsiėmimas su kompiuteriu ir demonstracine lenta.

Uždavinys: Žaisdami wordwall žaidimą „Kas netinka?“, analizuos daiktų grupes ir išskirs daiktą, kuris netinka tai daiktų grupei, savo sprendimą paaiškins savais žodžiais.

Veiklos aprašymas: Vaikai buvo paskirstyti į komandas. Demonstracinėje lentoje buvo rodomos daiktų grupės. Komandos nariai turėjo pasitarti ir įvardinti kuris daiktas šioje grupėje netinka. Už teisingą atsakymą grupė gaudavo po geometrinę figūrą. Atlikus užduotis kiekviena komanda iš geometrinių figūrų turėjo sudėlioti statinį ar kompoziciją. Visos komandos teisingai išskyrė netinkančius daiktus. Sunkiau sekėsi paaiškinti kodėl daiktai netinka tai grupei. **Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.**

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Kas tinka ir kas netinka reikėjo pasakyt“; „Komandos žiūrėjo į daiktus nuotraukoj, bet kažkas netiko, reikėjo atspėti kas netinka ir pasakyt kodėl taip pasakei“; „Reikėjo su draugais pasakyt kas netinka“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Labai ilgai viskas buvo ir man nusibodo. Aš pavargau sėdėt“; „Jis man nedavė gerai pasakyt, o pats kalba neteisingai“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Patiko gerai pasakyt kas netinka“; „Viskas patiko, mes gerai kėlėm ranką“; „Patiko atspėti kas netinka“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Pasakyt kas negerai“; „Žiūrėt į daiktus ir pasakyt kas ten yra, o jeigu netinka reikėjo pasakyt kodėl netinka“; „Atspėti

	kas teisinga, o kas ne ir galėjo būti ir teisingai, bet reikėjo žinoti“.
--	--

Išvados. Komandinis darbas, kurio metu pratinomės stebėti, analizuoti, apibendrinti daiktų grupes. Daugelis atsakė teisingai, bet ne visi vaikai galėjo išskirti netinkanti paveikslėlių, bet jiems padėjo komandos nariai.

Data: 2021-05-14

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Nagrinėti priežasties ir pasekmės ryšius.

Komunikavimo kompetencija. Kalbėti aiškiai ir suprantamai.

Užsiėmimas su mėtomu mikrofону.

Uždavinys: Kalbėdami į mėtomą mikrofoną įvertins savo savijautą ir nuotaiką, savais žodžiais paaiškins kodėl taip jaučiasi.

Veiklos aprašymas: Susėdę ratu pakalbėjome apie mūsų savijautą, kad mūsų laukia išleistuvės ir tuo visi vaikai kelias į mokyklą. Vaikams buvo pateikti klausimai: Kaip aš šiandien jaučiuosi? Kodėl aš taip jaučiuosi? Kad neprailgtų klausytis atsakymų susitarėme keistis vietomis ir mesti mikrofoną tam vaikui, kuris dar nepasakojo apie savo nuotaikas ir savijautą. Vaikai noriai apibūdino savo savijautą. Vieni pasakojo daugiau, prisimindami praėjusius dienos įspūdžius arba dalindamiesi ateities planais, kiti į klausimus atsakinėjo trumpai ir nedrąsiai. Apibendrinus rezultatus paaiškėjo, kad daugelis jaučiasi gerai, nes nori į mokyklą, keli vaikai suabejojo ar mokykloje bus gerai, nes nenori nieko mokytis.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Kalbėjome į mikrofoną kaip jaučiamės, kokia nuotaika“; „Reikėjo mesti mikrofoną taip, kad draugas sugautų. Aš pasakojau kodėl mano gera nuotaika“
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Atsakyti į klausimus“; „nusibodo klausyti ir sėdėti“; „Nežinau kaip sakyti“.
Atsakymai į klausimus. Kaip aš jaučiuosi ir kodėl?	„Gerai. Sakė tetė nupirks tokį pat žaisliuką kaip A., bet šiandien tikrai. Mokykla? Gal gerai... mama jau nupirko megztinį. Gal noriu į mokyklą...“; „Man patinka mokykla, mačiau savo mokytoją. Ten bus draugų, galėsiu žaist, reikės eit į mokyklą, nereikės miegot“; „Gera nuotaika. Labai noriu į mokyklą. Mano sesė tai nenori mokytis, o aš jau viską moku. Darželis gerai, man patinka“; „Šiandien mama pakėlė ir neleido žiūrėt.“
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Visai kalbėti. Reikėjo pasakyti kokia nuotaika ir reikėjo mikrofoną pridėti va taip“; „Kokia nuotaika pasakyti“.

Išvados. Pokalbio metu labai sunku išlaikyti vaikų rimtį. Kalbėti nori visi, o išklausti kalbančiojo nemokame, tad teko daryti mankštos pertraukėles, pažadėti, kad vertinsime gražiausią pasakojimą. Vaikai dažnai apibūdina savo savijautą dienos metu, bet kalbėdami apie išleistas ir mokyklą lyg ir pasimetė.

Data: 2021-05-18

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Savais žodžiais apibūdinti ką matai.

Komunikavimo kompetencija. Žodžio dalys, garsų diferencijavimas.

Užsiėmimas su kompiuteriu ir demonstracine lenta.

Uždavinys: Stebėdami paveikslėlius ekrane atpažins ir įvardins daiktus, nustatys teisingai nurodyto garso vietą žodyje (žodžio pradžioje, viduje ar pabaigoje).

Veiklos aprašymas: Grupės vaikus padalinome į du pogrupius. Viena grupė dirbo prie demonstracinės lentos, kiti nuo knygų kopijavo žodžius. Darbas neprailgo ir vaikai keitėsi veiklomis. Ekrane buvo demonstruojamas paveikslėlis, reikėjo jį atpažinti, įvardinti ir pasakyti kurioje žodžio dalyje yra nurodytas garsas (žodžio pradžia, vidus, pabaiga). Lentoje vaikai rašė žodžius ir apibraudavo nurodytą garsą. Stebėjome ar teisingai nustatyta garso vietą žodyje. Vaikai pakankamai gerai išgirdavo priebalsių vietą žodyje, bet sunkiau sekėsi teisingai atpažinti ir įvardinti daiktą nuotraukoje.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Rašėme žodžius“; „Reikėjo pasakyti kur kokia raidė yra. Gal pradžioj arba ne“; „Žiūrėjom ė paveikslėlį, jeigu ten zebras, tai reikėjo pasakyti kur ta raidė, tada kitas vaikas rašė ir žiūrėjo ar gerai“; „Nuo knygos rašėm daug žodžių“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Sunkiausia buvo parašyti žodžius, kai auklėtoja sako“; „Sugalvot kur ta raidė yra“; „Atspėt raidę“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Rašyti žodžius ant lentos“; „Taisyti klaidas“; „Patiko ten sėdėti ir pasakyti koks ten daiktas, tada sakyti kur ta raidė“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Išmokome rašyti visokius žodžius“; „Išmokom pasakyti taip kaip reikia“; „Nu išmokom pasakyt kur ta raidė yra, gal pradžioj žodžio, o gal ne, reikėjo žinoti“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Kai būna labai sunkūs žodžiai, tai nieko ir neišeina“; „Gal jie nieko nemoka“; „Neklausė auklėtojos ir nežino raidžių“.

Išvados. Kiekvienas vaikas turėjo galimybę įvardinti matomą daiktą ir nusakyti garso vietą žodyje. Vieniems sekėsi labai gerai, kitiems buvo reikalinga pagalba. Pasitikrinimui žodžius vaikai rašė ant lentos. Visi vaikai skiria raides, tad teliko jas padiktuoti. Dienos uždavinį pasiekėme, bet kitiems kartams reikėtų pasiūlyti vaikams rašyti kompiuterio ekrane.

Data: 2021-05-20

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Lyginti, analizuoti, apibendrinti ir išskirti vieną bendrą bruožą.

Komunikavimo kompetencija. Išmokti skaityti ir rašyti.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: Rašydami žodžius kompiuterio ekrane, stebės panašų žodžių skambesį, pasakys kokios raidės yra vienodos, o kokios skiriasi, paaiškins žodžių reikšmes.

Veiklos aprašymas: Planšetinių kompiuterių ekranuose vaikai rašė panašiai skambančius žodžius. Lygino žodžius tarpusavyje, aiškino ką kiekvienas žodis reiškia, kiek garsų sutampa ir kiek skiriasi.

Vaikai nemokantys skaityti žodžius kopijavo nuo lentos. Užduotis vaikams patiko, kai kurie vaikai bandė patys sugalvoti panašiai skambančių žodžių: POVAS, KOVAS, STOVAS, PLOVAS ir t.t.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Rašėm panašius žodžius“; „Reikėjo visokių kokių žodžių prigalvot“; „Žaidėm su žodžiais ir juos rašėm“, „Reikėjo pasakyt ką žodis reiškia“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Nebuvo labai sunku, bet galvoji ir galvoji žodį ir nesugalvoji“; „Man tai buvo lengva, bet netilpo žodžiai visi“; „Norėjau žaidimo, to su katinu ir man neleido niekas“; „Kai reikėjo pasakyt ką tas žodis reiškia, nu ten toks daiktas ir viskas“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Buvo linksma sugalvoti visokių žodžių, biški ir aš sugalvojau“; „Patiko rašyt planšetėje“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Žodis gali būti panašus, bet visiškai kitoks“; „Išmokome sugalvoti visokių panašių žodžių“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „ Kai kam gal reikėjo padėti...“; „Man tai trukdė P., jis vis kalba ir kalba, o paskui klausia ką daryt“.

Išvados. Refleksijos metu vaikai jau aiškiau įvardino veiklą, nusakydami jos pobūdį: „rašėm žodžius“, „galvojom žodžius“. Sunkiau sekasi suvokti ko galėjome išmokti veiklos metu, nes vaikai jaučiasi taip, lyg jau viską mokėtų ir žinotų. Galvojome ne tik žodžius panašiai skambančius, bet ir stengėmės paaiškinti jų skirtingas reikšmes, ši užduotis visiems buvo sunki.

Data: 2021-05-21

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Analizuoti, nagrinėti, tyrinėti.

Komunikavimo kompetencija. Išmokti skaityti ir rašyti.

Užsiėmimas su kompiuteriu.

Uždavinys: Susipažinę su kompiuterio klaviatūra įrašys žodžiuose praleistas balses: A E Ė I U O.

Veiklos aprašymas: Vaikams, kurie moka skaityti, buvo pasiūlyta atlikti užduotį, įrašant žodžiuose praleistas balses. Parodėme kaip reikia elgtis su kompiuterio klaviatūra, paaiškinome, kad rašymo būdas skiriasi, nes reikia spaudyti klavišus ir surasti reikiamas raides. Kompiuterio ekrane buvo pateiktos užduotys: B-RB-L-S (BURBULAS), K-SP-N-S (KASPINAS), L-P-S (LAPAS), B-LV-(BULVĖ). Vaikai dirbo labai susidomėję, vieni prašė draugų pagalbos, kiti nuosekliai bandė patalpinti žodyje trūkstamas balses, dar kiti vien iš priebalsių galėjo pasakyti koks tai žodis. Vaikams labai patiko užduotis, visi dirbo stropiai ir darniai.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Reikėjo kompiuteryje įrašyti raides“, „Buvo vienos raidės ir buvo praleistos raidės, tada mes paėmėm ir įrašėm tokias raides, kokias reikia“;
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Surasti kompiuteryje raidę“; „Žinoti kokią raidę reikia parašyti“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Žaisti su kompiuteriu“; „Rašyt praleistas raides“;

Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Išmokome kaip parašyti kompiutery žodį.“
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Niekas nežinojo kaip rašyt, kur ta raidė yra, nežinojo kokį žodį reikia parašyt“.

Išvados. Vaikai atliko užduotis visi kartu, vieni kitiems padėdami ir patardami, tad didelio nusivylimo nebuvo, jeigu kas ir suklysdavo, kiti tuoj pat pataisydavo. Ši veikla, lyg žaidimas, kuris nereikalauja kažko labai ypatingo, bet vaikus nuteikia bendram darbui ir yra lyg galvosūkis „Koks žodis susideda iš šių raidžių“. Dirbant visiems kartu prie vieno rezultato, geriau pasijaučia ir tie vaikai, kuriems reikalinga pagalba.

Data: 2021-05-25

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Lavinti erdvinį mąstymą.

Komunikavimo kompetencija. Girdėti ir reaguoti ką sako kiti.

Užsiėmimas su interaktyviais kubais.

Uždavinys: Geranoriškai dirbdami komandose, išklausus užduotis ir statys statinius iš interaktyvių kubų.

Veiklos aprašymas: Grupės vaikai buvo paskirstyti į dvi komandas. Kiekviena komanda gavo po 6 kubus. Ant stalo buvo paruoštos skaitmenų kortelės dviem komandoms nuo 1-6.

Pirmoji užduotis. Pastatyti po bokštą iš šešių kubų, pagal ištrauktas skaitmenų korteles.

Antroji užduotis. Pastatyti tiltą pagal pavyzdį dviem komandoms sujungiant kubus.

Pirmąją užduotį vaikai atliko pakankamai lengvai, tik kubai ne visuomet laikėsi savarankiškai, jie krito ir slydo.

Atliekant antrą užduotį buvo daug emocijų, pykčių ir barnių, niekaip nepavyko susitarti. Teko įsikišti ir paaiškinti, kad tiltui pastatyti reikia kiekvieno vaiko pagalbos ir ištvėmės. Vaikams labai patiko statyti statinius su interaktyviais kubais. Laimėjo draugystė.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Kilojom kubus“; „Reikėjo pastatyt komandai bokštą iš skaičių, buvo labai linksma“; „Statėm bokštą ir tiltą ir viską statėm su kubais, viskas griuvo, buvo baisu koks triukšmas“; „Visi statėme ir buvo komandos“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Sudėt kubus taip kaip turi skaičių“; „Kad nenugriūtų tiltas, kad draugas ateitų, kad visi kartu laikytų“; „Man buvo sunku padaryti tiltą, nežinojau, kad galima taip padaryti“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Man viskas labai labai patiko, mes pavargom, bet pastatėm“; „Buvo labai įdomu, nežinojau kokia bus pilis, vos nenugriuvo ir mes visi laikėm, o tada viskas buvo gerai“;
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Dirbti komandose ir nesimušti“; „Statyti tiltą“; „Padėti draugui“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Kad jie rėkė ir nieko nedarė“; „Gal todėl, kad nemokėjo kaip reikia statyti...“

Išvados. Statybos, konstravimai – emocionali veikla, kurios metu vaikai jaučiasi labai laisvai ir emocionaliai reaguoja į įvairias situacijas. Darbas komandose mums vis dar yra didžiulis iššūkis, nes linkę lyderiauti vaikai nepripažįsta jokių kompromisų, tad vieniems teko padėti, kiti susitvarkė su užduotimis patys. Statyti išgaubtą tiltą buvo sunkiausia užduotis ir vaikai netikėjo, kad tokį tiltą

galima pastatyti, bet visų pastangų dėka tiltas stovėjo keletą sekundžių ir po to grėsmingai sugriuvo. Vaikai džiaugėsi šia veikla ir noriai dalinosi savo patirtimi. Iš dalies dienos užduotį pasiekti pavyko, bet savarankiškai susitarti vaikams vis dar sunku.

Data: 2021-05-27

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Atpažinti ir teisingai įvardinti.

Komunikavimo kompetencija. Foneminės klausos lavinimas.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: Žaisdami wordwall žaidimą, stengsis teisingai išsirinkti korteles su nurodyta raide.

Veiklos aprašymas: Vaikai žaidė wordwall žaidimą. Reikėjo išsirinkti reikiamą kortelę pagal nurodytą raidę. Kurio daikto pavadinime yra raidė R arba B? Vaikai greitai atliko užduotis, pasakė kiek taškų kiekvienam pavyko surinkti. Kam sekėsi sunkiau, žaidimą pakartojo.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Žaidėm su kompiuteriais“; „Reikėjo surasti žodį su ta raide“; „Žaidėm su paveikslėliais“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Buvo labai lengva“; „Gal nežinojau vieno žodžio“; „Nežinau, man buvo sunku, nežinojau kur tas daiktas yra, tai žiūrėjau ką daro K.“
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Žaisti su planšetėmis ir paveikslėliai buvo gražūs“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Išmokome žaisti, pasakyti kiek taškų surinkom“.

Išvados. Vaikai puikiai žaidžia wordwall sukomplektuotus žaidimus, bet sunkiau atpažįsta ir įvardina daiktus. Jeigu pavadinimas nėra tikslus, sunku pasakyti kur ta raidė yra, todėl keli vaikai turėjo kartoti žaidimą, kad pasiektų gerą rezultatą. Ši problema tęsiasi visus metus, nes kai kurie vaikai turi per mažą patirtį ir sunkiai atpažįsta gyvūnus ar daiktus arba juos įvardina tarmiškai. Su vienokia ar kitokia pagalba visi pasiekė maksimalų taškų kiekį ir tai labai optimistiškai nuteikė kai kuriuos vaikus.

Data: 2021-05-28

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Atlikti praktines sudėties ir atimties užduotis.

Komunikavimo kompetencija. Kalbėti klausantis keliems žmonėms.

Uždavinys: Savarankiškai atliks matematinius veiksmus su planšetiniuose kompiuteriuose esančiais skaičiuotuvais, pasakys gautą rezultatą.

Veiklos aprašymas: Su vaikai prisiminėme matematinius ženklus (+ - =). Planšetiniuose kompiuteriuose suradome skaičiuotuvus ir nurodytus matematinius ženklus. Pastebėjome, kad skaičiuotuvai labai greitai atlieka matematinius veiksmus. Iš pradžių sudėjome du skaičius, po to tris ir daugiau. Kiekvienas vaikas gavo teisingą rezultatą. Vaikai greitai suprato kaip reikia elgtis su skaičiuotuvu ir pastebėjo, kad taip skaičiuoti daug lengviau ir greičiau. **Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.**

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Mes skaičiavom ir labai greitai, nes viską skaičiavo kompiuteris“; „Planšetėj rašėm skaičius ir sudėjom, tada žiūrėjom ar vienodi atsakymai“; „D. skaičiavo mintinai, o mes skaičiavom su kompiuteriu“; „Reikėjo pasakyti ar toks pat skaičius gaunasi“.
------------------------------	--

Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Niekas nebuvo sunku, viskas buvo lengva“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Man patiko skaičiuoti su kompiuteriu“; „Reikėjo tik spaudyti skaičius“; „Tinginių žaidimas, nereikėjo nieko daryti“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Skaičiuoti su planšetėmis“; „Sudėti daug skaičių“.

Išvados. Ši veikla vaikams buvo lyg pramoga. Susipažinę su skaičiuotuvo veikimo principu mes sudėjome įvairius skaičius ir įvairias jų kombinacijas. Bandėme skaičiuoti mintinai ir žiūrėjome kas greičiau suskaičiuos, mes ar kompiuteris. Aptardami veiklą vaikai įvardino ką veikė, kaip jautėsi, kas jiems patiko. Atsakymai buvo trumpi, bet pakankamai tikslūs ir išsamūs.

Data: 2021-08-27

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Orientuotis erdvėje.

Komunikavimo kompetencija. Susikaupti ir išklausti kas yra sakoma.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: Žaisdami su interaktyviomis grindimis, įdėmiai klausysis kas yra sakoma ir teisingai judės nurodyta kryptimi.

Veiklos aprašymas: Susipažinome su interaktyviomis grindimis, aptarėme elgesio taisykles, kad žaidžiant ant kilimo reikia būti atsargiam ir budriam. Pasirinkome žaidimą „Vanduo“ ir paskirstėme vaikus į dvi grupes, vieni vaikai klausė užduočių ir vaikščiojo po vandenį, kiti stebėjo kaip sekasi draugams. Vaikams labai patiko vandens čiurlenimo garsas ir piešinys ant kilimo. Kiekviena žodinė užduotis buvo skirtinga. Aptardami veiklą vaikai aiškiai ir suprantamai pasakojo ką veikė, dalinosi savo įspūdžiais.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Vaikščiojom po vandenį“; „Reikėjo eiti visaip ir klausyti ką sako auklėtoja“; „Ėjom ir plaukiojom po vandenį“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Viskas buvo lengva“; „Man niekas nebuvo sunku“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Patiko vaikščioti po vandenį“; „Man labai patiko kriauklytės, buvo labai gražu“; „Aš visaip vaikščiojau ant akmenukų, reikėjo eiti iki draugų“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Eiti taip kaip sako auklėtoja“; „Mokėmės gražiai eiti, plaukti, ropoti“.

Išvados. Grupės vaikai labai norėjo išbandyti interaktyvias grindis ir vis klausinėjo kaip su jomis reikia žaisti. Pasirinkome žaidimą „Vanduo“, kad būti įdomiau žaisti papildėme žaidimą tam tikromis užduotimis. Vaikai noriai užsiėmė šia veikla. Orientuotis erdvėje sekėsi sunkiai, nes daugelis neskyrė kairės nuo dešinės arba iki galo neišklausė užduoties, nesusikaupė ar neišlaikė dėmesio.

Data: 2021-08-31

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Pažinti ir įvardinti daiktus.

Komunikavimo kompetencija. Lavinti foneminę klausą.

Užsiėmimas su planšetinais kompiuteriais.

Uždavinys: Išsukę raidę teisingai pavadinis raidę, bei sugalvos pavyzdžių su nurodytu garsu; dirbdami su planšetinais kompiuteriais savarankiškai įsijungs piešimo programas, nupieš pasirinktą paveikslėlį, pavadinis jį ir užrašys pavadinimą.

Veiklos aprašymas: Vaikai suko ratą kompiuterio ekrane ir stengėsi pasakyti ties kokia raide sustojo rodyklė. Su pirmuoju garsu reikėjo sugalvoti žodį. Galiausiai, naudodamiesi planšetiniais kompiuteriais, piešė paveikslukus (priklausomai nuo išsuktos raidės), bandė išskirti pirmą žodžio garsą, rašė žodžius bei galvojo sakinius. Vaikai noriai dalyvavo užsiėmime, įdėmiai klausėsi, ką reikės atlikti, stengėsi atlikti užduotis iki galo.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Žaidėm su kompais ir sukome ratą“; „Mokinomės rašyti žodžius“; „Žaidėm su planšetėm, sakėm žodžius, paskui sakinius galvojom, o paskui piešėm ir viskas“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Sugalvot sakinius su tuo žodžiu“; „Parašyt tą žodį, man netilpo“; „Biški sunku buvo. Raides žinojau, bet paskui buvo sunku“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Sukti ratą ir pasakyt raidę“; „Galvot žodžius ir piešt“; „Žaist su planšetėm“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Visko. Rašyt visaip ir raidės, ir pasakyt žodį“; „Mokinomės raidės, reikėjo sukt ratą ir pasakyt“.

Išvados. Vaikai pakankamai gerai girdi pirmą garsą žodyje, taip pat skiria ir įvardina raides. Dirbome aktyviai, vaikams patiko laukti išsisukančios raidės. Piešdami planšetinių kompiuterių ekranuose įvairius daiktus jie rašė pavadinimus, kai kuriems vaikams reikėjo padėti, kiti viską darė savarankiškai. Po vasaros kai kurie vaikai buvo pamiršę kaip išsaugoti darbus, bet greitai prisiminė. Dienos uždavinį pasiekti pavyko.

Data: 2021-09-01

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Išmokti elgtis su piešimo programa planšetiniuose kompiuteriuose.

Komunikavimo kompetencija. Suprantamai paaiškinti savo piešinius.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: Dirbdami su planšetiniais kompiuteriais išmoks įsijungti kompiuterį, susirasti piešimo programą ir pasinaudoti jos galimybėmis, savais žodžiais paaiškins ką nupiešė kompiuterio ekrane.

Veiklos aprašymas: Susipažinome su planšetiniais kompiuteriais. Paaiškinome, kad tai yra nešiojami mobilūs kompiuteriai, kurių ekranai reaguoja į prisilietimą.

Kiekvienas vaikas gavo po savo planšetinį kompiuterį. Paaiškinome elgesio taisykles ir parodėme kaip susirasti piešimo programą. Vaikams buvo priminta, kad ekrano paviršių švelniai braukiame su pirštu, o ne su nagu. Paaiškinome ką reiškia kiekviena ikonėlė darbalaukyje. Kur yra linijos storis, kur spalvų paletė, kur trintukas. Vaikai piešė ir įrašė savo darbus į galeriją.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Žaidėm su planšetėm ir piešėm“; „Reikėjo nupiešti vaisius ir daržoves su pirštu, pasirinkti spalvą ir piešti, o po to išsaugoti“; „Dirbom su kompiuteriais, bet nežaidėm, reikėjo piešti ką nori arba vaisius ir uogas visokias, paskui mes paspaudėm tokį ir piešinys išliko kompiutery“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Nežinau, bet buvo kažkas nelabai gerai“; „Man viskas buvo lengva“;

	„Nemokėjau ištrinti, pamiršau kur trintukas, bet tada F. Parodė ir ištryniau“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Kompiuteriai. Mano namuose panašus“; „Man patiko piešti, bet aš norėjau žaisti“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Mokinomės kaip padaryti, kad galėtume piešti“; „Reikėjo taip pirštą laikyti ir piešti, o paskui įrašyti, kad būtų piešinys“.

Išvados. Susipažinome su planšetiniais kompiuteriais, ekranų užsklandose patalpinome vaikų nuotraukas, ant lipdukų užrašėme vardus ir pasiruošėme veiklai. Pirmai pažinčiai pristatėme piešimo programą, paaiškinome ką kiekviena ikonėlė reiškia, kaip reikia pasirinkti spalvą, linijų ir t.t. Uždavinį pasiekti pavyko.

Data: 2021-09-02

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Lavinti skaičiavimo igūdžius.

Komunikavimo kompetencija. Derinti skaitvardžių ir daiktavardžių galūnes.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: Žaisdami žaidimą su interaktyviomis grindimis ir aktyviai judėdami, skaičius iki dešimties, aptardami žaidimą teisingai derins skaitvardžių ir daiktavardžių galūnes.

Veiklos aprašymas: Su vaikais prisiminėme skaičiavimą iki 10, atkreipėme dėmesį kaip teisingai tarti skaitvardžių pavadinimus. Trys vaikai sprogdino balionus, o vienas iš vaikų stebėjo kada bus pasiekta 500 riba. Komandos keitėsi ir vaikai stebėjo vieni kitus. Aptardami veiklą vaikai džiaugėsi, kad susprogdino daug balionų. Vaikai prisiminė, kad reikėjo susprogdinti iki 500 balionų. Išvada, kad vienam užduotį atlikti būtų sunku, bet su draugais – linksma ir lengva. Pabaigoje prisiminėme kaip reikėtų derinti galūnes. Šeši balionai ir šešios žvaigždės, šeši berniukai ir šešios mergaitės.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Reikėjo balionus gaudyti“; „Reikėjo pasistengti susprogdinti kuo daugiau balionų, nes sunku buvo ir bėgti ir gaudyti ir draugo nenuversti“; „Reikėjo rinkti balionų taškus ir sprogdinti, reikėjo labai greitai bėgioti, nes balionai labai greitai skraidė“;
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Nebuvo labai sunku, bet reikėjo labai greitai bėgioti“; „Sunku buvo, kad nepabėgtų balionas“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Man labai patiko sprogdinti, jie sprogo ir sprogo, reikia tik užlipti, o paskui patiko bėginėti visaip“; „Patiko bėgioti ant kilimo, patiko, kad daug balionų buvo, patiko, kad su L. ir S. reikėjo bėgioti“; „Man patiko, kad mes surinkom 500 taškų“; „Aš buvau teisėjas ir žiūrėjau, kad būtų 500 balionų, tik pamačiau ir pasakiau ir viskas tada“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Išmokome balionus sprogdinti“; „Išmokome ant kilimo bėgioti“; „Išmokom pasakyt kiek batų ir kiek mergaičių, reikėjo teisingai pasakyt, nu, kad vienodai būtų“.

Išvados. Vaikams patiko žaisti su interaktyviomis grindimis, bet labiausiai jiems patiko bėgiojimo ir sprogdinimo procesas. Daugelis grupės vaikų teisingai suderina skaitvardžius ir daiktavardžius, keli vaikai pradėjo abejoti ar teisingai pasako. Dienos uždavinį pasiekėme. Vaikai linksmi pajudėjo, susprogdino daug balionų, stengėsi dirbti komandose.

Data:2021-09-06

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos. Susipažinti su interaktyviais kubais.

Užsiėmimas su interaktyviais kubais. Išklaustyti ką sako kitas. Apibūdinamasis pasakojimas.

Koks jis?

Uždavinys: Stebėdami interaktyvius kubus, išklausys ką sako kiti ir stengsis apibūdinti kubų išvaizdą savais žodžiais, atsakydami į klausimą koks?

Veiklos aprašymas: Su vaikais stebėjome interaktyvius kubus. Bandėme juos pakelti, paglostyti, atsisėdome ant jų. Aptarėme kokius žodžius galime vartoti apibūdinami kubą, atsižvelgdami į jo formą, spalvą, sunkumą, sudėtines medžiagas. Vaikai pritarė, kad kubai lengvi, bet juos pakelti sunku, jie turi daug spalvotų rutuliukų. Stengėmės susėsti ant kubų, bet nevisi vaikai tilpo, tad reikėjo ant kubo atsisėsti po du. Sustatyti kubus ratu mums nepavyko, nes vaikai nuolat ginčijosi ar turi būti tarpai tarp kubų ar ne. Vėliau viena mergaitė sustatė visus kubus ratu ir mes ramiai susėdome. Pasirodo, kad kartais vienam daug lengviau pasiekti tikslą, nei paaiškinti draugams užduotį.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Kilojom kubus, lietėm juos, turėjom pasakyti kaip jie atrodo“; „Reikėjo sudėti kubus va taip kaip sėdėti, U. Ir sudėliojo“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Sunku buvo pakelti, jis toks didelis“; „Aš nesupratau kaip padėti kubą“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Patiko žaisti su kubais ir juos vartalioti“; „Man patiko sėdėti su draugu apsikabinus ir žiūrėti, kad užtektų atsisėsti vietos“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Išmokome visko pasakoti apie kubus, kokie jie yra“; „Žaisti su kubais, kaip jie atrodo, iš ko padaryti“.

Išvados. Susipažinome su interaktyviais kubais. Stebėjome juos, kilojome, lietėme ir tyrinėjome. Apibūdinami kubą vaikai pastebėjo, kad jis yra kietas, lengvas, gražus, juodas, su daug burbuliukų ir rutuliukų, kad ant kubo galima sėdėti. Niekaip nesisekė kubų sudėti ratu, bet U. Ėmėsi iniciatyvos ir viena sudėliojo kubus ratu. Antra problema buvo ta, kad neužteko visiems kubų, tad kai kurie vaikai turėjo sėsti po du. Didelių pykčių nebuvo, greitai visi susitarė ir atsisėdo. Vaikų tarpusavio santykiai geri, bet išklausti draugą labai sunku. Visi vaikai nori kalbėti, bet nenori klausytis.

Data:2021-09-08

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Skaičiuoti, lyginti, matuoti.

Komunikavimo kompetencija. Teisingai įvardinti skaitmenis, derinti skaitvardžių ir daiktavardžių galūnes.

Užsiėmimas su interaktyviais kubais.

Uždavinys: Žaisdami su interaktyviais kubais ir atlikdami pusiausvyros pratimus, pagal rodomą skaitmenį atvers reikiamą kubo plokštumą ir atliks nurodytus veiksmus.

Veiklos aprašymas: Su vaikais aptarėme, kad kiekvienoje kubo plokštumoje - skirtingos spalvos ir skirtingas taškų kiekis. Aptarėme žaidimo taisykles ir žaidėme žaidimą „Skaičius ir kiekis“. Vaikai stebėjo auklėtojos rodomą skaitmenį ir vertė kubus su reikiama taškų suma. Ant atverstos plokštumos

reikėjo atsistoti, atsitūpti, atsigulti, atsisėsti. Vaikai dėmesingai klausėsi jiems pateiktų užduočių ir išbandė visas kubo plokštumas. Aptardami veiklą vaikai pastebėjo, kad kubų plokštumos skirtingos ir kartais būna labai sunku išstovėti. **Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.**

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Laipiojom ant kubų. Reikėjo pasakyti koks skaičius ir kiek turi būti rutuliukų“; „Mes skaičiavome rutuliukus visokių spalvų ir turėjom sėdėti arba suptis, arba tupėti, kaip tu pasakysi“; „Reikėjo teisingai pasakyti koks skaičius ir tiek pat rutuliukų parodyt“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Buvo labai linksma, bet sunku stovėti ant šešių, nes slysta kojos ir vos nenugriuvau“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Labai patiko suptis ant kubo arba gulėti ant kubo ir suptis“; „Viskas patiko“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Išmokome pasakyti koks skaičius, mokinomės stovėti ant kubo ir nieko tokio jeigu nugriūsi“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Labai sunku stovėti kai skaičius du ir kubas juda“.

Išvados. Žaisdami su interaktyviais kubais, vaikai išbandė kubų galimybes ir džiaugėsi, kad galėjo taip aktyviai pasimokyti skaičiuoti. Dienos uždavinį pavyko pasiekti ir vaikai noriai ėmėsi veiklos. Kalbėdami stengėsi derinti galūnes, nors keletas vaikų vis dar nekreipia dėmesio į vyrišką ir moterišką giminę. Sunku vaikams buvo išlaikyti pusiausvyrą, nors suptis patiko visiems, bet siūbuoti ant kubo atsistoję kai kurie vaikai baiminosi.

Data:2021-09-09

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Mokytiis orientuotis erdvėje atliekant tam tikrus veiksmus.

Komunikavimo kompetencija. Žodžiu įvertinti savo žaidimo pasiekimus ir įgautą patirtį.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: Žaisdami su interaktyviomis grindimis susipažins su nauju žaidimu, susikaups veiklai ir aktyviai judėdami, mokysis orientuotis erdvėje, sieks geriausio rezultato.

Veiklos aprašymas: Susipažinome su žaidimo „Drugelis“ taisyklėmis, aptarėme elgesio taisykles, kad vienas vaikas žaidžia, o kiti stebi. Vaikams žaisti buvo sunku, nes mažai patirties ir drugelis vis papildavo vorui į glėbį. Pirmieji vaikai surinkdavo po 10-20 taškų, bet antrą kartą žaisdami rezultatus pagerino net iki 100 taškų. Aptarėme kaip reikėtų elgtis, kad drugelis skristų ir nenukristų, kad gautų energijos ir jo nepagautų voras. Vaikai pasakojo, kad žaidimas jiems patiko, bet iš pradžių buvo sunku, nes jie nemokėjo valdyti judesio, sunku buvo judėti į kairę, į dešinę, pirmyn, atgal.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Reikėjo šokinėti, kad drugelis nenukristų“; „Žaidėme su grindimis“; „Spaudžiau apaudžiau ir gerai pavariau“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Žiauriai buvo sunku spaudyti, kad drugelis nenukristų“; „Reikėjo labai greitai žiūrėti ir drugelis papuolė pas vorą“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Aš gavau daug skaičių ir labai patiko“; „Man patiko, kad rodo skaičius ir žinai kiek turi taškų“; „Aš gavau šimtą taško ir biški laimėjau, bet laimėjo daugiau J.“; „Man

	patiko gėlės ir labai gražiai skraidė drugelis ir voras patiko“; „Kitą kartą aš vėl žaisiu „Vorą“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Gal mokėmės, kad drugelis nenukristų“; „Mokinomės žaisti tą žaidimą“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Labai sunku buvo trepsėti vietoje ir nežinau kodėl drugelis nukrito“; „Nežinojau ką daryti, kad drugelis nenukristų“

Išvados. Aktyvi veikla, kurios metu vaikai išbandė naują žaidimą. Iš pradžių nesisekė žaisti ir suvaldyti drugelį, mokėmės vieni iš kitų, bandėme įvairius judesius: šokinėti vietoje, trepsėti kojomis, mosuoti rankomis, bet labiausiai pasiteisino trepsėjimas ant pėdučių ir mosavimas rankomis. Vaikai džiaugėsi matydami rezultata, kiek taškų surinko, kad pavyksta vis geriau ir geriau. Aptardami veiklą vaikai džiaugėsi, kad buvo labai gražus kilimas, gražiai skraidė drugelis ir jie matė kiek surenka taškų. Dienos uždavinį pasiekti pavyko bandant žaidimą žaisti keletą kartų ir stebint savo, bei draugų klaidas.

Data:2021-09-13

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Susipažinti su piešimo programa.

Komunikavimo kompetencija. Mokyti skaityti ir rašyti.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais. Raidė A.

Uždavinys: Naudodamiesi piešimo programa, planšetinių kompiuterių ekranuose, nupieš raidę A, ją nuspalvins ir dekoruos, atliktą darbą įrašys į savo darbų aplanką.

Veiklos aprašymas: Su vaikais aptarėme elgesio taisykles dirbant su planšetiniais kompiuteriais. Prisiminėme kaip švelniai reikia liesti ekraną, kokios ikonėlės iškviečia mums reikiamas programas. Parodėme vaikams kaip reikia išsirinkti spalvas, linijų storį, kaip įrašyti atliktą darbą, kaip jį išsikelti ir parodyti. Vaikai nupiešė daug spalvingų raidžių, su pagalba išsaugojo savo darbus ir laisvą minutėlę žaidė pasirinktus lavinamuosius žaidimus.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Piešėm raidę A su kompu“; „Reikėjo nupiešti raidę ir visaip ją papuošti, o paskui parodyti auklėtojai“; „Reikėjo piešti ir išsirinkti kur storas, o kur plonas ir kokios spalvos reikia“; „Mes piešėm, piešėm su pirštuku, o ne su nagu, reikėjo atsargiai ir švelniai piešti“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Buvo visai nieko, bet man norėjosi žaisti, o ne piešti“; „Man buvo sunku padaryti, kad būtų piešinys, nu, kad galėčiau parodyt paskui“; „Kažkodėl nežinojau kaip padaryti storą A raidę“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Aš greit nupiešiau ir dėliojau planšėj dėliones“; „Man patiko piešti, mano raidę pagyrė. Tau gi patiko?“; „Man patiko mano planšetinis kompiuteris, aš jį saugosiu“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Mokinomės gražiai piešti A raidę“; „Mokinomės kaip reikia padaryti storą liniją, ploną liniją, kaip reikia papuošti raidę“; „Mokėmės kaip darbelį įrašyti į kompiuterį“.

Išvados. Su vaikais prisiminėme kaip reikia elgtis su planšetiniais kompiuteriais, kaip piešti ir išsaugoti darbus. Daugelis vaikų šiomis programomis naudojasi namuose, kitiems buvo sunkiau, reikėjo nuolat padėti, paaiškinti, jautėsi nepasitikėjimas savo jėgomis. Visi vaikai dar norėjo pažaisti

po vieną žaidimą, tai buvo lyg paskatinimas už gerai atliktą darbą. Pasidžiaugėme vieni kitų darbais, dėliojome pasirinktas dėliones kompiuterio ekrane.

Data:2021-09-15

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Lavinti skaičiavimo įgūdžius sportuojant.

Komunikavimo kompetencija. Kalbėti taip, kad būtų išgirstas ir suprastas.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis. Futbolas.

Uždavinys: Žaisdami futbolą su interaktyviomis grindimis, stengsis apsaugoti savo vartus, skaičius ir lygins įvarčius.

Veiklos aprašymas: Vaikai noriai žaidė su interaktyviomis grindimis futbolą. Žiūrovai labai triukšmingai palaikė žaidžiančius vaikus, bet puikiai gebėjo palyginti gautus rezultatus, vertino kuris iš žaidėjų surinko daugiau ar mažiau taškų. Mergaitės pasiekė tik nulinius rezultatus, o berniukai 3:4; 6:8 ir t.t. Vaikams patiko žaidimas, jo dinamiškumas. Aptardami veiklą pastebėjo, kad apsaugoti vartus kartais būna labai sudėtinga, reikia greitai judėti. Žaidėjai pavargo, bet buvo laimingi.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Spardėm kamuolį ant grindų“; „Žaidėm futbolą su grindim“; „Žaidėm tą žaidimą“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „ Niekaip nepataikiau į tuos vartus“; „Sunku buvo saugot vartus. Kamuoly vis bėgo į mane ir į mane“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Patiko žaisti futbolą, bėgioti ir šaukti“; „Man labai patiko žaidimas. Galėčiau žaisti visas dienas“; „Buvo gerai, aš laimėjau, daug gaudžiau kamuolių“; „Man niekas neįmušė“; „Reikia žaisti dar, mes profai“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Žaisti futbolą greitai“; „Žaisti futbolą po du“; „Pasakyti kiek taškų surinkai“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Nes mergaitės nežaidžia futbolo“; „Ne kažkas greitai gaudė kamuolius“; „Reikia mokėt spirt“.

Išvados. Su interaktyviomis grindimis žaidėme judrų žaidimą „Futbolas“. Vaikai patyrė daug puikių emocijų ir džiaugėsi vykstančiu procesu, net nenusivylė, kad nesurinko nei vieno taško. Mergaitės džiaugėsi, kad apsaugojo vartus ir kamuolys į juos nepataikė. Berniukai džiaugėsi, kad surinko daug taškų, siūlė pratęsti žaidimą kitomis dienomis.

Data:2021-09-16

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Susipažinti ir tyrinėti artimiausią aplinką.

Komunikavimo kompetencija. Dalintis savo patirtimi, įspūdžiais.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais. Kupos pakrantės nuotraukos.

Uždavinys: Pasivaikščiavimo metu vaikai fotografuos jiems patinkančius Kupos upės pakrantės vaizdus, aptars gautą rezultatą, įvardins kas jiems labiausiai patiko ir paliko geriausią įspūdį.

Veiklos aprašymas: Su planšetiniais kompiuteriais keliavome Kupos upės pakrante, stebėjome gamtą, upės vagą, aplinkui esančias sporto ir poilsio vietas. Vieni vaikai išdrįso filmuoti, kiti padarė vieną ar dvi nuotraukas. Grįžę į grupę pastebėjome, kad ne visos nuotraukos pavyko, kai kur vaizdas buvo nepakankamai ryškus, kitur nepavyko užfiksuoti norimo rezultato. Bet vaikai vis tiek buvo laimingi ir patenkinti, džiaugėsi, kad galėjo fotografuoti, lygino savo ir draugų nuotraukas.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Ėjome pasivaikščioti prie upės“; „Vaikščiojom, fotografavom, sportavom“; „Reikėjo padaryti daug gražių nuotraukų“; „Fotkinom su planšetėm“; „Sportavom ant turnikų ir fotografavom“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Sunkiausia buvo fotografuoti kai visi juda ir nuotraukos išėjo neryškios“; „Man buvo šalta rankom ir planšetė neklausė, nieko nedarė“; „Buvo labai sunku nufotografuoti ką noriu, nes visi trukdė“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Buvo labai gera diena. Mes fotografavome, aš visus nufilmavau, dabar parodysiu visiems savo filmą. Kietai visi sportavo“; „Patiko, kad išėjom prie upės ir galėjom viską daryti“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Fotkint“; „Vaikščit“; „Susipažinome su upe ir viskuo kas buvo ten“; „Mokinomės fotografuoti su planšetėm“; „Reikėjo padaryti nuotraukų. Mokinomės kaip paspausti mygtuką ir nejudėti“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Norėjau fotografuoti ant tilto, bet tu neleidai, o upėj buvo paspirtukas“; „Norėjau nufotografuoti savo draugę, bet pamiršau“; „Nežinau kodėl mano nuotraukos tokios neryškios“.

Išvados. Ėjome pasivaikščioti Kupos upės pakrante, vaikai bandė fotografuoti pasirinktus vaizdus. Jiems tai buvo ypatinga pramoga. Vaikai fotografavo vieni kitus, medžius, žolę, upę. Ieškodami vaizdų surado ne tik poilsiui skirtas vietas, bet ir sporto žaidimų aikšteles. Džiugu, kad vaikai mokėjo atsargiai elgtis su planšetiniais kompiuteriais ir labai didžiavosi savo nuotraukomis.

Data:2021-09-20

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Prisiminti elgesio taisykles su mėtomu mikrofonu.

Komunikavimo kompetencija. Kalbėti, kad būtum išgirstas ir suprastas.

Užsiėmimas su mėtomu mikrofonu. Pasisveikinimas ir prisistatymas.

Uždavinys: Žaisdami su mėtomu mikrofonu, stengsis išsamiai, aiškiai ir suprantamai atsakyti į pateiktus klausimus.

Veiklos aprašymas: Su vaikais prisiminėme kaip reikia elgtis su mėtomu mikrofonu. Aptarėme, kad kalbėdami turime mikrofona laikyti arčiau veido. Pasisveikinti daugeliui buvo sunku, nes išsigando savo balso. Pasakodami apie savo pomėgius vaikai stengėsi atsakinėti vienu žodžiu, o ne sakiniiais. Žaisdami žaidimą „Pabaiki sakinį“ vaikai pakankamai gerai sudarydavo sudėtinius sakinius, išplėtodavo juos papildymais ir paaiškinimais. „Aš sekmadienį buvau pas močiutę ir valgiau tokius blynus kaip širdutės“.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Kalbėjom ilgai su mikrofonu. Visi kalbėjo, aš pavargau klausytis“; „Reikėjo sakyti labas ir ką mėgsti daryti, dar reikėjo, kad visi girdėtų, todėl reikėjo kalbėti į mikrofona prie veido, o ne kažkur toli“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Sunku girdėti kai tyliai kalba, išvis nieko nesigirdi“; „Sunku buvo

	pasakyti ką mėgstu žaisti, man patinka planšetės“; „Man niekas nebuvo sunku, bet aš nenoriu kalbėti“; „Man buvo labai sunku atsakyti į klausimus, nes buvo sunku atsakinėti, nes trukdė vaikai“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Man patiko mėtyti mikrofoną“; „Man patiko viskas“; „Linksmu buvo pasakoti su mikrofonu ir garsiai kalbėti. Gal galima su mikrofonu ir padainuoti?“
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Mokinomės kalbėti ir pasakyti viską „Aš sekmadienį buvau...“; „Mokėmės gražiai pasakyti ką darei sekmadienį“; „Mes šiandien mokėmės pabaigti sakinius. Mokėmės susipažinti su vaikais“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Kai žmogus nekalba tai nėra ir ko norėti“; „Nežinojau ką pasakyti“
Ką aš mėgstu veikti?	Vaikų atsakymai: Aš labai mėgstu žaisti su žaislais ir robotais. Aš mėgstu visą laiką skaityti knygą. Aš mėgstu daryti valgyt. Aš mėgstu būt su mama ir žaist su telefonu. Aš mėgstu ilgai valgyti citrinas. Aš mėgstu žaist su kompu.
Aš sekmadienį...	Vaikų atsakymai: Aš sekmadienį buvau pas svečius. Aš sekmadienį buvau išvažiavus į Panevėžį. Aš sekmadienį buvau muziejų ir Lidle ir nusipirkom daržoves. Aš sekmadienį buvau pas svečius ir pas tetą.

Išvados. Kalbėti į mikrofoną vaikams vis dar labai sudėtinga, ypač pilnais sakiniais, o ne garsažodžiais. Kitiems kartams reikėtų pasiūlyti pamėgdžioti gyvūnus. Bandant sudaryti pilną sakinį vaikai mašinaliai kartodavo „Aš mėgstu...“ sakinį sunkiai užbaigdavo, nes pripratę kalbėti trumpais vientisiniais sakiniais. Atkreipiant dėmesį į sakinį konstrukciją, pastebėjau, kad sunku vartoti prielinksnius „buvau pas svečius“ (buvau svečiuose).

Data:2021-09-22

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Teisingai atlikti skaičiavimo veiksmai.

Komunikavimo kompetencija. Foneminės klausos lavinimas. Kalbėti aiškiai ir taisyklingai.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais. Skiemenys

Uždavinys: Kalbėdami į mikrofoną vaikai pabaigs tarti žodžius, teisingai skaičiuos tariamo žodžio skiemenis.

Veiklos aprašymas: Žaisdami su mėtomu mikrofonu vaikai pabaigė tarti žodžius. MA- MA, MA-ŠINA, MA-RYTĖ; SI-JONAS, SI-MAS. Šis žaidimas jiems labai patiko. Visiems vaikams pavyko suskiemuoti žodžius, nors tylėsi vaikai ir nedrįso garsiai ištart žodžių. Žaidėme žaidimą „Išplok skiemenimis žodį“. Šis žaidimas reikalavo susiklausymo ir pasitikėjimo savo jėgomis. Kai kurie vaikai norėjo skubiai atsakyti už savo draugus, o kiti baiminosi suklysti. Dviskiemenius ar triskiemenius žodžius visi vaikai išplojo teisingai.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Reikėjo pabaigti žodį ir skaičiuoti skiemenis“; „Sakėm žodžius ir galvojom koks žodis gali būti“; „Kalbėjom vėl mikrofoną, reikėjo jį sugauti“; „Ploji ir
------------------------------	---

	skaičiuoji kiek bus skiemenukų, toks buvo žaidimas“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Buvo sunku sakyti. Buvo labai sunkios užduotys“; „Man viskas buvo sunku. Sunku buvo atsakyti į klausimus ir sugalvoti žodžius“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Man viskas buvo labai linksma ir lengva ir patiko“; „Pabaigti žodį buvo lengviausia“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Mokėmės pabaigti žodį ir skaičiuoti skiemenis“; „Mokėmės ploti skiemenis ir skaičiuoti“; „šiandien mes išplojom žodžius skiemenimis“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Tai, kad žiauriai sunkios užduotys, aš pavargau, tiek reikėjo visko galvoti“; „Buvo sunku, man niekaip nesugalvojo“.

Išvados. Žaisdami su mikrofonu lavinome foneminę klausą ir stengėmės pabaigti sugalvoti žodžius pagal pirmą skiemenį. Daug variantu su vienu atviru skiemeniu nebuvo, reikėjo siūlyti kitus variantus, bet visi vaikai žodžius sugalvojo. Skiemenuojant dviskiemenius žodžius jokių problemų nekilo, bet ilgesnius žodžius kai kuriems vaikams sekėsi skiemenuoti sunkiau, reikėjo vaikų ir auklėtojų pagalbos.

Data:2021-09-23

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Įtvirtinti skaičiaus ir kiekio iki 6 sąvokas.

Komunikavimo kompetencija. Lavinti sakinę kalbą.

Užsiėmimas su interaktyviais kubais. „Kiekis ir skaičius“.

Uždavinys: Žaisdami su interaktyviais kubais ir aktyviai judėdami, įtvirtins kiekio ir skaičiaus sąvokas, dėmesingai ir teisingai atliks pateiktas užduotis.

Veiklos aprašymas: Sudėjome interaktyvius kubus ratu ir pradėjome pasisveikinimo ritualą siūsdami kelis rankos paspaudimus. Skaičiuodami susimaišėme ir paspaudimų kiekis nebuvo tikslus. Antro žaidimo metu užduotis įpareigojo suskaičiuoti daiktų kiekį nuotraukoje ir atvertus tokių pat taškų kiekį atsistoti ant kubo. Pusiausvyros pratimai ant nelygių plokštumų buvo labai sudėtingi, vaikai siūbavo, lingavo, stengėsi palaikyti vieni kitus. Aktyviai pajudėję ir paskaičiavę prisiminėme kaip reikėtų derinti skaitvardžius. „Šeši agurkai ir šešios braškės“.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Ridenom, žaidėm su kubais. Reikėjo išlaikyti lygsvarą“; „Reikėjo atsakyti į klausimus: Kiek yra daržovių, tiek yra taškų. Į karaliaus vietą reikėjo pastatyti kortelė su skaičiumi“; „Žaidėm su kubais“; „Stovinėjom ant kubų“; „Reikėjo suskaičiuoti ir stoti ant kubų“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Sunkiausia ant šešių stovėt, nes čiuožti galima“; „Sunkiausia buvo 2, nes jis žiauriai siūbuoja“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Patiko ant kubų suptis“; „Patiko stovėt ant dviejų, nes supasi“; „Buvo

	labai linksma skaičiuot ir nenugriūt“; „Patiko žaisti su kubais“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Žaisti, laikytis lygsvaros, atspėt klausimus“; „Mokėmės skaičiuot daržoves ir vaisius ir viską“; „Mokėmės teisingai pasakyt kiek bus 1 ir daug“.

Išvados. Veiklos metu įtvirtinome kiekio ir skaičiaus sąvokas. Vaikai aktyviai judėjo, stengėsi išsilaikyti ant kubų. Azarto metu vaikai stengėsi aktyviai dalyvauti veikloje, jie noriai atsakinėjo į klausimus ir nesijautė labai pavargę. Vaikams patiko žaidimas ir niekas nesiskundė. Sunkiausiai sekėsi derinti linksnius ir giminę su skaitvardžiais.

Data: 2021-09-27

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Susipažinti su namų įvairove.

Komunikavimo kompetencija. Kalbėti taisyklingai ir aiškiai.

Užsiėmimas su mėtomu mikrofonu. Namai.

Uždavinys: Stebėdami įvairių namų nuotraukas, kalbėdami į mikrofoną, stengsis teisingai klasifikuoti, apibendrinti, apibūdinti ir įvardinti namus.

Veiklos aprašymas: Su vaikais stebėjome spalvingas įvairių namų nuotraukas. Kiekvienas vaikas turėjo kalbėti į mikrofoną ir apibūdinti nuotraukoje matomą namą. Stengėmės namus klasifikuoti pagal jų buvimo vietą, panaudotas statybines medžiagas. Vaikams buvo pateikti klausimai. Kaip vadinasi namas nuotraukoje? Iš ko jis pastatytas? Visiems labiausiai patiko namelis medyje ir raganos namelis. Geriausiai vaikai įsiminė namo-lūšnos pavadinimą. Vaikai noriai išklaušė savo draugus, stengėsi papildyti vieni kitų atsakymus. Pasakojo kokiame name norėtų gyventi.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Kalbėjome apie namus“; „Žiūrėjome į namus“; „Reikėjo pasakyti koks tai namas, iš ko jis padarytas“;
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Sunku buvo prisiminti visus namus“; „Man patinka pasakoti su mikrofonu, bet sunku jį laikyti“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Man labiausiai patiko namai. Labai daug gražių namų“; „Man patiko kalbėti su mikrofonu ir jį gaudyti“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Kalbėti apie namus“; „Žaisti su mikrofonu“.

Išvados. Su vaikais aptarėme daug įvairiausių namų. Didžiausią įspūdį vaikams paliko keisti namai (namas- puodelis, namas-batas). Vaikai kalbėjo po vieną, tad įvardinti namo rūšį ir apibūdinti jo išvaizdą sugebėjo visi. Gal kiek sunkiau buvo išarti sudurtinius žodžius: kotedžai, dangoraižiai, daugiabučiai. Kalbėti į mikrofoną kiekvieną sykį sekasi vis geriau, vaikai geriau išgirsta ką pasakoja draugas, gali jį papildyti ar pataisyti.

Data: 2021-10-04

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Tobulinti skaičiavimo įgūdžius.

Komunikavimo kompetencija. Sakytinės kalbos lavinimas.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: Žaisdami wordwall žaidimą, vaikai teisingai suskaičiuos daiktus kompiuterio ekrane ir teisingai pažymės reikiamą skaičių iki 10.

Veiklos aprašymas: Su planšetiniais kompiuteriais vaikai žaidė wordwall žaidimą ir skaičiavo daiktus nuotraukose. Visi suskaičiavo teisingai, tik parodyti reikiamą skaičių buvo kiek sunkiau, nes kai kurie vaikai maišo skaitmenis 6 ir 8, abejoja kaip atrodo 7. Visi gavo reikiamą rezultatą. Dar kartą

prisiminėme kaip derinti skaitvardžių ir daiktavardžių galūnes. Penkios boružės ir penki kaštonai. Vaikai kartais dar sumaišo paveikslėliuose esamų daiktų pavadinimus.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Skaičiavom vabalus ir taškus“; „Reikėjo suskaičiuoti ir parodyti skaičiuką“; „Žaidėm su planšetėm ir skaičiavom taškelius, vabaliukus, šimtakojus“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Sunku skaičiuoti taškelius, jie labai maži“; „Biški sunku buvo surasti skaičių“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Žaisti“; „Laimėti“; „Man viskas patiko“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Parodyti skaičius kokių reikia“; „Suskaičiuoti daiktus ir parodyti skaičiukus“.

Išvados. Su vaikais žaidėme wordwall žaidimą „Suskaičiuok kiek vabaliukų paveikslėlyje ir pažymėk reikiamą skaičių“. Vaikai labai gerai ir tiksliai skaičiavo, daugelis surado reikiamus skaičius ir juos pažymėjo. Kai kurie vaikai suabejojo dėl 6 ar 9, bet pasitarę su draugais surado išeitį. Manau, kad vaikų skaičiavimo įgūdžiai iki 10 geri.

Data: 2021-10-05

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Susipažinti su įvairiomis namų konstrukcijomis, namų apdailos detalėmis.

Komunikavimo kompetencija. Kalbėti taip, kad būtum išgirstas ir suprastas.

Užsiėmimas su planšetinais kompiuteriais.

Uždavinys: Žaisdami su planšetinais kompiuteriais, aiškintis tarpusavyje žaidimo ypatumus, lavins erdvės suvokimą, intuityviai apskaičiuos žingsnius, kad tinkamai nuspalvintų visas namo plokštumas.

Veiklos aprašymas: Planšetiniuose kompiuteriuose atsisiuntėme žaidimą, kuriame reikėjo spalvinti namo sienas. Pirmuose lygiuose namo sienos buvo lygios, spalvinimas vyko kvadratais ir tiesia linija. Kituose žaidimo lygmenyse namai tapo aukštesni, atsirado įvairių detalių: balkonai, langai, papuošimai, kuriuos reikėjo apeiti. Vieni vaikai spalvino namus lyg negalvodami, bet pasiekę aukštesnį lygį nebegalėjo nuosekliai nuspalvinti visų sienų. Kai kurie vaikai prašė pagalbos, kiti tarėsi su draugais, prasidėjo komandinis darbas ir savotiškas rungtyniavimas, nes kuo toliau, tuo labiau užduotys sudėtingėjo. Aptardami veiklą vaikai džiaugėsi, kad namai gražėjo ir didėjo. Prisiminėme namo pagrindines sudedamąsias dalis: pamatai, sienos, durys, langai ir stogas.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Dažėm namus“; „Reikėjo mokėti nuspalvinti namus“; „Kompiuteriuose spalvinom su pirštu namus. Kai buvo maži reikėjo mažai spalvinti, o kai dideli daug.“
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Kai jau jis buvo didelis, niekaip nebeišėjo nuspalvint“; „Kažkodėl neišėjo visko nuspalvinti“; „Laukti kol pasibaigs reklama“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Patiko žaisti ir dar patiko, kad aukštą lygį pasiekiau“; „Man patiko padėt draugam, bet tada aš nebegalėjau žaisti“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Žaisti namus“; „Spalvint visokius namus“.

Išvados. Planšetiniuose kompiuteriuose atsisiuntėme nemokamus žaidimus su namų spalvinimu. Reikėjo kantriai laukti kol baigsis reklamos, po kiekvieno perėjimo į kitą lygmenį. Vaikus tai trikdė,

bet gal taip ugdėsi valia? Kai kurie vaikai labai sparčiai spalvino namus braukdami pirštu aukštyn, žemyn, kairėn, dešinėn. Kitiems vaikams sekėsi sunkiau, nes trukdė namų detalės ir spalvinimo kvadratas atšokdavo atgal, bet kliūtis neapeidavo.

Data: 2021-10-07

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Lavinti skaičiavimo įgūdžius.

Komunikavimo kompetencija. Išsamiai ir aiškiai atsakyti į pateikiamus klausimus.

Užsiėmimas su interaktyviais kubais.

Uždavinys: Žaisdami su dviem interaktyviais kubais, stengsis teisingai sudėti reikiamą taškų kiekį, pagal nurodytą skaičių kompiuterio ekrane.

Veiklos aprašymas: Su vaikais įtvirtinome kiekio ir skaičiaus sąvokas iki 10. Kiekvienas vaikas turėjo po du interaktyvius kubus. Pagal kompiuterio ekrane nurodytą skaičių turėjo sudėlioti reikiamą taškų sumą ir atlikęs užduotį atsistoti ant dviejų kubų. Kai kurie vaikai stebėjo draugus ir pagal juos atliko užduotis, kiti galvojo patys ir sumastė įvairiausias kombinacijų variantus. Šešis taškus galima surinkti įvairiais būdais: 4+2; 3+3; 5+1. Išstovėti ant dviejų kubų kai kuriems vaikams buvo nemenkas iššūkis, nes jie sunkiai laikė pusiausvyrą.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Žaidėm su kubais, turėjom padaryt skaičius“; „Reikėjo vartyt kubus ir pridėt skaičius“; „Vartėm kubus. Ant kompo buvo didelis skaičius, o kubus reikia vartyt. Kai gerai atverti reikia užlipt. Užlipi, o tada kubai juda, gali nukrist, būna baisu“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Padaryti skaičius kaip reikia“; „Bijojau lipt ant kubų. Labai aukštai“; „Man sunku buvo ant šešių, dviejų ir penkių stovėt“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Man patiko su kubais žaist ir lipt ant jų patiko“; „Taip žaist patiko“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Koks yra gyvūnas ir koks yra skaičius“; „Mokėmės pažint skaičius“; „Mokėmės sujungt skaičius“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Nemoka skaičiuoti“; „Kad ji vis rėkia ir visiems trukdo“; „Nes sunku buvo“.

Išvados. Užsiėmimo metu vienas vaikas turėjo du kubus ir jų dėka turėjo sudėti reikiamą taškų sumą. Skaitmenis kompiuterio ekrane vaikai visi atskyrė ir teisingai įvardino, bet sudėti iš kubų sumą buvo kai kam sudėtinga. Vieni vaikai dėjo intuityviai, kiti skaičiavo kiekvieną tašką vis versdami sekančią kubo plokštumą ir net neįsivaizduodami kada bus gerai. Sekantiems kartams reikėtų akcentuoti pusiausvyros pratimus ant kubų.

Data: 2021-10-12

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Susikaupti ir išlaikyti dėmesį atliekant užduotis.

Komunikavimo kompetencija. Suvokti prielinksnių vartojimą: už, ant, prieš, po.

Užsiėmimas su interaktyviais kubais. Mankšta.

Uždavinys: Žaisdami su interaktyviais kubais ugdys taisyklingo prielinksnių vartojimo įgūdžius, tiksliai atliks nurodytus veiksmus pagal iškritusių taškų kiekį.

Veiklos aprašymas: Prisiminėme prielinksnių: už, ant, po, prieš, - vartojimo galimybes. Mėtėme kubus ir pagal iškritusį taškų kiekį žiūrėjome kokius sportinius pratimus turime atlikti. Skaitančių vaikų nebuvo, tad užduotis reikėjo vaikams perskaityti. Iškritus vėl tokiam pačiam taškų kiekiui vaikai sunkiai prisiminė kokį pratimą reikia atlikti. Dažniausiai krito tie patys skaičiai, nes vaikai ne

tik, kad sunkiai išmetė, bet ir vos pakėlė kubą. Orientuotis erdvėje išklausančią žodinę informaciją taip pat pavyko ne visiems. Vaikai maišėsi kaip sustoti prieš ir už kubo.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Darėm mankštą sukubais“; „Mes metėm, skačiavom ir žiūrėjom kas bus“; „Reikėjo mesti kubą ir per kompą žiūrėt ką reikia daryt“; „Reikėjo pasakyt ką reikia daryt kai tas pats skaičius iškrito, o vaikai nebežino“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Sunkiausia buvo atsitūpti ir šokinėti ant vienos kojos“; „Pakelti kubą ir mesti“; „Sportuoti“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Mankštintis, šokinėti“; „Mesti kubą“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Išmokome dėmesio ir daryt ką sako auklėtoja“; „Mokinomės skaičiuot“.

Išvados. Mankštintis su kubais vaikams buvo įdomu ir sunku. Reikėjo susikaupus sekti užduotis, bet prisiminti kokią užduotį koks skaitmuo reiškia – nepavyko. Vaikai buvo pakankamai išsiblaškę, sunkiai kėlė kubą, dar sunkiau atliko fizinius pratimus.

Data: 2021-10-13

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Pažinti aplinkos daiktus.

Komunikavimo kompetencija. Sieti garsą su raide.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: Žaisdami žaidimą atpažins daiktą, jį įvardins, suras ir pažymės pirmą žodžio garsą kortelėje; kompiuterio ekrane nupieš arklį ir teisingai parašys žodį ARKLYS.

Veiklos aprašymas: Su vaikais aptarėme žaidimo taisykles, kad reikės gauti visus teisingus atsakymus, o tai matysime žaidimo pabaigoje iš gautos skaičių sumos. Žaidime buvo 22 daiktų nuotraukos. Vaikams patiko žaidimas, daugelis teisingai atpažino nuotraukose esančius daiktus ir juos įvardino, teisingai surado raides. Kai kuriems vaikams reikėjo padėti atpažinti gyvūnus, nes svarstė barsukas ar meškėnas, kai kurie nesuprato kas yra avilys. Antra užsiėmimo dalis buvo – nupiešti arklį ir užrašyti žodį ARKLYS, o darbą išsaugoti. Ši užduotis pavyko visiems.

- I. **Žaidimas wordwall „Surask pirmą žodžio garsą“. Nuotraukose atpažinti ir teisingai įvardinti gyvūnus, o kortelėse pažymėti reikiama raidę.**
- II. **Žaidimas. Planšetiniame kompiuteryje nupiešti arklį, parašyti žodis ARKLYS ir išsaugoti darbą darbų galerijoje.**

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Reikėjo surasti raidę, ir pasakyti koks daiktas“; „Žaidėm su planšetėm, žiūrėjom paveikslėlius, ieškojom raidės ir kai paspaudi žiūri ar gerai“; „Piešėm arklį ir užrašėm žodį“; „Per kompą žiūrėjom ką reikia daryt“; „Piešti arklį ir jį išsaugot“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Nežinojau koks ten daiktas“; „Man nesipiešė arklys, nežinojau kaip storai padaryt“; „Aš ten kelis kartus suklydau, bet nieko tokio ane?“
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Patiko žaisti su planšete ir žiūrėti paveikslėlius“; „Man patiko piešti arklį, jis toks gražus buvo. Gal aš namie nupiešiu“;

Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Klausyti ką sako auklėtoja“; „Parodyti raidę“; „Mokėmės žaisti naują žaidimą“; „Skaityti ir gerai kalbėti“.
---------------------	---

Išvados. Vaikai žaidė naują žaidimą. Reikėjo atpažinti paveikslėlyje esantį daiktą, jį teisingai pavadinti ir pagal pirmą garsą surasti raidę. Didžiausia problema buvo ta, kad vaikai nežino tikslių pavadinimų. Neskiria: avilio, pačiūžų, meškėno, inkilo, kopūsto ir t.t. Pirmą garsą beveik visi girdi teisingai, bet kartais maišo raides.

Data: 2021-10-14

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Susikaupti ir išlaikyti dėmesį.

Komunikavimo kompetencija. Suvokti žodinę informaciją ir atlikti nurodytus veiksmus.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: Žaisdami su interaktyviomis grindimis susikaups, susipažins su žaidimų taisyklėmis ir tiksliai atliks nurodytus veiksmus.

Veiklos aprašymas: Su interaktyviomis grindimis žaidėme du žaidimus: „Spalvingas pianinas“ ir „Grybavimas“. Vaikščiojome spalvotais pianino klavišais, grojome po vieną ir visi kartu. Vaikai įdėmiai klausė kokius veiksmus turi atlikti. Užlipti ant nurodytų spalvų, peršokti nuo vieno klavišo prie kito, liesti klavišus rankomis ir kojomis. Rinkti grybus buvo dar smagiau, nes einant takeliu reikėjo saugotis ežiuko ir pelėdos. Grybaujant vienam buvo sunku surinkti visus grybus. Visi grybautojai prisirinko daug grybų.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Grojome su grindimis“; „Vaikščiojom po spalvas ir grojome su pianinu, paskui ėjom grybaut“; „Mokėmės groti su pianinu. Nueini pirmyn ir atgal ir groja“; „Reikėjo neužlipti ant ežiuko ir labai tyliai rinkti grybus, ne visi grybai buvo valgomi. Kai nelaimi pasirodo liūdnas veidukas. Reikia rinkti tik valgomus grybus“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Sunku buvo neužlipti ant ežio“; „Sunku groti, kad būtų gražu“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Patiko groti su pianinu“; „Patiko rinkti grybus ir žiūrėti kiek surenki“; „Bėgioti po pianiną“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Išmokome žaisti naujus žaidimus“; „Mokinomės susikaupti ir daryti ką sako auklėtoja“.

Išvados. Vaikams labai patinka žaisti su interaktyviomis grindimis. Stengiamės pažaisti keletą žaidimų, jeigu tik pavyksta. Žaisti su spalvotu pianinu buvo įdomu. Vaikai improvizavo, bėgiojo per klavišus. Po to susitarėme, kad kiekvienas išsirinks savo spalvos klavišą ir paspaus jį tik tada, kai auklėtoja pasakys spalvą.

Data: 2021-10-25

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Susipažinti su skaitmenų rašymu iki 4.

Komunikavimo kompetencija. Kalbėti aiškiai ir taisyklingai.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais. Skaičiai iki 4.

Uždavinys: Žaisdami žaidimus planšetiniuose kompiuteriuose skaičius nuo 1-4, grupuos, rūšiuos daiktų grupes pagal nurodytą kiekį, rašys taisyklinga kryptimi skaitmenis, išskirs nurodytą skaičių iš kitų skaitmenų grupės.

Veiklos aprašymas: Planšetiniuose kompiuteriuose žaidėme žaidimą su skaičiais. Skaičių traukinukas vežė vagonuose skaitmenis nuo 1-10. Kiekviena užduotis – skirtingas vagonėlis. Žaidėme iki penkto vagono. Vaikai turėjo skaičiuoti, grupuoti daiktus, surasti nurodytus skaitmenis, rašyti skaitmenis pagal kryptį. Nuotaikingi ir spalvingi žaidimai vaikams patiko, jie linksmai dalinosi savo įspūdžiais ir pasakojo, kad skaičiuoti buvo labai įdomu.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Žaidėm su planšetėmis ir skaičiavom“; „Žaidėm žaidimus su skaičiais, ten reikėjo surasti ir paspausti“; „Labai įdomu buvo. Buvo vienas skaičiukas, paskui du, paskui iki 5, o toliau neleido žaisti“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Buvo lengva“; „Biški buvo sunku kai naujas žaidimas“; „Sunkiausia surast žaidimą“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Man labiausiai patiko žaidimas kur ateina peliukas ir turi nukelti į tam tikrą aukštą“; „Man patiko sprogdinti balionus“; „Man patiko maitinti monstrus ir duoti jiems valgyti. Kur vienas tai vienas pyragas, kur du, tai gauna du pyragus“;
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Budrumo, reakcijos. Labai išsilavint“; „Išmoks skaičius, lavint ranką“; „Mokinomės, kad labiau matytum viską“.

Išvados. Veikla pavyko sklandžiai, visi vaikai žaidė tą patį žaidimą, tik skirtingu tempu. Pavyko visiems vaikams nukelti traukinuką iki penketuko. Spalvingi ir nuotaikingi žaidimai vaikams labai patiko, bet labiausiai nustebino vaikų pasisakymai refleksijos metu. Pristatydami veiklą pasakėme vaikams, kad žaisime su skaičiukais.

Data: 2021-10-26

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Orientuotis erdvėje.

Komunikavimo kompetencija. Suvokti žodinę informaciją ir aktyviai bendrauti su draugais.

Užsiėmimas su interaktyviais kubais. Pusiausvyra ir erdvės suvokimas.

Uždavinys: Aktyviai žaisdami su interaktyviais kubais lavins pusiausvyros ir erdvės suvokimą, susutys kubus pagal pateiktą pavyzdį.

Veiklos aprašymas: Išsidalinome visi po vieną kubą. Buvo pateikta pirma užduotis – sustatyti kubus ratu. Užduoties atlikti nepavyko, nes vaikai susipyko ir niekaip negalėjo susitarti. Tada užduoties atlikimui paskyrėme Jokūbą, jis greitai sustatė kubus ratu, po to kiti vaikai jį pataisė. Susėdome ant kubų, pasisveikinome vieni su kitais. Sportavome eidami per kubus ratu, atsistodami, atsisėdami, keisdami kubų padėtį. Vaikai baiminosi nukristi, kai kurie nedrįso eiti kubų taku. Antroje užsiėmimo dalyje reikėjo dviems vaikams sudėti du kubus pagal pateiktą pavyzdį. Berniukai greitai surado antrą komandos narį ir teisingai sudėjo kubus, mergaitės pasimetė, nežinojo ką daryti, ką pasikviesti į komandą.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Reikėjo sustatyt ratą ir atsistot ant kubo. Ėjom ratu, atsisėsti reikėjo ant savo kubų“; „Žaidėm su kubais“; „Reikėjo sudėti du kubus kaip parašyta ant popieriaus“; „Kilojom ir sukiojom visaip kubus, lipom ant jų,
------------------------------	---

	G. vos nenugriuvo, nes bijojo ir aš bijojau nugriūti. Tada reikėjo atsistoti, pakelt va taip rankas. Reikėjo saugot, kad nenuverstum draugo“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Viskas buvo labai sunku, nes niekas nepadėjo“; „Stovėti ant dvejetų“; „Sudėti ten kubus kaip paveikslėlyje“; „Stovėti ir eiti, nes mane stumdė J.“; „Labai lipom, aš vos neužgriuvau. Stovėt ant dviejų labai sunku buvo“; „Oi kaip sunku buvo eit per kubus“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Patiko žaist su kubais ir vaikšiot ant kubų“; „Patiko, kad sustatėm du kubus ir paskui užlipo ant viršaus, tada visus matėm ir buvom dideli“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Skaičiuoti ir protingai žinoti“; „Mokėmės nulaikyt lygsvarą ant kubų, dar reakcijos mokėmės“; „Mokėmės klausyt dėmesingai. Ir kai tu pasakai, tai mes ir verčiam kubus“.

Išvados Žaidėme su interaktyviais kubais. Buvo judri ir linksma veikla, kurios metu vaikai vaikščiojo per kubus ir stengėsi nenugriūti, išlaikyti pusiausvyrą ant visų kubų plokštumų. Vaikai skundėsi, kad bijojo nukristi, bet sportuoti su kubais patiko visiems. Pastebėjau, kad vaikams reikia sportuoti, nes daugelis bijojo nukristi, kiti labai greitai pavargo, tad teko trumpam atsipūsti ir pasėdėti. Manau, kad vaikams trūksta aktyvios fizinės veiklos.

Data: 2021-10-28

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Pažinti savo aplinką ir jos žmones.

Komunikavimo kompetencija. Pasakoti taip, kad būtum išgirstas ir suprastas.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais. Piešiame šeimą.

Uždavinys: Planšetiniuose kompiuteriuose savarankiškai pieš savo šeimos narius, išsaugos savo darbą kompiuterio atmintyje, pristatydamas darbą papasakos apie savo šeimos narius.

Veiklos aprašymas: Pakalbėjome su vaikais apie šeimos narius. Planšetiniuose kompiuteriuose vaikai savarankiškai susirado piešimo programėlę ir piešė savo šeimą. Piešiniai buvo labai spalvingi ir nuotaikingi. Vėliau vaikai pristatė savo darbus, pasakojo apie savo šeimos narius. Vaikų sampratoje šeima yra: tėtis, mama, brolis, sesė. Džiaugėmės vaikų darbais ir nuoširdžiais pasakojimais, nors išklausti draugą buvo sunku.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Piešėm šeimą su planšetėm, paskui reikėjo įrašyt ir pasakyt ką nupiešei, kas yra šeima“; „Piešėm ir kalbėjom apie šeimą“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Viskas buvo lengva“; „Man netilpo visi šeimos nariai, reikėjo trinti“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Patiko piešti ir pasakoti apie savo šeimą“; „Man patiko, kad mano šeima labai graži išėjo“.

Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Susikaupti, klausyti auklėtojos ir gražiai piešti“; „Pasakoti apie savo šeimą“.
---------------------	---

Išvados. Planšetiniuose kompiuteriuose piešėme šeimą. Vaikai stengėsi nupiešti visus šeimos narius. Kai kurie vaikai skubėjo, kiti pamiršo kaip išsaugoti darbą, todėl viena mergaitė turėjo piešti iš naujo, nes neišsaugojo savo darbo ir neturėjo ką parodyti draugams. Veikla pavyko, piešiniai gražūs, vaikai labai tiksliai ir konkrečiai suvokia savo šeimą.

Data: 2021-11-04

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Susipažinti su aplinkos daiktais.

Komunikavimo kompetencija. Kalbėti taip, kad būtum išgirstas ir suprastas.

Užsiėmimas su mikrofonu. Foneminės klausos lavinimas.

Uždavinys: Žaisdami su mėtomu mikrofonu lavins foneminę klausą, atpažins ir įvardins daiktus nuotraukose, pasakys pirmą žodžio garsą ir parodys reikiamą raidę.

Veiklos aprašymas: Kompiuterio ekrane vaikams rodėme įvairių daiktų nuotraukas. Kalbant į mikrofoną reikėjo pasakyti koks tai daiktas, koks pirmas žodžio garsas ir kokia raidė. Daugelį daiktų vaikai pažino. Tik susimaišę įvardindami: inkilas – lizdas; smuikas – gitara; pačiūžas – snieglentė, riedlentė, ledo batai; gaublys – kamuolys. Daugelis vaikų teisingai pasakė pirmą žodžio garsą ir raidę, kai kuriems reikėjo padėti. Piešėme raides ant nugaros, kartojome kelis kartus tą patį žodį, kad išgirstume pirmą žodžio garsą. Kalbant į mikrofoną aplinkiniai geriau girdi tariamus žodžius, tereikia teisingai įvardinti daiktus.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Reikėjo atspėti įrankius arba gyvūnus“; „Ten buvo parodyti paveikslukai, mes žiūrėjom paveikslukus ir turėjom atspėti visus daiktus“; „Rodė paveikslukus, koks pirmas garsas tokia ir pirma raidė“; „Reikėjo paveikslėlio atspėti kokia raidė su mikrofonu“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Sėdėt ant kėdės. Kelnės prilipo prie kėdės“; „Sunkiausia buvo atsakyti žodžius“; „Buvo labai sunku tylėti kai draugas kalba“; „Sėdėt ir kalbėt“
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Patiko mėtyti mikrofoną“; „Patiko pasakyti žodį ir raidę“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Mokėmės kalbėti ir pasakyti daiktą“; „Mokinomės atsakyti į klausimą taip kaip reikia“; „Aš išmokau kažko naujo“.

Išvados. Lavindami foneminę klausą, kalbėjome į mikrofoną. Veikla vyko sklandžiai, tik vis dar sunku įvardinti daiktus nuotraukose. Panašų žaidimą žaidėme planšetiniuose kompiuteriuose ir taip pat sunku buvo įvardinti: pačiūžas, inkilą, smuiką, plaukų šepetį, gaublį, riedučius. Pasakyti ir parodyti reikiamą raidę vis dar sunku. Vaikai vis dar stengiasi į klausimus atsakyti vienu žodžiu. Sekantiems užsiėmimams parinkti įvairesnių daiktų nuotraukų ir paskatinti vaikus kalbėti ištisiniais sakiniais.

Data: 2021-11-05

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Pažinti ir įvardinti raides.

Komunikavimo kompetencija. Foneminės klausos lavinimas.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: Žaisdami su interaktyviomis grindimis atliks kompleksines užduotis: grėbs lapus, neš draugą, sugalvos žodį su nurodytu garsu.

Veiklos aprašymas: Žaidėme interaktyvių grindų žaidimą „Lapai“. Buvo pateikti du žaidimo variantai.

I. Variantas. Pagal nurodytą raidę (A O I Y M) sugalvoti žodį, kelti ranką, pasakyti atsakymą ir tik tada eiti grėbti lapus.

II. Variantas. Žaidimas poromis, kai vienas vaikas neša kitą per lapų kilimą ir kiekvienas sugalvotas žodis leidžia žengti žingsnį į priekį.

Aptardami veiklą vaikai teigė, kad jiems labiausiai patiko nešti žmogų ir grėbti lapus. Atpažinti ir įvardinti raidę pavyko visiems, tik sugalvoti žodžius su nurodytu garsu buvo kiek sunkiau.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Mes su kilimu tokiu žaidėm ir su kojom ir su rankom grėbėm rudeninius lapus“; „Šiandien mes, berniukai nešėm mergaites ir reikėjo pasakyti žodį“; „Žaidėm su tuo kompu, buvo rudenis, reikėjo sušluoti lapus, kad nebūtų nei vieno.“
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Šluoti lapus, nešti sunku buvo ir galvot sunku“;
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Grėbti ir nešti žmones“; „Geriau čia būt. Čia smagiau, negu atsakinėt sėdint prie stalo“; „Man labai patiko rudenį voliotis ant lapų“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Kad būtume protingi“; „Mokėmės šluoti lapus“; „Bandėm mokytis A O I ir visus kitus žodžius“; „Mokėmės galvot žodžius su ta raide“.

Išvados. Pavyko linksmi pažaisiti su raidėmis. Vaikai uoliai galvojo žodžius, nes laukė paskatinimo. Pirmu atveju - šluoti nuo kilimo lapus, antru atveju - kuo greičiau pereiti kilimą. Žaidžiant poromis, žodžius galvojo abu vaikai, todėl pastangos buvo vienodai svarbios. Sugalvoti žodžius sekasi vis geriau, sugalvojame vis naujesnių ir įdomesnių žodžių. Interaktyvios grindys labai gerai nuteikia vaikus ir jie noriai imasi visų veiklų.

Data: 2021-11-08

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Lavinti skaičiavimo įgūdžius.

Komunikavimo kompetencija. Kalbėti, kad būtum išgirstas ir suprastas.

Užsiėmimas su interaktyviais kubais. Sudėties veiksmai.

Uždavinys: Žaisdami su interaktyviais kubais vaikai pratinsis atlikti sudėties veiksmus, ieškos loginių užduoties sprendimo būdų norint gauti reikiamą rezultatą.

Veiklos aprašymas: Vaikai pasidalino po du interaktyvius kubus ir turėjo atlikti sudėties veiksmus pagal nurodytą skaičių. Kaip sudėti du kubus, kad gautume taškų kiekį 2,3,4,5,6,8. Vaikai išbandė visus variantus. Vieni vaikai stengėsi sudėti kubus savarankiškai, kiti žiūrėjo į draugus, dar kiti prašė pagalbos. Pastebėjome, kad galime gauti tą pačią sumą sudėję skirtingus taškų kiekius.

Antras žaidimo variantas buvo sudėti taškų sumą pagal parašytus sudėties veiksmus (1+1), (3+3), (2+3), (4+3) ir t.t. Vieni vaikai skaičiavo mintinai ir greitai atliko užduotis, kiti vis vartė kubus ieškodami reikiamo taškų kiekio. Mintinai vaikai neskaičiuoja ir atlikdami sudėties veiksmus atskirai skaičiuoja kiekvieną tašką.

Žaidimas „Sudėk du kubus pagal nurodytą skaičių“.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Šiandien su kompiuteriais žaidėm ir skaičiavom. Vaikščiojom po kubus ir skaičiavom iš kompiuterio“; „Matematika
------------------------------	---

	šiandien buvo. Pridėjom skaičius prie skaičiaus, sakėm atsakymus“; „Ant kubais vaikštinėjom. Kubai į ratą buvo“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Sunku buvo vaikščiot po kubus“; „Sunku atspėti koks turi būti kubas“; „Sunku buvo kai reikėjo pasakyt skaičius, kad būtų toks skaičius“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Man labiausiai patiko eiti per kubus ir vartyti kubus“; „Man patiko eit per kubus kai būna atverstas skaičius 2“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Mes išmokome eit per kubus“; „Mes išmokome skaičiuot su skaičiais“; „Mes išmokome vieną skaičių pridėt prie kito“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Bijojau lipti ir nugriūti“; „Nežinojau kaip skaičiuoti“.

Išvados. Eidami ratu vaikai galvojo ketureilius kiekvienam skaičiui. Žaidžiant antrą variantą pagal užrašytą sąlygą, pavyko geriau ir lengviau. Aptardami veiklą vaikai guodėsi, kad nebuvo lengva, kad nežinojo kaip reikia gauti reikiamą sumą. Vienas berniukas sunkiau kalbantis noriai pasakoja ką veikė užsiėmimo metu, bet vis dar sunkiai suderina linksnių galūnes.

Data: 2021-11-11

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Lavinti skaičiavimo įgūdžius.

Komunikavimo kompetencija. Derinti skaitvardžių ir daiktavardžių galūnes.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: Žaisdami su interaktyviomis grindimis aktyviai judės, savarankiškai skaičiuos, lygins gautų taškų kiekį tarpusavyje.

Veiklos aprašymas: Vaikai pasirinko interaktyvų žaidimą „Bananų šalis“. Susipažinome su žaidimo taisyklėmis, pasitarėme kuris iš vaikų išbandys šį žaidimą. Pirmiesiems vaikams nepavyko gaudyti krentančių bananų, nes skaičiuoti garsiai ir bėgioti iki bananų buvo pakankamai sudėtinga. Vėliau berniukai pakoregavo žaidimą. Vieni bėgiojo ir gaudė, kiti skaičiavo ir stebėjo rezultatą kairiajame kilimo kampe. Baigę žaidimą vaikai privalėjo pasakyti kiek bananų sugavo: „Du bananus, dešimt bananų ir t.t.“.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Reikėjo gaudyti bananų kekes kol jos nenukrito“; „Gaudyti ir skaičiuoti kiek sugavai bananų“;
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Gaudyti bananus ir, kad liktų gyvybių ir, kad bananai nenukristų“; „Sunkiausia gaudyti“; „Skaičiuoti ir gaudyti“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Labai patiko žaisti ir beždžionėlė labai patiko“; „Patiko bėgioti ir gaudyti“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Mokinomės gaudyti bananus, pasakyti kiek sugavai bananų“; „Reikėjo pasakyti kiek turi bananų ir kas bananų sugavo daugiausiai“;
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Labai greitai krito bananai“; „Nemokėjau žaisti“; „Trukdė J. Rėkimas“.

Išvados.

Nors žaidimą bandėme žaisti kelis kartus, bet mergaitės vis tiek sugavo labai mažai bananų. Jokūbas – 24; Benas – 30; Izabelė – 4; Ajus 39; Mėta – 3 ir t.t. Gal nepavyko susiorientuoti erdvėje, gal reikėjo draugų pagalbos, bet mergaitėms žaisti buvo sunku.

Data: 2021-11-12

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Susipažinti su piešimo programos funkcijomis ir sutartiniais ženklais.

Komunikavimo kompetencija. Suvokti žodinę informaciją.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais. Geometrinės figūros.

Uždavinys: Dirbdami su planšetiniais kompiuteriais, išklausys žodinę informaciją, susipažins su piešimo programos įrankių juosta ir jos funkcijomis, savarankiškai atliks reikiamas užduotis su geometrinėmis figūromis.

Veiklos aprašymas: Prisiminėme penkių geometrinių figūrų pavadinimus: kvadratas, trikampis, stačiakampis, apskritimas ir ovalas. Atidžiau nagrinėjome piešimo programos įrankių juostos funkcijas ir galimybes. Pirmoji užduotis buvo: „Su vidutinio dydžio pieštuku nupiešti reikiamą geometrinę figūrą ir ją nuspalvinti“. Antroji užduotis: „Įrankių juostoje susirasti geometrinių figūrų langelį, išsirinkti reikiamą figūrą, ją iškelti ant ekrano ir nuspalvinti pasirinkta spalva, naudojant užpildo langelį. Jeigu pirmąją užduotį beveik visiems pavyko atlikti, tai piešiant su geometrinių figūrų šablonais buvo kiek sunkiau, reikėjo daugiau paaiškinti ir padėti.

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Žaidėm su planšetėm“; „Reikėjo atspėti figūras“; „Piešėm ir spalvinom figūras“. „Reikėjo klausyti, sukti ratą ir pasakyti kokia ten figūra“;
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Labai sunku buvo piešti figūras. Kaip ten tas apvalus“; „Nežinojau biški pavadinimų“; „Reikėjo surasti figūrą ir padaryti ją spalvotą, man kažkaip ne taip išėjo“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Patiko piešti, nors biški sunku buvo“; „Patiko sukti ratą ir sakyti figūrą“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Klausyti ką sako auklėtoja ir nekalbėti“; „Kelti ranką ir atsakyti nu nuo pradžių... čia yra rutulys“.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų atsakymai: „Pavargau žaist ir neišėjo“; „Nežinojau ką ten reikia daryt“.

Išvados. Įdomi veikla, kurios metu galėjau stebėti kaip skirtingai vaikai klauso ir girdi. Keletą kartų kartojome geometrinių figūrų pavadinimus, bet vis tiek stačiakampis ir kvadratas yra vadinami keturkampiais, o trikampį pavadiname stogeliu ir langeliu. Dirbdami su piešimo programėle vaikai vis užmiršdavo kaip susirasti įrankių juostoje pieštuką, kaip užpildyti laukelį, kaip išsikelti reikiamą geometrinę figūrą. Manau tai tik įgūdžių stoka. Vėliau bus galima geometrines figūras apjungti į vieną konkretų daiktą.

Data: 2021-11-15

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Orientacija erdvėje. Dėmesio sukaupimas.

Komunikavimo kompetencija. Dalintis emocijomis ir patirtimi.**Užsiėmimas su interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais. Sudėtis.**

Uždavinys: Žaisdami žaidimą „Saugokis medžiotojo“ vaikai greitai reaguos į komandas, orientuosis erdvėje, pastebės kintančią kubų padėtį. **Veiklos aprašymas:** Susėdome ratu, aptarėme žaidimo taisykles. Atlikome trumpą mankštą vartydami kubus ir skaičiuodami nuo 1-6. Žaidėme žaidimą „Vienu daugiau“. Vardinome skaičius nuo 1-5, o vaikai turėjo atversti kubą, kad būtų vienu tašku daugiau. Vėliau paaiškinome žaidimo „Saugokis medžiotojo“ taisykles, kad reikia būti greitiems ir budriems, stengtis nepakliūti medžiotojui į rankas. Vaikai turėjo po signalo spėti užlipti ant kubų. Kai kurie vaikai buvo labai budrūs ir greitai pastebėdavo, kad keičiasi kubų vieta, kiti pasimesdavo ir dairydavosi, ieškodami laisvo kubo. Medžiotojams pavyko greitai visus sugaudyti. Skaičiavome kiek kuris medžiotojas sugavo žvėrių. Aptariant veiklą vaikai pastebėjo, kad žaisti buvo labai įdomu ir linksma. **Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.**

Ką šiandieną veikėme?	Vaikų atsakymai: „Žaidėm medžioklę ir medžiotojas mus gaudė“; „Mus gaudė, o mes buvom kiškiai, laputaitės, briedžiai, stirnelės, drambliai“; „Auklėtoja pasako skaičių ir labai greitai reikėjo atverst kubus“; „Buvo dar toks variantas, kai auklėtoja pasako skaičių ir reikia atverst vienu daugiau“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų atsakymai: „Kai reikėjo padaugint vienu daugiau“; „Sunkiausia medžioklė, nes neišpėjau į kubą“; „Gaudyt sunkiausia“; „Sunkiausia medžioklė, kai reikia pagauti“.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Vaikų atsakymai: „Medžioklė. Mus gaudė, o mes ant kelmo“; Smagu lakstyti. Bėgom bėgom ir buvo gyvenimas, vos nepagavo manęs mdžioklinis žmogus“.
Ko išmokome?	Vaikų atsakymai: „Išmokome greitai bėgti ir gaudyti“; „Skaičiuoti su kubais“; „Užlipti, kad nepagautų medžioklis“.

Išvados. Aktyvi veikla, kurią vaikai priėmė labai emocionaliai. Jiems patiko skaičiuoti ir vartyti kubus, bet labiausiai patiko būti žvėrimis ir bėgti nuo medžiotojo. Dar žaisdami vaikai džiaugėsi, kad labai įdomu ir linksma. Aptariant veiklą kiekvienas norėjo pasisakyti. Vaikų kalboje atsirado naujadarai, padedantys išreikšti vaikų emocijas ir džiaugsmą: „medžioklinis žmogus“; „neišpėjau į kubą“; „laputaitės“ ir t.t. Veikla pavyko, reikėtų dažniau planuoti tokias aktyvias veiklas.

Data: 2021-12-01

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Kiekis ir skaičius orientavimasis erdvėje.

Komunikavimo kompetencija. Žodinės informacijos suvokimas.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: Žaisdami su interaktyviomis grindimis stengsis valingai išlaikyti dėmesį, keis automobilių judėjimo kryptį, orientuosis erdvėje, įvardins gautą rezultatą.

Veiklos aprašymas: Parinkome interaktyvų žaidimą su grindimis „Vairuotojas čempionas“. Vairuotojas turėjo išsirinkti automobilį ir stengėsi apvažiuoti kliūtis, reikėjo įdėmiai stebėti kelią ir sekėti rezultata. Pirmieji bandymai buvo nesėkmingi, nes vaikai nemokėjo valdyti savo automobilių, nuolat pakliūdavo į avariją, bet po truputį įgūdžiai gerėjo. Sofija surinko 55 taškus, o Aleksandras 132 taškus, kitiems vaikams sekėsi prasčiau. Aptariant veiklą vaikai pastebėjo, kad iš pradžių važiuoti

buvo labai sunku. Labiausiai žaidimas patiko tiems vaikams, kurie laimėjo arba pasiekė aukščiausius rezultatus.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Klausimai	Vaikų atsakymai
Ką šiandieną veikėme?	<i>Lenktynes lenkėm</i> , šokinėjom kaip voverės, nes būni labai arti kitos mašinos ir reikia greitai dėti koją, kad gautum taškų. Žaidėm lenktynes. Kas toliau nueis (nuvažiuos). Reikia nesusidaužti su <i>kitais mašinai</i> s ir reikia įvažiuoti.
Kas jums buvo sunkiausia?	Kai pirmą kartą žaidžiau viskas buvo labai blogai. Sunkiausia buvo žaisti su laiku, nes laikas baigėsi. Sunku buvo valdyt mašinas, nes kai jos važiuoja ne į ten kur tu nori.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Kai pradėjau geriau žaisti. Labai patiko, kad labai daug mašinų pralenkiau. Patiko skaičiuoti ir žiūrėti į vaikus. Labai patiko važinėti su mašinom. Aš nelaimėjau, bet daug mašinų pralenkiau.
Ko išmokome?	Mokiausi lenktynių. Išmokom greičio. Išmokom žaidimą, vairuot mašinas. Išmokau lenktyniaut aplink mašinas.

Išvados. Vaikams labai patiko veikla, kurios metu buvo patirta aibės emocijų ir išgyvenimų. Iš pradžių sunkiai sekėsi žaisti, automobiliai nuolat susidurdavo, vos tik išvažiuodavo į kelią, po truputį vaikai pramoko žaisti, atsirado tam tikri įgūdžiai ir jau veiklos pabaigoje Aleksandras aplenkė 132 automobilius, nors pačioje pradžioje iš karto trenkdavosi į kitą automobilį. Vaikai džiaugėsi savo laimėjimais ir kitų vaikų pergalėmis. Aptariant veiklą pastebėjau, kad lieka ta pati problema. Skubėdami kalbėti vaikai sunkiai suderina linksnį, giminę ir galūnę. Sunkiai suvokiamos sakinių konstrukcijos su įvairių žodžių junginiais. Džiugina tai, kad kuo emocionalesnė ir aktyvesnė veikla, tuo noriau jie reflektuoja, pasakoja ir dalinasi savo patirtimi.

Data: 2021-12-02

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Pažinti ir įvardinti daiktą.

Komunikavimo kompetencija. Mokyti skaityti ir rašyti.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: Žaisdami wordwall žaidimus įrašys praleistas raides, atpažins ir įvardins daiktus esančius paveikslėlyje, lavins pastabumą žaisdami žaidimą „Memory“.

Veiklos aprašymas: Žaidėme su planšetiniais kompiuteriais, stengėmės surasti reikiamą raidę ir ją įrašyti žodyje. Ši užduotis buvo skirta labiau pažengusiems vaikams, kurie skaito arba bent jau bando skaityti. Vaikai, kurie neskiria ir nežino raidžių vardino ką mato paveikslėlyje ir stengėsi pasakyti pirmą žodžio garsą. Vėliau vaikai žaidė „Memory“ žaidimą, kurio metu reikėjo atversti dvi vienodas korteles. Kadangi žaidimas žinomas, problemų nekilo. Aptardami veiklą vaikai teigė, kad surasti reikiamą raidę buvo sunku

I. Wordwall žaidimas „Įrašyk raidę“. Prie paveikslėlio esančiame pavadinime įrašyti praleistą raidę iš keturių galimų variantų.

II. Žaidimas „Memory“. Surasti dvi vienodas korteles ir kuo greičiau pabaigti žaidimą.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Klausimai	Vaikų atsakymai
Ką šiandieną veikėme?	Žaidėme su kompiuteriais ir rašėme raides. Reikėjo pasakyti kas paveikslėlyje yra ir kokia raidė yra. Reikėjo gražiai kalbėti. Žiūrėjom paveikslėlius.
Kas jums buvo sunkiausia?	Pasakyt raidę. Kai reikėjo surast raidę. Žaidžiau kelis kartus, bet vis neradau. Nežinojau kokios raidės reikia.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Patiko žaisti su kortelėmis, kai reikia surasti vienodus. Patiko rašyti raides ir skaityti žodžius.
Ko išmokome?	Mokinomės žodžius ir raides. Mokėmės žaist su planšetėm.

Išvados. Sudėtinga veikla, kurios metu bandėme žaisti visi kartu, aptardami kiekvieną paveikslėlį. Bet esant labai skirtingiems gebėjimams žaidimą reikėjo koreguoti. Buvo nuspręsta užduotis atlikti kiekvienam individualiu tempu ir savarankiškai, pagal esamus gebėjimus. Buvo reikalinga pagalba tiems vaikams, kurie neskiria raidžių ir neišskiria pirmo žodžio garso. „Memory“ žaidimą visi žaidė savarankiškai ir jautėsi labiau atsipalaidavę, nei veiklos pradžioje. Vertėtų pradėti skirstyti veiklas pagal gebėjimus, kad galėtume pabendrauti su kiekvienu veiklu žaidimo metu

Data: 2021-12-03

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Orientavimas erdvėje. Skaičiavimo įgūdžiai.

Komunikavimo kompetencija. Kalbėti, kad būtum išgirstas ir suprastas.

Užsiėmimas su „iMO-LEAR“ kubais.

Uždavinys: Žaisdami su „iMO-LEAR“ kubais, lavins skaičiavimo įgūdžius ir erdvės suvokimą, koncentruosis veiklai, išlaikys pusiausvyrą.

Veiklos aprašymas: Vaikai sustojo ant kubų į vieną eilę. Buvo metamas kamuoliukas, reikėjo jį pagauti ir persukti kubą ant didesnio taškų kiekio. Kas kamuoliuko nepagavo privalėjo sėsti ant esamų taškų kiekio. Pirmieji pasiekę šešių taškų ribą galėjo pereiti į kitą pusę ir kurti naują nugalėtojų eilę. Po tam tikro laiko visi vaikai buvo laimėtojai. Antrasis žaidimas su kubais buvo „Spėk atsisėsti“. Kol grojo muzika visi vaikai bėgiojo aplink kubus, muzikai nutilus visi skubėjo atsisėsti. Kubų kiekvieną sykį likdavo vis mažiau, todėl žaidimo pabaigoje liko tik du žaidėjai ir žaidimą laimėjo Jokūbas.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Klausimai	Vaikų atsakymai
Ką šiandieną veikėme?	Mes šiandien žaidėm su kubais, kai gorojo ranka reikėjo šokt, kai vieną paima tai neturi kur sėst.. Žaidėm žaidimą, išdėliojo visus kubus, pasidarėm laivą ir supėmės, buvo vienas vagis ir viską pavogė. Buvo kamuoliukas, kas pagauna, tas stovi, kas nepagauna, tas sėdi. Liko visi laimėtojai.
Kas jums buvo sunkiausia?	Kur žaidėm su muzika buvo labai sunku. Nepatiko šokt, nes tu atėmei kubus.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Man patiko viską daryt su muzika, nes aš laimėjau. Labai patiko mėtyt ir gaudyt kamuoliuką. Buvo labai faina, kad reikėjo šokt ir atsisėst.

Ko išmokome?	Išmokome greičio ir gaudyt kamuoliuką. Išmokom naujų žaidimų.
---------------------	---

Išvados. Vaikams sunku išlaikyti pusiausvyrą stovint ant kubų įvairių plokštumų, o pagauti kamuoliuką dar sunkiau. Daugelis jautėsi nestabiliai ir nesaugiai. Vaikai noriai žaidė, bet kai kurie nesuprato kodėl reikėjo kažkam pralaimėti, savo asmenines nesėkmes pergyveno aršiai ir nenorėjo nusileisti. Veiklos metu išryškėjo psichologinės problemos. Vieni vaikai džiaugėsi draugų laimėjimais, kiti pyko ir kaltino draugus. Aptardami veiklą vaikai noriai dalinosi savo įspūdžiais. Reikėtų atkreipti dėmesį į vaikų emocinius išgyvenimus ir gebėjimu pasidžiaugti kitų darbų pasiekimais.

Data: 2021-12-06

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Atpažinti ir įvardinti skaitmenis.

Komunikavimo kompetencija. Išsamiai ir tiksliai atsakyti į klausimus.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: Žaisdami kompiuterinius žaidimus atliks sudėties veiksmus iki 20, įtvirtins kiekio ir skaičiaus sąvokas, derins formas ieškodami šešėlių.

Veiklos aprašymas: Su planšetiniais kompiuteriais vaikai žaidė įvairius matematinius žaidimus, stengėsi teisingai ir tiksliai atlikti sudėties ir atimties veiksmus iki 20, parinkti teisingą atsakymą. Žaisdami žaidimą „Surask šešėlį“ vaikai stengėsi susikaupti ir surasti pagal šešėlį reikiamą gyvūną. Šis žaidimas vaikams lengva pavyko, bet atlikti matematinius veiksmus sekėsi kiek sunkiau. Daugelis vaikų sudėjo skaičius skaičiuodami ant pirštų, kiti stebėjo žaidžiančius vaikus. Keli berniukai bandė skaičiuoti mintinai. Geriausiai pavyko atlikti sudėties veiksmus iki 10, vienas berniukas sudėjo dviženklis skaičius.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Klausimai	Vaikų atsakymai
Ką šiandieną veikėme?	Pridėjom skaičius ir reikėjo tą skaičiuoką nuvest. Reikėjo žaisti kur skaičiuoti reikia. Su <i>planšetinėm</i> dirbom. Aš pridėjau skaičius. Ieškojom gyvūno šešėlio, gal uodegos, gal ko nors kito.
Kas jums buvo sunkiausia?	Kartais buvo sunku skaičiuoti, bet padėjo draugai. Sunku buvo kai reikėjo atimt.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Labiausiai patiko pridėt ir atimt. Patiko dėl to, kad paveikslėlį kur koks gyvūnas.
Ko išmokome?	Matematikos. Mokėmės skaičius. Reikėjo padaryt visokius skaičius kokie būna. Mokėmės ne spėt, o pagalvot.

Išvados. Vaikai noriai žaidžia su planšetiniais kompiuteriais, nes ten žaidimai būna spalvingi ir pakankamai įdomūs, atitinkantys vaikų amžių ir palaipsniui sunkėjantys. Ekranuose atlikti matematinius veiksmus vaikams daug lengviau, vaikai noriai imasi tų užduočių. Sunkiausia buvo tiems vaikams, kurie neskiria skaitmenų ir nuolat skaičiuoja daiktų kiekį piešinėliuose, todėl prie užduočių užtrunka, pradeda nervintis. Užduočių atlikimą būtų galima skirstyti į dvi pakopas. Vaikai atliekantys veiksmus iki 10 ir vaikai lengvai skaičiuojantys iki 20 ir daugiau. Komentuodami veiklą

vaikai džiaugėsi, kad jiems veikla patiko ir pavyko. Kitiškai mąstyti mes dar nemokame ir visada manome, kad viską mokame geriausiai.

Data: 2021-12-08

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Paaiškinti naujų žodžių reikšmes.

Komunikavimo kompetencija. Apibūdinti daiktus.

Užsiėmimas su mėtomu mikrofonu

Uždavinys: Kalbėdami į mėtomą mikrofoną aiškiai ir suprantamai pasakys ką mato kompiuterio ekrane, atsakymuose vartos apibūdinamuosius žodžius.

Veiklos aprašymas: Kiekvienas vaikas gavo po medinę kaladėlę su skaičiumi, kuris nurodė kėdutės vietą. Taip pasiskirstę vietomis stebėjome skaidres su žiemos vaizdas ir aptarinėjome ką matome nuotraukose. Vaikai atsakinėjo kalbėdami į mikrofoną. Vardino žiemos požymius, pasakojo ką galima veikti žiemos metu: lipdyti besmegenius, čiuožti ant ledo, daryti būdas iš sniego, žaisti su eglutėmis, mėtytis sniegu, daryti angelus, žaisti su lazdom (ledo ritulys). Aiškiai girdėjome draugų atsakymus, supratome kas ką nori pasakyti. Kalbėdami kartojomė negirdėtus ar sunkiai tariamus žodžius: speigas, šerkšnas, šlapdriba. Sunkiausia buvo ištarti žodį „šerkšnas“.

Klausimai	Vaikų atsakymai
Ką šiandieną veikėme?	Turėjom pasakyti kas ten yra ekrane. Reikėjo atsakinėti ką jie ten rodo per paveiksluką ir ką jie daro. Pasakyt žodžius kas ten yra. Sakėm į mikrofoną žodžius. Buvo dar kompiuteris ir kolonėlės, kad girdėtų ką vaikai sako.
Kas jums buvo sunkiausia?	Ištarti tą labai sunkų žodį. Kalbėti sunkiausia, sakyti kas ten yra. Kai kurie jau tokie užaugę, kad nemoka ištarti žodžių.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Besmegenių buvo daug ir atrodė kaip tikra šeima. Man patiko snaigė, kad ji buvo graži. Patiko pats paskutinis, nes ten buvo kaip tikrame lauke.
Ko išmokome?	Kaip sakyti naują žodį – šerkšnas. Apie žiemą, kaip medžiai blizga. Gražiai atrodo žiema, ji yra visa balta ir sakėm visokius žodžius ir gražu buvo.

Išvados. Turininga veikla, kurios metu ne tik grožėjomės gamtos vaizdais, bet ir stengėmės pasakyti ką matome. Kai kurie vaikai pasakojo noriai ir vaizdingai, stengėsi paaiškinti kas jiems patinka, o kas ne. Reikėjo keletą kartų pakartoti sunkiau tariamus garsus ir žodžius. Kai kuriems vaikams sunkiai sekėsi įvardinti žiemos pramogas. Su kuo čiuožia per sniegą? (Su slidėmis) Koks ten žaidimas su lazdomis ant ledo? (Ledo ritulys). Kalbant į mikrofoną buvo lengviau išgirsti vaikų kalbą, pastebėti klaidas ir jas ištaisyti.

Data: 2021-12-09

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Skaičiavimo įgūdžių tobulinimas.

Komunikavimo kompetencija. Skaitvardžių vartojimas sakytinėje kalboje.

Užsiėmimas su „iMO-LEAR“ kubai ir mėtomas mikrofonas.

Uždavinys: Žaisdami su interaktyviais kubais ir mėtomu mikrofonu teisingai atliks matematinius veiksmus ir atvers reikiamą taškų kiekį.

Veiklos aprašymas: Prisiminėme skaičiavimą iki dvidešimties ir išsidalinome kubus. Pirmasis žaidimas „Kiek – tiek“. Vienas vaikas rodo korteles su skaitmenimis, kitas atsako į mikrofoną koks tai yra skaičius, o likusieji vaikai turi atversti reikiamą taškų kiekį ant kubų. Šį variantą žaidėme nebe pirmą kartą ir vaikams pavyko teisingai atlikti užduotis.

Antrasis žaidimas „Atlikti matematinius veiksmus“. Vadovaujantis vaikas rodė matematinius veiksmus iki 10, o kiti vaikai turėjo atversti atsakyme gautą taškų kiekį. Sudėties veiksmus vaikams pavyko atlikti lengviau, bet atimties ženklas kai kam maišėsi su sudėtimi, vaikai po truputį klydo, pradėjo stebėti draugus, skubėjo, todėl dažniau klydo.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Klausimai		Vaikų atsakymai
Ką šiandieną veikėme?		Mes skaičių šiandien žaidėm su kubais, rodėm ant kokių skaičių atsistot. Vienas turėjo atsistoti, o kitas stovėt ant kubo ir parodyt kubą, kokį parodė skaičių ir turėjom atsistot ant to skaičiaus. Reikėjo skaičių atsakyt į mikrofoną. Su kubais reikėjo atsistoti. Gabija parodė skaičių ir reikėjo atsistot, atsisėst, atsigult.
Kas jums buvo sunkiausia?		Nu kai reikia verst kubus ir jeigu paskutinis eini prie kėdės. Kada rodė skaičius ir ant skaičiaus reikia atsistot.
Kas labiausiai veikloje patiko?		Man šiandien labiausiai patiko atverst kubus. Viskas ir visi žaidimai. Patinka mokintis skaičiuoti ir kalbėt į mikrofoną.
Ko išmokome?		Atverst kubus ant skaičiaus, kas paskutinis atverčia, eina prie stalo. Kažkiek laiko mokėmės skaičiuot.

Išvados. Vaikai aktyviai dalyvavo veikloje. Jiems patinka kalbėti į mikrofoną, priprato prie kubų vartymo ir nebesiskundžia, kad jiems sunku arba, kad jie pavargo. Skaičiavimo užduotis vaikai atlieka linksmi, atsipalaidavę, nemokantys dairosi į draugus. Manoma, kad šios priemonės labai pasiteisina veiklų metu, norint pastebėti kur vaikams geriau ar prasčiau sekasi. Šios veiklos metu visi vaikai teisingai nurodė kiekio ir skaičiaus santykį, tik sunkiau sekėsi atlikti matematinius veiksmus, ypač atimtį. Grupėje yra vaikų, kurie sudeda skaičius virš dvidešimties. Manau, kad galima tuos pačius žaidimus patobulinti ar pasunkinti ir žaisti dar kartą.

Data: 2021-12-10

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Atpažinti ir įvardinti skaitmenis.

Komunikavimo kompetencija. Kalbėti, kad būtum suprastas.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: Žaisdami matematinius žaidimus planšetiniuose kompiuteriuose lavins skaičiavimo įgūdžius, pratinsis teisinga kryptimi rašyti skaitmenis 1-8.

Veiklos aprašymas: Su vaikais skaičiavome nuo 1-20, prisiminėme kaip atrodo skaitmenys nuo 1-10, piešėme juos ore. Planšetiniuose kompiuteriuose susiradome įvairių matematinių žaidimų. Žaidime „Parduotuvė“ reikėjo į pirkinių krepšelį sudėti prekių kiekį pagal nurodytą skaičių; į važiuojantį traukinuką reikėjo susodinti visas šokančias daržoves nuo 1-9. Matematiniai žaidimai skatino vaikus: išskirti, apibendrinti, grupuoti, lyginti ir skaičiuoti. Ryškūs paveikslėliai labai patiko

vaikams ir jie noriai žaidė. Atsakinėdami į klausimus kai kurie vis dar sunkiai derino skaitvardžių ir daiktavardžių galūnes „šeši rožės“, „keturi kopūstas“ ir t.t.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Klausimai	Vaikų atsakymai
Ką šiandieną veikėme?	Žaidėme su planšetėmis, reikėjo klausyti kokius žaidimus žaist ir jeigu gerai žaidi, tada žaidi kitą žaidimą ir vėl kitą. Mokinomės skaičiuoti, parodyt ir pasakyt koks skaičius. Daug žaidėm matematikos.
Kas jums buvo sunkiausia?	Viskas buvo lengva, nes aš viską moku. Man biški buvo sunku kai pradėdi žaist ir ką daryt, o kai pažiūri į G. ir supranti.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Patiko skaičiuot ir žaist. Labai man patinka žaist su planšete aš ir namie žaidžiu, bet ne tokius žaidimus.
Ko išmokome?	Išmokome gerai skaičiuot, nors aš ir taip skaičiuoju iki biški dvidešimt. Nu visko mokėmės, kaip žaist, kaip daryt.

Išvados. Vaikai greitai orientuojasi kompiuteriniuose žaidimuose, matematinės užduotys palapsniui sunkėja ir jas galima kartoti keletą kartų. Vaizdingos priemonės sukelia teigimas emocijas ir vaikai noriai imasi veiklų. Vienintelis trūkumas, kad vieni skuba atlikti užduotis, o kiti užduotis atlieka labai lėtai. Nevienodi vaikų gabumai ir žaidžiant su planšetiniais kompiuteriais, kai kam reikia daugiau padėti, juos blaško pasirodančios reklamos. Kitiems kartams reikėtų parinkti matematinių žaidimų su geometrinėmis figūromis

Data: 2021-12-13

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Pažinti raides.

Komunikavimo kompetencija. Išmokti skaityti.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: Rašydami diktuojamas raides ir žodžius, išskirdami pirmą žodžio garsą, lavins skaitymo įgūdžius, pratinsis du garsus jungti į skiemenį, o skiemenis į žodžius.

Veiklos aprašymas: Pakartojome lietuvių kalbos abėcėlę nuo A-Z, prisiminėme su kokiomis raidėmis jau žaidėme. Planšetinių kompiuterių piešimo programoje rašėme raidžių diktantą ir beveik visi vaikai suspėjo parašyti diktuojamas raides. Kai kurie vaikai perskaitė parašytus žodžius. Vėliau į planšetes rašėme pirmą žodžių garsą: AKIS, AGRUKAS, MEDIS, SENIS, LAPĖ ir t.t. Šią užduotį pavyko teisingai atlikti visiems vaikams, o keletas vaikų teisingai parašė po visą žodį.

Klausimai	Vaikų atsakymai
Ką šiandieną veikėme?	Šiandien rašėm su planšetėmis ir biški skaitėm. Rašėm raides kokias mokam. Skaitėm visokius žodžius, tu sakei, o mes rašėm, paskui žiūrėjai ar viskas gerai.
Kas jums buvo sunkiausia?	Rašyt raides ir nežinau kaip atrodo. Kaip rašyt ir pasakyt.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Patiko rašyti ir skaityti, patiko visokie žodžiai.

Ko išmokome?	Visko išmokom. Reikėjo skaityt nu tą žodį, kai K ir U yra KU, o paskui kitos raidės.
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Nemoka raidžių, vis žiūri ką aš darau. Nemoku kokių raidžių ir nežinau ką rašyt. Man planšetė išsijungė ir nespėjau parašyt.

Išvados. Daug vaikų norinčių išmokti skaityti. Beveik visi išskiria pirmą žodžio garsą, daugelis jungia du garsus į skiemenį. Diktuojant raides beveik visi parašė teisingai, nors kartais raidės buvo panašios S-C ar Š-Č. Daugiau buvo problemų tiems, kuriems reikia lankyti logopedines pratybas. Parašius raides vaikai gavo po vieną lazdelę, taip gaudami įvertinimą už atliktą užduotį. Sekančios užduotys sunkėjo, nes iš rašomų raidžių susidėjo žodis, skaitantys vaikai juos greitai perskaitė.

Data: 2021-12-15

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Tobulinti erdvės suvokimą.

Komunikavimo kompetencija. Kalbėti, kad būtum išgirstas ir suprastas.

Užsiėmimas su „iMO-LEAR kubais“.

Uždavinys: Žaisdami su iMO-LEAR kubais lavins erdvės suvokimo įgūdžius, pratinsis dirbti komandoje po du.

Veiklos aprašymas: Naudodami kubus su vaikais atlikome nesudėtingą mankštą: stovėti ant dviejų kojų, ant vienos kojos, ištiesti rankas į šonus, aukštyn ir t.t. Nuolat keičiant kubų padėti, vaikai bandė išlaikyti pusiausvyrą. Po mankštos vaikai pasiskirstė poromis po du ir stengėsi sudėti du kubus pagal pavyzdį. Kai kuriems vaikams užduotį pavyko atlikti iš karto, kitiems reikėjo padėti. Užsiėmimo pabaigoje žaidėme žaidimą „Spėk atsisėsti“, kurio metu vaikai šoko pagal muziką, o muzikai nutilus stengėsi surasti laisvą kubą.

Klausimai	Vaikų atsakymai
Ką šiandieną veikėme?	Žaidėme su kubais. Tu sakei ką daryt, o mes darėm. Kilojom ten visaip kaip ir sėdėjom ir plaukėm. Dėjom du kubus, kad teisingai būtų. Reikėjo tartis su kitu vaiku kaip sudėt kubus ir tada dėt.
Kas jums buvo sunkiausia?	Viskas buvo lengva, bet stovėt ant kubo sunku. Nepatiko, kad paėmei kubus kai šokom, o J. Sukčiavo ir laimėjo, daugiau nežaisiu.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Patiko aryti mankštą ir suptis, plaukti laivu. Patiko šokt su vaikai ir kai reikia greitai atsisėst.
Ko išmokome?	Dėt kubus visaip kaip nuotraukoj. Greitai bėgiot iki kubo. Išmokom sportuoti, kelti rankas va taip ir skaičiuot.

Išvados. Žaisdami su kubais vaikai varžėsi tarpusavyje ir jautėsi didžiulis nusivylimas kai šokant nebeliko kubų. Kai kuriems vaikams sunku patirti pralaimėjimą arba galvoti, kad nesi pirmas. Buvo nuoskaudų ir pykčių, bet daugelis vaikų džiaugėsi veikla ir pasakojo, kad jiems labai patiko visi žaidimai. Vaikai geriau orientuojasi erdvėje, tik per skubėjimą daro klaidas. Pespėjau, kad čia ne varžybos ir reikia gerai pažiūrėti į pateiktą užduotį. Sekantiems kartams reikės komandų narius keisti vietomis ir mažinti įtampą atliekant užduotis.

Data: 2021-12-16

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Pažinti raides.

Komunikavimo kompetencija. Išmokti skaityti ir rašyti.

Užsiėmimas su mėtomu mikrofonu.

Uždavinys: Skaitydami skiemenį kompiuterio ekrane stengsis savarankiškai sugalvoti žodį su pirmu skiemeniu.

Veiklos aprašymas: Vaikai turėjo kalbėti į mikrofoną ir perskaityti atvirus skiemenis kompiuterio ekrane. Su duotu skiemeniu reikėjo sugalvoti žodžius. Už kiekvieną sugalvotą žodį vaikai gavo po geometrinės figūros kortelę. Kiekviena figūra buvo priskirta vienam skiemeniui. Vėliau buvo aiškiai matyti kas ir kokių žodžių daugiausiai sugalvojo. Vienas berniukas surinko net 8 korteles, o mažiausiai surinktų kortelių buvo - 2. Vaikai noriai galvojo žodžius, skaitė pirmą žodžio skiemenį. Kai kurie vaikai nesuprato ko iš jų norima ir bandė galvoti žodžius su pirmu garsu, bet užsiėmimo pabaigoje jau visi užduotis atliko teisingai.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Klausimai	Vaikų atsakymai
Ką šiandieną veikėme?	Mokėmės skiemenis ir gavom korteles. Mokėmės skaityti už kiekvieną žodį gavom po kitokią geometrinę formą. Šiandien buvo dvi raidės ir reikėjo atsakyti, o jeigu neatsakai tai gali padėti kiti vaikai ir tada galvoji.
Kas jums buvo sunkiausia?	Skaityti ir galvoti. Sunkiausia buvo sakyti atsakymus į mikrofoną. Sėdėt ilgai ir laukt kol duos mikrofoną pasakyt. Man sunku buvo kelt ranką ir niekas man nedavė pasakyt.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Žiauriai patiko skaityt, buvo lengva, reikėjo dar žodį pagalvot. Man patiko, kad aš laimėjau ir daug formelių gavau. Kad nieks nepralaimėjo ir vaikai galėjo padėt, jeigu nežinai žodžio. Man irgi patiko skaityti, pagaut mikrofoną ir mėtyt jį Eglei.
Ko išmokome?	Mokinomės skaityti ir žodžius sakyti, reikėjo, kad visi girdėtų, tai kalbi garsiai, laikai va taip, kad prie lūpų būtų. Išmokome kalbėti su raidėmis.

Išvados. Patiko vaikų entuziazmas ir užsidegimas. Vaikų aktyvumą stimuliuojo geometrinių formų kortelės. Pastebėjus, kad viena mergaitė neturi nei vienos kortelės vaikai pasisiūlė jai padėti, tik jai reikėjo rinktis pagalbininką. Pirmiausiai klausdavome jos, o po žiūrėdavome ar reikalinga pagalba. Po trijų kartų ji pati puikiai perskaitė skiemenį. Vaikai pajuto kaip malonu yra padėti draugui ir aptariant veiklą pastebėjo, kad buvo įdomu ne tik skaityti, bet ir padėti draugui.

Data: 2021-12-17

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Susikaupti ir išlaikyti dėmesį.

Komunikavimo kompetencija. Išmokti pažinti raides.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais muzikiniai žaidimai.

Uždavinys: Žaisdami muzikinius žaidimus, lavins muzikinė klausą, tobulins grojimo įgūdžius, susipažins su įvairių instrumentų skambesiu, dėmesingai ir tiksliai atliks pateiktas užduotis.

Veiklos aprašymas: Planšetiniuose kompiuteriuose suradome žaidimą, kuriame buvo pateikti įvairių instrumentų skambesiai ir klavišai su raidėmis. Ant lapelių buvo surašytos raidės, kurias reikėjo paspausti, kad suskambėtų melodija: CDE CDE CDE FEDC. Groti darniai visiems kartu nepavyko, bet po vieną pagrojo visi vaikai. Keitėme instrumentų skambesį, klausėmės gitaros, dūdelės, pianino garsų. Bandėme groti diktuojant raides, bet taip buvo dar sunkiau groti, nes ne visi pažįsta raides. Vaikams labai patiko šis žaidimas. Nusprendėme, kad reikės pabandyti pagroti dar kitą kartą.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Klausimai	Vaikų atsakymai
-----------	-----------------

Ką šiandieną veikėme?	Buvom muzikantai, grojom su metalofonu. Reikėjo surasti ir paspausti raidę. Reikėjo vienam groti ir su visais.
Kas jums buvo sunkiausia?	Grot su visais, niekas neišėjo. Sunku buvo tik biški, paskui išmokau.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Patiko grot su gitara ir su pianinu. Man išvis patiko groti. Graži buvo muzika.
Ko išmokome?	Mokinomės groti, pasakyti kas groja. Mokinomės surasti raides.

Išvados. Vaikai noriai žaidė muzikinį žaidimą, daugelis pakankamai ritmiškai pagrojo surašytas raides, keli vaikai bandė groti dviese, bet tam dar reikia didesnės praktikos ir pakartoti tą patį kūrinėlį kelis kartus, stengtis, kad vaikai neskubėtų ir išlaikytų vienodą tempą. Vaikai susikaupę atliko užduotis, visi surado reikiamas raides.

Data: 2021-12-20

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Susipažinti su naujomis kompiuterio galimybėmis.

Komunikavimo kompetencija. Kalbėti, kad būtum išgirstas ir suprastas.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais QR kodas.

Uždavinys: Nuspalvinius kalėdinius paveikslėlius, suaktyvins juos QR kodo pagalba ir stebės kaip paveikslėliai juda.

Veiklos aprašymas: Vaikai nuspalvino paveikslėlius ir QR kodo pagalba juos suaktyvino. Visi džiaugėsi kalėdinėmis dekoracijomis. Aptardami veiklai teigė, kad įvyko tikras stebuklas, nes jų piešiniai judėjo. Po to bandėme nuskaityti QR kodus žurnaliuke „Lututė“, ten jau skambėjo muzika arba buvo girdėti gyvūnų balsai.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Klausimai	Vaikų atsakymai
Ką šiandieną veikėme?	Spalvinom žaisliukus ir padarėm, kad judėtų. Reikėjo, kad būtų toks langelis, tada paspaudi ir lauki. Žiūrėjom kas slepiasi už to kodo, kaip visi kalba arba rėkia.
Kas jums buvo sunkiausia?	Viskas buvo lengva, tik reikėjo ilgai laukt kol padarysi tą.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Patiko spalvinti ir žiūrėti kaip juda sausainis. Man patiko viskas.
Ko išmokome?	Mokinomės kažko. Nežinau.

Išvados. Prieš sugalvojant veiklą atrodė, kad vaikams šis užsiėmimas turėtų labai patikti, bet emocijos greitai baigėsi, kai nuspalvinti objektai pajudėdavo kompiuterio ekrane. Gerai, kad suradome vaikiškus žurnaliukus. Tada prasidėjo tikra kodų medžioklė, kas ką suras ir kur bus gražesni garsai. Nemanau, kad verta būtų kartoti šią veiklą, nebent pasidžiaugti kažkuo laisvą minutėlę kompiuterio galimybėmis.

Data: 2021-12-22

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Skaičiuoti iki 10 atpažinti ir įvardinti skaitmenis.

Komunikavimo kompetencija. Išmokti prašyti pagalbos, pasakyti ko nesuprato.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: Žaisdami kompiuterinius žaidimus lavins matematinius skaičiavimo įgūdžius, atpažins ir įvardins skaitmenis nuo 1-10, susipažins su jų rašymo kryptimi.

Veiklos aprašymas: Planšetiniuose kompiuteriuose žaidėme įvairius matematinius žaidimus skaitmenims nuo 1-10 pažinti ir įvardinti. Vaikams patiko spalvingi ir įvairūs žaidimai, kuriuose reikėjo įrašyti ar atrinkti reikiamus skaičius: suskaičiuoti daiktus ir pažymėti reikiamą kiekį, susodinti pagal eilę keleivius ar surinkti telefono numerį į telefoną. Pirštuku vedžiojo skaitmenis pagal jų rašymo kryptį. Daugelis vaikų skyrė skaitmenis ir žaidžiant nekilo jokių problemų, keli vaikai maišė skaitmenis virš 6, todėl didesnę kiekį atskaičiavo arba žiūrėjo į skaitmenų lentą.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Klausimai	Vaikų atsakymai
Ką šiandieną veikėme?	Mokinomės matematikos. Aš daug skaičiavau, pasakysiu mamai, kad buvo matematika. Skaičiavom visokius daiktus, buvo labai įdomu, reikėjo žinot ką daryt, o jeigu nežinai galėjai pasiklausti draugo arba auklėtojos.
Kas jums buvo sunkiausia?	Sunku niekas nebuvo tik biški traukinukas, kai ten reikėjo viską sudėt. Kartais nežinojau ką daryt, bet J. pasakė.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Patiko, kad buvo labai daug žaidimų, man visi patiko. Patiko skaičiuot ir žaist matematiką. Man patiko rašyt ir dėliot skaičius.
Ko išmokome?	Mokinomės skaičiuoti, reikėjo pasakyt kiek bus.

Išvados. Vaikų matematiniai gebėjimai gerėja, juntamas didesnis pasitikėjimas savo jėgomis. Tylesni vaikai taip pat teisingai atliko užduotis. Matyti, kad vaikai skaičiuoja iki 20, bet ne visi skiria skaitmenis. Dar kartą prisiminėme kaip kiekvienas skaitmuo atrodo, bandėme juos rašyti kompiuterio ekrane. Dienos uždavinį pavyko pasiekti, bet skaitmenų rašymo žaidimus reikėtų dar pakartoti ir prisiminti.

Data: 2021-12-23

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Tobulinti skaičiavimo įgūdžius.

Komunikavimo kompetencija. Teisingai įvardinti skaitmenis.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: Žaisdami su interaktyviomis grindimis lavins skaičiavimo įgūdžius, taisyklingai skaičius nuo 1-10 ir nuo 10-1.

Veiklos aprašymas: Vaikai rinkosi žaidimus su viena sąlyga, kad žaidimas mus išmokytų skaičiuoti. Žaidėme žaidimą „Akmenukai“ kai reikėjo skaičiuoti nuo 9-1. Akmenukų plokštumoje reikėjo atsistoti ant skaitmens atvirkštine eilės tvarka, kas suklydo, privalėjo žaidimą baigti.

Antrasis žaidimas buvo „Gėlės“. Čia reikėjo peršokti nuo gėlės ant gėlės pagal nuoseklią skaičių seką. Kartais vaikai pamiršdavo paskutinį peršoktą skaitmenį, todėl nebežinojo kokio skaitmens reikia sulaukti. Žaidimus žaisti vaikams patiko, o po kelių bandymų nebeliko ir klystančių.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Klausimai	Vaikų atsakymai
Ką šiandieną veikėme?	Reikėjo pasakyti skaitmenį ant kurio atsistoji. Buvo labai linksmas, nes norėjau bėgti, galvojau, kad bus tas skaičius, o nebuvo, paskui pamiršau

	koks buvo. Šiandien skaičiavom, šokinėjom, juokėmės ir nugriuvom ir buvo labai linksma.
Kas jums buvo sunkiausia?	Nebuvo niekas. Biški nežinojau koks skaičius bus. Man trukdė draugai. Sako šok šok, o ten ne mano skaičius ir nespėjau. Aš pavargau šokinėt ir man buvo visai karšta.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Žaisti. Buvo labai linksma, mes išsirinkome žaidimus kokius norėjom ir žaidėm kiek norėjom.
Ko išmokome?	Šokinėt ant gėlyčių. Naujų žaidimų išmokom.

Išvados. Kelintą dieną iš eilės žaidžiame įvairius matematinius žaidimus ir rezultatas jau juntamas. Vaikams patiems išsirinkus žaidimus buvo didesnė motyvacija. Nesudėtingi žaidimai leido vaikams pajudėti ir pasidžiaugti vykstančiu procesu. Džiugina, kad veiklos pabaigoje visi sušilo ir pasidžiaugė savo pasiekimais.

Data: 2021-12-27

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Dėmesio lavinimas.

Komunikavimo kompetencija. Lavinti skaitymo įgūdžius.

Užsiėmimas su „iMO-LEAR kubais“.

Uždavinys: Žaisdami su raidžių kortelėmis sudės ir perskaitys skiemenis, interaktyvių kubų pagalba skaičiuos gaunamų taškų kiekį ir keliaus iki finišo.

Veiklos aprašymas. Kiekvienas vaikas turėjo po vieną kubą. Pasiskirstėme eilės tvarka nuo 1-6. Vaikai privalėjo išlaukti savo eilės, tada iš žinomos priebalsės ir balsės sudėti skiemenį po savo eilės numeriu. Skiemenį reikėjo perskaityti. Jeigu užduotį atliko teisingai, didino savo taškų kiekį ant kubo. Surinkę šešis galimus taškus vaikai pradėjo keliauti iki finišo, bet dabar privalėjo surasti nurodytą skiemenį. Teisingai atlikę žengė su kubu žingsnį į priekį. Vaikai puikiai padirbėjo, buvo sudėliota daug įvairiausių skiemenų, galėjome puikiai matyti kam sekasi lengviau, o kam reikalinga pagalba. Finišą pasiekė visi grupės vaikai.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Klausimai	Vaikų atsakymai
Ką šiandieną veikėme?	Mes žaidėm, mums reikėjo sudėliot skiemenis ir kada reikia apverst kubą. Ieškojom skiemenukų, sudėjom, perkaitėm ir žingsnį pirmyn su kubu, tada užlipi ant kubo ir lauki kol visi suras skiemenį.
Kas jums buvo sunkiausia?	Nelengva buvo rast skiemenį, reikėjo labai galvot ir ieškot. Reikėjo pasiklaust L. B., prašyt, kad padėtų surast skiemenį.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Patiko dėliot žodžius, dar patiko, kad lenktyniavom su kubais. Patiko skiemenis ir raides dėt, patiko, kad perskaičiau skiemenis, kad žinojau kaip padaryt skiemenį.
Ko išmokome?	Mokėmės skiemenis dėliot ir skaityt, reikėjo viską daryt vienam, tik galėjai pasiklausti

	draugo. Mokinomės eiti su kubais, kai randi skiemenį.
--	---

Išvados. Vaikai aktyviai dalyvavo užsiėmime, susikaupė ir išlaikė dėmesį. Skiemenis pavyko sudėti visiems, bet penktą ir šeštą kartą jau reikėjo pagalvoti, ypač tiems, kurie dar neskiria daug raidžių. Antroji užsiėmimo dalis pradžiugino, nes puikiai matėsi, kurie vaiko geba perskaityti skiemenį. Viena mergaitė neskaitė skiemenų, bet juos sudėjo, o ieškant nurodyto skiemens, iš karto jį surasdavo. Po to dirbome individualiai ir ji perskaitė visus skiemenukus. Kad ir kaip suplanuojame veiklą, žaidimo eigoje ją privalome koreguoti, kad pasiektume tą rezultatą, kurio siekiame.

Data: 2021-12-29

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Išmokti žaisti naujus žaidimus.

Komunikavimo kompetencija. Gerbti ir išklausti kalbančius draugus.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: Žaisdami su interaktyviomis grindimis aktyviai judėdami atliks nurodytus veiksmus, sieks geriausio rezultato ir pasakys gautą rezultatą stebėdami žaidimo ekraną.

Veiklos aprašymas: Netikėtai žaidimų pasirinkime suradome žaidimą „Elfas“. Prisiminėme Kalėdas ir gautas dovanas, aptarėme šio žaidimo taisykles ir pradėjome gaudyti krintančias dovanas. Iš pradžių buvo sunku jas pagauti, vaikai bėgiojo, šūkavo ir greitai pavargo. Kartodami žaidimą vaikai siekė konkrečių rezultatų. Faustas nusprendė surinkti 100 dovanų, o kiti berniukai siekė jį pralenkti, bet ne ką blogiau sekėsi žaisti ir mergaitėms. Nuotaikingas žaidimas visiems labai patiko.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Klausimai	Vaikų atsakymai
Ką šiandieną veikėme?	Biški bėgiojom nuo vieno galo iki kito, reikėjo sugauti daug dovanų. Labai įdomus žaidimas. Eina laikas, tu bėgioji su dovanom, o jis skaičiuoja kiek surenki, nespėji pagauti, tada jau viskas ir nebėr. Reikėjo bėgiot greitai ir pagaut visas dovanas.
Kas jums buvo sunkiausia?	Buvo karšta ir iš pradžių nespėjau gaudyt, bet kitą kartą viskas buvo gerai.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Patiko gaudyt dovanas ir bėgiot, surinkau šimtus kelis dovanų (104). Man tai žiauriai įdomu kai dovanas gauni, daug geriau negu su kompais.
Ko išmokome?	Išmokome gaudyti dovanas, naują žaidimą išmokom, kad žinotumėm kaip žaisti. Sakei pasakyt kiek gavau dovanų, reikėjo paskaityt kiek parašyta.

Išvados. Užsiėmimo metu buvo puiki proga pajudėti ir pasidžiaugti šventinėmis dovanomis. Skaičiuojame daugiausiai iki 20, bet vaikai nesibaimina skaičiuoti ir daugiau. Aleksandras puikiai įvardina skaičius iki 100 ir daugiau. Mintinai vaikai neskaičiuoja, bet intuityviai jaučia kuris gauna daugiau taškų

Data: 2021-12-30

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Susikaupti ir išlaikyti dėmesį.

Komunikavimo kompetencija. Lavinti foneminę klausą.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais. Panašiai skambantys žodžiai.

Uždavinys: Stebėdami paveikslėlius ir atpažindami daiktus, teisingai juos įvardins ir pasakys, kurių daiktų pavadinimai skamba panašiai.

Veiklos aprašymas. Žaidėme wordwall žaidimą „Surask panašiai skambančius žodžius“. Paveikslėliuose buvo vaizduojami įvairūs daiktai: kasa - rasa, lėlė – gėlė ir t.t. Rasos lašelius vaikai vardino: lietus, vanduo, burbuliukai, lapas ir vanduo. Net ir žinodami, kad ant stiebo rasos lašeliai nelabai gebėjo paaiškinti kas ta rasa yra, sunku buvo rasti panašiai skambančių žodžių, tad teko žaidimą žaisti keletą kartų. Tokį žaidimą galima žaisti ir be paveikslėlių, paprasčiausiai išklausant tariamus žodžius.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Klausimai	Vaikų atsakymai
Ką šiandieną veikėme?	Turėjom pasakyti žodžius, kad būtų panašiai. Nu spėjom visokius žodžius, tas panašus į tokį žodį, bet ne tas žodis. Reikėjo žiūrėti į visokius paveikslėlius ir atspėti kur vienodai yra.
Kas jums buvo sunkiausia?	Padaryt kaip ten reikia, kad būtų teisingai. Sunku buvo pasakyti koks ten daiktas, nežinojau kaip vadinasi.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Patiko žaisti, kažkas buvo lengva, bet buvo ir sunku, reikėjo pagalbos.
Ko išmokome?	Mokinomės kalbėti, kad būtų panašu. Reikėjo paskyti ką matai paveikslėlyje. Nu du žodžiai gėlė ir žėlė.

Išvados. Daugeliui grupės vaikų buvo sunku surasti, kurie žodžiai skamba panašiai. Manau, kad trūko patirties, susikaupimo ir gebėjimų. Ne visi vaikai vienodai girdi ir supranta. Sunku buvo atpažinti ir įvardinti daiktus, reikėtų tokių žaidimų, kuriuose vaikai atpažintų ir įvardintų įvairius daiktus. Rasos lašelius vaikai vardino: lietus, vanduo, burbuliukai, lapas ir vanduo. Net ir žinodami, kad ant stiebo rasos lašeliai nelabai gebėjo paaiškinti kas ta rasa yra.

Data: 2021-01-03

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Erdvės suvokimas kairė ir dešinė.

Komunikavimo kompetencija. Išgirsti kas yra sakoma.

Užsiėmimas su „iMO-LEARN“ kubais.

Uždavinys: Žaisdami su iMO-LEARN kubais išklausys žodinę informaciją ir teisingai atliks nurodytus veiksmus.

Veiklos aprašymas: Sustatėme kubus ratu, aptarėme žaidimo taisykles. Perspėjome, kad reikia įdėmiai klausytis, norint teisingai atlikti užduotis. Stovėdami šalia kubų vaikai susikaupę klausė, kokius veiksmus ir kaip privalo atlikti: stovint ant dviejų kubų ištiesti dešinę ranką, po to kairę ranką; judėti pristatomu žingsniu į kairę pusę, po to į dešinę ir t.t. Vaikai šiek tiek maišėsi, nes nematė judėjimo pavyzdžio, o turėjo suvokti žodinę informaciją, daugelis susimaišė kuri pusė kairė, o kuri – dešinė, skubėjo daryti užduotis neišklausę iki galo, tad užduotis teko kartoti keletą kartų. Užsiėmimo pabaigoje vaikai klausė dėmesingiau, nei iš pradžių.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Klausimai	Vaikų atsakymai
Ką šiandieną veikėme?	Žaidėm su dvejamis kubais. Iš pradžių sudėjom kubus ratu, nu ir nelabai gerai buvo, tada pataisėm, padarėm kaip reikia. Tada reikėjo kelti dešinę ranką ir eiti ę tą pusę, o paskui eiti į kitą pusę ir kelti ranką. Žaidėm su kubais, vaikščiojom ant kubų ratu, visaip sportavom. Reikėjo daug klausyti ir daryti ką sako.
Kas jums buvo sunkiausia?	Sunkiausia buvo rankos ir kojos, nes aš biški užsisvajojau ir vos nenugriuvau. Sunku buvo viską padaryti, susimaišę rankos.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Eiti ant kubų ratu, žiūrėt, kad nenugriūtum. Sportuoti ant kubų.
Ko išmokome?	Mokėmės nebijoti, naujus žaidimus žaisti. Mokėmės sunkaus darbo mankštinimo. Mokinomės visko klausyti ir daryti.

Išvados. Žaisdami su kubais vaikai stengėsi išlaikyti dėmesį ir būti pakankamai dėmesingi. Iš dalies tai pavyko. Vieniems pritrūko įgūdžių, nes neskiria kairės nuo dešinės, kiti greitai pavargo ir nebegirdėjo kas sakoma, tad teko kartoti po keletą kartų. Pratinamės orientuotis erdvėje, bet vis dar pasitaiko įvairių nesklandumų. Džiugu, kad veiklos pobūdis daugeliui vaikų patiko ir jie norėjo žaisti dar kartą.

Data: 2021-01-05

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Panaudoti piešimo programų galimybes.

Komunikavimo kompetencija. Mokyti išklausti ir išgirsti.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: Naudodamiesi piešimo programos galimybėmis ir laikydamiesi žodinių nurodymų, savarankiškai nupieš tamsiame fone spalvingus fejerverkus.

Veiklos aprašymas: Po švenčių, vienas berniukas pasiūlė nupiešti planšetiniuose kompiuteriuose fejerverkus. Aptarėme reikalavimus darbams. Pirmiausiai reikėjo atsidaryti piešimo programą, nuspalvinti tamsia spalva visą puslapį, išsirinkti vidutinio storio pieštuką ir piešti fejerverkus. Rinktis šviesias spalvas, kad išgautume kuo didesnę kontrastą. Vaikams labai patiko veikla, bet reikėjo pagelbėti išsirinkti reikiamas ikonėles įrankių juostoje. Fejerverkai buvo labai spalvingi ir ryškūs. Aptardami veiklą vaikai pastebėjo, kad buvo sunku prisiminti kaip išsaugoti savo darbus ir nuspalvinti viena spalva visą puslapį.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Klausimai	Vaikų atsakymai
Ką šiandieną veikėme?	Piešėm spalvotus fejerverkus. Reikėjo piešti ir padaryti gražius fejerverkus. Piešėme su planšetėm.

Kas jums buvo sunkiausia?	Labai sunku buvo nuspalvinti visą lapą, man dingo fejerverkai. Jo, biški sunku buvo, ten viskas dinginėjo, bet nupiešiau.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Fejerverkai, kad gražūs buvo. Man piešt labai patiko, buvo visai faina.
Ko išmokome?	Būti protingi ir klausyti, nekalbėti kai dirbi.

Išvados. Džiugu, kad veiklą pasiūlė vaikai, kad pavyko įgyvendinti jų iniciatyvą. Dažnai dirbame su piešimo programa, bet vis dar reikia priminti kaip ir ką panaudoti įrankių juostoje. Vaikams reikia priminti kaip išsaugoti atliktus darbus ir kur juos surasti planšetiniuose kompiuteriuose. Matyti, kad vaikai jaučiasi drąsiau, bet daugeliui dar reikalinga pagalba. Sekantiems kartams reikėtų pasiūlyti piešimą su geometrinėmis figūromis.

Data: 2021-01-06

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Ieškoti informacijos internete.

Komunikavimo kompetencija. Kopijuoti ir perskaityti žodžius.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: Įvesdami raktinius žodžius į Google paieškų laukelį, ieškos nurodytos informacijos ir išsirinks reikiamą nuotrauką.

Veiklos aprašymas: Kadangi atsisveikinome su eglute ir kalbėjome apie Tris Karalius, planšetiniuose kompiuteriuose ieškojome informacijos, kaip atrodo trijų karalių dovanos: auksas, mira ir smilkalai. Google sistemos paieškų laukelyje kiekvienas savarankiškai įvedė raktinius žodžius, nukopijuodamas juos nuo lentos. Suradome daug įvairiausių nuotraukų, išsirinkome pačias gražiausias. Sunkiau buvo tiems vaikams, kurie netiksliai nurašė žodžius, sistema iškeldavo ne tas nuotraukas ie ne tuos objektus. Vaikai dirbo kruopščiai ir labai susikaupę, jeigu reikėjo, prašė pagalbos ir draugiškai stengėsi vieni kitiems padėti.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Klausimai	Vaikų atsakymai
Ką šiandieną veikėme?	Ieškojom dovanų. Gavom planšetes, reikėjo parašyti žodžius nuo lentos ir tada ieškoti aukso ir šakų.
Kas jums buvo sunkiausia?	Buvo labai sunku parašyti žodžius, ratukas vis sukosi ir nieko nerodė. Sunku buvo rašyt ir laukt.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Patiko nuotraukos, radau labai gražių paveikslėlių ir Tris Karalius radau, buvo labai gražu. Man patiko ieškoti, pamačiau kaip atrodo smilkalai, pas mane namuose tokie pagaliukai yra.
Ko išmokome?	Išmokome rašyti žodžius ir padaryti, kad parodytų nuotraukas. Išmokom mokyti ir daryti užduotis. Išmokom, kad būti protingi ir viską žinoti. Tris Karalius išmokom ir kaip dovanų atnešė.

Išvados. Nors užduoties rezultatas buvo labai iškalbingas ir vaizdingas, daug trikdžių sukėlė internetas. Vaikai ilgai laukė ieškomos informacijos, planšetiniai kompiuteriai strigo, vaikų kantrybė seko, bet sulaukę daiktų nuotraukų nuoširdžiai džiaugėsi. Dirbti su visa grupe yra sudėtinga, nes interneto srautas pradeda strigti, kitiems kartams gal vertėtų dirbti grupelėmis, keičiant užduočių pobūdį. Dienos uždavinį pavyko pasiekti visiems vaikams, nors kai kam reikėjo gerokai pagelbėti.

Data: 2021-01-07

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Pažinti aplinkos daiktus.

Komunikavimo kompetencija. Kalbėti, kad būtų išgirstas ir suprastas.

Užsiėmimas su mėtomu mikrofonu.

Uždavinys: Stebėdami nuotraukas ir kalbėdami į mikrofoną, atpažins ir įvardins daiktus, paaiškins jų panaudojimo būdus ir galimybes.

Veiklos aprašymas: Žiūrėdami į nuotraukas vaikai stengėsi atpažinti ir įvardinti įvairius buities apyvokos daiktus. Sunkiausia buvo įvardinti vašelį, jį vadino virbalu ir sakė, kad jis naudojamas žuvims gaudyti arba išimti. ir virbalus. Žiūrėdami į virbalus vaikai negalėjo pasakyti kokia šių daiktų paskirtis. Gal kažką krapštyti, gal duris galima su jais atrakinti. Geriausiai pavyko pasakoti apie kompiuterius, skalbimo mašinas. Laikrodis – laiką pažymi ir pažadina žmones; rodo valandas. Palapinė – su draugais gali eiti ir ją nešt į mišką. Samtis – su juo galima dėt sriubą.

Klausimai	Vaikų atsakymai
Ką šiandieną veikėme?	Kalbėjome apie daiktus. Kas tai yra ir ką galima su juo daryti. Pasakinėjome klausimus. Mes žiūrėjome į daiktus ir ką galima su jais daryti.
Kas jums buvo sunkiausia?	Sunkiausia buvo atsakinėti dalykus. Kažkokia tai mašina ir visokie žodžiai buvo labai sunku.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Patiko kai žinojau kas ten yra. Patiko, kad mokėjau teisingai pasakyt daiktus.
Ko išmokome?	Išmokom žodžius ir kokie daiktai. Susipažinome su daiktais, kurių nežinojome. Išmokom daug daiktų. Išmokom tą, kur ten auklytė rodė (vašelis).
Kodėl kai kuriems vaikams nepavyko atlikti užduoties?	Nežinau, gal taip buvo ir viskas. <u>Vaikų atsakymai:</u> Siūlai – numegzti kelnes. Sagutę pridėt prie megztinio. Vašelis – kai pagauni žuvį įsmeigi. Kai neatsidaro durys galima užkišti. Jeigu kasytės supintos, jas galima atrišti. Tarka – tarkavimo mašina, galima tarkuoti sūrį. Palapinė – kai būna naktis eina į palapinę. Siuvimo mašina – rūbus siūti. Įdėjai rūbą, paspaudei mygtuką ir nieko nereikia daryti.

Išvados. Stebint ir tyrinėjant įvairius daiktus, išryškėjo labai skirtinga vaikų gyvenimiškoji patirtis. Vaikai bandė įvardinti daiktus nusakydami veiksmą arba ką galima su tais daiktais daryti. Atsakydami į klausimus vaikai teigė, kad išmoko naujų žodžių, bet paklausus kiek vėliau buvo jau pamiršę „vašelį“, „trintuvė“. Geriausiai sekėsi atpažinti ir įvardinti daiktus: kompiuteris, šviesoforas, skalbimo mašina, siūlai. Ši veikla nėra dinamiška, bet labai akivaizdžiai parodo mūsų žinių spragas, todėl reikėtų šią veiklą pratęsti.

Data: 2021-01-10

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Pažinti aplinkos daiktus.

Komunikavimo kompetencija. Kalbėti, kad būtum išgirstas ir suprstas.

Užsiėmimas su mėtomu mikrofonu.

Uždavinys: Stebėdami nuotraukas ir kalbėdami į mikrofoną, atpažins ir įvardins daiktus, savais žodžiais paaiškins jų panaudojimo būdus ir galimybes.

Veiklos aprašymas: Susėdome priešais kompiuterio ekraną ir apžiūrinėjome nuotraukas. Turėjome atpažinti ir įvardinti įvairius daiktus, savais žodžiais pasakyti kas jie tokie ir kam naudojami. Atsakydami kalbėjome į mikrofoną, kad girdėtų draugai. Visus daiktus vaikai atpažino, tik ne visus galėjo teisingai įvardinti. Lazdą pavadino pagaliu; miegmaišį – maišas kur eini miegot; liniuotė – daiktas brėžt. Džiugu, kad daugelis daiktų vaikams buvo puikiai pažįstami ir žinomi, jau žinome, kad su pačiūžomis čiuožiama ant ledo. Aptardami veiklą vaikai teigė, kad išmoko atspėti daiktus ir kalbėti į mikrofoną.

Klausimai	Vaikų atsakymai
Ką šiandieną veikėme?	Turėjom daug kalbėti ir pasakyt koks ten daiktas, o jeigu nežinai, tai reikia galvoti, gal kitas vaikas žino. Žiūrėjom į kompą, ten buvo šaldytuvas, lazda, maišas... Reikėjo kalbėt su mikrofonu. Atspėjom per kompiuterį daiktus.
Kas jums buvo sunkiausia?	Sakyt koks ten daiktas, bet aš nežinojau. Buvo tokių daiktų, kurių niekur nėra. Nežinojau koks ten daiktas yra.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Patiko kalbėt į mikrofoną, kai jis garsiai kalba būna juokinga. Viskas patiko. Patiko sakyt žodžius. Patiko kai žinojau kaip pasakyt, kai žinojau koks ten daiktas, ką su juo daryt.
Ko išmokome?	Išmokome kalbėti apie daiktus. Mokėmės teisingai atsakyt žodžius. Mokėmės gudrumo, kad viską žinotumėm ir garsiai sakytumėm. Išmokome daiktus atpažinti. Išmokau sakyt, ką čia jie daro.
Atsakymai:	Atsuktuvus – suktuvus, kad atsuktų varžtus didelius ir mažus. Chalatas – nusiplovė juo užsimauna. Šaldytuvas – ten dedam maistą, pieną ir sūrį, kad produktai nesurūgtų ir nesupūtų.

Išvados. Daiktų atpažinimas ir įvardinimas leidžia geriau pažinti vaikus ir pastebėti kokios spragos vyrauja turimose žiniose. Džiugu, kad vaikai neprisimindami tikslaus pavadinimo stengėsi apibūdinti daiktus ir jų panaudojimo galimybes. Vazos negalėjęs įvardinti berniukas sakė, kad ten dedamos gėlės, o nežinojęs kaip įvardinti lagaminą, teigė, kad kai važiuoji dedi ten savo drabužius.

Data: 2021-01-12

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Nurodyti garso vietą žodyje.

Komunikavimo kompetencija. Susipažinti su kalbos galimybėmis.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: Žaisdami wordwall žaidimus teisingai nurodys garso vietą žodyje (pradžioje, viduje, pabaigoje).

Veiklos aprašymas: Vaikai mokėsi nustatyti garso vietą žodyje. Su pirmu žodžio garsu problemų nebuvo, bet sunkiausia išgirsti garsą žodžio viduje ir pabaigoje. Daugeliui vaikų reikėjo padėti, todėl vyko individualus darbas. Žaidimą kartojome keletą kartų. Kai kurie vaikai neskiria raidžių ir nustatyti garso vietą žodyje jiems taip pat yra sudėtinga. Kai kurie vaikai netaisyklingas ištaria priebalsius, vyksta garsų asimiliacija. Daugeliui reikia lavinti foneminę klausą ir susikaupti atliekant užduotis.

Klausimai	Vaikų atsakymai
Ką šiandieną veikėme?	Sunkiai dirbom su kompais. Reikėjo pasakyt kur garsas yra, o jis būna visaip ir pradžioj ir ne, tai reikėjo labai daug galvot. Žaidėm žaidimą, bet nelabai įdomų, tokį su paveiksliukais, bet ir ne tik paveiksliukais. Reikėjo galvot ką pasakyt.
Kas jums buvo sunkiausia?	Sunku buvo pasakyt žodį, o paskui pasakyt raidę. Sunku buvo padaryt užduotį ir pasakyt kur ta raidė yra.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Man nelabai patiko, buvo nuobodu. Viskas buvo gerai.
Ko išmokome?	Išmokom skaityt ir raides išmokom. Nu išmokom galvot kur ta raidė yra, gal biški galvas reikėjo pasukt.

Išvados. Lavindami foneminę klausą atliekame įvairias užduotis ir žaidžiame žaidimus, bet struktūriškai suvokti žodžio pradžią, vidų ir pabaigą - daugeliui yra sudėtinga. Žaisdami šį žaidimą vaikai nuolat klausė ką ir kaip pasirinkti. Skaitantiems vaikams buvo lengviau. Dalindamiesi įspūdžiais vaikai pastebėjo, kad jiems žaidimas buvo sunkus ir neįdomus „reikėjo daug galvoti“. Analizuojant žaidimą pastebėjau, kad vaikus nuvylė žaidimo pateikimas, trūko paskatinimo teisingai

Data: 2021-01-13

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Piešimo programos panaudojimo galimybės.

Komunikavimo kompetencija. Kalbėti, kad būtum išgirstas ir suprastas.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: Susipažinę su neužmirštuolėmis, naudodamiesi piešimo programos įrankių juostos geometrinėmis figūromis, nupieš šios gėlės žiedus.

Veiklos aprašymas: Kalbėjome apie sausio 13 d. įvykius, aptarėme atminimo simbolį – neužmirštuolę, pasipuošėme šios gėlės žiedais, stebėjome nuotraukas kompiuterio ekrane. Po to planšetinių kompiuterių ekranuose piešėme neužmirštuoles, naudodamiesi įrankių juostos geometrinėmis figūromis. Atliekant užduotį reikėjo išsirinkti apskritimą, sumažinti jį iki reikiamo dydžio ir nuspalvinti panaudojant užpildo funkciją. Iš pradžių vaikams buvo pakankamai sunku, bet po truputį užduotį atlikti pavyko. Atlikę užduotį savo darbus išsaugojome ir įrašėme į savo darbų katalogą.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Klausimai	Vaikų atsakymai
Ką šiandieną veikėme?	Kalbėjome apie tankus ir Lietuvą. Piešėm gėles, kad visi prisimintų. Reikėjo iš rutuliukų padaryti gėlytes ir nuspalvinti. Reikėjo piešti su

	geometrinėm figūrom, ištrauki rutuliuką, tada nuspalvini, tad dedi kitą rutuliuką ir nuspalvini mėlynai, kad būtų panašu į gėlytę.
Kas jums buvo sunkiausia?	Buvo labai sunku braukti su pirštu, kad būtų apskritimas, visada judėjo, bėgiojo ir negalėjau sugaut. Sunku buvo nuspalvint. Reikėjo pagalvot, kaip padaryt gėlytę.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Patiko, kad galėjom piešti, labai gražios gėlytės buvo. Patiko spalvint ir padaryt neužmirštuoles.
Ko išmokome?	Klausyti ir daryti ką sako auklėtoja. Mokinomės būti geri vaikai, kad Lietuvoj būtų geri vaikai. Išmokome kitaip piešti. Sužinojom, kad Lietuvoj važiavo tankai ir buvo daug žmonių, kurie mirė. Išmokom žodį – neužmirštuolė.

Išvados. Po truputį stengiamės išbandyti piešimo programos galimybes, tam reikalingi įgūdžiai ir patirtis. Vaikai noriai imasi veiklos su planšetiniais kompiuteriais, bet vis pamiršta kaip reikia elgtis vienu ar kitu atveju. Refleksijos metu vaikai dalinasi visos dienos įspūdžiais ir geriausiai prisimena tai, ką atliko paskiausiai. Atsakinėdami į klausimus sunkiai išklauso draugus, nuolat šurmuliuoja, plepa ir tada nebegirdi ką sako kiti. Sekantiems kartams reiktų aptarti elgesio taisykles užsiėmimo metu.

Data: 2021-01-14

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Lavinti matematinius įgūdžius.

Komunikavimo kompetencija. Taisyklingai vartoti skaitvardžius ir daiktavardžius.

Užsiėmimas su interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais.

Uždavinys: Žaisdami su dviem ar trimis kubais, sudarys reikiamą taškų sumą, pagal pateiktą skaitmenį.

Veiklos aprašymas: Veiklos pradžioje vaikai atliko mankštą, kurios metu stengėsi įsiklausyti ką sako auklėtoja. Stoję kubo kairėje ir dešinėje pusėse, stoję priešais kubus ir už kubų. Vis dar sunku teisingai parodyti kur yra kairė, o kur dešinė. Sudėti du kubus pagal parodytą skaitmenį pavyko visiems. Vieni vaikai bandė dėti du kubus bandymo keliu ir skaičiuoti kiekvieną tašką atskirai, kiti vaikai vertė skirtingus taškų kiekius ir stebėjo galutinį rezultatą. Grupėje yra tokių vaikų, kurie skaičiuoja mintinai ir reikiamą sumą gali sudėti naudodami kelis variantus. Pavyzdžiui 5 sumą gauna sudėdami 1+4; 3+2.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Klausimai	Vaikų atsakymai
Ką šiandieną veikėme?	Skaičiavome su kubais. Žaidėme su kubais, juos vartėme. Kiekvienas vaikas turėjo po du kubus, o kitas vaikas rodė korteles su skaičiais, reikėjo atversti tiek, kiek rodo. Kai būna gerai tada gauni tris kubus ir reikia sudėti kitą skaičių.
Kas jums buvo sunkiausia?	Sunku buvo sudėti tiek, kiek rodo J. Vartyt kubus buvo labai sunku. Aš nespėjau, labai greitai visi darė.

Kas labiausiai veikloje patiko?	Man patiko skaičiuot su trim kubais. Man patiko, kad ant kubu stovėjo, gulėjom ir visaip darėm.
Ko išmokome?	Išmokom matematikos. Išmokom auklėtojos klausyt ir būt geri. Aš išmokau stovėt ant kubo ir nenugriūt, jau tik biški bijau. Mokėmės greitumo.

Išvados. Dienos uždavinį pasiekti pavyko, džiugino vaikų susikaupimas ir siekis užduotis atlikti kuo tiksliau ir greičiau. Keletas berniukų puikiai skaičiuoja mintinai, bet vienas iš jų neteisingai parenka taškų kiekį ant kubų, nes labai skuba ir nori visuomet būti pirmas. Šiuo atveju manyčiau skubėti neverta, nors tempą išlaikyti reiktų, nes kiti vaikai negeba ilgai laukti.

Data: 2021-01-17

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Orientavimasis erdvėje.

Komunikavimo kompetencija. Tartis ir bendradarbiauti atliekant užduotis.

Užsiėmimas su interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais.

Uždavinys: Mokantis orientuotis erdvėje, tiksliai ir teisingai sudės du kubus pagal pateiktą pavyzdį.

Veiklos aprašymas: Veiklos pradžioje vaikai atliko trumpą mankštą. Stengėsi išlaikyti pusiausvyrą stovėdami ant įvairių kubo plokštumų. Pasiskirsčius poromis vaikai turėjo sudėlioti du kubus pagal pateiktą nuotrauką-pavyzdį. Pirmiausia užduotis atliko mergaitės. Tiksliai ir teisingai sudėti du kubus joms buvo labai sunku. Berniukai stebėjo veiklą ir stengėsi komentuoti, bet jų patarimų niekas neklausė. Aptarėme kokias klaidas padarė mergaitės ir veiklos ėmėsi berniukai. Nei viena pora nesuklydo. Berniukai dėliojo vis sudėtingesnes konstrukcijas iš trijų ar net keturių detalių. Dirbo pasitardami, dėmesingiau įsižiūrėdami į nuotraukas. Panašią veiklą atliekame nebe pirmą kartą, bet kai kuriems vaikams tai yra sunki užduotis.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Klausimai	Vaikų atsakymai
Ką šiandieną veikėme?	Mes sudėliojom kubus, kaip ant lapo parodyta. Stumdėm kubus. Reikėjo sudėti taip, kaip buvo nuotraukoj. Dėjom du kubus ir žiūrėjom į nuotrauką. Žaidėm su kubais. Reikėjo uždėti vieną kubą ant kito, bet taip kaip rodė E.
Kas jums buvo sunkiausia?	Buvo sunku sudėt kubus. Sudėjom kubus ir kažkas buvo neteisingai, reikėjo žiūrėti, bet nežinau kas.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Patiko žaisti su B., mes laimėjom ir buvo labai lengva. Lipt ant kubų ir žaist man labai patiko. Dėliot kubus.
Ko išmokome?	Minkštumo, sportuoti su kubais. Išmokome klausyti. Žaisti su draugu. Dėliot kubus. Išmokom protingi būti.

Išvados. Žaisti su kubais visuomet buvo iššūkis. Erdvinis jų dėstymas sudėtingas daugeliui. Mergaitėms buvo sunkiau, nes jos skubėjo, neįsiklausė viena į kitą ir neturėjo tikslaus pavyzdžio kaip tai atlikti. Berniukams sekėsi geriau, nes jie matė kur ir kaip klydo mergaitės, todėl galėjo daryti išvadas, bet lengvai sudėti sekėsi dviems berniukų poroms, kiti du turėjo pataisyti netikslumus. Vaikai kartais nekreipia dėmesio į smulkmenas, ženklus, spalvas, bet jie stengiasi teisingai atlikti užduotis ir

energingai siekia tikslo. Mažiau domisi tie vaikai, kuriems sunkiau sekasi. Kitiems kartams reikėtų pakeisti skirstymą poromis, kad vieni vaikai galėtų pasimokyti iš kitų.

Data: 2021-01-19

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Orientuotis erdvėje. Lavinti reakciją.

Komunikavimo kompetencija. Papasakoti apie veiklą, išsamiai atsakyti į klausimus.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis. Planetos.

Uždavinys: Žaisdami po keturis su interaktyviomis grindimis, stengsis koordinuoti tarpusavio veiksmus, dėmesingai ir greitai atliks reikiamus judesius.

Veiklos aprašymas: Žaidėme su interaktyviomis grindimis „Keturios planetos“. Keturi vaikai kilimo kampuose turėjo po savo planetą. Kojų ar rankų judesiais reikėjo reaguoti į skrendančius objektus ir taikliai pataikyti į taikinius. Visi žaidė azartiškai ir noriai, bet laimėti buvo sunku. Kiekvienas vaikas rinkosi savo žaidimo būdą. Vieni trepsėjo vietoje, kiti ramiai taikėsi ir laukė skrendančių palydovų. Aptardami veiklą vaikai teigė, kad žaisti buvo įdomu, bet sunku laimėti.

Klausimai	Vaikų atsakymai
Ką šiandieną veikėme?	Žaidėm su raketom, reikėjo šaudyti į tokius daiktus ir trepsėti kojomis, mes labai pavargom. Oi, buvo daug palydovų ir raketų, reikia su koja šaudyti ir visus nušauti.
Kas jums buvo sunkiausia?	Sunkiausia buvo laimėti, nesupratau to žaidimo. Šaudžiau greitai, o laimėjo A.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Patiko žaisti, šaudyti. Patiko žaidimas, kad galėjom kariauti. Patiko šaudyt su raketom.
Ko išmokome?	Šaudyt su raketom. Linksmi šokinėti. Žaisti nerėkdami. Išmokom naują žaidimą.

Išvados. Šis žaidimas buvo daugiau pramogai ir vaikų emocijoms. Žaidimo pabaigoje vaikai matydavo kuris žaidėjas laimėjo, bet nusitaikyti į taikinį pavykdavo ne visiems. Dienos tikslas buvo susikaupti ir koordinuotai atlikti veiksmus. Vaikų emocijos neleido jiems tiksliai atlikti veiksmų, nors buvo įvairių bandymų pataikyti į skriejančius taikinius.

Data: 2021-01-20

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Spręsti loginius uždavinius.

Komunikavimo kompetencija. Išsamiai atsakyti į pateiktus klausimus.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais. Mėgintuvėliai.

Uždavinys: Žaisdami žaidimą, vaikai susikaupę atliks užduotis, pilstys spalvotus skysčius iš vieno indo į kitą, teisingai išskirstys spalvas kiekvienam mėgintuvėliui.

Veiklos aprašymas: Žaidėme planšetiniuose kompiuteriuose žaidimą su mėgintuvėliais. Vaikai stengėsi išpilstyti vienodas spalvas į du mėgintuvėlius po to į tris ir t.t. Vaikams žaidimas patiko, nes nėra griežtų taisyklių ir bandymų būdu galimi įvairūs variantai. Laipsniškai sunkėjantis žaidimas ir vis pasiekiami aukštesni lygiai, skatino ir motyvavo vaikus žaisti toliau. Aptardami veiklą vaikai noriai atsakinėjo į klausimus ir dalinosi savo emocijomis patirtimi.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Klausimai	Vaikų atsakymai
Ką šiandieną veikėme?	Šiandien žaidėm labai įdomiai. Reikėjo planšetėj paimti mėgintuvėlį ir išpilti biški ten,

	kur reikia, tada imi kitą mėgintuvėlį ir vėl pili kol pripili pilną ir vienos spalvos.
Kas jums buvo sunkiausia?	Sunku buvo iš pradžių, kai nemokėjau žaisti ir nežinojau kaip daryti, tada parodė T, biški pabandžiau ir išėjo.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Patiko žaisti, buvo labai įdomu, gražu ir buvo lengva. Patiko spalvoti mėgintuvėliai.
Ko išmokome?	Išmokome žaisti ir daryti taip, kad pripilti visokių spalvų. Mokinomės būti gudrūs. Klausyti auklėtojos. Reikėjo mokėti, kad vieną spalvą įpili į vieną, o kitą į kitą, reikėjo spalvas mokėt.

Išvados. Šį žaidimą galėjo žaisti visa grupė ir nesibaiminom, kad dings internetas, visi kompiuteriai veikė puikiai (kartais tai būna didžiausias veiklos trikdys). Vaikai ramiai žaidė ir buvo labai susidomėję, keletas vaikų pageidavo kitų žaidimų, bet aptarėme, kad šioje veikloje visi kartu keliausime į priekį. Kai kuriems vaikams pavyko pasiekti aukštesnius lygius, jie dirbo susikaupę, pasvarstydami kaip reikėtų elgtis.

Data: 2021-01-21

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Susipažinti su žmogaus sukurtais daiktais.

Komunikavimo kompetencija. Kalbėti, kad būtum išgirstas.

Užsiėmimas su interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais.

Uždavinys: Laisvai improvizuodami ir pasitardami tarpusavyje, iš kubų pastatys raketą pagal savo sumanymą.

Veiklos aprašymas: Su vaikais stebėjome filmą, kaip į kosmosą paleidžiamos raketos. Paaiškinau, kad tai labai sudėtingas procesas, reikalaujantis daug darbo, lėšų ir darnaus mokslininkų bendradarbiavimo. Vėliau vaikai patys statė raketą naudodami „iMO-LEARN“ kubus. Vaikams buvo pateikta užduotis, bet nenurodyti jokie reikalavimai, tad iš pradžių visi pasimetė. Pasiūlius pasitarti kaip turėtų atrodyti raketa, visi puolė kelti ir dėlioti kubus, bet bendro sutarimo nebuvo, tad teko prisėsti, pasitarti visiems kartu. Ko raketai reikia? Vaikai atsakė, kad kuro bakų, durų, langų ir kosmonautų. Po truputį raketą buvo pastatyta ir net kelis kartus patobulinta.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Klausimai	Vaikų atsakymai
Ką šiandieną veikėme?	Statėm raketą. Reikėjo susitarti ir padaryti raketą. Statėm raketą su visais kubais. Paimi ir dedi vis aukščiau, o kai nepasieki, tai reikia pagalvot ką daryt. Reikėjo galvot kaip pastatyt raketą, pasakyt ko reikia raketai.
Kas jums buvo sunkiausia?	Buvo labai sunku. Kubus buvo sunku kelt aukštai. Raketa griuvo, nes R. pastūmė. Raketą reikia daryti visiems, o kaip daryti niekas nežino, tik A. vadovavo ir nervavo. Sunku buvo statyti kubus. Man nepatiko, kad J. neleido įlipti į raketą ir mes visi netilpom.

Kas labiausiai veikloje patiko?	Man patiko raketa, mes skridom į kosmosą, į mėnulį. Aš pasiėmiau valgyti, padariau langą, kad matyčiau žvaigždes. Man labiausiai patiko skristi į kosmosą. Man patiko statyti raketą.
Ko išmokome?	Išmokom statyti ir gražiai žaisti. Statyt raketą ir dėt kubus. Išmokom galvot ir padaryt raketą. Draugiškai žaist ir nesimušt ir nerėkt.

Išvados. Žaidimas be taisyklių parodė, kad vaikams sunku bendrauti ir dar sunkiau rasti kompromisą ar sprendimo būdą. Veiklos pradžia priminė visišką chaosą, tad prireikė veiksmų plano ir mes visi grįžome į pradžią, ramiai susėdami ir aptardami kaip ta raketa turėtų būti statoma. Ankstesnėse grupėse išryškėjus lyderiams, šis darbas vykdavo sklandžiai, bet šioje grupėje nori vadovauti visi ir nesitaria tarpusavyje.

Data: 2021-01-24

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Orientavimasis erdvėje.

Komunikavimo kompetencija. Išsamiai atsakyti į klausimus.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: Susipažinę su nauju žaidimu, perpras žaidimo taisykles, orientuosiu erdvėje ir sparčiai, bei teisingai atliks reikiamus veiksmus.

Veiklos aprašymas: Žaidėme su interaktyviomis grindimis „Vaikščiojimas debesimis“. Žaidime galėjo dalyvauti tik vienas vaikas, o kiti liko stebėtojais. Vaikai patyrė daug emocijų, nes sunku buvo susiorientuoti ką ir kaip atlikti. Sėdint ir stebint žaidimą viskas atrodė lengvą, bet atsistojus ant kilimo padėtis pasikeisdavo. Vaikai pasimesdavo į kurią pusę turėtų pasukti, kokį judesį atlikti. Kaip nekeista, aukščiausią rezultatą pasiekė jauniausia mūsų grupės mergaitė, kuri itin atidžiai stebėjo įvykius ant kilimo ir sparčiai reagavo į debesų padėtį.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Klausimai	Vaikų atsakymai
Ką šiandieną veikėme?	Šokinėjom danguj ant debesų ir reikėjo surinkti kuo daugiau taškų. Kai surenki daugiausiai, tada laimi. Šokinėji ant debesų, o šone langelis rodo kiek surenki, kai lipi ant debesų reikia judinti rodykles ir žiūrėti, kad nepapultum ant to daikto, nes tada jau viskas.
Kas jums buvo sunkiausia?	Iš pradžių nelabai išėjo žaisti. Tik pradedi ir viskas, paskui pažiūrėjau kaip žaidžia kiti ir sugalvojau ką reikia daryti. Sunku buvo žaisti ir nežinojau kur debesėlis plauks, kaip pagauti žvaigždutę.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Įdomiausias žaidimas pasaulyje šokinėt per debesis ir rinkti žvaigždutes. Šokinėt ant debesėlių ir laimėt. Aš buvau geriausia žaidėja.
Ko išmokome?	Išmokom greitumo, aukštai šokinėti ir galvot kaip laimėti. Kietumo, kad geriau žaistum. Kojų minkštų, buvo sportas kojoms. Šokinėdami pasportavom. Iš pradžių nemokėjom to žaidimo,

	paskui išmokom. Aš nešokinėjau, o greitai labai trepsėjau ir buvo gerai.
--	--

Išvados. Vaikams labai patinka žaisti su interaktyviomis grindimis, net ir tada, jeigu ant kilimo negali užlipti visi. Žaidžiant vienam tuoj atsiranda grupė patariančių, palaikančių ir šiaip emocijas rodančių vaikų, todėl žaidėjams yra pakankamai sudėtinga. Tačiau džiugino vaikų susikaupimas ir noras laimėti, intuityviai suvokiami judesiai ir veiksmai. Aptariant veiklą vaikai noriai kalbėjo, dalinosi įspūdžiais, džiaugėsi, kad gerai pasportavo, kiekvienas surado sau tinkamą žaidimo būdą. Dienos uždavinį pavyko pasiekti ir kiekvienas pasiekė, bei pagerino savo rezultatą.

Data: 2021-01-26

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Atpažinti ir teisingai įvardinti drabužius.

Komunikavimo kompetencija. Lavinti foneminę klausą.

Užsiėmimas su interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais.

Uždavinys: Žaisdami su interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais, susikaups, lavins girdimąjį suvokimą ir teisingai atpažinę, bei įvardinę drabužius, suskaičiuos skiemenų kiekį žodyje.

Veiklos aprašymas: Veiklos pradžioje žaidėme žaidimą „Išklausyk ir padaryk“ Žaidimas skirtas susikaupimui, žodinės informacijos suvokimui ir orientavimuisi erdvėje. Sėdėdami ratu vaikai atliko nurodytus judesius ir veiksmus, stengdamiesi teisingai parodyti kairę ir dešinę puses. Daugeliui vaikų tai pavyko atlikti teisingai, kitiems teko pasitaisyti ir stebėti draugus. Žaidžiant antrąjį žaidimą, reikėjo stebinti nuotraukas kompiuterio ekrane atpažinti ir įvardinti drabužius, suskaičiuoti žodžio skiemenis ir ant kubo parodyti skiemenų kiekį. Darbas vyko individualiai ir tyliai, kiekvienas vaikas skaičiavo savarankiškai. Aptariant rezultatą paaiškėjo, kad vaikai teisingai suskaičiuoja žodžius, tik neteisingai įvardina drabužius, todėl skiriasi gaunami rezultatai. Pėdkelnes vaikai pavadino: timpos, kelnės, gėtra. Kostiumą – apranga, komplektas, rūbai, marškiniai su viskuo, švarūs rūbai.

Klausimai	Vaikų atsakymai
Ką šiandieną veikėme?	Išmokom skiemenis ir žaidėm su kubais. Kiek skiemenų, tiek reikėjo atverst. Žiūrėt į kompą koks dalykas, kokie rūbai, kiek tas žodis turi skiemenų. Turėjom atsakyt kas ten per rūbai. Reikėjo pasakyt kiek yra klausimų (skiemenu) ir išplot. Ėjom per kubus ir skaičiavom ir klausėm ką tu sakai, o tada darėm, jeigu supratom ką daryt, todėl reikėjo gerai klausyt.
Kas jums buvo sunkiausia?	Sunkiausia teisingai suplot, aš nežinojau kaip vadinas rūbai. Taip, gal buvo negera nuotrauka.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Patiko vaikščiout po kubus ir daryt taip, ir skaičiuot, ir patiko rūbai, ir juos pasakyt patiko. Patiko taip žaisti, kai niekas negirdi, tai tyliai sakai, tada galvoji ir atverti kubą, o tada žiūri ką daro kiti.
Ko išmokome?	Mokėmės krypties. Mokėmės pusiausvyros. Išmokom staigumo labai daug, tyliai sakyt žodžius. Išmokom žodžių, plojimų ir mankštos. Išmokom būti gudrūs.

Išvados. Interaktyvūs „iMO-LEARN“ kubai - lyg atspirties taškas įvairioms kompleksinėms veikloms. Veiklų metu vaikai gali judėti, lavinti pusiausvyrą ir matematinius įgūdžius, šį kartą derinome ir pažinimo įgūdžius, o kubai buvo kaip atsakymo į klausimą priemonė. Taip daug įdomiau

atsakinėti, negu sėdint prie stalo. Veikla pavyko puikiai, buvo įdomu stebėti vaikų susikaupimą, jų daromą pažangą ir menkas klaidas. Suteikta galimybė kiekvienam pasakyti ką suprato ir ko ne, greitas grįžtamasis ryšis aptarimo metu. Atsakinėdami į klausimus vaikai atsipalaiduoja ir noriai bendrauja, bet sakiniai nėra labai rišlūs, žodžių galūnės daugeliu atvejų yra trumpinamos. Džiugina vaikų noras išsakyti savo nuomonę, pasidalinti įspūdžiais. Sunkiausia mums yra išlaukti savo eilės ir išklausti ką sako draugas.

Data: 2021-01-27

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Pažinti naujas „iMO-LEARN“ kubų galimybes.

Komunikavimo kompetencija. Mokyti skaityti.

Užsiėmimas su aktyvuotais „iMO-LEARN“ kubais.

Uždavinys: Žaisdami po keturis su interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais, teisinga kryptimi pasuks kubą ir atvers reikiamą žodžio raidę.

Veiklos aprašymas: Žaidėme po keturis, su aktyvuotais „iMO-LEARN“ kubais. Kompiuterio ekrane buvo žodis, kurį reikėjo surinkti vartant kubus. Kiekvieno vaiko kubas turėjo savo vietą žodyje, o kubo signalas persiduodavo į kompiuterio ekraną. Iš pradžių vaikams buvo sunku suvokti kaip atversti tinkamą raidę, kubus vartė į visas puses, taip sujaukdami įvykių eigą. Po truputį bandėme atversti dviskiemenių žodžių raides, suvokdami į kurią pusę juda raidžių eilutė. Vaikai greitai suvokė kokios raides reikia surasti. Nesėkmės nesumenkino vaikų noro žaisti žaidimą keletą kartų. Veiklos pabaigoje žaisti sekėsi daug geriau.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Klausimai	Vaikų atsakymai
Ką šiandieną veikėme?	Reikėjo sudėti žodį su kubais. Čia tai buvo darbo. Reikėjo kubus vartyti. Žinoti koks tavo skaičius (kubo vieta) ir kokia raidė. Visokius žodžius sudėliot „lapą“ arba „salą“ ir dar visokius. Buvo vienas kompiuteris ir keturi kubai. Vienas vaikas verčia vieną raidę arba kitas kitą raidę.
Kas jums buvo sunkiausia?	Nežinojau kas reikia daryt, o kai parodė jau buvo lengviau. Sunku buvo kai nežinai koks tavo kubo skaičius (kubo eilės vieta) , tada galvoji kokia raidė.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Labai patiko tokie kubai, jie rodo raides, o mes padarom žodį, tada perskaitom ir reikia visiems dirbt draugiškai.
Ko išmokome?	Mokėmės raides ir skaityt, vert į vieną pusę ir į kitą pusę.

Išvados. Veikla su aktyvuotais „iMO-LEARN“ kubais pavyko. Reikėjo pastangų ir laiko kol apytikriai suvokėme kaip kubai turėtų judėti, kad pasiektų reikiamą tikslą. Daugelis vaikų jau geba perskaityti dviskiemenius žodžius, todėl ieškoti raidžių jiems nebuvo sunku, kiek sunkiau sekėsi suvaldyti kubus. Manau, kad tam reikia įgūdžių ir dažniau žaisti panašiu principu. Veikla buvo pakankamai statiška ir įtempta, bet vaikams patiko. Padedant mokytojoms, kiekvienas vaikų ketvertas žodį sudėjo ir perskaitė. Manau, kad ir man pačiai trūksta patirties vedant veiklas su aktyvuotais kubais, tad vertėtų pasipraktikuoti savarankiškai.

Data: 2021-01-28

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Lavinti reakciją ir matematinius įgūdžius.

Komunikavimo kompetencija. Suprantamai ir aiškiai atsakyti į pateiktus klausimus.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais

Uždavinys: Žaisdami „Toon math“ žaidimą, vaikai lavins reakciją, suvokimo greitį, teisingai atliks matematinius veiksmus.

Veiklos aprašymas: Su vaikais išsirinkome šį žaidimą, nes keletas vaikų išbandė ir sakė, kad labai įdomu žaisti. Žaidimo pagrindinis veikėjas yra kačiukas, kuris greitai bėga ir privalo aplenkti įvairias kliūtis, jas peršokant, apibėgant ar pralendant. Bėgimo laike pasirodo matematinės užduotys, kurios skatina greitą reakciją ir mintinę skaičiavimą. Vaikai bandė atlikti sudėties veiksmus spėliodami, kiti skaičiavo ant pirštų, dar kiti klausė draugų. Kačiukui greitai bėgant, vaikai pasimeta ir pradeda abejoti savo sprendimų teisingumu. Žaisti iekvienam sekėsi skirtingai. Buvo aiškiai matyti, kas dažnai žaidžia namuose ir geba lengvai valdyti situaciją kompiuterio ekrane. Šis žaidimas buvo panaudotas tikslingai, atsižvelgiant į vaikų pageidavimus.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Klausimai	Vaikų atsakymai
Ką šiandieną veikėme?	Šiandien linksmai žaidėm su kačiuku. Reikėjo žiūrėti, kad katinas neatsitrenktų į visokius daiktus. Ten skrenda visokie šikšnosparniai, vaiduokliai. Ten būna matematika, reikia su skaičiais sudėt. Ten yra kelmas ir visokie skaičiukai ir vienas skaičius yra teisingas.
Kas jums buvo sunkiausia?	Sunku daiktus apibėgt ir į šoną braukt. Žiauriai buvo sunku, tik pradeda bėgt ir bum į sieną, niekaip nepabėga. Buvo sunkoka kai reikėjo pereiti per šikšnosparnius ir trukdė reklamos, vis reikia laukti, o laikas bėga.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Labai patiko su kačiuku bėgt, ten viskas keičiasi, vis kitokie gyvūneliai. Patiko skaičiuoti, taip baisu, kad nežinai kaip suskaičiuot.
Ko išmokome?	Išmokom atkreipti dėmesį ir suskaičiuot, mokėmės matematikos. Pamankštinom pirštukus ir akytes, ten būna matematikos klausimai. Reikėjo žiūrėti ir pamatyti viską, kad nesusidurtum, taip pareguliuoji ir išmoksti mašiną vairuot, paskui, kai užaugi. Matematikos, biški rankytes pajudint, kad akys greičiau judėtų ir greitai galvotum.

Išvados. Vaikai noriai žaidė šį žaidimą, stengėsi ilgam išlikti susikaupę ir patyrė daug emocijų, nes žaidimas spalvingas ir nuotaikingas. Nustebino vaikų atsakymai nuolat paminint, kad išmoko matematikos, nors skaičiavimo užduočių daug nebuvo. Žaidime vyravo situacijos norint išvengti kelyje pasitaikančių kliūčių. Kažką panašaus žaidėme ir su interaktyviomis grindimis, tik ten automobiliai turėjo aplenkti kitus automobilius. Manau, kad sprendimas leisti vaikams išsirinkti žaidimą pasiteisino, nes vaikai noriai žaidė ir surado daug privalumų, ko galima buvo išmokti žaidimo metu.

Data: 2021-01-31

Refleksijos objektas: Vaikas, veikla, savirefleksija, įvykis.

Pažinimo kompetencija. Susipažinti su 7 pasaulio žemynais.

Komunikavimo kompetencija. Išmokti skaityti ir rašyti.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: Žaisdami wordwall žaidimą „Žemynai“, stengsis teisingai nuvesti rodykles nuo pavadinimo iki žemyno.

Veiklos aprašymas: Šis žaidimas buvo specialiai sukurtas savaitės temai ir šios grupės vaikams.

Grupėje yra daug skaitančių arba pradedančių savarankiškai skaityti. Iš pradžių susipažinome su pasaulio žemėlapiu ir septyniais žemynais, o jau po to vaikai jų ieškojo kompiuterio ekrane. Kai kurie vaikai puikiai prisiminė kur koks žemynas yra, kitiems buvo reikalinga pagalba. Skaitantys vaikai taip pat prašė pagalbos, nes abejojo kur yra Amerika, o kur yra Azija. Buvo įdomu stebėti kaip vaikai tariasi tarpusavyje ir bando surasti teisingą atsakymą, kai kurie ėjo prie žemėlapiu ir žiūrėjo kur koks žemynas yra.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Klausimai	Vaikų atsakymai
Ką šiandieną veikėme?	Žaidėm tokį žaidimą ir turėjom vesti į pasaulius ir žemes, paimi tokią virvę ir vedi iki Azijos. Buvo labai labai sunku, nieko nesupratau, tada su F. sugalvojom pažiūrėti į žemėlapi, bet kol atbėgu iki kompiuterio vėl pamiršau. Mes skaitėm ir vedėm pavadinimus, o kiti vaikai spėliojo ir tada langelis rodo, kad neteisingai, tada jie mūsų klausią ką daryt.
Kas jums buvo sunkiausia?	Nuvest su virvėm į žemę. Atrasti žemynus.
Kas labiausiai veikloje patiko?	Skaityt pavadinimus ir vedžiot linijas, bet jeigu paleidi jos pum ir atšoka.
Ko išmokome?	Mokėmės visokias žemes, kur jos yra, kokie pavadinimai. Pavadinimai tokie pat kaip mūsų dainelėj. Jau kitą kartą kai žaidžiau, viską teisingai nuvedžiau, nes išmokau kaip daryt.

Išvados. Džiugino vaikų sumanumas ir noras išspręsti iškilusias problemas. Kiekvienas vaikas ieškojo savo sprendimo būdų, nors ruošėmės užduotį atlikti visi kartu, bet mūsų niekas nelaukė, o vaikai patys pradėjo ieškoti sprendimo būdų. Manau, kad keturiems, tą dieną buvusiems vaikams, ši užduotis buvo per daug sudėtinga, jiems reikėjo nuolat padėti ir paaiškinti kaip elgtis. Labiau savimi pasitikintys vaikai atkakliai ieškojo išeičių ir tikslą pasiekė. Įdomu buvo stebėti situaciją, kaip skirtingai sprendžiamos problemos, kiek motyvacijos turi kiekvienas vaikas individualiai.

