



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

Kupiškio mokykla „Varpelis“

PRIEŠMOKYKLINIO UGDYMO MOKYTOJO REFLEKSIJOS UŽRAŠAI

2020–2022 m.

Data	Temos pavadinimas, tikslas	Veiklos aprašymas	Refleksija Pastabos, išvados, komentarai, mintys, jausmai, sėkmės, nesėkmės, siūlymai
2020.09.29	„Vitaminų pasaulis“. Sveikos mitybos įgūdžių formavimas.	Interaktyvios grindys. Žaidimas „Bitutės ir medus“. Panaudotas refleksijos metodas „Pabaik sakinį“.	Buvo sutarta, kad bus kalbama po vieną, negalima replikuoti, kol nešnekėjo kiti. Vienas berniukas džiaugėsi, kad pavyko būti mandagiam, laukė savo eilės žaidžiant, dalinosi žaislais. Naujai atėjusiam vaikui buvo neramu, nejauku, todėl jį pasisodinau šalia, kartu žaidėme. Atrodo viskas gana neblogai sekasi – pusė vaikų gana aktyviai dalyvavo. Aišku, norėtusi ir likusius įtraukti į šią veiklą.
2020.10.06	„Miško takeliu“. Vaikai gebės įvardyti 10 miško gyventojų, apibūdins išvaizdą. Vaikai orientuosis takelio erdvėje.	Plakatai „Miško žvėrys“. Interaktyvios grindys. Žaidimai „Pėdsekys“, „Grybavimas“.	Man buvo svarbu, kad vaikai pamąstytų ir įvardintų gyvūnų pavadinimus, gyvenamąją vietą ir kodėl jis jam patinka. Vaikai gebėjo įvardinti miško gyventojus. Vaikams patiko sekti – šokinėti miško žvėrelių pėdsakais ir atspėti, koks tai gyvūnas. 7 vaikams pavyko atspėti žvėrelių pėdsakus, tačiau dar 7 nepavyko įsiminti pėdsakų. Džiaugiuosi, kad vaikai įsiminė gyvūnų pavadinimus. (Gyvatė – šliaužia; meška – pūkuota; lapė – meili, vilkas – gudrus, piktas). Buvo sunku laukti savo eilės einant grybauti, suvaldyti vaikus, buvo nedrausmingi. Trūko susikaupimo. Sekantį kartą organizuosiu veiklą grupelėmis, siūlysiu gerai pagalvoti apie savo elgesį draugų atžvilgiu. Vaikai prisiminė valgomus, nevalgomus grybus ir juos įvardino su mano pagalba.
2020.10.07	„Miško takeliu“. Susipažins su geometrinėmis figūromis skritulys – apskritimas.	Interaktyvios grindys. Pažintis su planetomis. Žaidimas „Šikšnosparnis“.	Berniukas džiaugiasi, kad namuose turi knygelį apie planetas. Vaikai sunkiai išlaukia savo eilės žaidimo metu. Sunku įsiminti planetų pavadinimus. Siūliau įsiminti pagal spalvą ir dydį. Keletas vaikų geba

	Laikysis žaidimų susitarimų. Sąvokos „aukštyl – žemyn“, greita reakcija.		argumentuoti, kokie gamtos reiškiniai sužavėjo ir kodėl. Komentuoja, kodėl įdomu stebėti gamtoje vykstančius reiškinius – metų laikų kaitą, orų permainas. Žaidimas sutelkė vaikų dėmesį, greitą reakciją.
2020.10.13	„Rudens gėrybės“. Susipažins ir įvardins rudens gėrybes. Saugos ir puoselės gyvąją gamtą. Sąvokos: kairė, dešinė.	Interaktyvios grindys. Žaidimas „Lapai“. Sveikinsis kaire ir dešine ranka.	Kiekvienas naujas žaidimas sutelkia vis daugiau norinčių jame dalyvauti. Sunku netrepsėti kojomis, kai nereikia. Vaikai dalijosi išpūdžiais, gerų emocijų tikrai netrūko. Žaidimas reikalavo susikaupimo, nes reikėjo išlaviruoti tarp kliūčių. Manau, kad visiems patiko šis žaidimas. Pagal nurodymus šlavė lapus dešine, kaire ranka. Pakaitomis praskyrėme lapus kojomis. Atlikome daugiau kitų smagių veiklų. Turiu galimybę stebėti, matyti, vertinti, pasidžiaugti kiekvieno vaiko pasiekimais.
2020.10.14	„Rudens gėrybės“. Susipažins su duonos keliu. Mokysis vieni iš kitų, bendradarbiaus, sutars su draugais.	Žaidimas „Sukaliau, padariau ratą, ratą“. Duonos kelias iki stalo. Pasaka „Kaip vilkas mokėsi kepti duoną“. Žaidimas „Picos“ kepimas (interaktyvios grindys). Žaidimas „Vanduo“.	Vaikai triukšmingi, sunku juos suvaldyti, todėl ir pasirinkau žaidimą „Sukaliau...“, ritmišku, monotonišku ėjimu nurimo, susėdo ratu ir išklausė pasaką. Stengėsi klausytis kalbančio draugo, jo nepertraukti. Yra dar nepastabių, išsiblaškiusių vaikų, kurie negebėjo įvardyti daržovių, kurias dėjo ant picos pado. Manau, kad vaikai prisimins, kas buvo įdomu, apmąstys potyrius.
2020.10.20	„Paukščių gyvenimas“ Susipažins ir gebės įvardyti 10 paukščių pavadinimų, išmoks vartoti mandagaus bendravimo žodžius.	Plakatai apie migruojančius ir Lietuvoje žiemojančius paukščius. Pirštukų žaidimas „10 paukščių tupi“. Planšetės. Užduotys „Kas turi garsą Š?“, „Garsai ir raidės š žodžiuose“.	Vaikai pakankamai ramiai išklausė ir susipažino su Lietuvoje gyvenančiais paukščiais. Vienas berniukas atsinešė draugams parodyti Kakės Makės knygelę „Enciklopedija. Gyvūnai“. Vaikams patiko dirbti dviese su draugu. Skatinau vaikus dažnai vartyti knygas, jas „skaityti“. Vyravo darna ir tylą. Su vaikais aptariau, kokie žodžiai yra „šiukšlės“ (Šiukšlės yra nešvaru; laksto vabalai, ropoja musės; šiukšlės atliekos, kai

			kažkas yra numetama ant takelio). Pamažu grupės veikla įgauna tikslingumo ir disciplinos.
2020.10.21	„Paukščių gyvenimas“. Savarankiškai įvardins paukščių pavadinimus, laikysis susitarimų.	Žaidimas „Išreikšk save“. Skraidantys paukšteliai ir ruduo. Interaktyvūs kubai. Žaidimas „Sustink“.	Interaktyvių grindų pagalba vaikai sukūrė spalvotą rudens piešinį. Patiko šokinėti su viena ir abiem kojomis. Improvizavo miegančius, lesančius, šokinėjančius paukščius. Judesiu išreiškė nuotaikas, jausmus. Vaikai laisvai judėjo ant „iMO –LEARN“ kubų. Laikėsi susitarimų: orientavosi erdvėje ir stengėsi nesusidurti su kitais. Pastebėjau, kad sustiprėjo vaikų gebėjimas bendrauti ir bendradarbiauti.
2020.10.27	„Tarp žvakelių ir žvaigždelių“. Kalbės apie įvairias taisykles, lavins meninius gebėjimus.	Interaktyvios grindys. Žaidimas „Veidų lenta“. Planšetės. Darbas Word programoje „Piešimas norima tema“.	Vaikai turėjo įvardinti savo, draugo nuotaikas. Pastebėjau, kad vaikai laisvai, spontaniškai pakankamai gerai įvertino ir pakomentavo nuotaiką. Visi gavo po šypsenėlę. Vaikai laukia vis naujų planšetėse žaidimų. Pastebėjau, kad kartu sėdintys vaikai pradėjo nepasidalinti planšete. Klausiau vaikų, kaip galima rasti visiems bendrą sprendimą. Nutarta sekantį kartą keisti suolo draugus. Pastebėjau grupės lyderius.
2020.10.28	„Tarp žvakelių ir žvaigždelių“. Išgirs, sakys pavadinimo pirmą garsą, suras tinkamą raidę. Pastebės raidžių skirtumus ir panašumus.	Interaktyvios grindys. Žaidimai „Linksmieji veidukai“, „Linksmoji dėlionė“. Darbas su planšete. Žaidimas „Padėk paveikslėlį šalia raidės, kuria prasideda žodis“.	Vaikų nedaug. Išklausius kūrinėlio, aptariama, kokius jausmus išgyveno vienas ar kitas veikėjas, kas tuos jausmus sukėlė, kaip tie jausmai keitėsi. Kartu prieinama išvada, kad žmonės išgyvena ne tik malonius, bet ir sunkius jausmus. Aiškinamasi, kad sunkius jausmus sukelia mūsų pačių elgesys ir jo pasekmės arba kitų elgesys, tačiau kiekvienas žmogus turi teisę jausti ir išreikšti ir malonius, ir sunkius jausmus. Žaidimo metu vaikai sunkiai tramdo savo emocijas, pyksta, jeigu kas nors trukdo (nori surinkti kuo daugiau taškų).

2020.11.03	„Žaidimų dienele“. Žaisdami spręš problemas, tobulins gebėjimus naudotis kompiuteriu, planšete.	Darbas su planšete. Žaidimai „Papasakoti istoriją“, „Matematika vaikams“, „Logikos šalis“, „Surasti kitokį“.	Vaikams buvo paaiškinta, ką reiškia žodžiai klaviatūra, pelė, tinklas ir pan. Vaikų mintys: „Mano tėtis yra Norvegijoje ir aš su juo kalbuosi per „kompą“. Grupėje buvo nedidelė dalis vaikų, užteko planšetinių kompiuterių, tad nereikėjo vaikams dalytis. Žaidimai vaikams buvo įdomūs, noriai atliko visas pateiktas užduotis. Pastebėjau, kad vaikai pradeda suprasti, kaip svarbu mokėti skaityti ir rašyti. Man padėjo geriau pažinti vaikus, pastebėti pokyčių procesą.
2020.11.13	„Išdykę skaičiai“. Žaisdami išmoks skaičių seką, mokysis spręsti loginius uždavinius, teiks pažintinę informaciją.	Darbas su planšete. Žaidimai „Traukinukas“, „Vaikų nuotykių Logikos šalyje“.	Vaikai vardija traukinuko vagonų skaičius, atlieka tam tikrus žaidimo veiksmus. Logikos šalyje suranda tam tikras kvadrato dalis, į tuščius lentelės langelius sudeda trūkstantus elementus. Žaidimo metu vienas berniukas padėjo kitiems žaidimo dalyviams, mokėsi disciplinos, noriai sprendė užduotis 20 ribose. Veikla įgavo tikslumą ir discipliną.
2020.11.17	„Kuriame kartu“. Dėmesingumo lavinimo pratimai.	Darbas su planšete. Žaidimai „Parašyk žodį“, „Sudėk dėlionę“.	Skatinau vaikus užrašyti norimus žodžius. Pastebėjau, kad dar dalis vaikų neskiria jau išmokytų raidžių, rašo apsuktas (paprastai tėvėlių pagalbos įtvirtinant raidžių pavadinimus). Žaidimas pareikalavo sukaupti dėmesį, greitai orientuotis aplinkoje. Išryškino vaikų emocinį skirtingumą.
2020.11.18	„Kuriame kartu“. Argumentuos savo pasirinkimą, išklausys draugus.	Išmanieji kubai. Žaidimas „Surask nurodytą spalvą“, „Rato darymas“, „Puslankis“.	Vaikai išmoko taisyklingai susėsti ratu, puslankiu, ieškojo nurodytos spalvos. Sėdėdami ratu dalijosi savo įspūdžiais, svajavo kuo norėtų būti užaugę (mokytoju, grožio salone dažysiu tetas, treneriu – sportininku t.t). Skatinau pasakoti, kas jiems rūpi ar patinka, kuo domisi, apmąstyti potyrius.
2020.11.19	„Kuriame kartu“. Susitarimų, nuomonės, taisyklių tarpusavyje laikymasis. Dėmesingumo ir greitos reakcijos lavinimas.	Darbas su planšetėmis. Žaidimai „Širdelių spalvinimas“, „Žvėrelių dėliojimas“, „Mašinų trasa“.	Leista vaikams savarankiškai pasitarus su draugu pasirinkti norimus žaidimus. Pajutau, kad vaikai vieni iš kitų sužino ir išmoksta naujų, įdomių dalykų, pritaiko tai, ką sužinojo, suprato. Gerai jaučiasi diskutuodami, padėdami vieni kitiems.

2020.11.24	„Būkime mandagūs“. Tobulins gebėjimus laikytis kalbos etiketo: mandagiai pasisveikins, atsisveikins, atsiprašys, mandagiai kreipsis į bendraamžius.	Išmanieji kubai. Žaidimas „Medžiotojas“	Klausėsi skaitomo kūrinėlio apie Sauliuką, atsakinėjo į klausimus ir dalijosi savo asmenine patirtimi. Diskutuojant buvo prieita išvada, kad nesutarimai gali tęstis be galo, jei į netinkamą poelgį atsakysime kitu netinkamu poelgiu. Vaikai siūlė užrašyti gražius poelgius „šviesių minčių“ lape. Vaikų mintys: „Nereikia būti piktam, draugai nedraugaus“. „Jis pasirinko nemylėti vaikų, pasirinko kumščiuotis“. Žaidimas suteikė daug gerų emocijų, vaikai patyrė judėjimo džiaugsmą.
2020.11.25	„Būkime mandagūs“. Lavins atsargumą žaidžiant, judant ant kubų. Dalysis asmenine patirtimi.	Išmanieji kubai. Žaidimas „Mesk balioną“	Buvo gautas džiaugsmingas laiškas iš Kalėdų senelio. Aptarta briedžiuko Rudolfo misija grupėje. Vaikai labai laukia švenčių ir dovanų. Be įtampos, linksmai bendrauja. Kai susistumdė ant kubų, patys vaikai argumentavo, kas gali atsitikti nesaugiai elgiantis. (Kai kitas kalba, o kiti triukšmauja, tai niekas neišgirsta, ką jis sako; Nes kai vienas ir kitas kalba, - susidaro triukšmas). Dar kartą priminta, kad saugotų save ir draugus.
2020.11.26	„Būkime mandagūs“. Tyrinės ir atras, pažins grafinius ženklus.	Darbas su planšetėmis. Žaidimai „Nuspalvink taip pat“.	Diskutuojama apie mandagumą. Vaikų atsakymai: neturite būti „išdurnėję“, nes kitaip būsite „raganosiai“, juk esat vyrai (bando sutaikyti du susipykusius vaikus). Penkiametis parodo saldainių dėžutę ir sako: „K“, kaip ir mano vardo pirmoji raidė“ (atpažįsta kelias raides ir žino jų pavadinimus). Vaikai džiaugiasi galėdami dirbti su planšetėmis ir įgyvendinti įvairius savo sumanymus.
2020.12.01	„Žiemos požymiai“. Suras ir įtvirtins garsą ir raidę N. Spalvins geometrines figūras ir įvardys.	Darbas su planšetėmis. Žaidimai „ Surask pabirusias raides“, „Nuspalvink geometrines figūras“.	Dalijasi išpūdžiais apie miško gyvūnus, jų namus. Suranda ir nuveda kryptį. Randa žodžius, kuriuose yra raidė N. Pastebėjau, kad keletas vaikų painioja su raide M. Kopijuoja savo miesto, gatvės pavadinimą. Apibendrina ir savaip vertina tai, ką sužinojo (Nes, jei nepažintų raidžių, jie nekalbėtų, jie vienas kito nesuprastų; Nes nori kartais kažką susitarti arba nori kažką perduoti, pakalbėti). Drašinau vaikus bandyti iš

			naujo, kuriems nepavyko, skatinau suvokti, kad klaidos gali būti taisomos, jos padeda tobulėti, iš jų galima pasimokyti.
2020.12.02	„Žiemos požymiai“. Skaičių pažinimas, erdvės suvokimas, greitos reakcijos ir vikrumo ugdymas.	Interaktyvios grindys. Žaidimai „Elfas“, „Ruoniai ir žuvys“.	Vaikams pristatytas advento kalendorius, diskutavo, kas yra elfas, laimė. Vaikų atsakymai: elfas, tai senelio padėjėjas, maži žmogeliukai, kurie daro dovanas. Esi laimingas, kai išsirauni dantuką, kai nesipyksti, kai apsikabina, kai pavyksta raides parašyti, kai eglutės nenukerta ir t.t. Buvo mokomi susitvardyti ir apriboti savo įgeidžius. Patyrė judėjimo džiaugsmą.
2020.12.04	„Žiemos požymiai“. Skaičius pagautas dovanas ir įtvirtins skaičių eilės supratimą.	Interaktyvios grindys. Žaidimas „Elfas“. Išmanieji kubai. Žaidimas „Magiškas žaidimo kauliukas“.	Vaikų pageidavimu žaidėme žaidimą su nykštuku elfu. Džiaugėsi laiku pagautomis dovanomis, lygino, kuris sugavo daugiausiai. Buvo siūloma stebėti, kaip keičiasi skaitmeninis laikrodis ant grindų. Savo kalboje įvykius susiejo su laiko sąvokomis. Pvz., „Rytoj bus šeštadienis, todėl darželis nedirbs“; „Praėjusią savaitę buvo mano gimtadienis“. Kubai buvo panaudoti, kaip žaidžiamieji kauliukai. Vyko stipri kova dėl kubų, niekas nenorėjo netekti kubo ir pralaimėti. Vaikai skaičių seką supranta.
2020.12.08	„Vaikų spaustuvė“. Apibendrins ir savaip vertins tai, ką sužinos, vertins draugų elgesį. Kalbės drąsiai, aiškiai.	Interaktyvios grindys. Žaidimai „Linksmosios eglutės“. Mėtomas mikrofonas. Užduotis „Žodžiai su nurodytu garsu“.	Apžiūrime plakatus ir kartojame raides. Vaikai dalyvauja pokalbyje, drąsinami pasyvesni vaikai, diskutuoja apie draugų elgesį žaidimų metu. Skatinau ir drąsinau pasakoti nuosekliai, laikantis veiksmo sekos, aiškinant žmonių poelgius (nes, kai vienas kalba, ir kitas – susidaro triukšmas; jei pats kalbėsi, nieko negirdėsi, ką kitas sako). Buvo ugdomi viešojo kalbėjimo įgūdžiai, pasinaudojant mėtomu mikrofonu.
2020.12.09	„Vaikų spaustuvė“. Greitos reakcijos ugdymas, argumentuos, kodėl aktyviai judant reikia būti atsargiam, elgtis saugiai.	Išmanieji kubai. Žaidimas „Magiškas žaidimo kauliukas“, „Sankryža“	Vaikai stengėsi kaip greičiau ir teisingai atlikti užduotis, įvardyti viršutinėje plokštumoje esantį skaičių, tačiau pasikeičiant vietomis keletas vaikų buvo nedrausmingi, nustūmė vaikus nuo kubų. Radome alternatyvų problemos sprendimo būdą – kitą kartą nedrausmingi vaikai žais paskutiniai. Aptarta, koks elgesys yra geras,

			draugiškas? Užsiėmimai laboratorijoje išryškino vaikų fizinį ir emocinį skirtingumą.
2020.12.11	„Vaikų spaustuvė“. Lavins gebėjimus įsiklausyti į garsus ir juos parašyti, sies garsus ir raides.	Planšetės. Žaidimai „Parašyk nurodytą raidę“, „Nukopijuok žodžius“.	Vaikams buvo pasiūlyta įsiklausyti į garsus, kuriuos girdi aplink save. Pabandė užrašyti girdimus garsus, rašė planšetės klaviatūroje. Vaikai išbandė savo galimybes, laisvai bendradarbiavo su draugais, surado skirtumus ir panašumus. Vienas berniukas nuolatos padeda draugams (man gera padėti draugui), negebantiems parašyti nurodytos raidės.
2020.12.15	„Mes vaidiname“. Stebės ir įvardys gyvūno pėdsakus ant sniego. Improvizuos gyvūno ėjimą pėdomis.	Interaktyvios grindys. Žaidimai „Pėdsekys“, „Lėktuvai“.	Yra vaikų, kurie nesupranta, ką daro ne taip, kad atstumia kitus. Patys vaikai padėjo jiems suprasti ir pakeisti elgesį, kuris sukelia jiems problemų: „Ar pastebėjai, kad atsisėdai ant grindų per patį vidurį, ir trukdei stebėti, kur veda pėdsakai“; Kitą kartą netrukdyk mums teisingai žaisti, pats turi laikytis susitarimų. Pastebiu, kad patys vaikai kuria žaidimo taisykles.
2020.12.16	„Mes vaidiname“. Laikysis susitarimų, balansuos ant vienos kojos ir skaičiuos, kaip ilgai išlaikė pusiausvyrą, perkels kubus, kad neliestų grindų. Suvaidins emociją.	Išmanieji kubai. Žaidimai „Balansavimas“, „Lenktynės“, „Suvaidink“.	Naudoja kubus, darydami salėje labirintą. Su bendraamžiu šokinėdamas aukštyn, žemyn berniukas komentuoja: „Mes šokinėjame kaip tigras“, „Kai sukiesi, atrodo, kad kambarys juda“. Vaikai pastebi padarinius ir komentuoja. Spėlioja, „kas atsitiks, jeigu...“ ir bando įvairias galimybes (matyti, kad žmogus piktas ar liūdnas; vaikams patinka vaidinti, nes yra linksma).
2020.12.18	„Mes vaidiname“. Atpažins ir įvardys skaičių seką, spalvins nurodyta spalva.	Planšetės. Žaidimai „Traukinukas“, „Nuspalvink skaičius“.	Siūlau įvardyti skaitmenis eilės tvarka. Pastebėjau, kad vaikai įgudo dėlioti skaitmenis tam tikromis sekomis ir daro tai kiekvieną kartą, kai žaidžia su skaičių rinkiniais. Pasiūlius papokštauti ir sumainius skaitmenis vietomis, vaikai pasako spalvą ir sako : Jūs manęs nesupainiosit....Aš žinau, koks bus kitas...Aštuoni ir geltonas... Berniukui, kuriam nepavyko teisingai suskaičiuoti, pasiūliau savo pagalbą.

2020.12.22	„Rieda metų ratai“. Skatinti domėtis raidėmis ir kitais ženklais, atpažinti žodžius.	Darbas planšetėse Word programoje. Užduotis „Surask žodžius, kurie prasideda garsu V“.	Norėjau sužinoti, kokie vaikų raidžių pažinimo, jungimo į žodžius, garso ir raidės siejimo gebėjimai. Siūlau pirmiausia parašyti jau žinomas raides ir jas įvardyti, vėliau diktuoju raides. Sekasi visai neblogai, tik dar dalis vaikų nepažįsta jau išmoktų mažųjų raidžių (padirbėsime individualiai). Su vaikais aiškinamasi, „kas būtų, jeigu ...- nepažintume raidžių, užrašų parduotuvėse, mokykloje ir t.t.
2020.12.23	„Rieda metų ratai“. Plėtos gebėjimą mintis reikšti naudojant kūno kalbą. Žais komandinius žaidimus.	Išmanieji kubai. Žaidimas „Judėjimas su kliūtimis“, „Pasakojimas judesiais“.	Žaidimo metu buvo pasiūlyta modeliuoti erdvę pagal norą. Stengtis bėgti nesusiduriant vieniems su kitais, stengiantis kuo greičiau pasikeisti vietomis, išsiaiškinant, kuri komanda sugaišo mažiau, kuri daugiau laiko. Mokėmės laimėti ir pralaimėti (viena mergaitė nemoka pralaimėti). Kūrė naujus judesius ir imitavo gyvūnų judesius, improvizavo. Aptarė veiklą.
2020.12.29	„Rieda metų ratai“. Lavins gebėjimus atpažinti raides, perskaityti pavienius žodžius. Dalysis įspūdžiais.	Darbas planšetėse Word programoje: išmoktų raidžių ir žodžių rašymas.	Siūlomas žaidimas skaitymo teatras. Skaitoma pasaka „Pirštinė“ Vaikai nuo kortelių planšetėse rašo pasakos veikėjų vardus ir skaito, improvizuoja veikėją balsu, judesiu (Dėl to, kad man patinka vaidinti ir aš galiu viskuo pasiversti, be to yra įdomių dalykų, o po vaidinimo būna smagu, nes visi ploja). Vaikai vertina veikėjų veiksmus, poelgius, stengiasi savo vertinimus pagrįsti.
2020.12.30	„Rieda metų ratai“. Supras metų laikų kaitą, būdingus kiekvienam sezonui požymius.	Planšetės. Žaidimai „Mokomės sudėties“, „Sudėk skaičius eilės tvarka“.	Bando skaičiuoti 10 ir daugiau ribose. Susiedami skaičiuojamų daiktų skaičius ir simbolių, ir supranta, kad paskutinis skaičius apibendrina prieš tai buvusius. Pvz.: „Suskačiuoja 8 žaislus ir sako: „Aš turiu 8“, meta kamuoliuką, po to žengia 8 žingsnelius; „Dabar žiema, saulutė kyla vis aukščiau, bus pavasaris“; Vaikai padarė išvadą: „Užmiegam - dar šviesu, atsikeliam jau šviesu. Nėra kada karaliauti mėnuliui su žvaigždėmis“.
2021.01.05	„Rieda metų ratai“.	Interaktyvios grindys. Žaidimas „Meilė“	Pastebėjau, kad jei vaikams nereikia laukti savo eilės, valdo emocijas, supranta susitarimų naudingumą. Primena vieni kitiems tinkamo elgesio taisykles. Buvo

	Susipažins su laiko matais (sekunde, minute, valanda, para, savaite, mėnesiu, metais).		aptarta įvairūs draugystės pavyzdžiai iš vaikų patirties, matytų filmukų. Žaidimo metu skaičiavo kiek pataikė, kiek praleido strėlyčių, kiek užtruko žaidimas.
2021.01.06	„Seniai besmegeniai“. Atpažins nesaugų savo elgesį ir blogus kitų poelgius. Ištikus nelaimėi ieškos pagalbos. Lavins kūns koordinaciją.	Išmanieji kubai. Galvosūkis „Suvaidink“, Fizinis pratimas „Judėjimas su kliūtimis“.	Vaikai, žiūrėdami paveikslėlius, samprotauja apie tai, kas vyksta, ir ieško išeičių bei tinkamų sprendimų. Vaikams kalbama apie keblius ir skaudžius gyvenimo įvykius. Užduodami papildomi klausimai: „Kas čia vyksta?“, „Ką daro berniukas, mergaitė ar kiti vaikai?“, „Kaip jaučiasi tas, kurį skriaudžia?“, „Kaip jaučiasi skriaudėjai?“ ir t.t.(Mano draugui nepatinka, kai kažkas rėkia, jam atrodo baisu. Jis rėkia, kai būna baisūs paveikslėliai, nes nemoka pasakyti. Aš labiausiai mėgstu klausytis triukšmingos muzikos. Kai būna gimtadienis, tada paleidi garsus, dainas, muziką). Aptariamos įvairios vaikų gyvenimo situacijos, susijusios su pavojumi sveikatai ar gyvybei. Žino pagalbos numerį. Vaikai lavino kūno koordinaciją, atlikdami pusiausvyros pratimus.
2021.01.08	„Seniai besmegeniai“. Tarsis dėl bendrų veiksmų, apribos savo ambicijas, suvaldys impulsus dėl bendros veiklos. Ugdysis taiklumą.	Interaktyvios grindys. Žaidimai „Varpeliai“, „Rikošetas“.	Skambant nuotaikingai žinomai dainelei apie sniego senį besmegenį, vaikai imituoja įsivaizduojamus judesius, šoka, vartosi, voliojasi, patirdami riboto judėjimo savitumą. Daug teigiamų emocijų suteikė žaidimai. Patiko smūgiuoti krentančius kamuoliukus į varpelius, sunaikinti paleidimo įrenginius. Vaikai stengėsi surinkti kuo daugiau taškų. Pastebėjau, kai mažai vaikų, geba būti greta ir kartu su kitais, lengviau prisitaiko prie besikeičiančios aplinkos, išnaudoja turimą erdvę ir priemones.
2021.01.12	„Žiemos žaidimai“. Valdys savo impulsus. Sukaups dėmesį. Seks ir įvardys, kokie gyvūnai paliko atitinkamas žymes.	Interaktyvios grindys. Žaidimai „Takų tyrinėtojai“, „Pėdsakai“.	Varto ir aptaria pratybų knygoje esančias paveikslėlių serijas apie besmegenių nuotykius, bėdas, juokingas istorijas - kiškis nunešė nosį, šarka rankioja sagas, sniego senis ištirpo. Vienas prieš kitą pūtė - vatos gumulėlius, pakabintus ant siūlų. Vaikai įsitikino, kad suderinti veiksmai - visada sėkmingi. Džiaugsmo

			suteikė ir parinkti žaidimai. Pastebėjau, kad vaikai pastabūs ir visus pėdsakus įvardijo teisingai. Pagarbiai elgėsi savo draugų atžvilgiu.
2021.01.13	„Žiemos žaidimai“. Plėtos klausymosi, kalbėjimo po vieną, klausinėjimo gebėjimus. Gerbs kitų nuomonę.	Išmanieji kubai. Žaidimai. Galvosūkis „Suplok rankomis“, „Pilies statymas“.	Iš skrynelės traukė ir apžiūrinėjo lėlių drabužius. Aptarta, kiek daug ir įvairių jų reikia žiemai, prisimenant, aiškinantis, ką po ko apsivelkame, užsidedame, užsirišame, apsimauname, apsiauname, išdėstant drabužius reikiama tvarka, apžiūrint, ar jie ploni, stori ir t.t., pasidairant pro langą, koks oras. Pastebėjau, kad yra vaikų, kurie nežino apsirengimo eiliškumo, painioja drabužių pavadinimus. Džiaugėsi pilies statymu, teisingai atliko galvosūkio žaidimą.
2021.01.15	„Žiemos žaidimai“. Išskirs raidę T iš kitų raidžių, žodžių, skaitys.	Darbas su planšetėmis. Žaidimai „Surask raidę T“. Išmokytų raidžių rašymas.	Vaikai noriai atlieka užduotis planšetėse. Išskyrė raidę ir garsą T žodžiuose, skaitė skiemenis ir dviskiemenius žodžius. Bandė skaityti žodžius, kuriuose yra nežinomų raidžių. Labai sunkiai sekasi vienam berniukui, kuris painioja raides su skaitmenimis. Pasiūliau savo pagalbą.
2021.01.19	„Pagalba miško gyventojams“. Seks ir įvardys, kokie gyvūnai paliko atitinkamas žymes. Bus budrūs ir atsargūs savo aplinkoje.	Išmanieji kubai. Žaidimas „Pėdsekys“. Interaktyvios grindys. Žaidimas „Šauliai“.	Diskutavome apie miško gyventojų gyvenimą žiemą. Vaikai aptarė plakatuose esančius laukinius žvėrelius, jų išvaizdą, gyvenimo sąlygas, kuo minta, kokie paukšteliai lankosi mūsų lesyklėlėje, kokį maistą mėgsta. Minė mėsles. Sužinojau kokius gyvūnėlius turi, kaip juos vadina (Šuo Peta, , Noriukas, Myla, Bela, Katės Kitė, Tihnis, Pika ir t.t.). Vaikams patiko sekti pėdsakais ir bandė įvardyti, koks tai paukštis ar gyvūnas eina. Daug džiaugsmo sukėlė netikėtai pasirodęs paveikslėlis. Žino, kad negalima liesti svetimų gyvūnų. Vaikai imlūs ir pastabūs, dalyvauja bendroje veikloje.
2021.01.20	„ Pagalba miško gyventojams“. Gebės orientuotis erdvėje, skirs sąvokas kairėn – dešinėn.	Išmanieji kubai. Žaidimas „Suskaičiuok iki 20“.	Sužinojo kokie paukščiai žiemoja Lietuvoje, jų vardus bandė perskaityti (zylė, pelėda, varna, šarka, gegutė), imitavome judesius. Vaikai buvo drąsinami paklausinti vieni kitų to, kas jiems rūpi. Žaidimo metu pastebėjau, kad gerai skaičių eiliškumą žino dauguma vaikų, tačiau neskiria dešinės ir kairės pusės.

2021.01.22	„Pagalba miško gyventojams“. Lavins mąstymą, smalsumą, atsakomybės jausmą.	Interaktyvios grindys. Žaidimas „Dažymas“.	Džiaugėmės vaikų ir tėvelių supratimu, kad reikia pagelbėti žvėreliams žiemos metu, ypač šiomis dienomis. Padėjau tiems, kurie prisidėjo prie akcijos „Baltasis badas“. Labai patiko žaidimas, žaidė po du vaikus. Nė vienas nenorėjo pralaimėti, tad labai stengėsi. Visi pasitarę nusprendėme, kad laimėjo draugystė.
2021.01.26	„Pavojai aplinkoje“. Skirs dešinę ir kairę puses, greitai orientuosis aplinkoje. Patirs judėjimo džiaugsmą.	Interaktyvios grindys. Žaidimas „Vairuotojas čempionas“.	Su vaikais aptarėme galimus ir dažnai pasitaikančius pavojus aplinkoje, gamtoje. Skatinau ir drąsinau pasakoti nuosekliai, laikantis veiksmo sekos. Sužinojo, kad negalima per kelią ar perėją važiuoti rogėmis, šliaužti slidėmis, važiuoti dviračiu, paspirtuku. Pastebėjau, kad du berniukai nepažįsta spalvų, neteisingai jas įvardija (žalia – žolinė; geltona – saulinė). Daug teigiamų emocijų suteikė žaidimas. Pastebėjau, kad yra vaikų, kurie nemoka pralaimėti, skatinau pastebėti iš kokių požymių galima atpažinti, kaip jaučiasi pralaimėtojas (liūdi ir būna nuleidęs nosį; akys tampa piktos, didelės). Vaikai mokėsi laimėti ir pralaimėti, buvo skatinamas kilnus elgesys rungtyniaujant, puoselėjamos garbingos idėjos.
2021.01.27	„Pavojai aplinkoje“. Lavins taiklumą, dėmesingumą žaidžiant, judant.	Išmanieji kubai „Saugokis medžiotojo“. Interaktyvios grindys. Žaidimas „Šauliai“.	Vyko pokalbis apie saugų eismą gatvėje. Vaikai dalijosi savo išgyvenimais, patirtimi. Sutarta, kad pamačius kitoje kelio pusėje savo mamą ar draugą, reikia pamojuoti ranka arba eiti pas juos per pėsčiųjų perėją. (Pvz.: Eini eini, kol randi perėją arba gali eiti, kur nėra mašinos ir nėra mašinos; negalima žaisti prie gatvės, nes gali mašina suvažinėti kamuolį, tada vaikas verkia). Skaičiuotės pagalba buvo išrinktas medžiotojas, vaikai labai saugojosi, kad nepagautų. Salėje buvo daug klegesio, džiaugsmo, vyravo triukšmas. Argumentavo,

			<p>kodėl žaidžiant, aktyviai judant reikia būti atsargiam, saugiai elgtis.</p>
2021.01.29	<p>„Pavojai aplinkoje“. Suvoks ir laikysis tam tikrų draudimų. Jungs skiemenis į žodį.</p>	<p>Darbas planšetėse Word programoje. Žodžių kopijavimas nuo plakatų.</p>	<p>Pasiūliau vaikams pasikalbėti apie jau žinomus pavojus gamtoje, aplinkoje panaudojant plakatus „Aš saugus“. Kad būtina gerai žinoti savo pavardę, namų adresą ir kaip elgtis pasimetus. (Pvz.: Nesaugus elgesys - vaikas bėga su šakute, gali įdurti į akį; būna, kai vaikas nori šerti kitam draugui). Siūliau kiekvienam individualiai kopijuoti žodžius nuo plakatų ir bandyti perskaityti. Pastebėjau, kad keletas vaikų puikiai jungia ir skaito dviskiemenius žodžius. Keletui vaikų reikalingas individualus darbas.</p>
2021. 02.02	<p>„Darbai darbeliai“. Ugdysis greitą orientaciją. Gebės kontroliuoti savo elgesį.</p>	<p>Interaktyvios grindys. Žaidimai „Lenktynės“, „Balionai“.</p>	<p>Vestas pokalbis „Mano darbeliai“. Žiūrėdami į iliustracijas, kalbėdami sužinojo, kas yra teisės ir pareigos. Mokėsi deramo, pagarbaus elgesio su bendraamžiais, tėvais. Ypač patiko žaidimas „Lenktynės“ berniukams, spontaniškai ir tikslingai atliko veiksmus, stengėsi įgyti lyderio savybių. Mokėsi laimėti ir pralaimėti, buvo skatinamas sąžiningas elgesys rungtiniaujant.</p>
2021.02.03	<p>„Darbai darbeliai“. Skirs ir įvardys spalvas, skaičius.</p>	<p>Interaktyvios grindys. Žaidimas „Smaližiai“.</p>	<p>Vaikai atpažįsta pagrindines spektro spalvas, jų ieškojo salėje, draugo aprangoje. Visi labai nori valgyti spalvotus saldinius, yra berniukas, kuris dar neskiria spalvų pavadinimų. Todėl pasiūliau pirma pasimokyti iš draugų spalvų pavadinimus, skaičiuoti 10 ribose (dirbsiu individualiai), išnaudosiu visas pažinimo parankias situacijas kieme, grupėje.</p>
2021.02.05	<p>„Darbai darbeliai“. Skirs E raides nuo kitų ženklų, simbolių, skaitys dviejų skiemenų žodžius.</p>	<p>Darbas planšetėse Word piešimo programoje, klaviatūroje.</p>	<p>Siūlau žodžių raides rasti kompiuterio klaviatūroje, vaikai rašė žodžius: SE-SĖ, E-LĖ, E- MA, MES. („Parašom raides ir sakom raides, dar pasiimam knygą ir mokinamės“). Yra neatidžių vaikų, kurie blaško ir trukdo kitiems. Pasiūlyta būti pastabesniems, įsivertinti savo veiklą. Pateikiau pavyzdžių, kokių susitarimų laikomasi grupėje, kas bus svarbu mokykloje.</p>

2021.02.09	„Mes mažieji piliečiai“. Šokinės ir įvardys raides, skaičius. Dalysis savo patirtimi apie savo miesto įžymias vietas.	Interaktyvios grindys. Žaidimai „Raidės“, „Akmenukai“.	Vaikams atidesniems patiko žaidimai. Pastebėjau, kad keletas vaikų neskiria ir nepažįsta raidžių arba klaidingai įvardija. Žaidimas „Akmenukai“ labiau sudomino vaikus, nes skaičius pažįsta daug geriau, nei raides, sunkiau sekėsi įvardyti skaičius mažėjimo tvarka. Vaikai pasakojo apie statinius iš kaladėlių, iMO – LEARN kubų. Vaikai didžiuojasi miesto puošmena – bažnyčia, fontanais miesto centre, gražia autobusų stotimi ir t.t.
2021.02.10	„Mes mažieji piliečiai“. Bendradarbiaus, bendraus, padės draugui.	Išmanieji kubai. Žaidimas „Kelionė po Lietuvą“. „Gedimino pilies“ statymas. Dėlionė „Lietuva“.	Žaidimo metu vaikai nuotaikingai „autobusu“ (susėdę ant kubų) keliavo į Vilnių apžiūrėti Gedimino pilį. Vėliau viena grupelė vaikų statė Gedimino pilį iš kubų, kita – dėliojo dėlionę „Lietuva“. Pastebėjau, kad vaikai nežino miestų pavadinimų, kuriuose lankosi su tėveliais. Vaikai kūrybingi ir savarankiški. Po veiklos buvo pasidžiaugta puikiais rezultatais, vaikų pasiekimais dirbant su iMO – LEARN kubais. Pasiūliau namuose susikurti įvairių statinių iš kartoninių dėžių. Buvo smagu išgirsti vaiką sakant mamai, kai atėjo jo pasiimti: „Mama, o kada mes važiuosim į Gedimino pilį?“. Vadinasi, vaikų smalsumas tikrai buvo sužadintas, o jis veda vaikus į motyvaciją veikti, tyrinėti, ieškoti atsakymų į klausimus.
2021.02.12	„Mes mažieji piliečiai“. Įtvirtins raidės B rašymą, pakartos kitas raides.	Darbas planšetėse Word piešimo programoje.	Vaikams pasiūliau prisiminti raidės B rašymą, sugalvoti žodžių su šiuo garsu. Vienas berniukas visai nenorėjo rašyti raidžių, todėl nerašė, o žaidė su žaislais. Vėliau panoro kopijuoti žodį Lietuva ir savo darbelį papuošė vėliava ir širdele. Pastebėjau, kad vaikai su didžiuliu noru pirštukais piešia kompiuteriuose, taip įtvirtina smulkiosios motorikos įgūdžius.
2021.02.17	„Ženkla grupėje, išvykose“. Stebės 3D paveikslėlius, gebės pakeisti spalvą, judėjimo kryptį.	Darbas planšetėse. Susipažins su „Quiver“ programa.	Vaikai buvo supažindinti su „Quiver“ programa. Pirmiausia vaikai turėjo iš programėlės išsirinkti norimą paveiksluką, po to jį atsisųsti, atsispausdinti, nuspalvinti. Nuostabos ir džiaugsmo buvo visiems, kai

			planšetės ekrane paveikslukai atgijo. Vaikai dalijosi vieni su kitais savo piešinėliais, bandydami susidraugauti su piešinių herojais ir su jais pažaisti. Nustebinta buvo net mokytoja.
2021.02.19	„Ženkla grupėje, išvykose“. Spalvins paveikslėlius, nuskenuos planšetės pagalba, stebės atgyjantį paveikslėlį.	Quiver programos galimybes.	Vaikams taip patiko, kad vėl norėjo pamatyti ekrane atgyjančius piešinius. Jie spalvino piešinius ir naudodamiesi 3D realybe plokščius piešinius pavertė gyvais. Stebėjo savo meno kūrinis, kurie stebuklingai judėjo, skraidė ir t.t. Naudodama šią programą, pajavirinau vaikų veiklą. Tai buvo ne tik smagi veikla, bet ir galimybė suteikti žinių įvairiomis temomis.
2021.02.23	„Mano apranga“. Išmoks teisingai vartoti veiksmažodžius. Patirs džiugių emocijų.	Žaidimas „Ką daro“. Interaktyvios grindys. Žaidimas „Futbolas“.	Vaikai dalyvavo pokalbyje, kuo rengiasi tėveliai, vaikai. Kuo skiriasi žieminiai drabužiai nuo vasarinių. Vaikai gavo po paveikslėlį ir turėjo papasakoti ką mato. Dauguma teisingai vartoja veiksmažodžius, tik dažnas vaikas sakė, kad pirštines užsideda. Pademonstravus šį veiksmažodį suprato, jog jos nukrito nuo rankos. Aptarta ir padaryta išvada, kad skirtingai rengiamės eidami į svečius ar einant sportuoti. Žaidime „Futbolas“ noriai dalyvavo berniukai, visi norėjo pirmauti. Vaikai imlūs inovacijoms, todėl jiems sekasi orientuotis interaktyvių grindų žaidimuose. Tuo pačiu jie patiria gerų, džiugių emocijų, ugdomi pastabumą, tarpusavio pagalbą.
2021.02.24	„Mano apranga“. Įtvirtins išmoktas raides, vartos veiksmažodžius. Demonstruos draugiškumą aplinkiniams.	Žaidimas „Sakyk priešingai“. Interaktyvios grindys. Žaidimas „Raidės“.	Paveikslėlių pagalba „Ką daro“ vaikai sakė priešingybes (Užsimovė – nusimovė kelnes, pirštines; Apsiavė – nusiavė batus). Žaidime vaikai labai nekantrūs, trukdo kitiems šokinėti ir įvardyti raides. Skatinu vaikus atsispirti netinkamam kitų vaikų elgesiui, kartu ieškoti būdų, kaip reikia rasti išeitį iš nemalonios situacijos. Vertina savo elgesį ir ką naujo sužinojo.
2021.02.26	„Mano apranga“. Susikaups ir atliks nurodytas užduotis.	Planšetės. Žaidimai „Grupavimas“, „Nuspalvink tiek figūrų, kiek nurodo skaitmuo“.	Planšetėse vaikai pirštukais grupuoja vienos grupės drabužius ir parašo skaitmenį. Yra vaikų, kuriems reikalinga individuali pagalba rašant skaitmenis. Aptariama, koks šiandien oras, kokiais sutartiniais

			ženklais tinka žymėti šios dienos orą. Vaikai pasiūlo žymėti saule, debesėliu, lietaus lašeliu, snaige ir atlieka užduotį. Diskutuojame, kaip šiandien vaikai apsirengę? Kodėl? Kada rengiamės šilčiau, o kada lengviau. Mename mįsles. Prašau pasidalyti informacija ką naujo sužinojo.
2021.03.02	„Pavasario pranašai“. Geranoriškai, konstruktyviai bendradarbiaus su kitais vaikais.	Išmanieji kubai. Dėlionė „Pempė“. Žaidimas „Kas ką augina“.	Su vaikais aptariami parskrendantys paukšteliai. Viena grupė vaikų dėlioja dėlionę „Pempė“, kiti žaidžia žaidimą „Kas ką augina“. Žaidžiant su kubais vaikai nori greito rezultato, todėl kubus suka greitai, nestebėdami ekrano, tačiau jau pavyksta sudėti nesudėtingą dėlionę. Žaidžiant žaidimą „Kas ką augina“, vaikai moka teisingai įvardyti mažybiniu vardeliu. (Man iškart patiko kėkštas, kaip giedojas; Kurapka – išsipurvina snapelius su sniegu; Zylė patinka, nes geltonas pilvelis, kaip Lietuvos vėliava, tik vietoj mėlynos turi būti žalia).
2021.03.03	„Pavasario pranašai“. Ieškos sutarto garso G. Išmoks pamėgdžioti pempę ir atskleisti save.	Planšetės. Žaidimai „Užbaik sakinį“, „Raidė G“.	Paveikslėliuose ieško ir apibūdina, kad gandro kojos ilgos, o varnos ir žvirblio snapelis trumpas ir t.t. Ieško sutarto garso G įvairiuose žodžiuose. Bando užrašyti paukščių garsus ir lengvesnius pavadinimus spausdintinėmis raidėmis. Teisingai atsakę ir atlikę užduotį, gauna prizą – kaštoną. Stebiu, kaip vaikai bendrauja tarpusavyje, diskutuoja. Pastebėjau, kad vaikai geba užmegzti kontaktus, moka keistis informacija, kartais mokau - nekreipti dėmesio, kai erzina. Skatinu elgtis gamtoje atsakingai. Aptariame, ką išmokome, ir įsivertiname savo elgesį.
2021.03.09	„Vandens lašeliai“. Gamtosauga. Rūšiavimas. Išmoks keisti judėjimo, beldimo tempą, įvardys gamtos reiškinius.	Planšetės. Wordwall programoje užduotis „Gamta. Gamtos reiškiniai (vandens būviai - ledas, lietus, sniegas, rūkas, debesis ir t.t.)	Vaikai mokėsi imituoti lietaus lašelių garsus. Klausėsi, kaip laša vandens čiupas, beldžia lietus į palangę, varva nuo stogo. Mokėsi vaikščioti smulkiais, mažais žingsniukais, belsti į grindis, ploti ir pan. Keisti judėjimo, beldimo tempą pagal žodžius. Užduotį „Surask tokį pat gamtos reiškinį“, vaikai greitai

			susiorientavo ir atrado, apibūdino. Mokau atsakingai elgtis su vandeniu.
2021.03.10	„Vandens lašeliai“. Gamtosauga. Rūšiavimas. Sutelks dėmesį skaitomam kūriniiui.	Planšetės. Užduotis „Dėmesys. Žodžiai ir atitinkantys paveikslėliai“.	Vaikai klausėsi apie vandens apytaką gamtoje kūrinėlio „Lašiuko kelionė“ ir sužinojo, kaip susidaro debesys, kodėl lyja? Kas labiausiai laukia lietaus ir kokią naudą jis teikia? Kur dingsta į žemę susigėręs vanduo? Kaip jis vėl pakyla į dangų? Vaikai turėjo sutelkti dėmesį ir išklaudyti skaitomą kūrinėlį. Buvo pasiūlyta nukopijuoti žodį ir jį perskaityti, parinkti tinkamą paveikslėlį. Veikla vaikams patiko, kilo daug klausimų, kuri vėliau virto diskusija.
2021.03.12	„Vandens lašeliai“. Gamtosauga. Rūšiavimas. Išgirs nurodytą garsą žodyje, taisyklingai parašys.	Planšetės. „Ištark paveikslėlio pavadinimą, klausykis ir išgirs žodyje z garsą“. Piešimo programoje Z z raidžių ir žodžių rašymas.	Apie vandens būsenas skaitomas kūrinys „Ką papasakojo lašiukas“. Kiek patyrė daug visokiausių nuotykių: išgaravo nuo įkaitusio smėlio, virto snaige, ledu ir t.t. Vaikai įvirtino garsą Z, įvardydami paveikslėlį. Planšetėje su piršteliu piešė ir spalvino raidę Z, rašė žodžius nuo lentos ir skaitė. Savo darbą įsivertino saulutėmis.
2021.03.16	„Žemės abėcėlė“. Gebės išklaudyti kito nuomonę, derins veiksmus, sieks numatyto tikslo.	Interaktyvios grindys. Žaidimas „Planetos“.	Vaikai apžiūri plakata ir įvardija jiems žinomas sėklas. Klausiu, kas gamtoje turi sėklas, kaip jų atsiranda, kodėl sėklos tokios skirtingos? Skatinau suprasti, kad sėkla yra lyg sandėlis įvairių vertingų medžiagų, kurių reikia naujam augalui augti. Pasiūliau pasirinkti spalvą, paeiliui paimti į saują kaštonų, juos suskaičiuoti ir lentelėje pasirinkta spalva nuspalvinti atitinkamą langelių skaičių. Tą patį veiksmą atlikome su pupomis. Vaikai susipažino su aplink žemę skriejančiomis planetomis, stengėsi įsiminti pavadinimus, nepertraukti kalbančio draugo.
2021.03.17	„Žemės abėcėlė“. Turtins žodyną naujais žodžiais (sėkla, daigas, šaknis, vaisius, drėgmė). Stiprins orientavimąsi	Išmanieji kubai. Žaidimas „Ar gali išlaikyti pusiausvyrą?“, „Judame erdvėje“.	Vaikams siūloma įsivaizduoti, kad jie yra mažos sėklytės, sugula ant kubų ir susiriečia į kuo mažesnius kamuolėlius. Primenu, kad sėklos dygsta lėtai. Klausydami muzikos „išleidžia“ šaknelę, tada po truputį sėdasi, klaupiasi ir t.t. Visi pasidžiaugia

	erdvėje ir judesių koordinaciją bei dėmesį į sutartą signalą.		išaugusiais naujais augalais (Aš esu ąžuolas su gilėmis; Mano tai obelinis medis, ant jo auga obuoliai). Aptaria Lietuvoje augančius medžius (Mano kieme auga gilės medis). Vaikams ypač patinka judėjimo veikla. Kartu jie yra skatinami atkreipti dėmesį į sutartą signalą, pvz.: šiame užsiėmime į švilpynės garsą.
2021.03.19	„Žemės abėcėlė“. Lavins dėmesingumą, pastabumą, susikaupimą ir praplės žinias apie saulę, mėnulį.	Interaktyvios grindys. Žaidimai „Pabraidyk vandenyje, suskaičiuok akmenis“, „Sušluok lapus“.	Vaikams siūloma pagalvoti į ką yra panaši saulė, kokios formos? (Saulė panaši į blyną; O man atrodo panaši į apskritimą). Skatinu paieškoti dar daugiau apvalių daiktų. Klausosi sakmės „Nukalta saulė“. Pakartojama sakmės įvykių seka. Vaikai tikrai smalsiai stebi ir klausosi. Siūlau sudėti iš sėklyčių, kubų saulę, mėnulį. Vaikai fantazuoja, kas joje gyvena. Vienas berniukas ant rytojaus atneša Kakės Makės enciklopediją. Tai parodo, kad buvo sužadintas vaiko smalsumas.
2021.03.23	„Aš mėgstu teatrą“. Domėsis vaidyba, išgyvens kūrybos džiaugsmą, pasitenkinimą, sutelks dėmesį.	Išmanieji kubai. „Peliuko“ namelio statymas.	Sekama pasaka „Dovana mamytei“. Aptariamasis veikėjų elgesys vaidinimo metu. Sutariama pasikartojančius peliuko žodžius „o šitoj dėžutėj yra dovana...“ vaikams išmokti sakyti choru. Prašau, kad imituotų kiškio iššokimą, varlytės pakeltų rankas ir drebėtų, vilkas stebėtų žvėrelius su žiūronais, briedis belstų su būgnais ir t.t. Vaikai labai kūrybingi ir savarankiški. Pasakos išmokimas pareikalavo daug laiko ir pareikalavo didelio susikaupimo. Ši veikla užėmė daug laiko, reikalavo ilgesnį laiką vaikų dėmesingumo, to truputį jiems pritrūksta. (Vaidinimas „Peliuko dovana“ buvo nufilmuotas Teatro dienai).
2021.03.24	„Aš mėgstu teatrą“. Nusiteiks veiklai ir šiltam bendravimui su draugais. Išgirs garsą Č, imituos paukštelių judesius.	Išmanieji kubai. Žaidimas „Sumažink“.	Siūlau vaikams pažaisti žodžių žaidimą: pasakytą žodį vaikai turi „sumažinti“. Jei pakeitę žodį vaikai išgirsta garsą č, turi greitai atsistoti ir vėl atsistoti. Vaikams rodau paveikslėlį ir vardiju žodžius: višta, anti, gyvatė, katė ir t.t. Mokantys skaityti žodžius perskaito garsiai, kiti išklauso ir aptaria, imituoja judesius užlipę ant kubų. Vaikai stengiasi klausytis, netrukdyti vieni kitiems,

			norėdami pasakyti mintį – pakelti ranką ir kalbėti po vieną.
2021.03.30	„Knygų pasaulis“. Įtvirtins raidžių, skaitmenų pavadinimus.	Išmanieji kubai. Žaidimas „Raidės“, „Skaičiai“.	Ant kubų priklijuojamos didžiosios raidės. Vaikai turi rasti „raidės“ porą ir įvardyti. Tą patį siūlau atlikti ir su skaičiais. Skaičius turėjo išrikiuoti nuo didžiausio iki mažiausio skaičiaus. Padariau staigmeną ir suintrigavau vaikus, nes nepriklijavau skaičiaus keturi (dauguma pradėjo šaukti, kad nėra skaičiaus keturi), tačiau vis viena, praleisdami skaičių keturi, rikiavosi į eilę ir stojo ant kubų.
2021.03.31	„Knygų pasaulis“. Stiprins orientavimąsi erdvėje ir judesių koordinaciją bei dėmesį į sutartą signalą.	Išmanieji kubai. Žaidimas „Varnos ir varlės“.	Vaikai iš namų atsinešė savo mylimas knygas. Pasakoju, kad knygų yra ir senų, ir naujų. Jose galima perskaityti įvairiausių dalykų: istorijų, eilėraščių. Dar būna knygų, iš kurių vaikai mokosi skaityti ir skaičiuoti, sužino apie tolimus kraštus ir t.t. Siūlau pažaisti žaidimą „Varlės ir varnos“. Vaikai pasiskirsto į dvi grupes. Viena jų - „varlės“, kita - „varnos“. Žaidėjai sustoja į dvi linijas nugara vieni į kitus. Po žodinio signalo „Varlės“ puola gaudyti „varnų“, bėgančių iki sutartos vietos. Vaikams labai patiko šis žaidimas, perskaitytas iš knygos „Baltaragė“, jiems patinka judėjimo veikla, kartu buvo skatinami atkreipti dėmesį į sutartą signalą.
2021.04.06	„Margučių raštai“. Susipažins su tradiciniais margučių raštais.	Planšetės. Užduotis „Nupiešk velykinį margutį“.	Skaitau „Margučių raštų ir spalvų reikšmės“. Smalsumui sužadinti siūlau vaikams iš daug detalių sudėti velykinį margutį. Aptariama, kas jame pavaizduota. Supažindinu su tradiciniais margučių raštais. Vaikai sužino, ką kuri margučio spalva reiškia. Todėl siūlau planšetėse nusipiešti didelį kiaušinį ir jį išmarginti tradiciniais raštais. Skatinu vaizduoti saulutes, žvaigždutes, žalčiukus, prašau nupiešti širdelių ir veidelių. Vaikai džiaugiasi nupieštu ir išmargintu margučiu. Sužadintas smalsumas nuteikia vaikus susikaupti tolimesnei veiklai.

2021.04.07	„Margučių raštai“. Kils noras sužinoti, išsiaiškinti atsakymus į kilusius klausimus patiemis arba su mokytojo pagalba. Lavės daikto vietos ir erdvės suvokimas.	Planšetės. „Numargink margutį, klausydamas sakomų instrukcijų“.	Siūlau planšetėse nusipiešti po didelį margutį ir numarginti kiaušinius klausantis sakomų instrukcijų: viršuje nupiešti saulutę; apačioje taškeliais nupiešti žemę; per vidurį nupiešti tris gėles; tarp gėlių nupiešti du žalčius; virš gėlių nupiešti vieną paukštį. Prasideda diskusija, kur ir kaip piešti. Ne visiems vaikams pavyko išklaudyti ir atlikti užduotis. Vienas berniukas atliko teisingai visas užduotis. Žaidžiamas žaidimas „Surask margutį“. Buvo įtvirtintos sąvokos: viršuje, apačioje, vidurys, tarp, virš.
2021.04.09	„Margučių raštai“. Ugdysis kūrybiškumą. Pasirinks norimas spalvas ir džiaugsis savo ir draugų kūryba.	Planšetės. Užduotis „Nauja spalva“.	Kalbama apie margučių raštus, spalvos reikšmę. Siūlau pamėginti sukurti ir atspėti, kokia spalva išeis sumaišius, pvz.: raudoną ir baltą spalvas. Tada maišo spalvas ir pasako, kokia spalva išėjo. Vaikai maišė geltoną ir raudoną spalvas ir pasidžiaugė gauta oranžine spalva. Sumaišius geltoną ir mėlyną spalvas, džiaugėsi žalia spalva. Patiko maišyti baltą ir mėlyną spalvas, pavyko išgauti mėlyną spalvą. Patys vaikai pasiūlė maišyti raudoną ir mėlyną spalvas, gėrėjosi violetine spalva ir t.t. Vaikai džiaugėsi savo ir draugų kūryba.
2021.04.13	„Mano kūnas“. Išgirs signalą, įvardys kūno dalis.	Interaktyvūs kubai. Žaidimai „Pasakojimas judesiais“, „Pažink savo kūną“.	Vaikai susėda ratu ant kubų. Kiekvienas vaikas ištraukia kortelę ir pagalvoja, ką nori konkretaus pavaizduoti. Vaikai išradingi, kūrybingi, geba improvizuoti. Buvo daug linksmo juoko. Dar daugiau judrumo suteikė žaidimas „Pažink savo kūną“. Vaikai laikėsi duoto signalo, vykdė nurodymus, įsivertino veiklą.
2021.04.14	„Mano kūnas“. Susipažins su kūno dalimis, atskirs kairę ir dešinę puses.	Išmanieji kubai. Žaidimai „Pažink savo kūną“, „Varnos ir varlės“.	Su vaikais diskutuojama apie žmogaus kūną, žmogaus vidų, apžiūrimas plakatas. Vaikai vardija jiems žinomas kūno dalis. Klausosi savo ir draugo plakančios širdelės. (Smegenys reikalingos, kad valdytų visą žmogaus kūną; širdis reikalinga, kad žmogus gyventų). Parodo ant draugo, kur yra skrandis, kepenys, plaučiai, pilvas. Džiaugėsi sužinoję, kad turi du šimtus šešis kaulus. Žinias įtvirtino žaidimu „Pažink savo kūną“, kurio metu

			vaikai labai stengėsi laikytis susitarimų, taisyklių, sunku buvo teisingai pakelti ir parodyti dešinę ar kairę koją ar pan., prašė pažaisti dar. Džiugesio suteikė žaidimas „Varnos ir varlės“. Buvo sunku greitai susiorientuoti į signalą ir pagauti draugą.
2021.04.20	„Ką žmonės dirba. Profesijos“. Suvoks, kodėl reikia tausoti aplinką, mokės tai paaiškinti 1 - 2 sakiniais. Dalinsis asmenine patirtimi apie savo tėvelių darbą.	Išmanieji kubai. Žaidimas „Pica“.	Aptariamos įvairios profesijos. Susipažįsta su kiemsargio darbu. Siūlau vaikams apžiūrėti įvairias pirštines (guminę, darbinę (kumštinę), latekso). Prieš kiekvieną komandą ant kubų padedu po tuščią dėžutę. Ant grindų išpilu degtukų dėžutę ir davus signalą, vaikai vienos rankos pirštais ima po degtuką iš lėkštės ir deda į savo dėžutes. Praėjus sutartam laikui (20 -30 sek.), švilpuku sustabdu veiklą. Palyginu kiekvienos grupės rezultatus. Vaikai išsiaiškino, kad daugiausiai pavyko surinkti dirbusiems be pirštinių, mažiausiai – dirbusiems su kumštinėmis pirštinėmis. Išsiaiškinama, kodėl reikalingos specialios pirštinės. Vaikai suprato, kad darbo drabužiai yra apsauga, jie turi būti patogūs. Visi norėjo būti picų kepėjais.
2021.04.21	„Ką žmonės dirba. Profesijos“. Laikysis žaidimo taisyklių. Apmąstys tai, kas jau pažinta.	Išmanieji kubai. Žaidimas „Mašinos“	Toliau aptariamos žmonių profesijos. Vaikų paprašau sustoti dideliu ratu. Visi prieš save turi popieriaus lapą. Tai – jų garažas. Duodu ženklą (sušvilpiu), ir visos „mašinos“ išvažiuoja – vaikai laksto po salę. Tuo metu paimu vieną popieriaus lapą ir sušvilpiu. „Mašinos“ greitai grįžta prie „garažų“ (nebūtinai savo), vaikai turi sutūpti prie popieriaus lapų ir uždėti ant jų ranką. Likusi be „garažo“ „mašina“ iškrenta iš žaidimo. Žaidimas visiems labai patiko, vėliau vietoj popieriaus panaudojau kubus. Pastebėjau, kad kai kurie vaikai nemoka pralaimėti.
2021.04.23	„Ką žmonės dirba. Profesijos“. Gebės įvardyti geometrines figūras, nusakys daiktų padėtį erdvėje.	Planšetės. Žaidimas „Pastatyk namą“, „Nupiešk namą“.	Susikaupimo užduotis. Klausosi J. Avyžiaus pasakos „Gražuolis namas“. Vaikai susipažįsta su statybininko profesija. Aptaria iš kokių geometrinių figūrų galima pastatyti namus. Planšetėse dėlioja detales ir stato

			namus. Pasiūlau pirštukais nupiešti namą ir jį nuspalvinti norima spalva. Vaikų darbeliai spalvingi, kūrybiškai atlikti. Vaikai nori naujų įspūdžių, todėl aktyviai domisi aplinkos daiktais.
2021.04.27	„Mano mamytė“. Savo išgyvenimus, įspūdžius perteiks piešiniais.	Planšetės. Piešimo pamoka „Dovana mamytei“.	Sužaidžiamas ratelis „Graži mūsų šeimynėlė“. Paklausiu vaikų, kaip jie supranta žodį šeimynėlė. Darome išvadą, kad šeima, šeimyna – tai žmonės, gyvenantys kartu. Siūlau planšetėse piešti savo mamytei dovanas, gėles. Kol vaikai piešia, pasikalbame, kokias dovanas vaikai daro ir dovanoja savo mamytėms. Pasiūlau prie dovanos parašyti žodį MYLIU. Vaikai dirbdami labai stengiasi.
2021.04.28	„Mano mamytė“. Diskutuos, išklausys kitą, didžiuosius gimtąją kalbą ir tarmę.	Planšetės. Rašymo ir piešimo pamokėlė.	Vaikams išdalunami trumpi tekstukai su žodžiu MAMA, paprašau tą žodį rasti ir nuspalvinti labiausiai patinkančia spalva arba papuošti pačiomis gražiausiomis raidėmis. Užduotį atliko noriai ir kūrybingai, džiaugiasi gautu rezultatu.
2021.05.04	„Skrenda, plaukia ir važiuoja“. Įtvirtins rašymo ir skaitymo įgūdžius.	Nuotolinis ugdymas. Užduotys skaičiavimo, skaitymo įgūdžiams lavinti Wordwall programoje.	Išnaudojamas vaiko domėjimasis kompiuterinėmis technologijomis. Vaikai mokėsi skaityti ir rašyti, naudodamiesi tikra kompiuterio, mobiliojo telefono klaviatūra.
2021.05.05	„Skrenda, plaukia ir važiuoja“. Kartos metų laikus, dėlios paveikslėlius.	Nuotolinis ugdymas. Užduotys apie laiką (metai, mėnesiai, dienos)	Tyrinėdami vaikai ieško pokyčių priežasčių, prognozuoja tolesnę įvykių raidą, galimus padarinius (pvz.: kas bus rytoj, po savaitės, po metų). Dėlioja metų laikų paveikslėlius.
2021.05.07	„Skrenda, plaukia ir važiuoja“. Rinks informaciją iš įvairių šaltinių.	Nuotolinis ugdymas. Užduotys apie sąvokas: šiandien, rytoj, vakar, užvakar.	Vaikai atlieka įvairias užduotis, pasinaudodami specialiomis mokymosi priemonėmis (planšete, kompiuteriu, telefonu).
2021.05.11	„Mano šeima“. Mokyti vieniems iš kitų, bendradarbiauti, sutarti su draugais.	Planšetės. Piešinys „Mano šeima“.	Diskutuojame apie šeimą, kaip vaikai vadina savo mamą, tėtį? Ką mėgsta tėveliai veikti? Kas juos labiausiai džiugina, liūdina? Ko išmokė mama ir tėtis? Ką jauti, kai ilgai nematai artimųjų? Kaip padedi mamai ir tėčiui? Diskutuodami vaikai atsiskleidė kaip asmenybės, parodė savo šeimos kultūrą, vertybes.

			Kalbėdami gebėjo susikaupti, pastebėjo ir toleravo panašumus ir skirtumus. Mokėsi užrašyti savo šeimos narių vardus. Piešiniai atlikti su meile.
2021.05.12	„Mano šeima“. Skatinti vaiką reikšti mintis, komentuoti savo veiksmus spontaniška išraiška planšetėje.	Planšetės. Spontaniška išraiška.	Su vaikais pasikalbame apie jų pomėgius, laisvalaikį, pareigas šeimoje. Ar kiekvienas šeimos narys turi tam tikrų pareigų? Kokių? Ar šeima turi savo taisykles? Kokias? Vaikai įvardija pagrindines šeimos taisykles, įpročius, kasdienybės rutiną. Paaiškina, kodėl reikia paisyti kitų šeimos narių norų, jausmų. Dauguma vaikų piešė savo šeimą.
2021.05.18	„Linksmasis kamuoliukas“. Domėsis kito poreikiais, gerbs kito nuomonę. Laikysis bendrų susitarimų.	Išmanieji kubai. Žaidimas „Kamuoly, kamuoly“.	Kalbame su vaikais apie draugystę. Pasikalbama kuo ypatingi žaidimai su kamuoliu, kokių judrių žaidimų be kamuolio gali prisiminti? Vaikai dalyvauja diskusijoje. Žaidžiamas žaidimas „Kamuoly, kamuoly“. Išmokstami žaidimo žodžiai. Sakydami žodžius, vaikai greitai vienas kitam per rankas perduoda kamuolį. Žaidėjas, pas kurį liko kamuolys, išeina iš žaidimo. Labai vaikai nenori pralaimėti. Vaikai buvo skatinami susikaupti, nesiblaškyti, laikytis bendrų susitarimų.
2021. 05.19	„Linksmasis kamuoliukas“. Gerbs ir toleruos kitokią nuomonę, elgesį.	Išmanieji kubai. Žaidimas „Stotis“.	Susidedame kubus kreive (vienu mažiau nei yra vaikų). Skaičiuotės pagalba išsirenkame traukinių stoties viršininką. Vaikai uždeda rankas draugui ant pečių ir važinėja tarp kėdžių vingiuodami tol, kol stoties viršininkas vardija, kur važiuoja traukinys (o jis važiuoja pas tetą į Uteną; pas senelius į Elektrėnus ir t.t.). Kai tik ištariamas žodis stotis, visi pasileidžia rankomis ir skuba atsisėsti ant kubų. Vaikams patiko žaisti, bet buvo tokių gudručių, kurie tyčia norėjo tapti stoties viršininku. Kalbėdamiesi ir žaisdami tiesiog mėgavomės buvimu kartu.
2021.05.21	„Linksmasis kamuoliukas“. Stengsis laikytis taisyklių, atsižvelgs į kitų vaikų poreikius.	Interaktyvios grindys. Žaidimas „Mašinos“.	Susitariama, kad vaikai netrukdyt vienas kitam žaisti ir laikytis taisyklių. Skaičiuotės pagalba išsirenkamas stebėtojas, kuris stebi nedrausmingus vaikus. Vaikai patys skaito žaidimo taisykles ir žaidžia. Visi vienu

			metu nori žaisti, sunku sulaukti savo eilės. Skatinu vaikus kalbėti apie savo emocijas, jausmus, kurie kyla žaidžiant, veikiant kartu su kitais. Nedrausmingus vaikus siūloma išvartyti iš salės, kad netrukdytų žaisti.
2021.05.25	„Spalvos ir spalviukai“. Plėš žodyną, stebės, klausinės. Pakartos spalvų pavadinimus ir sukurs savo melodiją.	Išmanieji kubai, interaktyvios grindys. Žaidimas „Spalvotas pianinas“.	Pasiūlau visiems susėsti ant kubų ir išsitraukti po vieną kortelę. Vaikai pasisveikina ir apibūdina kortelę. Svarbu pasisveikinti, įvardyti, kas nupiešta kortelėje, pasakyti bent vieną faktą, nuomonę, dalyką apie tą daiktą. Pabaigus siūlau surinkti korteles, o tos, kuriose pavaizduoti kelio ženklai ir šviesoforas, pakabinti ant lentos. Visi sugrįžę į savo vietas, prisimena, ką sakė apie pakabintas korteles. Iš klausau visų nuomonės. Vaikai suprato ir dalijosi patirtais įspūdžiais. Žaidėme žaidimą „Spalvotas pianinas“, kuris praskraidino vaikų nuotaiką.
2021.05.26	„Spalvos ir spalviukai“. Ugdysis pastabumą. Apibendrins informaciją, darys išvadas.	Išmanieji kubai: įvairūs judesiai erdvėje pagal mokytojos nurodymus, vabaliukų suradimas ir skaičiavimas kortelėse, priklijuotose ant kubų.	Vaikai klausosi „Vabaliukų pasivaikščiojimo dainelės“. Susigalvoja judesius. Aptariama, kokių buvo vabalų, kokia pasitaikė diena, kur vabalai vaikštinėjo, ką eidami matė ir sutiko. Akcentuoju, kad šį mėnesį žydi pievos, vyšnios, obelys, kad gamta pilna spalvų. Aptariami metų laikai, pakabinamos kortelės su metų laikais. Primenu, kad greit vaikų išleistuvės. Iš klausau vaikų patirtis.
2021.06.01	„Sveika, vasarėle“. Mokysis bendradarbiauti, laikysis žaidimo taisyklių.	Išmanieji kubai. Žaidimas „Padaryk taip pat“.	Žaidžiamas žaidimas „Padaryk taip pat“, visi sėdi ant kubų. Siūloma vaikams užsimerkti ir atsipalaiduoti. Kai visi nurimsta, kuriam nors vaikui paglostau galvą (lengvai papplekšnoju per petį, pirštu paliečiu nosį ir pan.). Vaikas, kuriam buvo paglostyta galva, atsimerkia, pasižiūri glostytojui į akis, nusišypso ir negirdimai, tik lūpomis, pasisveikina. Tada paglosto greta sėdinčiam draugui galvą.
2021.06.02	„Sveika, vasarėle“. Skatinti susidomėjimą vasaros gamta. Tobulinti judėjimo įgūdžius. Identifikuoti ir įvardyti spalvas.	Interaktyvios grindys. Žaidimas „Sprogstantys balionai“, „Laimingi veidai“, „Vanduo“.	Žaidimą pradedu pasakojimu ir vaikai juda pagal mano nurodymus (visi įsivaizduojame esantys pievoje). Vaikai suskirstomi į tris komandas. Kiekvienai komandai skiriamos skirtingos užduotys. Vaikai džiaugsmingai atlieka nurodytas užduotis, prašo ir toliau žaisti.

			Pagiriama draugiškiausia grupė. „Laimingų veidų“ žaidime įvertina savo veiklą. Atsipalaiduoja žaidime „Vanduo“.
2021.06.04	„Sveika vasarėle“. Klausymo įgūdžių ir dėmesio išlaikymo lavinimas.	Išmanieji kubai. Žaidimas „Klausykis ir judėk“.	Vaikai kubus išdėsto kaip nori. Išklauso instrukciją. Man sudavus per „iMO – LEARN“ kubą vieną kartą, vaikai atlieka plaukimo judesius ant kubų, du kartus atsisdėda po du ant kubų ir t.t. Maišau užduotis ir stebiu vaikų džiugesį akyse, kada skuba teisingai atlikti užduotį, kada pamoko vieni kitus. Vaikai išmoko reaguoti į signalą.
2021.06.08	„Man viskas įdomu“. Lavins spontanišką saviraišką, atliks užduotis.	Išmanieji kubai. Žaidimas „Taškuotieji“.	Vaikai atsiklaupia ant grindų, kad lengvai rankomis siektų draugo nugarą. Pasakoju apie kokį nors orą, reiškini, pvz.: danguje kaupiasi debesys“. Tai išgirde, vaikai turi draugui ant nugaros piešti debesis. Svarbu, kad viso šio orų vardijimo metu vieni kitiems darytų masažą. Pradžioje tai kėlė vaikams juoką, vėliau susikaupė ir atliko pavestas užduotis, patys improvizavo. Džiaugsmo suteikė žaidimas su muzika. Nė vienas vaikas nenorėjo likti be kubo.
2021.06.09	„Man viskas įdomu“. Tobulins judėjimo įgūdžius, reakcijos greitį, sąžiningumą.	Interaktyvios grindys „Laimingų veidų“ žaidimas. Išmanieji kubai.	Estafetė „Kas greičiau nuneš dovanėlę“. Vaikai pasiskirsto į dvi komandas ir sustoja į voras per visą salę. Ant kubų padėti lankai su kamuoliukais. Davus signalą, vaikai paima ir neša kamuoliukus. Žaidimas visiems patiko, stengėsi laikytis žaidimo taisyklių. Vėliau žaidimą pasunkinau, nešė ne vieną, o du kamuoliukus. Labai nuliūdo komanda, kuri pralaimėjo, tačiau vėliau laimėjo. Veiklą įsivertino „Laimingų veidų“ žaidimu.
2021.06.15	„Žaidimų karalystė“. Klausymo įgūdžių ir dėmesio išlaikymo lavinimas, mokymasis bendradarbiauti.	Išmanieji kubai. Žaidimas „Žodžių kortelių“ žaidimas“.	Vaikams pasiūlau pažaisti žodžių kortelių žaidimą. Visi turi po kortelę, kurios nerodo draugui. Siekdami sužinoti, vaikai klausinėja paveikslėlio turėtoją (ar tai gyvūnas, ar jis skraido ir pan.), kol išsiaiškina, kas pavaizduota. Sutariama, kad į klausimus gali būti atsakoma tik Taip arba Ne. Bendradarbiaudami ir kartu

			žaisdami, vaikai padėjo iššifruoti draugo sumanymą. Žaidimo metu vaikai buvo padrašinami, pagiriami jų bandymai kalbėti apie žodžių, simbolių reikšmes, ieškoti tiksliausio apibūdinimo. (Būna linksma atspėti ir pasakyti ką nors gražaus).
2021.06.16	„Žaidimų karalystė“. Imituos judesius, kuriuos atliks partneris.	Interaktyvios grindys. Žaidimai „Veidrodis“, „Sprogstantys balionai“.	Vaikams sakau, kad dabar visi keliamume į burtų pasaulį, pasitelkdami magišką „Abra , kadabra...“ burtažodį. Žaidžia žaidimą „Veidrodis“. Vaikai imituoja judesius, kuriuos atlieka draugas. Visiems linksma, mielai improvizuoja, gaudo ir sprogdina balionus (Buvo labai linksma. Gera šiandien diena).
2021.06.18	„Žaidimų karalystė“. Tobulins skaitymo ir rašymo įgūdžius, bendradarbiaus.	Planšetės. Rašymo ir skaitymo pamokėlė. Pačių sugalvotos taisyklės.	Siūlau visiems planšetėse rašyti raides, žodžius. Vaikai bando, klysta ir vėl bando. Draugai padeda ir ieško bendro sprendimo. Kalbasi apie žodžių reikšmes. Vaikai gerai jaučiasi eksperimentuodami su kalba (Aš taip juokauju, noriu pralinksminti savo draugus, kad būtų juokinga). Labai buvo šaunu, kai patys vaikai „užsirašė“ savo sugalvotas taisykles piešiniais, ženklais, simboliais. Vaikai supranta, kad susitarimų pasiekti kartais nėra lengva, reikia valios pastangų.
2021.08.31	„Sudie, vasarėle“. Išklauskys kitą ir išreikš save bei savo patirtį kalba. Apibūdins iš atminties žaislus.	Interaktyvios grindys. Žaidimai „Sprogstantys balionai“, „Linksmoji dėlionė“.	Vaikams pateikiama užduotis apibūdinti savo mėgstamiausią žaislą, iš ko padarytas, kokios spalvos, ką galima veikti, kodėl mėgstamiausias... Vaikų atsakymai: mielas, su juo miegu, naujas, jis duoda šilumos, kai nėra mamytės, nebaisu miegoti. Žaidžiami vaikų pamėgti žaidimai. Vyko labai šiltas atsivertinimas, mandagus bendravimas.
2021.09.01	„Draugų būryje“. Mokysis užmegzti ir palaikyti draugystę su vienu ar keliais vaikais, sukurs savo melodiją (SEK).	Interaktyvios grindys. Žaidimas „Spalvingas pianinas“.	Siūlau susipažinti su naujokais. Suskaičiuoti, kiek vaikų susirinko, ko daugiau: berniukų, mergaičių. Dalinsis išpūdžiais apie praėjusią vasarą, atkreipsiu dėmesį į pasikeitusius vaikus ir t.t. Vaikus supažindinu su interaktyviomis grindimis, žaidžiamas žaidimas „Spalvingas pianinas“, labai savitai ir gražiai sukūrė muziką viena mergaitė, dauguma pasekė jos pavyzdžiu.

2021.09.03	„Draugų būryje“. Palaikys geranoriškus santykius su visais grupės vaikais, supras kitų norus (SEK).	Interaktyvios grindys. Žaidimai „Išreikškite save“, „Linksmoji lenta“.	Vaikai susipažįsta su grupės taisyklėmis, paaikškinu jų svarbą. Sutariame, kad jų laikysimės. Ugdau draugiškus tarpusavio santykius, savitvardą norint, ką nors pasakyti, padaryti. Siūlau pažaisti interaktyvių grindų žaidimus, vaikai sukūrė rudens piešinį, medžio lapą. Žaisdami stengėsi padaryti veidelius linksmus.
2021.09.07	„Draugų būryje“. Supras savo žodžių ir veiksmų pasekmes sau ir kitiems. Mandagumo žodeliai (SEK).	Išmanieji kubai. Žaidimas „Mankšta“	Vaikų pageidavimu žaidėme su kubais, visi sugalvojo po pratimą ir paeiliui juos atliko. Vaikai džiaugsmingai juda ir mėgsta judrią veiklą. Už įdomų pratimą visiems padėkojama, visi pagiriami. Vaikai natūraliai ir lengvai mokėsi sukaupti dėmesį, lavinti ir stiprinti kūną, kontroliuoti emocijas.
2021.09.08	„Draugų būryje“. Gerbs kitų nuomonę, geranoriškai bendraus (SEK).	Išmanieji kubai. Fizinė veikla. Žaidimas „Sustink“. Interaktyvios grindys. Žaidimas „Drugelis“	Žaidimas „Kas gražiau pavadins“. Mažybinių vaikų vardų aktyvinimas. Užduotį atliko puikiai. Prisiminėme vasarą, išgyventais gražiais įspūdžiais visi pasidalino su draugais. Vaikai laisvai judėjo ant iMo -LEARN“ kubų. Laikėsi žaidimo taisyklių.
2021.09.10	„Draugų būryje“. Atpažins savo jausmus, supras poreikius, sutars su draugais (SEK).	Planšetės. Darbas Word programoje. Užduotis „Mano šiandienos jausmai ir norai“.	Kad mokymasis vaikams netaptu rutina, sumaščiau emocionalią užduoties įžangą - įtraukti vaikus į pokalbį apie jausmus, poreikius ir pareigas. Prisimintas elgesys po stalų. Skatinau skirti tinkamą ir netinkamą elgesį. Pokalbio metu išryškėjo vieno vaiko negebėjimas susitvarkyti su savo jausmais, poreikiais. Piešinėliai spontaniški ir saviti.
2021.09.14	„Aš saugus“. Supras, kur namuose ir viešose vietose tyko pavojai, suvoks atsakomybę.	Interaktyvios grindys. Žaidimas „Vairuotojas čempionas“, „Linksmieji balionai“.	Išmokome susėsti puslankiu ant iMO – LEARN kubų. Diskutavome apie saugumą namų butyje, gaisro šaltinius ir pavojus. Sprendėme situaciją, kaip vaikas gali padėti sunegalavusiam žmogui. Vaikai suprato, kokie svarbūs yra kaimynai. Džiugių emocijų suteikė vaikams pasiūlyti žaidimai.
2021.09.15	„Aš saugus“. Apibūdins saugų elgesį gatvėje. Laikysis žaidimo taisyklių.	Išmanieji kubai. Žaidimas „Saugokis medžiotojo“. Interaktyvios grindys. Žaidimas „Vairuotojas čempionas“.	Diskutavome apie saugų gatvėje, kelionėje. Dauguma vaikų žino, kaip elgtis gatvėse, prie sankryžų. Vaikų mintys: „Negalima važiuoti paspirtuku, dviračiu per perėją; kalbėti telefonu; pamačius mamytę kitoje gatvės

			pusėje – nebėgti“. Teigiamų emocijų suteikė žaidimas, visi stengėsi išlaukti savo eilės.
2021.09.17	„Aš saugus“. Ugdys kūrybiškumą, gebėjimą improvizuoti, įtvirtins spalvų suvokimą.	Planšetės. Darbas Word programoje. „Šviesoforas ir kitos transporto priemonės“.	Pastebėta, kad vaikai geba dalytis planšetėmis, pataria vienas kitam. Atliko pavestas užduotis, pastebėjo draugo padarytas klaidas. Dirbdami buvo susikaupę, netrukė kitiems. Sudariau galimybę vaikams savo patirtus išpūdžius pristatyti piešiniu.
2021.09.21	„Šeima šalia manęs“. Apibūdins savo šeimą. Pasakos apie savo šeimos pomėgius, veiklą, laisvalaikį.	Išmanieji kubai. Žaidimas „Pilies statymas“, „Plaukimas laiveliu“.	Vaikai pasakojo ką mėgsta veikti jų mamytės ir tėveliai laisvalaikiu, kokie jų didžiausi pomėgiai. Išmoko naują žaidimą „Rudenėlio mankštelė“. Sėdėdami ant išmaniųjų iMO _LEARN kubų vaikai lavino koordinacijos judesius, plaukė laiveliu ir t.t. Konstravo pilį savo šeimai, mielai pozavo nuotraukėlėms, kuriomis nudžiugins savo tėvelius.
2021.09.22	„Šeima šalia manęs“. Pakartos raides, skaičius, kuriuos pažįsta, žaidimo metu išmoks naujų.	Interaktyvios grindys. Žaidimai „Raidės“, „Skaičiai“, „Spalvos“.	Vaikai klausėsi skaitomų kūrinių apie pyragus kepančią močiutę, meistraujančią tėtį, linksmus vakaro pokalbius prie stalo namuose. Daugelis vaikų pažįsta raides, skaičius, pažįsta spalvas. Žaidimai įtvirtino pažinimo įgūdžius.
2021.09.24	„Šeima šalia manęs“. Pratinsis parodyti meilę ir pagarbą savo šeimai geru žodžiu, paslauga, švelnumu.	Planšetės. Kopijuojami žodžiai: MAMA, TĖTIS, BROLIS, SESĖ, MYLIU. Piešinys „Mano šeima“.	Vaikai dalyvauja „minčių lietaus“ diskusijoje, svarstydami, kuo gali pradžiuginti savo šeimą kasdien, per šventes. Vaikų mintys: „Galiu paskaityti mamai; pririnkti klevo lapų; nupiešti gražų piešinėlį; padėti tvarkyti namus ir plauti indus, išnešti šiukšles“ ir t.t. Labai gražūs vaikų piešiniai.
2021.09.28	„Rudens požymiai“. Klausysis užduoties, išlauks savo eilės.	Interaktyvios grindys. Žaidimai „Miško kelias“, „Lapų šlavimas“.	Atliko žaidybines užduotis „Nukritusių lapų šneka“. Sunku buvo sulaukti savo eilės keliaujant miško keliu. Džiaugsmingai reagavo į žvaigždutės šypsenėlę. Žaidimą kartojome kelis kartus.
2021.09.29	„Rudens požymiai“. Domėsis miško gyventojais. Apmąstys potyrius.	Interaktyvios grindys. Žaidimai: „Grybavimas“, „Lapų šlavimas“.	Skaičiuotės pagalba vaikai išsirinko voverę. Voverytė su visais pasisveikino, pasakė linkėjimus. Žaidžiamas žaidimas „Voverėlė“. Žaidimas suteikė judėjimo džiaugsmo. Visi noriai „šlavė“ lapus rankomis, kojomis.

2021.10.01	„Rudens požymiai“. Supras, kodėl svarbu rengtis pagal orą. Išmoks naudotis įvairiais įrankiais ir technologijomis.	Planšetės. Spontaniška išraiška „M raidė gyvena miške“.	Skaitomas kūrinėlis „Kas eis į kiemą?“, jis aptariamas. Siūlau planšetėse vaikams nupiešti M raidę, kuri gyvena miške ir papuošti ją įvairių medžių lapais. Darbeliai spalvoti, išraiškingi, tvarkingai atlikti. Drąsinau pasakoti pagal paveikslėlį, pafantazuoti, pasvajoti, perkurti vykstančius reiškinius.
2021.10.05	„Vitaminų pasaulis“. Skirs sveikus ir nesveikus maisto produktus, gebės tinkamai pasirinkti.	Interaktyvios grindys. Žaidimas „Picos meistras“.	Diskutuojama apie maisto produktus. Vaikai skiria ir žino sveikus maisto produktus. Žaidimo metu visi labai nori būti pirmi, pirmauti. Skatinu suprasti, kad visos emocijos yra svarbios, tik reikia būti geranoriškam ir susivaldyti.
2021.10.06	„Vitaminų pasaulis“. Išmoks ir įtvirtins skaičiavimo įgūdžius.	Išmanieji kubai. Žaidimas „Virš, po, ant?“.	Žaidžiamas žaidimas „valgoma – nevalgoma“. Vaikai geba skirti valgomus ir nevalgomus daiktus. Bandėme žaisti žaidimą „Virš, po, ant?“ (kinestetinis mokymas). reikėjo labai įsiklausyti į nurodymus. Įtvirtinome skaičius nuo 1 iki 20. Išsiaiškinau, kurie vaikai gerai pažįsta skaitmenis, žino jų eiliškumą, kuriems reikalinga pagalba mokantis pažinti skaičius.
2021.10.08	„Vitaminų pasaulis“. Skaičiuos ir įtvirtins skaitmenį 4. Pakomentuos rudeniškos gamtos spalvas. Džiaugsis draugų darbais.	Planšetės. Žodinis pasakojimas paverčiant nuspalvintais vaizdais.	Vaikai užrašė skaičius ir greta piešė tiek pat pasirinktų gamtos objektų iš rudeniškos aplinkos. Pasakojo apie pasirinktas spalvas. Keletas vaikų mokėsi atlikti atimties ir sudėties veiksmus. Įsivertino savo veiklą, pakomentavo draugų darbelius.
2021.10.12	„Rudens derliaus grožybės“. Išmoks ir įtvirtins raides, paveikslėlį – daiktą apibūdins trimis žodžiais.	Išmanieji kubai. Žaidimas „Proto šturmas“.	Skaičiuotės pagalba išrenkamas vaikas, kuris koordinuos žaidimą. Išdalijamos kortelės, kurias apibūdins trimis žodžiais, trimis savybėmis. Vaikų atsakymai: avelė – raityta, minkšta, balta; raketa – greita, šviečianti, kosminė; jūra – mėlyna, sūri, banguojanti. Vienam berniukui reikia daugiau pagalbos ir labiau pasipraktikuoti su šia užduotimi.
2021.10.13	„Rudens derliaus grožybės“. Lavins judesių koordinaciją, greitą orientaciją. Vykdyt	Interaktyvios grindys. Žaidimai „Bananų šalis“, „Išreikšk emociją“.	Žaisdami vaikai lavino greitą orientaciją – gaudė bananus. Tačiau „žiopliukų“ tykojo beždžionė. Vaikai reagavo azartiškai. Po to buvo pasiūlyta išreikšti savo

	aiškius nurodymus, pasitikės savimi.		emociją popieriaus lape. Visų darbeliuose šypsojosi šypsnelė.
2021.10.15	„Rudens derliaus grožybės“. Įtvirtins skaičiavimo įgūdžius, ugdysis pastabumą.	Planšetės. Individualios užduotys.	Bendrauta su vaikais dienos tema – penktadienis, penkiolika, penki. Kalbėta apie pastabumą, ką matė ateidami į darželį. Siūloma vaikams nupiešti skaitmenį 5 ir pasirinktus penkis aplinkos daiktus. Vaikai nupiešė penkis moliūgus, penkis obuolius ir t.t. Draugiškai dalijosi planšetėmis, pastebėjau, kas neteisingai piešia dvejetą, penkis. Viena mergaitė demonstruoja puikius skaičiavimo įgūdžius.
2021.10.19	„Paukščio lizde“. Pakartos paukščių pavadinimus, ieškos garso R. Akcentuojant sąžiningumą ir atvirumą.	Išmanieji kubai. Žaidimas „Taškuotieji“.	Pakartojome pirštukų žaidimą „Dešimt paukščių tupi“. Žaidėme žaidimą „Taškuotieji“ dviem grupėmis. Vaikai džiaugsmingai juda, lipa ant kubų, tačiau negavusiam kubo ant veido buvo klijuojamas lipdukas. Buvo gudraujančių ir norinčių gauti lipduką, todėl nesistengė laiku užlipti ant kubo.
2021.10.20	„Paukščio lizde“. Šokinės ant akmenukų atvirkštine seka – nuo 9 iki 1.	Interaktyvios grindys „Akmenukai“.	Pasiūlytas žaidimas „Pasiklydai tu miške“. Vaikai iš balso spėjo ir gebėjo įvardyti draugą. Dalis vaikų jau geba šokinėti atvirkštine seka. Tačiau yra vaikų, kurie maišo skaitmenis, negeba teisingai įvardyti. Menkiau sugebantiems parodysiu, kaip atlikti užduotį ar įveikti problemą.
2021.10.22	„Paukščio lizde“. Įtvirtins žinias apie paukštėlius, kurie gyvena mūsų aplinkoje. Ugdysis gamtosauginius pradmenis.	Planšetės. Piešimo programa „Gražiausias paukštis“.	Papasakojo apie savo piešinius, komentavo draugų darbelius. Vaikai minėjo paukščių pavadinimus iš žaidimo „Dešimt paukščių tupi“. Ir vis prašė šį žaidimą pažaisiti dar. Dirbo sistemingai, sutelkė dėmesį.
2021.10.26	„Tarp žvakelių ir žvaigždelių“. Įvardys daikto pavadinimą, suplos, išskirs garsą Š ir patalpins į nurodytą vietą.	Planšetės. Užduotis „Surask žodžius, kuriuose yra garsas Š“.	Vaikai iš „stebuklingo maišelio“ traukė paveikslėlių korteles. Vardijo daiktų pavadinimus ir jų savybes, išplojo skiemenis. Sunkiau sekėsi apibūdinti maišą, lėkštę, raktą. Keletas vaikų norėjo pasikeisti kortelėmis, nes nepatiko. Broliukai pagudravo, norėjo kalbėti apie tą pačią kortelę – paveikslėlį.

2021.10.27	„Tarp žvakelių ir žvaigždelių“. Įtvirtins skaičiavimo įgūdžius, raidžių pavadinimus. Ugdysis greitą orientaciją.	Interaktyvios grindys. Žaidimai „Skaičiai“, „Raidės“.	Žaidėme grupelėmis. Pastebėjau, kad du berniukai negeba teisingai įvardyti skaičių sekos iki 10. Daugiau teks su jais dirbti individualiai. Dauguma vaikų yra gerokai pažengę, geba skaityti skiemenis ir žodžius, todėl jiems pradmenys neįdomūs ir jie nuobodžiauja. Sekantį kartą jiems paruošiu sudėtingesnes užduotis.
2021.10.29	„Tarp žvakelių ir žvaigždelių“. Rankų, kojų judesiais šluos lapus, sudarydami raidę Š. Neliesdami grindų, perkeldami kubus, įveiks nustatytą atstumą.	Interaktyvios grindys. Žaidimai „Lapų šlavimas kitaip“, Išmanieji kubai „Lenklynės“.	Davus signalą, vaikai perkėlė kubus neliesdami grindų, siekdami kuo greičiau pasiekti finišą. Žaidimo metu vaikai labai susikaupė, stengėsi laimėti. Lapus šlavė neatidžiai, bet kaip, tačiau raidę Š pavyko imituoti.
2021.11.03	„Orų prognozė“. Spalvins skaitmenis nurodytomis spalvomis, įvardys skaitmenis, spalvą.	Planšetės. Savarankiška veikla. „Žaidimas su skaičiais“.	Savarankiškai pasirinkta veikla. Spalvino pasirinktomis spalvomis skaitmenis, teisingai įvardino spalvas ir skaitmenis. Mergaitė geba savarankiškai atlikti užduotis. Skaičiavimo įgūdį pademonstravo individualiai.
2021.11.05	„Orų prognozė“. Atpažins ir įvardys skaitmenis, įtvirtins spalvų pavadinimus, bendraus tarpusavyje.	Planšetės. Užduotys „Mokomės skaičius iki 10“, „Nuspalvink taip pat“.	Mergaitės laisvai, spontaniškai, pasitikėdamos savimi, reiškė savo idėjas, atliko nurodytas užduotis. Teisingai įvardijo spalvų pavadinimus. Skaičiavimo įgūdžius mergaitės demonstruoja nuolatos.
2021.11.09	„Išdykę skaičiai“. Išgirs signalą ir laiku pradės žaidimą, laikysis taisyklių.	Išmanieji kubai, interaktyvios grindys. Žaidimai „Ar stipri tavo siena?“, „Skaičiai“.	Vaikai noriai ir spontaniškai juda, atlieka jam patinkančius ir nurodytus judesius. Žaidė komandinius žaidimus, tačiau sunkiai valdė emocijas, matė tik save, bet ne visą komandą, labai liūdėjo pralaimėjusieji daug kartų.
2021.11.10	„Išdykę skaičiai“. Skatinti vaizduotę, kūrybiškumą, taisyklių laikymąsi.	Išmanieji kubai „Mankšta“, „Sustink“.	Kiekvienas vaikas sugalvojo judesį ir įvardijo, ką reikia daryti ir kiek kartų, visi norėjo būti pirmi. Berniukai siūlė atlikti atsispaudimus, o mergaitės plaukti, kaip žuvis, šokinėti. Pastebėjau, kad keletui vaikų, kuriems yra sunku improvizuoti, sugalvoti ką nors savo, kitokio, bet vaikams labai patinka „sustingti“. Mergaitės sugalvoja įdomių judesių.
2021.11.12	„Išdykę skaičiai“. Pieš raidę O, kopijuos žodžius.	Planšetės. Užduotis „nupiešk raidę O, nukopijuok ir perskaityk žodžius“.	Vaikai piešė O ir kopijavo, skaitė žodžius nuo lentos. Dauguma vaikų jungia skiemenis, pastebi raidžių

			panašumus ir skirtumus, atpažįsta daugumą raidžių, nurodo, kurios raidės yra didžiosios, kurios – mažosios, skiria rašytines ir spausdintines raides.
2021.11.16	„Kuriame kartu“. Atkurs veikėjų žodžius, kūno judesius, elgseną, mimiką. Išgyvens kūrybos ir žaidimo džiaugsmą.	Išmanieji kubai. Mikrofonas. Pasakos „Vilkas ir ožiukai“ improvizacija, žaidimas „Sustink“. Žodžiai su garsu K. Tolerancijos miestas.	Vaikai suvaidino pasakos personažus, savais žodžiais pasakojo siužetą. Visi berniukai norėjo vaidinti vilką. Žaidė žaidimą, suvaidindami gyvūnėlius. Panaudodami mikrofoną, galvojo žodžius su garsu K. Aptarė savo veiklą, pastebėdami, kad iš pasakos išmoko saugumo (neatidaryk durų nepažįstamam), iš žaidimo – kantrybės. Pabaigoje iš kubų ir kitų detalių pastatė Tolerancijos miestą. Užsiminus apie jautrumą ir pagalbą silpniesiems, L. pasiūlė V. (mokytojo padėjėjai) ateiti pas jį, mat jis turi senelius, močiutę, kad pabūtų kartu visi, o V. nebeturi senelių, net tėvelių. L. pasakė, kad visi žmonės nori, kad juos kas nors mylėtų.
2021.11.17	„Kuriame kartu“. Išmoks skaitmenį 8, susies skaičius su daiktų skaičiumi. Įtvirtins skaičių seką nuo 1 iki 8. Išmoks rašyti skaitmenį 8. Pakartos atimties ženklą.	Planšetės. Užduotis „Nupiešk skaičių 8“, „Suskaiciuok“. Kūrybinė veikla su gamtine medžiaga „Sudėliok skaičių 8“.	Darbas vyko pogrupuose. Vieni dirbo su planšetėmis: išmoko rašyti skaitmenį 8, jį papuošė, nuspalvino, nuo lentos kopijavo ir atliko aritmetinius atimties veiksmus. Vaikų darbai buvo itin spalvingi, papuošti karūnomis ir t.t. Pastebėjau, kad ne visi vaikai atskiria atimties ir sudėties veiksmus, nemoka atimties ženklo. Kai kurie vaikai linkę kopijuoti draugus. Kiti vaikai dėliojo, kūrė skaičių 8 iš gamtinės medžiagos. Skaičiukai 8 buvo papuošti įvairiomis detalėmis – akytėmis, šakelėmis, taškais. Viena mergaitė pasiūlė skaitmenį 8 rašyti, kaip raidę S ir sujungti.
2021.11.19	„Kuriame kartu“. Suras žodžius grupės aplinkoje, juos nukopijuos, perskaitys.	Planšetės. Užduotis „Surask žodžius“.	Vaikai vaikščiojo ir ieškojo žodžių grupės aplinkoje, juos kopijavo. Visi tai darė atidžiai, nepadarė klaidų, bet vienas berniukas trukdė kitai mergaitei susikaupti, todėl ji įsakmiu tonu liepė liautis trukdyti. Po to leidau pasirinkti savarankišką veiklą. Dauguma spalvino raidę K ir ją papuošė, pasidžiaugė savo darbais.
2021.11.23	„Būkime mandagūs“.	Išmanieji kubai. Žaidimas „Muzikinės kėdės“, „Taškuotieji“. Mėtomas	Vaikai linksma dainele sveikino vieni kitus. Klausė kūrinėlį „Stebuklingas žodis“, kurio metu atsakė į

	Savo kalboje vartos mandagumo žodelius. Išgirs muzikinę pauzę. Atseks garsą žodžio viduryje. Neapgaudinės draugų, sąžiningai sieks pergalės.	mikrofonas. Žaidimas „Pasakyk žodį su garsu Ė“.	užduotus klausimus. Žaidė žaidimą „Muzikinės kėdės“, skubinosi kuo greičiau atsisėsti, aplenkdami draugus. Gerai gauda mikrofoną ir galvojo žodžius su garsu Ė, tačiau sunkiau sekėsi atsekti garsą žodžio viduryje. Manau, kad ateityje akcentuosiu žodžių skaidymą skiemenimis. Visi norėjo būti „taškuoti“ ir gauti lipduką (norėjo ir kitą dieną žaisti „spuoguotus“).
2021.11.24	„Būkime mandagūs“. Išmoks dirbti komandomis, Laikysis susitarimų, išlauks savo eilės. Susitvarkys savo darbo vietą.	Išmanieji kubai. Žaidimas „Virš, po, ant“. Mėtomas mikrofonas „Apibūdink daiktą“. Planšetės „Piešk, rašyk“, „Prikelk drugelį“.	Rytinis pasisveikinimas, mandagumo žodžių kartojimas. Pasiskirstoma komandomis. Viena komanda atlieka užduotis planšetėse – rašo, piešia, kopijuoja žodžius su raide Ė. Quiver programos pagalba „prikelia“ drugelį. Kiti – žaidžia su mėtomu mikrofonu, galvoja ir pasako žodžius su garsu Ė, apibūdina daiktų savybes. Yra vaikų nesukaupiančių dėmesio, nepažįstančių garso Ė. Trečia komanda – dėjo žodelius iš gamtinės medžiagos. Vėliau keitėsi vietomis ir užduotimis. Pabaigoje susirinkę į būrį, vaikai žaidė pamėgtą žaidimą. Tačiau pastebėjau, kad nevisi tvarkingai paliko savo darbo vietą.
2021.11.26	„Būkime mandagūs“. Improvizuos istorijos siužetą, įtvirtins mandagumo žodelius. Mokysis būti komandoje.	Išmanieji kubai. Žaidimas „Pasakojimas judesiais“. Interaktyvios grindys. Žaidimas „Linksmoji dėlionė“.	Klausosi skaitomos istorijos „Ropė“. Vaikai vaidavo siužeto veiksmus, turėjo atlikti konkretų vaidmenį. Vienam berniukui puikiai sekėsi vaidinti seną bobutę, (oho, nemaniau, kad taip gerai galėtum vaidinti) kitam šuniuką ir katytę. Pasiskirstę komandomis dėliojo linksmus veidelius, kūrė dialogus.
2021.11.30	„Žiemos požymiai“. Skaičiuos taškelius, žaisliukus. Įsivertins rezultata, stebės darbo greitį, teisingą atsakymą	Planšetės. Užduotis „Suskaičiuok boružėlės taškelius“, „Suskaičiuok eglutės žaisliukus“, „Matematika“.	Vaikai su noru atliko užduoteles, džiaugėsi atlikto darbo rezultatu. Pastebėjau, kad viena mergaitė neskaičiuoja, bet spėlioja. Kitas vaikas neskiria skaičių pavadinimų ir nesieja skaičiaus su daiktų grupe. Pastebėjau, kad kelioms mergaitėms užduotys buvo per lengvos, todėl skyriau sudėtingesnes skaičiavimo užduotis. Vienas berniukas padėjo kitam vaikui ir tai darė labai natūraliai, padrašindamas draugą.

2021.12.01	„Žiemos požymiai“. Išmoks rašyti raidę N, galvos savo žodelius, kopijuos. Laikysis taisyklės – kamuolį mesti žemiau pečių linijos“.	Planšetės. Užduotis „Piešk raidę N“, „Mano svajonių namas“. Išmanieji kubai. Žaidimas „ Išvenk kamuolio“.	Piešė ir spalvino raidę N. Mokėsi rašyti spausdintas ir rašytines raides. Piešė savo svajonių namą, kuriame norėtų gyventi. Vaizdavo daiktus, kurių pavadinimuose yra raidė N. Vaikų darbai „netilpo“ planšetėse, bet iš visų kaminų rūko dūmai. Žaidimo metu stengėsi laikytis nurodytos taisyklės. Vienas berniukas nupiešė didelį varveklį ir pavadino jį milžinu. Kitas pakomentavo, kad yra panašus į lazda ir tinka vaikų ūgiui matuoti.
2021.12.03	„Žiemos požymiai“. Bandys linijomis, dėmėmis išreikšti metų laikus. Kalbės apie skirtingas linijas gamtoje pavasarį, vasarą, rudenį, žiemą.	Planšetės. Užduotis „Nupiešk metų laikus“. Interaktyvios grindys. Žaidimas „Išreikškite save“.	Vaikai piešė planšetėse metų laikus. Deklamuojant eilėraščių „Snaigės“ vaikai piešė žiemą. Prisiminė eilėraščių apie rudenį „Ūti – ti šalta“ – nupiešė rudenį. Rinkosi švelnias pavasariui spalvas, nupiešė dygstančius želmenis, lietutį. Labiausiai patiko piešti vasarą. Vaikai bendravo su kitais vaizdų kalba, apibendrino savo darbus. Žaidimo metu skatinau gražiai bendrauti ir būti geru žaidimo bendrininku.
2021.12.07	„Tai bent užduotys“. Išvaizduos, kad Ž raidė padovanojo daug žaislų, juos nupieš. Pieš žiemą ir jos pramogas. Ugdysis vikrumą pagaunant dovanas.	Planšetės. Kūrybinė veikla „Žaislas“, „Žiema“. Interaktyvios grindys. Žaidimas „Elfai“.	Pasiskirstę komandomis vaikai piešė ir spalvino raides, kūrė joms dekoracijas. Dalinosi savo išpūdžiais, planavo savo savaitgalį, kur pasikvies savo draugus (Viena mergaitė džiaugėsi, kad pakviesta eiti pas draugę). Vaikų darbeliai spalvingi, išraiškingi. Žaidimo metu vaikai susikaupę, stengėsi kiek įmanoma labiau laikytis taisyklių ir sugauti daugiau dovanų. Pastebėjau vieno berniuko išskirtinį vikrumą ir lankstumą.
2021.12.08	„Tai bent užduotys“. Rodys judesius, imituos išmoktų eilėraščių personažus.	Išmanieji kubai. Kūrybinė užduotis „Atspėk, ką noriu pasakyti“. Planšetės. Užduotis „Prapuolę skaičiai“.	Iš auklėtojos, vėliau vaikų rodomų judesių reikėjo atspėti, ką jie galėtų reikšti. Vaikai iš kalėdinių eilėraščių, dainelių, spektakliuko atvaizdavo pūgą, eglutę – ežiuką, sniego senius besmegenius, angelą, miško gyventojus. Vaikai žiūrėjo į skaičių eiles ir pasakė, kokių skaičių trūksta. Dauguma žino ir pažįsta skaitmenis.
2021.12.10	„Tai bent užduotys“.	Interaktyvios grindys. Žaidimai „Pėdekys“, „Ruoniai ir žuvys“.	Vaikai stengėsi labai greitai dėlioti pėdutes ir įsiminti, kokio tai žvėrelio pėdos. Sunkesnė buvo žaidimo įžanga, kol suprato struktūrą. Sunkiau sekėsi pažinti ir

	Pažins žvėrelių pėdas sniege – ugdysis vikrumą, greitą reakciją.		atskirti roplių, paukštelių pėdsakus. Žaidimai sukėlė vaikams daug gerų emocijų. Į žaidimą įsitraukė ir lėtesni vaikai.
2021.12.14	„Vaikų spaustuvė“. Išmoks naują raidę U ir Ū. Apibūdins paveikslėlį, suvaidins miško žvėrelį.	Išmanieji kubai. Kūrybinė veikla „Paštas“. Planšetės. Užduotys „Nupiešk raidę U ir Ū“, „Žodžių galvosūkis“.	Vaikai vokuose randa laišką – paveikslėlį, kurį turi perskaityti. – sukurti pasakojimą. Paveikslėliuose pavaizduoti miško žvėreliai, juos reikėjo apibūdinti, sukurti trumpą istoriją, suvaidinti personažą. Vaikai geba suvaidinti miško žvėrelį, bet sunkiau buvo sukurti istoriją. Planšetėse nupiešė raides, kopijavo žodžius ir juos iliustravo. Vaikai išskyrė žodžius su U ir Ū.
2021.12.15	„Vaikų spaustuvė“. Spėlios kas yra dėžutėje, o laiškanėšys prašys įvairiau apibūdinti daikto savybes.	Išmanieji kubai. Žaidimas „Taip“ ir „Ne“. Interaktyvios grindys „Sprogstantys balionai“.	Žaidžiamas žaidimas „Taip ir ne“. Vaikai turėjo atspėti, koks daiktas ar žaislas yra siuntinio dėžutėje. Paskirtas vaikas – laiškanėšys į klausimus atsakinėjo tik „taip“ arba „ne“. Vaikai pakankamai greitai atspėjo, kas yra dėžutėje. Spėjimo būdu aiškinosi, kaip atrodo daiktas, ar minkštas, ar apvalus ir t.t. Vaikai šokinėjo ant balionų ir sprogdino. Vaikų reakcija labai gera.
2021.12.17	„Vaikų spaustuvė“. Mokysis bendrauti mandagiai, įvertins draugo dovaną. Įtvirtins skaitymo pradmenis. Mokysis kantriai klausytis, kad suvoktų žaidimo taisykles.	Išmanieji kubai su vaikų vardais. Interaktyvios grindys. Žaidimas „Ančiasnapis“.	Su skaičiuote išrinktas „Laiškanešys“, kuris turėjo kuo greičiau perskaityti draugo vardą ir nunešti jam kalėdinį sveikinimą. Tik daliai vaikų sekėsi atlikti užduotį be pagalbos. Labai sunkiai sekėsi sugauti ir suvalgyti spurgas. Ančiasnapiai buvo vikresni ir godesni (vaikai nesuprato užduoties).
2021.12.21	„Belaukiant Šventų Kalėdų“. Skaitys dviejų skiemenų žodžius kortelėse. Sukdami kalėdines eglutes, „valgydami“ saldinius ugdysis pastabumą, lavins vikrumą.	Išmanieji kubai – mankšta. Interaktyvios grindys. Žaidimai „Kalėdinės eglutės“, „Smaližiai“.	Rytmetį pradėjome mankštele – su išmaniaisiais iMO_LEARN kubais. Iš stebuklingo maišelio „Pelėdos“ vaikai traukė korteles su žodžiais ir skaitė. Greta sėdintieji padėjo draugams sudėti skiemenį, jeigu sunkiau sekėsi. Pastebėjau, kad dviem vaikams sunkiau buvo įvardyti raides (dirbsime individualiai). Žaisdami dauguma vaikų greitai perprato žaidimo taisykles ir gebėjo „valdyti“ kalėdines eglutes. Daug emocijų sužadino žaidimas „Smaližius“, kai reikėjo suvalgyti tik pasirinktos spalvos saldinius. Žaidimą žaidė po keturis

			vienu metu. Būti „smaližių smaližiūmi“ norėjo būti visi, bet pasisėkė tik keliems vaikams.
2021.12.22	„Belaukiant Šventų Kalėdų“. Pagal pateiktą veiksmų planą atliks kuo neįprastesnius nurodytus veiksmus. Judės ir patirs judėjimo džiaugsmą.	Išmanieji kubai. Žaidybinė užduotis „Ar teisingai?“. Interaktyvios grindys. Žaidimas „Linksmieji veidukai“.	Visi vaikai susėdo ratu ant kubų. Pasiūliau veiksmų planą, kurį turėjo atlikti kuo geriau, nes veiksmų planą stebėjo ir vertino draugai. Pradžioje pateikiau tik dviejų veiksmų planą, pvz., padėk žaislą ant kėdės ir suplok penkis kartus. Rate likę vaikai įdėmiai stebėjo veikiantįjį. Kai vaikas grįžo, kitų vaikų klausiau: „Ar viską teisingai padarė?“. Visi aptarė padarytas klaidas, jei jų buvo. O jų buvo, nes buvo neatidžiai klausomasi. Vaikai taip pat buvo skatinami, veiklai pasibaigus aptarti, kaip sekėsi žaisti, bendrauti ir bendradarbiauti.
2021.12.28	„Rieda metų ratai“. Išgirs ir supras kitą. Nenukryps nuo pagrindinės minties. Lavins kūno koordinaciją, ugdytys pastabumą.	Išmanieji kubai. Žaidimas „Gaunu – siunčiu“. Interaktyvios grindys. Žaidimas „Elfai“.	Žaidžiamas žaidimas „Gaunu – siunčiu“. Visi vaikai ratu sėdi ant kubų. Visus skatinu būti mažais žurnalistais ir stebėti, ar teisingai vaikai atlieka užduotis. Susitariame, koku garsu prasidedantys žodžiai bus „siunčiami“, pvz.: v. Vaikas sako žodį (varlė) ir paridena kamuolį kitam vaikui. Šis, gavęs kamuolį, sugalvoja kitokį žodį. Žaidėme kartkartėmis keičiant garsus. Laikėmės taisyklės, kad kelis kartus nesugalvojęs naujo žodžio vaikas iškrenta iš rato. Pastebėjau, kad vaikai pastabūs, žino daug žodžių buvo „tikrais“ žurnalistais. Išgirdo ir suprato kalbantį draugą. Buvo smagu sugauti dovanas, surinkti daug taškų. Vaikai išnaudojo turimą erdvę, tikslingai judėjo, reagavo į draugų paskatinimą.
2021.12.29	„Rieda metų ratai“. Improvizuos savo mintis kūno judesiais, mimika. Piešiniai „pasakos“ apie gautas dovanas. Kartos išmoktas raides, skaitys skiemenimis.	Išmanieji kubai. Žaidimas „Burtininkas“. Planšetės. Užduotys „Kalėdų senelio dovanos“, „Perskaityk paveikslą“.	Siūlau įsivaizduoti, kad sutikome japonų berniuką, bet nemokame japoniškai kalbėti. Siūlau vaikams pakalbėti be žodžių, o kalbėti kūnu ir pavirsti „burtininku“. „Burtininkas“ „užburia“ vaikus, kad jie negalėtų kalbėti. Į visus klausimus vaikai atsako tik gestais ar mimika. Klausimus pateikiau labai įvairius, pvz.: „Ar tu negali kalbėti?“, „Kuo dirba tavo mama?“ ir pan. Vaikai su džiaugsmu planšetėse vaizdavo gautas dovanas, dalinosi

			įspūdžiais. Paveikslą „skaitė“ ieškodami atitinkančio žodžio. Skaitydami skubėjo ir spėliojo pagal pirmas žodžių raides, todėl klydo. Vaikai įtvirtino skaitymo įgūdžius.
2021.12.31	„Rieda metų ratai“. Kurs naujus judesius ir jų junginius, garsais ir mimika improvizuos gyvūno judesius. Spontaniškai reikš savo mintis, idėjas.	Išmanieji kubai. Žaidimai „Tūpk ir bėk“, „Meškute, pabusk“. Planšetės. „Nupiešk metų svarbiausią įvykį“.	Vaikams pasiūliau sustoti į liniją ir išklaudyti taisykles. Susitariame, kurį garsą man tariant vaikai tūps, o kurį - bėgs iki nurodytos vietos. Žaidžiant keičiau garsus (pvz., z – ž, s – š, u – ū). Skatinau vaikus klausytis, kartojau tą patį garsą kelis kartus. Buvo vienas vaikas, kuris neskiria garsų, o tik spėlioja (dirbsiu individualiai). Visi norėjo būti meškute ir atspėti, kuris vaikas pakeistu balsu kalbėjo. Atpažinti buvo visi vaikai. Įsimintiniausi įvykiai buvo – Kalėdų senelis su dovanomis, Flinto koncertas, eglutės įžiebimas ir t.t.
2022.02.04	„Pavojai aplinkoje“. Išmoks naudotis nauja „Quiver“ programa. Rinks informaciją iš įvairių šaltinių. Puoselės draugystę.	Planšetės. Žaidimai „Pabudink drugelį“, „Saliutai“, „Žaidžiu su kamuoliu“.	Vaikai buvo skatinami ieškoti informacijos apie tą patį objektą keliuose skirtinguose informacijos šaltiniuose, ją lyginti, gretinti, kritiškai vertinti. Sudariau galimybę naudotis enciklopedijomis, žurnalais. Tačiau labiausiai visiems patiko „pabudinti“ drugelį, „šaudyti“ saliutą, žaisti su kamuoliu, būti dailininku ir „keisti“ raidei foną, panaudojant „Quiver“ programą (drugelis pasivertė į mažus kiaušinius, matau mažus vabaliukus ant lapo, o jis pasivertė į vidutinę kirmėlę. Žiūrėk, jis jau pasivertė į drugelį ir skraido. Drugelis yra žalios, violetinės, geltonos spalvos ir t.t.).