

PATVIRTINTA

Naujamiesčio lopšelio-darželio „Bitutė“ direktoriaus
2017 m. gegužės 10 d. įsakymu Nr. V1-62

Tikslas – sudaryti sąlygas, padėsiančias vaikui ugdytis: sveikatos saugojimo, socialinę, pažinimo, komunikavimo ir meninę kompetencijas ir sklandžiai pereiti iš ikimokyklinės į priešmokyklinę ugdymo pakopą.

1. UGDYMO BŪDAI IR METODAI

Ugdymo procese kūrybinę pedagogo ir vaiko sąveiką užtikrina taikomi ugdymo(si) būdai ir metodai.

Žaidimas – sudaroma palanki ugdymo(si) aplinka vaiko žaidimų, aktyvumo, iniciatyvumo, savarankiškumo skatinimui. Palaikomi vaiko sumanyti žaidimai ar kita veikla, skatinami kiti vaiko sumanymai. Žaisdamas vaikas patiria išgyvenimus, sužino, kuria, atranda ir perima svarbiausias dvasines vertybes.

Stebėjimas – kuriamos sąlygos vaikui stebėti ir suprasti aplinkinį pasaulį, pajusti žmonių, daiktų, reiškinių sąryšį, vieningumą.

Interpretacija – skatinama vaiko saviraiška, padedama jam atsiskleisti, susitapatinti su personažais, vaidinti, išgalvoti įvairias situacijas, istorijas, pritaikyti joms tinkamus vaidmenis, veiksmus.

Eksperimentavimas – kuriama aplinka, kuri skatina vaiką veiklai: pačiam eksperimentuoti, daryti atradimus, išmokti naujų sąvokų, atrasti įvairių pasaulio pažinimo būdų.

Pokalbis – palaikomas kontaktas su vienu arba su keletu vaikų, jie skatinami kalbėti, atsakyti į klausimus, apibūdinti savo veiklą, išsakyti savo nuomonę, analizuoti, kritiškai mąstyti.

Kūrybiniai projektai – suteikiama galimybė vaikui atsiverti, suvokti supantį pasaulį, spontaniškai perprasti formas, spalvas, susipažinti su supančia aplinka, lavinant gebėjimą stebėti gamtoje ir gyvenime vykstančius reiškinius. Ugdymo(si) aplinka, priemonės, medžiagos skatina vaiką drąsiai, laisvai išreikšti save, patirti sėkmę.

Sportinė veikla – estafetės, varžybos, komandiniai žaidimai, fiziniai pratimai.

IKT taikymas – praktiniai užsiėmimai prie interaktyvios lentos, vaizdo medžiagos stebėjimas ir analizavimas multimedijos pagalba, kompiuteriniai žaidimai.

Edukacinės aplinkos – kuriama aplinka, atsižvelgiant į ugdymo turinį, tėvų iniciatyvas ir pasiūlymus, palaikoma vaikų iniciatyva, sumanymai patiems kurti žaidimų erdves.

Išvykos, ekskursijos – siekiama turtinti vaikų pažintinę patirtį, plėsti akiratį, susipažinti su aplinka, įgyti socialinių įgūdžių, patirti naujų įspūdžių.

Probleminis mąstymas – vaikai mokosi rūšiuoti daiktus pagal vieną ar kelis požymius, susitarti su kitais, priimti teisingus sprendimus, diskutuoti, klausinėti, ieškoti, bandyti ir tuo tenkinti savo smalsumą, pritaikyti problemų sprendimo įgūdžius.

Atsižvelgiant į ypatingus vaikų poreikius ir galimybes, darbas individualizuojamas ir diferencijuojamas.

2. UGDYMO PRIEMONĖS

Siekti, kad ugdymo priemonės tenkintų vaiko poreikį žaisti, bendrauti, judėti; skatintų norą puoselėti ir saugoti savo ir kitų sveikatą; skatintų vaiko savarankiškumą, saviraišką, kūrybingumą, meninių gebėjimų ugdymą(si).

Aplinkos kūrimas – pedagogai kartu su vaikais ir jų tėvais, bendruomenės, kuria jaukią, patogią, vaikų amžių ir poreikius atitinkančią bei įvairiapusį ugdymą skatinančią aplinką. Siekiama, kad aplinka skatintų vaiko poreikį judėti, veikti, pažinti, kurtų jaukumą, būtų funkcionali.

Mokymo priemonės (daiktai, žaislai, knygos, įvairios medžiagos ir kt.) – pedagogai siekia, kad mokymo priemonės atitiktų vaikų amžių, individualius esamus gebėjimus, žadintų norą pažinti, lavintų loginį mąstymą, aktyvų kūrybingumą, norą žaisti drauge.

Pažintinės – edukacinės išvykos, renginiai, akcijos, popietės, tradicinės šventės – vaikų veikla, papildanti ugdymo turinį.

Specialiosios ugdymo priemonės (vaizdinės, techninės, demonstracinės, skaitmeninės mokymo priemonės, žaislai, daiktai, medžiagos, literatūra) parengtos vaikams ugdyti. Jos padeda plėtoti vaikų žinias ir gebėjimus, ugdyti kompetencijas, įgyti socialinių ir kasdienio gyvenimo įgūdžių, skatina motyvaciją tikslingai veikti.

Skaitmeninės ugdymo priemonės (mokomoji programinė, techninė įranga ir metodinė medžiaga) Virtuali mokymosi aplinka sudaro galimybių ne tik sudominti vaikus, bet ir įtraukti juos į interaktyvų mokymąsi. Skaitmeninių mokymosi priemonių naudojimas sudaro galimybes padidinti ugdymo(si) veiksmingumą, ugdo vaikų savarankiškumą, skatina juos ieškoti, atrasti ir patirti pažinimo džiaugsmą.

Ugdymo procesui reikalinga literatūra (programinė, informacinė, mokslo populiarioji, vaikų, metodinė literatūra) padeda ugdyti vaikų skaitymo ir kalbos įgūdžius, komunikavimo ir kultūrinę kompetenciją, informacinius gebėjimus, teksto analizavimo ir interpretavimo įgūdžius, gebėjimą veikti įvairiose socialinėse ir kultūrinėse situacijose, formuoti pilietinę savimonę. Metodinė literatūra padeda pedagogui veiksmingiau ir kokybiškiau organizuoti ugdymo procesą.

Daiktai, medžiagos ir įranga tobulina praktinius vaikų gebėjimus, teikia galimybių kūrybiškai atlikti sumanymus, pagyvina ugdymo(si) procesą. Šios priemonės padeda vaikams sutelkti dėmesį, padeda geriau suvokti užduotis, įsiminti ir suprasti teikiamą informaciją.

Eil. Nr.	Priemonių grupės	Priemonės
1.	Spaudiniai	<p>Lietuvos ir regiono žemėlapiai; Lietuvos Respublikos vėliava; gaublys. Lietuvos Respublikos herbas, gimtojo miestelio herbas; pasaulio žemėlapis, įvairūs vietovių, kelionių ir kt. žemėlapiai.</p> <p>Vaikų grožinė literatūra, metodinė literatūra, vaikų enciklopedijos, socialinio turinio vaikiškos knygos, žurnalai, reprodukcijos, plakatai ir kt.</p> <p>Žaislinės knygelės vaikams (su iškirptais langeliais, perspektyviniu vaizdu, turinčios vaizdo ir garso efektų); pasakų veikėjų siluetai, figūrėlės; skirtukai, žymekliai knygoms; simboliniai lipdukai; receptų knygos ir pan.</p> <p>Paveikslėliai – poelgio-pasekmės paveikslėliai, dėlionės, saugaus eismo ir elgesio kortelės, stalo žaidimai, nuotaikų kortelės; skaičių, formų, dydžių, spalvų kortelės; priešingybių, priežasties-pasekmės, nuoseklumo, dalies ir visumos paveikslėliai.</p>
2.	Žaislai	<p>Stalo žaidimai - loto, dėlionės, žaidimai su užrašais kalbai ugdyti, žaidimai – galvosūkių ir kt.</p> <p>Konstruciniai žaidimai – Lego, LegoDacta, Duplo, Plus plus, sudedamieji paveikslėliai, medinės, plastmasinės kaladės, įvairūs konstruktoriai, statybinės detalės su sraigtais, veržlėmis ir kt.</p> <p>Siužetiniai žaislai – lėlės, žaisliniai baldai, indai, mašinėlės, minkšti žaislai, siužetiniai žaisliukai-gyvūnai, pastatai, įvairių profesijų žmonių figūrėlės ir t. t.</p> <p>Žaislai, skirti žaidimui poromis (šachmatai, šaškės), keliese (įvairūs stalo žaidimai).</p> <p>Techniniai žaislai (žybsintys, pypsintys; prisukami, inerciniai, elektriniai, t.y. su elementais).</p> <p>Supamieji žaislai; riedantys žaislai (karučiai, automobiliai, traukiniai ir kt.) ir pan.</p>

3.	Daiktai (įranga, sporto inventorių, instrumentų ir kt.)	<p>Sporto inventorių – kaspiniai, skarelės, skraistės; lankai, šokdynės, virvutės, kamuoliai, kėgliai, badmintonas; treniruokliai (batutas ir kt.); šiurkštūs, kilimėliai jogai; sūpuoklės, sienelės, kopėčios, laipiojimo virvės, gimnastikos suoleliai, čiuziniai; priemonės estafetėms, kliūtims; paspirtukai; rogutės ir kt.</p> <p>Eksperimentavimui, tyrinėjimui, bandymams atlikti skirta įranga - mėgintuvėliai, piltuvėliai, matuokliai, svarstyklės, sieteliai, laikrodžiai, įvairūs indai, magnetai, mikroskopas, termometrai, priemonės herbariumui gaminti ir kt.</p> <p>Techninės ugdymo priemonės – garso grotuvas, vaizdo grotuvas, muzikinis centras, perkusija, fotoaparatas, magnetinė lenta, telefonas, žibintuvėliai, labirintai; gamtos garsų įrašai, filmuota medžiaga, magnetai ir pan.</p> <p>Muzikos instrumentai – (molinukai, akmenukai, lazdelės, metalofonai, smuikas, išilginė fleita, akordeonas, ritminiai mušamieji instrumentai ar savos gamybos instrumentai); muzikos centras arba garso grotuvas, būtiniausi įrašai (populiari, klasikinė, liaudies, vaikų ir kt. muzika); muzikos ženklų rinkiniai muzikos raštui (penklinių, natų, pauzių ženklai) ir kt.</p> <p>Švenčių atributika – popierinės girliandos, širdelės, kaukės, žaislai eglutei, konfeti ir kt.</p>
4.	Priemonės ir medžiagos	<p>Priemonės tapymui, piešimui, lipdymui, kūrybiniams darbams (įvairūs dažai: guašas, akvarelė, kreidelės, pastelė; klijai; balta ir spalvota kreida; pilki ir spalvoti pieštukai; įvairaus dydžio, pločio, storio teptukai; žirkklės, kanceliariniai peiliukai, pagaliukai ir kt.); priemonės darbo vietai uždengti; apranga darbui su dažais; lentynėlės, spintelės, dėžės, krepšiai, medžiagoms ir priemonėms;</p> <p>Audeklo atraižos, įvairūs popierius, rupus žvyras, įvairūs smėlis, nugludinti akmenėliai, molis, plastikas, modelinas, kūno dažai; ir kt.</p> <p>Priemonės varstymui, segiojimui, raišiojimui; įvairios spynos, užraktai ir raktai; kabliukai; užsklandos;</p> <p>Širmelės, užtiesalai, pagalvėlės, kilimėliai; vaikiška bižuterija (karoliai, segės, dirželiai), rūbai, skraistės ir kt., skirti persirenginėjimui, „puošimuisi“ ir kt. priemonės šviesos ir šešėlių žaismui; veidrodžiai.</p>
5.	Skaitmeninės	<p>Kompiuteris, mokomoji programinė, techninė įranga ir metodinė medžiaga ir kt.</p> <p>Kompiuteriniai žaidimai skatinantys vaiką spręsti problemas, ugdantys kūrybiškumą, padedantys suvokti daiktų, reiškinių savybes ir kt.</p> <p>Garso ir vaizdo priemonės – vaizdo kasetės, kompaktiniai diskai.</p>

3. VAIKŲ PASIEKIMAI – KOMPETENCIJOS

