

PATVIRTINTA

Klaipėdos lopšelio-darželio „Volungėlė“
direktoriaus 2024 m. gruodžio 5 d.
įsakymu Nr. V-112

**KLAIPĖDOS LOPŠELIO-DARŽELIO „VOLUNGĖLĖ“
NEFORMALIOJO VAIKŲ ŠVIETIMO PATIRTINIO
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. +370 682 07 907, el. p. volungeleklaipeda@gmail.com.
3. Programos pavadinimas – neformaliojo vaikų švietimo Patirtinio 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, Kamilė Vygantienė, ikimokyklinio ugdymo mokytoja, Ilona Gaidienė, direktoriaus pavaduotoja ugdymui, Renata Vasiliauskienė, direktorė.
5. Programos trukmė – tęstinė.
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“, išgytos priemonės patirtiniam ugdymui.
8. Neformaliojo vaikų švietimo Patirtinio ugdymo programa integruota į Įstaigos Ikimokyklinio ugdymo ir Priešmokyklinio ugdymo bendrąją programą ir vykdoma ugdymo proceso metu.

**II SKYRIUS
PROGRAMOS TIKSLAS IR UŽDAVINIAI**

9. Tikslas – pasitelkiant STEAM metodus siekti ugdymo kokybės, organizuojant patirtinio ugdymo (-si) veiklas skatinti aktyvų ugdytinių 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 eigą, 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, stebėdamas pažįsta 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 vaivorykštės 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 – minkštas, džiūstantis – kietėja, šlapias šiaudas – lankstus, sausas – trapus). Stebėdamas vaizdinę medžiagą televizoriaus, planšetės, kompiuterio ekrane susipažįsta su augalų sandara, jų augimo ciklu, plečia savo žinias apie augalų 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 ilgį, 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 skystų ar burių medžiagų (vandens, smėlio) kiekį („Matematika ir ruduo“, „Skaičiuoju, matuoju, lyginu“). Naudodamas gamtines priemones skaičiuoja, grupuoja, dēlioja skaitmenis, geometrines formas ieško sekos pavyzdžių. Žaisdamas žaidimus planšetėje, kompiuteryje, žaisdamas su interaktyviomis grindimis susipažįsta 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 adatėlių, sąvaržėlių ar kitų metalinių daiktų. Atlikdamas</p>

		<p>eksperimentą „Šiaudo ir molio paslaptys“ 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 žirkėmis išgaus plokščią šiaudo formą. Naudodamas gamtinę medžiagą, skaičiuoja, matuoja, sudarinėja įvairias skaičių, daiktų sekas, matuoja atstumą, ilgį, tūrį, masę, naudojami vienu ar keliais dažniausiai vartojamais sąlyginiais matais, formuoja matematinius vaizdinius, plečia matematinių sąvokų žodyną. Tyrinédamas apibūdina, lygina, grupuoja pagal požymius, tekstūrą, spalvą, formą, dydį, temperatūrą, svorį artimoje aplinkoje esančius skirtingus daiktus, medžiagas („Ruduo ir matematika“, „Lauko klasės atradimai“, „Vasaros smagumai smėlio dėžėje“). Iš įvairių medžiagų konstruoja, modeliuoja, kuria statinius, tyrinėja jų stabilumą, sujungimo būdus, nuolydį, įvertina medžiagų tvirtumą ir patvarumą. Tyrinédamas, atlikdamas eksperimentus spontaniškai siūlo idėjas, kelia probleminius klausimus, numato 1–2 žingsnių sprendimo eigą, veikloje taiko paties pasirinktus ar pasiūlytus situacijos sprendimo būdus ir priemones, dalinasi išpūdžiais apie veiklos eigą, rezultatus, atradimus.</p>
2.	Skaitmeninė	<p>Tyrinédamas, žaisdamas domisi planšetinio ar nešiojamo kompiuterio naudojimo galimybėmis, ieško informacijos, aiškinasi naujų žodžių reikšmes, ieškodamas objektų gretina juos su atitinkamomis figūromis, spalvomis, mokosi rašymo kompiuteriu pagrindų. Tyrinédamas, atlikdamas eksperimentus, fotografuoja jų eigą, galutinį rezultatą. Naudodamasis skaitmeninėmis technologijomis rengia ir pristato kitiems trumpus pranešimus apie atliktą tyrimą ar eksperimentą. Kurdamas dëliones, 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 susipažįsta su artimos aplinkos augalais ir gyvūnais.</p>

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, žemių filtravimo, spalvų maišymo, Lego kaladėlių); pincetai, pipetės, kolbos, žiūronai, gaublys, žemėlapis, mokomasis 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 eigą, pasirinkti priemones, laikytis saugaus tyrinėjimo taisyklių;
 - 16.3. mokės pagal savo galias naudotis skaitmeninėmis technologijomis, įgis pradinį 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 Įstaigos vaikų pasiekimų ir pažangos vertinimo tvarką.
-

SUDERINTA

Klaipėdos lopšelio-darželio „Volungėlė“
tarybos 2024 m. lapkričio 26 d.
posėdžio protokoliniu nutarimu
(protokolo Nr. V5-5).