

PATVIRTINTA

Klaipėdos lopšelio-darželio „Eglutė“  
direktorius 2022 m. gruodžio 22 d.  
įsakymu Nr. V-111

## KLAIPĖDOS LOPŠELIO-DARŽELIO „EGLUTĖ“ NEFORMALIOJO VAIKŲ ŠVIETIMO PAŽINIMO IR TYRINĖJIMŲ PROGRAMA

### I SKYRIUS BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Švietimo teikėjas – Klaipėdos lopšelis-darželis „Eglutė“ (toliau – Įstaiga), įregistruota Juridinių asmenų registre, kodas 190434741. Teisinė forma – biudžetinė įstaiga. Grupė – ikimokyklinio ugdymo mokykla.

2. Įstaigos buveinės adresas – Naujamių g. 8, Klaipėda. Tel. (8 46) 34 57 84, el. p. egluteklaipeda@gmail.com.

3. Programos pavadinimas – neformaliojo vaikų švietimo Pažinimo ir tyrinėjimų programa (toliau – Programa).

4. Programos rengėjai – Rimutė Tarvydienė, direktoriaus pavaduotoja ugdymui, Viktorija Burvienė, neformaliojo ugdymo mokytoja.

5. Programos trukmė – tęstinė.

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

7. Programos įgyvendinimui Įstaigoje sukurtos palankios materialinės ugdymo(si) sąlygos: įrengta tyrinėjimų studija.

8. Neformaliojo vaikų švietimo Pažinimo ir tyrinėjimų programa integruota į Įstaigos Ikimokyklinio ugdymo ir Priešmokyklinio ugdymo bendrąją programas ir vykdoma ugdymo proceso metu.

### II SKYRIUS PROGRAMOS TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

9. Tikslas – tenkinti vaiko pažintinius, bendravimo, aktyvaus veikimo poreikius per praktinius patyrimus, atrandant savo galimybes ir gebėjimus.

10. Uždaviniai:

10.1. padėti vaikui pažinti save ir pasaulį per tyrinėjimus ir eksperimentus;

10.2. ugdyti(s) gebėjimą kritiškai mąstyti, kūrybiškai spręsti problemas;

10.3. skatinti patirti pažinimo ir kūrybos džiaugsmą, savirealizacijos galimybes.

### III SKYRIUS PROGRAMOS TURINYS

11. Turinys:

11.1. Ikimokyklinis ugdymas

Eil. Nr.	Veiklos sritys	Turinys
1.	Aplinkos pažinimas	Tyrinėja daiktų judėjimą ir būdus, kaip juos pajudinti. Susipažįsta ir tyrinėja medžiagų savybes, formas ir jų galimą kaitą. Kaupia pažintinę patirtį, pasitelkdamas įvairius pojūčius. Tyrinėja gamtos reiškinius ir domisi jų aiškinimu. Domisi, iš ko pagaminti įvairūs daiktai (molis, oda, stiklas, plastikas, popierius, metalas), kokia jų

		paskirtis. Stebi, tyrinėja gyvąją gamtą, susipažįsta su augalų augimo procesu. Su suaugusiojo pagalba įvardija keturias pasaulio kryptis.
2.	Skaičiavimas ir matavimas	Lygina daiktų ilgį, aukštį, masę, storį, plotį, tūrį įvairiais būdais, technikomis, priemonėmis. Skaičiuoja, rūšiuoja, grupuoja daiktus nuo mažiausio iki didžiausio ir atvirksčiai, skirsto juos pagal išorinius požymius, susipažįsta su skaitmenimis, juos įvardija. Pasakoja, kaip daiktai išsidėstę nuotraukoje, paveikslėlyje. Žino savaitės trukmę, jos dienų seką; apibūdina metų laikus pagal pokyčius gamtoje, atliekamus darbus. Suaugusiojo padedamas vertina savo pasiekimus ir pažangą. Žaidžia loginius žaidimus, dėlioja, stato objektus iš didesnio ar mažesnio kiekio detalių.
3.	Tyrinėjimas	Siūlo idėjas, ką norėtų tyrinėti, išbandyti. Su suaugusiojo pagalba numato, ką reikia atlikti, ir sprendžia, kokiais būdais, priemonėmis tai padaryti; aptaria ir daro išvadas, jas susiedamas su jau turimomis žiniomis, patirtimi. Atlieka ir aptaria žmonių kūrybos tyrinėjimus, darbo įrankius ir technikas. Mokosi programavimo pagrindų, naudodamas edukacinį robotuką-bitutę „Bee-Bot“. Mokosi ieškoti informacijos įvairiuose šaltiniuose. Tyrinėjimams naudoja skaitmenines technologijas (kompiuterį, planšetę). Projektuoja, modeliuoja objektus ir situacijas. Tyrinėjimo rezultatus aptaria, daro išvadas, pavaizduoja pasirinktu būdu, pristato kitiems. Stebėdamas ar vykdydamas bandymą mokosi viską atlikti tvarkingai, saugoti gamtą ir socialinę aplinką.
4.	Kūrybiškumas	Drąsiai įgyvendina savo kūrybinius sumanymus, panaudodamas STEAM priemonių sienelę, Lego edukacines kaladėles ir kitas priemones. Numato galimą rezultatą. Kūrybiškai naudoja tradicines ir netradicines medžiagas, priemones, technikas sumanymui įgyvendinti. Aiškinasi, klausinėja, dalinasi žiniomis apie rūpimus, nežinomus dalykus. Inicijuoja naują veiklą aplinkai tyrinėti. Džiaugiasi savitu veikimo procesu ir rezultatu.

#### 11.2. Priešmokyklinis ugdymas:

Eil. Nr.	Kompetencijos	Turinys
1.	Pažinimo	Stebi ir tyrinėja (daro prielaidas, jas tikrina, atlieka bandymus), aptarinėja (gretina, lygina, analizuoja), eksperimentuoja su įvairiomis medžiagomis. Tyrinėja oro pasaulį: oro buvimą ir nebuvimą, matavimo galimybes ir būdus. Eksperimentuoja su vandeniu įvairiais būdais ir priemonėmis. Mokosi sujungti elektros grandinę, žino, kaip sukuriamas elektrostatinis krūvis. Tyrinėja chemines medžiagų reakcijas. Atlieka bandymus su augalais ir vandeniu, mokosi suvokti augalų prisitaikymo savybes. Tyrinėja gyvuosius ir negyvuosius organizmus. Savarankiškai naudojami įvairiomis priemonėmis. Pavaizduoja, aptaria nesudėtingų bandymų ar stebėjimų metu gautus rezultatus. Mokosi nustatyti ir palyginti, identifikuoti požymius, formas. Iš įvairių medžiagų kuria statinius ir tyrinėja jų stabilumą, simetriją-asimetriją, nuolydį, sujungimo būdus ir kitus bruožus.



2.	Komunikavimo	Išsako savo ir išklauso kitų nuomonę; įvardina, svarsto ir sprendžia kylančias problemas, tariasi dėl taisyklių. Nusako, ką norėtų tyrinėti, išbandyti. Išbando technologijas bendravimui, bendradarbiavimui, dalinasi bendravimo patirtimi. Veiklose naudojami prieinamomis skaitmeninėmis technologijomis. Pratinasi atsakingai, saugiai ir etiškai naudotis įvairiais skaitmeniniais įrenginiais, įrankiais ir bendrauti skaitmeninėje erdvėje. Rengia ir pristato kitiems trumpus pranešimus, iliustruoja pasakojimus. Kurdamas nesudėtingas tyrinėjimų lenteles, schemas ir diagramas naudoja raides ir grafinius simbolius. Dalijasi išpūdžiais, reiškia savo vertinimus, diskutuoja. Kelia, formuluoja jam rūpimus klausimus apie gyvąją ir negyvąją gamtą, STEAM tyrimus.
3.	Kūrybiškumo	Skirtingoje aplinkoje stebi ir tyrinėja daiktų formas, spalvas. Tyrinėja, eksperimentuoja įvairiomis technikomis, priemonėmis ir medžiagomis, jas renka. Kūrybai naudoja skaitmenines priemones. Kuria netikėtose erdvėse, ant netiktų paviršių su neįprastomis medžiagomis, priemonėmis. Konstruoja mechanizmą, panaudodamas STEAM priemonių sienelę. Konstruoja mechaninius modelius, tyrinėjimams pasitelkia įvairias technologijas, robotikos elementus, įrangą, programavimui skirtus žaislus.

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

#### **IV SKYRIUS PROGRAMOS METODAI, FORMOS IR PRIEMONĖS**

13. Metodai: pasakojimas, stebėjimas, pokalbis, probleminiai klausimai, minčių lietus, diskusija, problemų sprendimas, tyrinėjimas, aiškinimas, demonstravimas, projektinė veikla, tyrimas, eksperimentavimas, konstravimas, kūrybinės užduotys, žaidimas, mokymasis bendradarbiaujant.

14. Formos: tiriamoji veikla, žaidimas, STEAM veikla, veikla lauke, edukacinė išvyka, teminė savaitė, projektas, viktorina, individuali ir grupinė veikla.

15. Priemonės: kompiuteris ir programinė įranga, vaizdo medžiaga, muzikos įrašai, edukaciniai robotai-bitutės „Bee-Bot“ ir kilimėliai, informacinio turinio knygos, plakatai, svorio, ilgio, tūrio bei laiko matavimo prietaisai, ratai, skridiniai, magnetai, sūpynės, didinamieji stiklai, mikroskopas, magnetofonas, šviesos stalas, žemėlapiai, gaublys, konstruktoriai, STEAM priemonių lenta, Lego edukacinės kaladėlės, statybinė medžiaga, buitės daiktai, loto, dėlionės, gamtinė medžiaga, antrinės žaliavos, augaliniai dažai, natūralūs kvapieji aliejai, skystas muilas, soda, maisto dažai, dailės reikmenys, sensoriniai bei spalvoti blokėliai, spalvotos geometrinės figūros, spalvų paletė; įvairūs didaktiniai žaidimai, skirti formos, spalvos, dydžio, gamtos reiškinių ir objektų tyrinėjimams.

#### **V SKYRIUS VAIKŲ PASIEKIMAI IR JŲ VERTINIMAS**

16. Įgyvendinus programą, vaikas:

16.1. gebės atrasti ir perimti įvairius pasaulio ir savęs pažinimo būdus;

16.2. įgis įgūdžių analizuoti informaciją, kelti klausimus, pristatyti tyrimo rezultatus, spręsti gyvenimiškas situacijas;

16.3. įgis pasitikėjimo savimi, atras naujų saviraiškos būdų, įgyvendinant kūrybinius sumanymus, naudojantis įvairiomis priemonėmis ir technologijomis.

17. Vaikų ugdymo(si) pasiekimai ir pažanga vertinami 2 kartus pagal Įstaigos vaikų pasiekimų ir pažangos vertinimo tvarką.

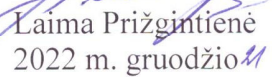
---

SUDERINTA

Klaipėdos lopšelio-darželio „Eglutė“  
tarybos 2022 m. rugpjūčio 30 d.  
posėdžio protokoliniu nutarimu  
(protokolo Nr. V5-4)

SUDERINTA

Klaipėdos miesto savivaldybės administracijos  
Švietimo skyriaus vedėja

  
Laima Prižgintienė  
2022 m. gruodžio 11 d.