

PATVIRTINTA
Klaipėdos lopšelio-darželio „Pumpurėlis“
direktoriaus 2022 m. 08-31 d.
įsakymu Nr. V-30

KLAIPĖDOS LOPŠELIO-DARŽELIO „PUMPURĖLIS“ NEFORMALIOJO VAIKŲ ŠVIETIMO TYRINĖJIMŲ IR EKSPERIMENTŲ PROGRAMA

I SKYRIUS BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Švietimo teikėjas – Klaipėdos lopšelis-darželis „Pumpurėlis (toliau – Įstaiga), įregistruota Juričinių asmenų registre, kodas 190437328. Teisinė forma – biudžetinė įstaiga. Grupė – ikimokyklinio ugdymo Įstaiga.
2. Įstaigos buveinės adresas – Žardininkų g. 19, Klaipėda. Tel. (8-46) 34 59 14, el. p. l.d.pumpurelis@gmail.com.
3. Programos pavadinimas – neformaliojo vaikų švietimo Tyrinėjamų ir eksperimentų ir programa (toliau – Programa).
4. Programos rengėja – Dalia Jonaitienė, direktoriaus pavaduotoja ugdymui.
5. Programos trukmė – tęstinė.
6. Tikslinė amžiaus grupė – 3–6 m. ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikai.
7. Programos įgyvendinimui Įstaigoje sukurtos palankios materialinės ugdymo ir ugdymosi sąlygos: šiuolaikiškai ir moderniai įrengtas tyrinėjimų ir eksperimentų kabinetas, pritaikyti pagal paskirtį nauji baldai, yra tyrinėjimams reikalingos ugdymo priemonės, informacinės komunikacinės technologijos, interaktyvūs žaidimai. Pažintinei tiriamajai veiklai pritaikytos lauko erdvės: daržo lysvės, vaismedžių sodas, STEAM veiklų aikštelė.
8. Neformaliojo vaikų švietimo Tyrinėjamų ir eksperimentų programa integruota į Įstaigos Ikimokyklinio ugdymo programą, Priešmokyklinio ugdymo bendrąją programą ir vykdoma ugdymo proceso metu.

II SKYRIUS PROGRAMOS TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

9. Tikslas – sudaryti galimybes stebėti, tyrinėti, bandyti, mokyti atrasti ir perimti įvairius pasaulio pažinimo būdus.
10. Uždaviniai:
 - 10.1. skatinti mąstyti, samprotauti, daryti išvadas atrandant įvairius tyrinėjimo būdus;
 - 10.2. plėtoti domėjimąsi gamtos objektais, reiškiniiais ir daiktais;
 - 10.3. lavinti pažinimo ir mąstymo galimybes naudojant išmaniąsias technologijas.

III SKYRIUS PROGRAMOS TURINYS

11. Turinys:
 - 11.1. Ikimokyklinis ugdymas

Eil. Nr.	Veiklos sritys	Turinys
1.	Tyrinėjimas	Eksperimentuoja, atlieka veiksmus ir bandymus su įvairiomis medžiagomis ir priemonėmis. Stebi eksperimentų reakcijas, aiškinasi jų priežastis. Tyrinėja įrankius, žaislus, jų veikimo principus. Patys gaminasi prietaisus, priemones tyrinėjimams, stebėjimams,

		eksperimentams. Ugdosi pastabumą ir praktinį gebėjimą nustatyti, kokios medžiagos ar daikto savybės lemia veiksmų galimybes. Susipažįsta su tyrinėjamo objekto medžiagos savybėmis. Pasirenka žaidimui, tyrinėjimams ar kitai veiklai reikalingus daiktus ir priemones, paaiškina kodėl jas pasirinko. Domisi medžiagomis, iš kurių padaryti daiktai. Suvokia medžiagos pasirinkimo tikslingumą, patys iš jų gamina daiktus. Tyrinėja žemėlapi bei gaublį, bando naudotis skaitmeniniais žemėlapiais, kompasu.
2.	Pažinimas	Stebi gyvūnus natūralioje aplinkoje, terariume, pažįsta jų gyvenimo būdą. Susipažįsta su augalų gyvenimo ciklu, patalpoje ir natūralioje erdvėje. Atlieka stebėjimus, bandymus, matavimus, juos fiksuoja, sudaro stebėjimų diagramas, pateikia išvadas. Samprotauja apie augalus, gyvūnų gyvenimo būdą, panašumus, skirtumus, išvaizdą, pastebi ir nusako požymius. Stebi orų pasikeitimus, dienos-nakties kaitą, analizuoja vienos ir kelių dienų rezultatus. Mokosi suprasti temperatūrą kaip reiškinį, sužino temperatūros pokyčių priežastis, jas atpažįsta – šaltis, šiluma. Stebi vėjo kryptį ir stiprumą. Domisi reiškiniais, kurių negali pamatyti (pvz. tornadais, ugnikalniais). Nuosekliai apibūdina daiktus, situacijas. Kalboje naudoja žodžius, įvardijančius priemones, prietaisus, daiktus, objektus, reiškinius.
3.	Kūrybiškumas	Išvelgia naujas įprastų daiktų savybes. Pasakodamas pasitelkia vaizduotę. Sugalvoja įdomių idėjų, skirtingų veikimo būdų. Klausinėja, aiškindamasis jam naujus, nežinomus dalykus. Išradingai, neįprastai naudoja įvairias medžiagas, priemones. Lengvai sugalvoja, keičia, pertvarko savitas idėjas. Išradingai, kūrybiškai pristato tyrinėjimus ir kitus darbus.
4.	Problemų sprendimas	Tyrinėdamas supranta, kad susidūrė su problema, bando įveikti ją veikloje, nepavykus kreipiasi pagalbos į suaugusįjį ar draugus. Ieško tinkamų problemos sprendimo būdų. Įveikdamas kliūtis tariasi su kitais, siūlo savo pagalbą, idėjas, mokosi iš savo ir kitų klaidų. Tariasi, susitaria dėl taisyklių, laikosi susitarimų, siekia bendro tikslo. Supranta, kad tikslui pasiekti kartais reikia dėti pastangas.

11.2 Priešmokyklinis ugdymas

Eil. Nr.	Kompetencijos	Turinys
1.	Pažinimo	Aktyviai tyrinėdamas aplinką, tinkamai pasitelkia visus pojūčius, savo galimybėms išplėsti pasitelkia įrankius ir kitas priemones. Tyrinėja, iš kokių medžiagų padaryti daiktai, kur jie naudojami. Su suaugusiu ar kitais vaikais aptaria stebėjimų, bandymų planus, numato rezultata, mokosi juos pavaizduoti lentelėse, diagramose, pristato savo tyrinėjimus ar kitus darbus. Lygina daiktus, medžiagas, atsižvelgdamas į savybes, juos tikslingai grupuoja, klasifikuoja. Matuodamas, sverdamas, lygindamas taiko vieną ar kelis sąlyginius matus. Ieško tinkamų problemų sprendimo būdų, pradeda numatyti priimtų sprendimų padarinius. Pasakoja apie reiškinius, aplinką, objektus, įvardydamas įvairias detales, savybes, būsenas, vartodamas naujai išgirstus sudėtingesnės darybos žodžius. Lygindamas dydžius, svorį, ūgį, aukštį vartoja skirtumą pabrėžiančius žodžius (šiek tiek, truputį, mažesnis, didesnis, aukščiausias, žemiausias, lengviausias ir t.t.). Sudarydamas tyrinėjimų lenteles, nesudėtingas schemas bei žemėlapius naudojami raidėmis ir grafinais simboliais. Supranta, kad

		tiksliui pasiekti reikia įdėti pastangų. Paaiškina, kaip mokėsi, kaip mokysis toliau.
2.	Kūrybiškumo	Atlieka ir supranta vis daugiau naujų, nežinomų dalykų. Ieško netikėtų sprendimų, priemonių, atlikimo variantų. Lengvai, greitai keičia, pertvarko, siekia rezultato. Drąsiai eksperimentuoja, nebijo suklysti, daryti kitaip. Kelia probleminius klausimus, diskutuoja, svarsto, įsivaizduoja, fantazuoja. Atliktus eksperimentus, bandymus, tyrinėjimus kūrybiškai perteikia įvairiomis raiškos priemonėmis. Pristato, komentuoja atliktą eksperimentą, diskutuoja.
3.	Skaitmeninė	Ieškant informacijos, ją perteikiant, analizuojant N mokosi naudotis skaitmeninėmis technologijomis: skaitmeniniais fotoaparatais, planšetiniais kompiuteriais, robotukais-bitutėmis, interaktyviomis lentomis, telefonais, skaitmeniniais mikroskopais. Išsamiai informacijai gauti naudojasi QR kodais. Žinias, patirtis įtvirtina dirbdami įvairiomis programėlėmis planšetiniuose kompiuteriuose, žaisdami interaktyvių grindų žaidimus.
4.	Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos kompetencija	Atlikdamas bendras tyrinėjimų veiklas, mokosi tartis ir susitarti, siekti bendro tikslo, laikytis susitarimų. Bendradarbiaudamas su bendraamžiais paiso savo ir kitų poreikių, stengiasi gerbti kitų nuomonę, ieško visiems tinkamo sprendimo. Įveikdamas kliūtis, tariasi su kitais, siūlo savo pagalbą. Rodo pagarbą gyvajai ir negyvajai aplinkai. Formuojasi atsakomybės jausmą už planetos išsaugojimą, supranta socialiai atsakingo vartojimo prasmę. Ieško ir atranda padedančius tausoti aplinką būdus. Žaisdamas, tyrinėdamas, veikdamas vienas ir drauge su kitais atpažįsta kai kurias dažniausiai aplinkoje sutinkamas pavojingas buitines priemones (pvz., degtukus, elektrinį virdulį), kritinius įvykius (pvz., gaisrą), pavojingas vietas (pvz., tirpstantį ledą, vandens telkinį), paaiškina galimą elgesį, kad nepakenktų sau ir kitiems. Atlikdamas tyrinėjimus stengiasi laikytis saugumo taisyklių: saugiai elgiasi su tyrinėjimų medžiagomis, saugo savo ir kitų sveikatą.

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

IV SKYRIUS PROGRAMOS METODAI, FORMOS IR PRIEMONĖS

13. Metodai: patirtinis ugdymasis, projektinė veikla.

14. Formos: bandymai, tyrinėjimai, eksperimentai, stebėjimai, žaidimai, diskusijos, pokalbiai, samprotavimai, informacijos ieškojimas enciklopedijose, skaitmeninėje aplinkoje, informacijos, žinių, patirčių aptarimai, išvykos, ekskursijos.

15. Priemonės: didinamieji stiklai, veidrodžiai, vabzdžių stebėjimo priemonės, tyrinėjimų, eksperimentų rinkiniai, mikroskopai, planšetės, projektoriai, interaktyvios lentos, fotoaparatai, robotai-bitutės, interaktyvios grindys. Terariumai, priemonės augalų daiginimui ir priežiūrai. Kalendoriai, enciklopedijos, žinynai, žurnalai, demonstraciniai plakatai, įvairių tipų laikrodžiai, kompasai, gaubliai, šviesos stalai, stalo žaidimai.

V SKYRIUS VAIKŲ PASIEKIMAI IR JŲ VERTINIMAS

16. Įgyvendinus programą:

16.1. vaikas atras įvairius tyrinėjimo būdus, išsiugdys gebėjimą mąstyti, samprotauti, daryti išvadas;

16.2. įgis žinių apie gamtos objektus, reiškinius ir daiktus, žinias gebės pritaikyti praktikoje;

16.3. praplės pažinimo ir mąstymo galimybes, žaisdami interaktyvius žaidimus, naudodami išmaniąsias technologijas.

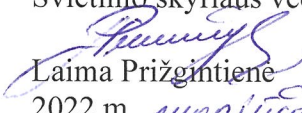
17. Vaikų ugdymo ir ugdymosi pasiekimai ir pažanga vertinami pagal Įstaigos vaikų pasiekimų ir pažangos vertinimo tvarką.

SUDERINTA

Klaipėdos lopšelio-darželio „Pumpurėlis“ tarybos
2022 m. rugpjūčio 30 d.
posėdžio protokoliniu nutarimu
(protokolo Nr. V5-6).

SUDERINTA

Klaipėdos miesto savivaldybės administracijos
Švietimo skyriaus vedėja


Laima Prižgintienė

2022 m. rugpjūčio 30 d.