

PATVIRTINTA
Klaipėdos lopšelio-darželio „Volungėlė“
direktorius 2022 m. rugpjūčio 25 d.
įsakymu Nr. V- 88

**KLAIPĖDOS LOPŠELIO-DARŽELIO „VOLUNGĖLĖ“
NEFORMALIOJO VAIKŲ ŠVIETIMO
PATYRIMINIO UGDYMO PROGRAMA**

**I SKYRIUS
BENDROSIOS NUOSTATOS**

1. Švietimo teikėjas – Klaipėdos lopšelis-darželis „Volungėlė“ (toliau – įstaiga), įregistruota Juridinių asmenų registre, kodas 190427939. Teisinė forma – biudžetinė įstaiga. Grupė – ikimokyklinio ugdymo įstaiga.
2. Įstaigos buveinės adresas – I. Simonaitytės g. 26, Klaipėda. Tel. (8682) 07 907, el. p. volungeleklaipeida@gmail.com.
3. Programos pavadinimas – neformaliojo vaikų švietimo Patyriminio ugdymo programa (toliau – Programa).
4. Programos rengėjai – Vaiva Bumblauskienė, ikimokyklinio ugdymo mokytoja metodininkė, Alma Rumšienė, ikimokyklinio ugdymo mokytoja metodininkė, Erika Liutinskienė, ikimokyklinio ugdymo mokytoja metodininkė, Kamile Vygaantienė, ikimokyklinio ugdymo mokytoja, Ilona Gaidienė, direktoriaus pavaduotoja ugdymui, Renata Vasiliauskienė, direktoriė.
5. Programos trukmė – testinė.
6. Tikslinė amžiaus grupė – ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikai.
7. Programos įgyvendinimui įstaigoje sukurtos palankios materialinės ugdymo(si) sąlygos, įrengtos vidaus ir lauko erdvės: „Linksmoji laboratorija“, „Miško klasė“, įsigytos priemonės patyriminiams ugdymui.
8. Neformaliojo vaikų švietimo Patyriminio ugdymo programa integruota į Įstaigos Ikimokyklinio ugdymo ir Priešmokyklinio ugdymo bendrają programas ir vykdoma ugdymo proceso metu.

**II SKYRIUS
PROGRAMOS TIKSLAS IR UŽDAVINIAI**

9. Tikslas – pasitelkiant STEAM metodus siekti ugdymo kokybės, organizuojant patyriminio ugdymo (-si) veiklas skatinti aktyvų ugdytinį veikimą, kūrybiškumą, kritinį mąstymą, norą pažinti juos supančią aplinką.
10. Uždaviniai:
 - 10.1. ugdyti norą pažinti save, artimiausios aplinkos gamtos objektus, reiškinius, jų įvairovę;
 - 10.2. ugdyti skaitmeninį mąstymą, plėtoti technologijų ir programavimo gebėjimus ir įgūdžius;
 - 10.3. ugdyti gebėjimą mąstyti, samprotauti, spręsti problemas, numatyti tyrinėjimo eiga, pasirinkti priemones;
 - 10.4. padėti vaikams patirti sėkmę, pasitikėjimo savimi jausmą, išgyventi atradimų džiaugsmą.

III SKYRIUS
PROGRAMOS TURINYS

11. Turinys:

11.1. Ikimokyklinis ugdymas

Eil. Nr.	Veiklos sritys	Turinys
1.	Tyrinėjimas	<p>Žaisdamas, stebédamas pažista aplinką per pojūčius (skonis, kvapas, rega, klausa, lyta), atlieka ikimokyklinuko amžių, jo gebėjimus atitinkančius STEAM tyrimus. Kartu su kitais stebi ir tyrinėja gamtos reiškinius, orų pasikeitimą, debesis, vėją ir kt. Naudodamas spalvotas popieriaus juosteles, plastikinius maišelius atlieka eksperimentą „Pagauk vėją“, „Atrask vaivorykštęs spalvas“, „Lietus maišelyje“. Atlikdamas eksperimentus su sniegu, ledu sužino jų savybes, diskutuoja apie natūralaus ir dirbtinio sniego panašumus ir skirtumus. Gamindamas muilą, atrasdamas vulkano išsiveržimą, tyrinėja chemines medžiagų reakcijas. Atlieka bandymus, eksperimentus su negyvosios gamtos objektais: smėliu, vandeniu, popieriumi, guma („Viru, viru košę“, „Fantazija smėlio dėžėje“). Atlikdamas eksperimentus su moliu ir šiaudu sužino jų savybes (šlapias molis – minkštasis, džiūstantis – kietėja, šlapias šiaudas – lankstus, sausas – trapus). Stebédamas vaizdinę medžiagą televizoriaus, planšetės, kompiuterio ekrane susipažista su augalu sandara, jų augimo ciklu, plečia savo žinias apie augalu vystymosi bei augimo procesą (iš ko jie užauga, kokia jų priežiūra, koks tolesnis augalo vystymasis), atlieka paprastus bandymus su augalais, jų sėklomis. Naudodamas planšetę, kompiuterį tyrinėja žmogaus kūno sandarą ir ypatybes. Žaisdamas, eksperimentuodamas su magnetais, naudodamas buitinius daiktus, kanceliarines priemones ir kitas medžiagas sužino magnetų traukos galią. Atlikdamas eksperimentus kelia probleminius klausimus, svarsto, tariasi su kitais, siūlo naujas idėjas ir bando savitai jas įgyvendinti.</p>
2.	Skaičiavimas ir matavimas	<p>Lygina kasdienėje aplinkoje esančių daiktų ilgi, aukštį, masę, storį, juos dėdamas vieną prie kito; daiktus matuoja įvairiais matavimo prietaisais, tyrinėja tūrio ir formos santykį, bando į skirtingos formos daiktus sutalpinti tą patį skystą ar birių medžiagą (vandens, smėlio) kiekį („Matematika ir rudo“, „Skaičiuoju, matuoju, lyginu“). Naudodamas gamtines priemones skaičiuoja, grupuoja, dėlioja skaitmenis, geometrines formas ieško sekos pavyzdžių. Žaisdamas žaidimus planšetėje, kompiuteryje, žaisdamas su interaktyviomis grindimis susipažista su skaičiais, dydžiais, formomis, skaičiuoja pavaizduotus objektus, juos gretina, lygina, klasifikuoja pagal atitinkamas formas, spalvas.</p>

11.2. Priešmokyklinis ugdymas

Eil. Nr.	Kompetencijos	Turinys
1.	Pažinimo	<p>Patirdamas visais pojūčiais, natūraliai smalsaudamas tyrinėja aplinkos gamtos objektus, reiškinius, atlieka eksperimentus „Vaikščiojančios spalvos“, „Tornadas butelyje“, „Kaip atsiranda lietus“, „Šokančios razinos“. Atlikdamas eksperimentą „Magneto galia“, išsiaiškina, jog magnetai būna įvairiausių formų, dydžių ir spalvų, stebi, kaip magnetai traukia vienas kitą, stumia mašinytę pirmyn ir vienu metu gali pakelti daug adatelių, sąvarželių ar kitų metalinių daiktų. Atlikdamas</p>

		eksperimentą „Šiaudo ir molio paslaptyς“ tyrinėja medžiagų savybes (tirpsta, skęsta, plūduriuoja, traukia magnetas), maišydamas molį su druska, soda ir actu sužino molio sąveiką su kitomis medžiagomis, sužino, kad išmirkytą šiaudą lygindamas žirklėmis išgaus plokščią šiaudo formą. Naudodamas gamtinę medžiagą, skaičiuoja, matuoja, sudarinėja įvairias skaičių, daiktų sekas, matuoja atstumą, ilgi, tūri, masę, naudojasi vienu ar keliais dažniausiai vartojamais sąlyginiais matus, formuoja matematinius vaizdinius, plečia matematinių sąvokų žodyną. Tyrinėdamas apibūdina, lygina, grupuoja pagal požymius, tekstūrą, spalvą, formą, dydį, temperatūrą, svorį artimoje aplinkoje esančius skirtinges daiktus, medžiagas („Ruduo ir matematika“, „Lauko klasės atradimai“, „Vasaros smagumai smėlio dėžėje“). Iš įvairių medžiagų konstruoja, modeliuoja, kuria statinius, tyrinėja jų stabiliumą, sujungimo būdus, nuolydį, įvertina medžiagų tvirtumą ir patvarumą. Tyrinėdamas, atlikdamas eksperimentus spontaniškai siūlo idėjas, kelia probleminius klausimus, numato 1–2 žingsnių sprendimo eiga, veikloje taiko paties pasirinktus ar pasiūlytus situacijos sprendimo būdus ir priemones, dalinasi įspūdžiais apie veiklos eiga, rezultatus, atradimus.
2.	Skaitmeninė	Tyrinėdamas, žaisdamas domisi planšetinio ar nešiojamo kompiuterio naudojimo galimybėmis, ieško informacijos, aiškinasi nauju žodžiu reikšmes, ieškodamas objektų gretiną juos su atitinkamomis figūromis, spalvomis, mokosi rašymo kompiuteriu pagrindu. Tyrinėdamas, atlikdamas eksperimentus, fotografuoja jų eiga, galutini rezultatai. Naudodamasis skaitmeninėmis technologijomis rengia ir pristato kitiems trumpus pranešimus apie atliktą tyrimą ar eksperimentą. Kurdamas dėliones, ieškodamas žaidimų internetinėje erdvėje, programuodamas Bee-Bot bitutę, robotuką Sraigę vykdo kelių komandų seką, pradeda įgyti informatinio mąstymo pradmenis. Naudodamas planšetę Įstaigos kieme ieško QR kodų ir mokosi juos skenuoti. Skenuodamas kodus susipažista su artimos aplinkos augalais ir gyvūnais.

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: žaidimas, eksperimentas, tyrinėjimas, viktorina, išvyka, pasivaikščiojimas, imitavimas, improvizavimas (išraiška ir saviraiška), demonstravimas, aiškinimas, stebėjimas, pokalbis, aptarimas, skaitymas.

14. Formos: grupiniai užsiėmimai laboratorijoje ir lauko erdvėje, individualūs užsiėmimai, edukacinės išvykos, viktorinos.

15. Priemonės: mikroskopas, lupa, svarstyklės, įvairūs rinkiniai (magnetų, kaušelių, laboratorinių indų, skysčių matavimo, žemų filtravimo, spalvų maišymo, Lego kaladelių); pincetai, pipetės, kolbos, žiūronai, gaublys, žemėlapis, mokomas rinkinys „Saulės sistema“, mini torso modelis, šviesos stalas, televizorius, projektorius, nešiojamas kompiuteris, planšetinis kompiuteris, Bee-Bot bitutė, robotukas Sraigė.

V SKYRIUS
VAIKŲ PASIEKIMAI IR JŲ VERTINIMAS

16. Įgyvendinus programą:

16.1. gebės tyrinėti artimiausią aplinką, grupuoti daiktus ir reiškinius;

16.2. gebės mąstyti, samprotauti, spręsti problemas, numatyti tyrinėjimo eiga, pasirinkti priemones, laikytis saugaus tyrinėjimo taisyklių;

16.3. mokės pagal savo galias naudotis skaitmeninėmis technologijomis, įgis pradinius programavimo įgūdžius;

16.4. įgis problemų sprendimo įgūdžių, daugiau pasitikėjimo savo galiomis, pagerins bendradarbiavimo su suaugusiais ir bendraamžiais įgūdžius.

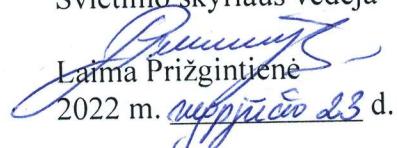
17. Vaikų ugdymo(si) pasiekimai ir pažanga vertinami pagal Istaigos vaikų pasiekimų ir pažangos vertinimo tvarką.

SUDERINTA

Klaipėdos lopšelio-darželio „Volungėlė“
tarybos 2022 m. rugpjūčio 3 d.
posėdžio protokoliniu nutarimu
(protokolo Nr. V5-5).

SUDERINTA

Klaipėdos miesto savivaldybės administracijos
Švietimo skyriaus vedėja


Laima Pržgintienė
2022 m. rugsėjo 23 d.