

PRITARTA
Vilniaus lopšelio-darželio „Rasa“
Pedagogų tarybos posėdžio nutarimu
2022 m. sausio 26 d. protokolo Nr. PT-1



IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA

2022

Rasa

Turinys

INFORMACIJA APIE ĮSTAIGĄ	3
Įstaigos savitumas	4
Ikimokyklinio ugdymo principai	5
TIKSLAI IR UŽDAVINIAI	6
Ugdymo turinys, metodai, pedagogo vaidmuo	7
Ugdymo strategijos metodai, formos	8
Pedagogų vaidmuo ir funkcijos	10
Įstaigoje plėtojamas įtraukusis ugdymas	10
Ugdymo aplinka ir priemonės	11
SVEIKATOS KOMPETENCIJA	13
Kasdienio gyvenimo įgūdžiai	13
Fizinis aktyvumas	14
Savireguliacija ir kontrolė	16
Emocijų suvokimas ir raiška	18
PAŽINIMO KOMPETENCIJA	20
Tyrinėjimas	20
Aplinkos pažinimas	23
Problemų sprendimas	26
Mokėjimas mokytis	28
KOMUNIKAVIMO KOMPETENCIJA	30
Sakytinė kalba	30
Rašytinė kalba	32
Skaičiavimas ir matavimas	35
SOCIALINĖ KOMPETENCIJA	38
Savivoka ir savigarba	38
Santykiai su saugusiais	39
Santykiai su bendraamžiais	41
MENINIO UGDYMO KOMPETENCIJA	42
Estetinis suvokimas	42
Iniciatyvumas ir atkaklumas	48
Kūrybiškumas	50
UGDYMO PASIEKIMAI IR JŲ VERTINIMAS	53
LITERATŪRA	57
PRIEDAI	57
Mėnesio ugdymo veiklų plano lentelė (pavyzdys)	57
„Mąstymo mokyklos“ įrankiai	59
Šešios De Bono mąstymo kepurės	60
Mąstymo žemėlapiai	61

BENDROSIOS NUOSTATOS

INFORMACIJA APIE ĮSTAIGĄ

Vilniaus lopšelis-darželis „Rasa“ neformaliojo ugdymo institucija, ikimokyklinė įstaiga. Įstaiga atidaryta 1958 m. spalio mėn. 3 d. 1996 m. gruodžio mėn. 20 d. suteiktas vardas „Rasa“. Ugdymo kalba - lietuvių kalba. Įstaigoje veikia ankstyvojo amžiaus, ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo grupės. Adresas, pašto indeksas: M.Daukšos g. 15, Vilnius, LT-02102, LR. Telefonas: (8-5) 261 89 13 El. pašto adresas: rastine@rasa.vilnius.lm.lt, darželis naudojami elektroniniu dienynu <https://musudarzelis.com>

Lopšelis-darželis „Rasa“ veikia grindžiama įstaigos nuostatais, kurie patvirtinti Vilniaus miesto savivaldybės tarybos 2020 m. vasario 12 d. sprendimu Nr. 1-418.

Vilniaus lopšelis-darželis „Rasa“ dirba darbo dienomis nuo 6.30 val. iki 18.30 val.

Į darželį vaikai priimami nuo 1,5 – 7 metų amžiaus vaikai tėvų (globėjų) prašymu. Vaikų priėmimo tvarką reglamentuoja steigėjo patvirtintos taisyklės. Įstaigoje veikia 12 grupių:

3- ankstyvojo amžiaus 1-3 m grupės:

6- ikimokyklinio amžiaus 3-5 (6) m. grupės;

3 - priešmokyklinio amžiaus grupės 5-6 m (7) m.

2- grupės dirba 12 val., nuo 6.30 val. iki 18.30 val.

10 -grupių dirba 10 val., nuo 7.30 val. iki 17.30 val.

Vilniaus lopšelis-darželis „Rasa“, siekdamas atliepti šiuolaikiško ikimokyklinio ugdymo tendencijas, nuo 2020 metų įgyvendina iš Europos Sąjungos struktūrinių fondų lėšų bendrai finansuojamą projektą Nr. 09.2.1-esfa-k-728-02-0044 „*Mąstymo mokykla vaikams*“. Tikslas: sustiprinti ugdytinių kritinio, kūrybinio bei aukštesnio lygio mąstymo gebėjimų ugdymą, įdiegiant visą įstaigą apimančią „Mąstymo mokyklos“ vaikų ugdymo metodiką.

Vilniaus lopšelis-darželis „Rasa“ dalyvauja *sveikatos stiprinimo programoje „Sveikas vaikas – laimingas vaikas“* 2021-2025 metams (toliau – programa). Ši programa parengta, atsižvelgiant į strateginį 2021-2025 metų įstaigos planą, patvirtintą direktoriaus 2021 m. sausio 15 d. įsakymu Nr. V-15 ir lopšelio-darželio metų veiklos planus, bendruomenės poreikius, pasiūlymus, rekomendacijas, įstaigos dalyvavimą sveikatos ugdymo ir stiprinimo projektuose bei renginiuose.

Vilniaus lopšelis-darželis „Rasa“, įsitraukdamas į sveikatą stiprinančių mokyklų tinklą, siekia visų bendruomenės narių sąmoningumo bei atsakomybės, rūpinantis savo bei kitų sveikata. Įgyvendinant sveikatos stiprinimo *programą „Sveikas vaikas – laimingas vaikas“*, reflektuojama fiksuojant sėkmingos praktikos pavyzdžius bei tobulintinus veiklos aspektus, sikiant kokybiško ugdymo, stiprinant teigiamą įtaką vaikų fizinei ir psichinei sveikatai.

Sėkmingai dalyvaujama Europos Sąjungos programose „Pienas vaikams“ bei „Vaisių vartojimo skatinimas mokyklose“ ir dalyvauja VŠĮ „Vaiko labui“ tarptautinėje socialinių įgūdžių ugdymo programoje „Zipio draugai“. Įstaigos bendruomenė dalinasi gerąja patirtimi, pedagogai dalyvauja miesto, respublikiniuose, tarptautiniuose projektuose, programose, renginiuose: „Zipio draugai“, „Veiksmo savaitė be patyčių“, „Sveikatiada“.

Lopšelis-darželis „Rasa“ savo veiklą organizuoja remiantis Jungtinių Tautų vaiko teisių konvencija, ratifikuota 1995 m. liepos 3 d., LR Švietimo įstatymu Nr. I-983 (Žin.,Nr. 60- 1501), LR Konstitucija 1992 m. spalio 25 d.), Vaiko gerovės valstybės politikos koncepcija, LR 2003 m. gegužės 20 d. nutarimas Nr. IX-1569. Įstaigoje dirbantys pedagogai remiasi šiais teisiniais dokumentais, gerbia kiekvieną vaiką kaip individualybę, priima jį tokį koks jis yra, laikosi konfidencialumo bendraujant su vaiku, jo artimaisiais.

Ištaigos savitumas

Lopšelio-darželio nuostatuose numatyti veiklos uždaviniai:

- ✓ teikti vaikams kokybišką ikimokyklinį ir priešmokyklinį ugdymą;
- ✓ telkti vaikus ir suaugusiuosius bendruomenės veiklai, vykdyti visuomenės kultūrinio ugdymo funkcijas;
- ✓ užtikrinti sveiką, saugią, užkertančią kelią smurto, prievartos apraiškoms ir žalingiems įpročiams aplinką;
- ✓ taikyti ugdymo metodus, atitinkančius vaiko amžiaus tarpsnius ir individualius ypatumus, ugdymo srities specifiką;
- ✓ ugdymo procesą grįsti pedagogo asmenybe ir jo pasaulėžiūros, dorovinės ir profesinės kompetencijos nuolatinio augimo nuostatomis;
- ✓ individualizuoti ir diferencijuoti ugdymo turinį, atitinkantį ikimokyklinio, priešmokyklinio ugdymo tikslus, raidos ypatumus, ugdymosi poreikius ir interesus.

Ikimokyklinio ugdymo programa nustato ikimokyklinio ugdymo tikslą, uždavinius, programos įgyvendinimo prielaidas ir būdus, ugdytinus vaikų pasiekimus – kompetencijas ir ugdymo gaires.

Ugdymo programa parengta siekiant tęstinumo tarp ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo grandžių, lopšelio-darželio „Rasa“ ugdymo programa yra rengta vadovaujantis valstybiniais ikimokyklinį ugdymą reglamentuojančiais dokumentais, norminiais teisės aktais bei sukaupta įstaigos patirtimi, vadovaujantis įstaigos vidinės kultūros nuostatomis, tėvų lūkesčiais ir jų vaikų poreikiais, prisiimant atsakomybę už vaikų ugdymą(si), orientuotą per vaikams priimtinausią veiklą - žaidimus, kūrybą, meninę raišką, bendravimą.

Programa siekiama tenkinti pagrindinius vaiko poreikius - saugumo, sveikatos, bendravimo, pripažinimo, saviraiškos, siekiant užtikrinti vaiko teisę sveikai vystytis ir tinkamai ugdytis. Pirmiausia atsižvelgiama į vaiko interesus, gerbiami jo besivystantis sugebėjimai, suteikiamos lygios galimybės visiems vaikams. (Jungtinių Tautų vaiko teisių konvencija, ratifikuota 1995 m. liepos 3 d. Lietuvos Respublikos įstatymu Nr. I -983 (Žin., 1995, Nr.60-1501)).

Kuriant ikimokyklinio ugdymo programą, vadovautasi Ikimokyklinio ugdymo metodinėmis rekomendacijomis (ŠAC 2015 m.), priešmokyklinio ugdymo bendrąja programa (ŠAC 2014 m.), atsižvelgta į vaiko poreikių pasikeitimų analizės rezultatus, tėvų lūkesčius, pedagogų pastebėjimus, bei „Mąstymo mokyklos“ metodo pagrindinius principus.

Prioritetas teikiamas „Mąstymo mokyklos“ ugdymo sričiai, skatinančiai kūrybiškumą, kritinį mąstymą, leidžiantį atsiskleisti vaiko gebėjimams visose gyvenimiškose situacijose. „Mąstymo mokyklos“ įrankių panaudojimas veiklose, skatina vaikų sąmoningą elgesį, įpročių ugdymąsi, vieningų susitarimų laikymąsi, gebėjimą reflektuoti savo mokymąsi susikuriant savo žinojimą patiems, užduodant klausimus draugams.

„Mąstymo mokyklos“ ir sveikatos stiprinimo programa „Sveikas vaikas – laimingas vaikas“ atsisipindi įstaigos metiniame veiklos plane, įstaigos renginiuose, mokytojų mėnesio ugdymo planuose. Visa informacija ir numatomos ugdymo veiklos yra patalinamos į el. dienyną „Mūsų darželis“ siekiant turėti aiškią veikimo kryptį ugdymo veiklose bei būdus, kurie atsisipindi veiklos planavimo, organizavimo ir vertinimo sistemos kūrime.

Sveikatą stiprinančios mokyklos ir „Mąstymo mokyklos“ uždavinių tikslas integruotų ir netradicinių veiklų kūrimas įtraukiant „Mąstymo mokyklos“ ir sveikatos stiprinimo programų veiklą, užtikrinant aukštą, šiuolaikišką ugdymo (si) paslaugų kokybę, pritaikant įvairių gebėjimų ir poreikių vaikams, atsižvelgiant į individualiuosius ir specialiuosius vaikų poreikius.

Ypatingas dėmesys Vilniaus lopšelyje-darželyje „Rasa“ skiriamas saugios, fizinį aktyvumą skatinančios aplinkos kūrimui, grupių ir kitų edukacinių erdvių atnaujinimui bei kūrimui. Šalia darželio įrengta laipiojimo (kibių) siena, balansinė juosta, lauko kupolas, sveikatingumo takas, stovas dviračiams ir paspirtukams, vaistažolių darželis.

Mokytojų ir kitų specialistų pasirengimas. Įstaigos pedagogai - turintys didelę savo veiklos patirtį, pareigingi ir rūpestingi, gebantys skirti dėmesį kiekvienam vaikui. Tai kompetentingi, aukštos kvalifikacijos ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo pedagogai, ieškantys naujų ugdymo formų ir metodų ugdymo kokybei siekti. Įstaigos pedagogai dalinasi gerąja darbo patirtimi, veda atviras veiklas miesto ir metodinio ratelio ikimokyklinio ugdymo pedagogams, nuolat tobulina kvalifikaciją, dalyvauja konferencijose. Visi pedagogai yra apmokyti ilgalaikės kvalifikacijos kėlimo programos metu, taikyti „Mąstymo mokyklos“ metodą, įgyvendinant ugdymo turinį.

Vilniaus lopšelyje-darželyje „Rasa“ dirbantys specialieji pedagogai teikia pagalbą specialiųjų ugdymo(si) poreikių turintiems vaikams. Bendradarbiaujama su pedagogine psichologine tarnyba, vaiko raidos centru. Vaikams, turintiems kalbos ir kalbėjimo problemų, pagalbą teikia logopedas. Taip pat lopšelyje-darželyje dirba socialinis pedagogas, kuris konsultuoja ir bendradarbiauja su ugdymo įstaigos bendruomene įvairiais ir aktualiais socialiniais klausimais.

Tėvų (globėjų) ir vietos bendruomenės poreikiai. Pagrindinė lopšelio-darželio misija - teikti pagalbą šeimai ugdant vaikus. Darželio bendruomenė visuomet stengiasi laiku reaguoti į tėvų poreikius ir lūkesčius vaiko atžvilgiu. Nuolat ieškoma naujų bendradarbiavimo formų su vaikų šeimomis, siekiama partnerystės bei abipusio supratimo.

Lopšelis-darželis „Rasa“ yra senamiestyje. Netoli jo yra A. Vienuolio progimnazija, Senamiesčio vidurinė mokykla, Tarptautinė Meridiano mokykla, kiti darželiai. Su šiomis įstaigomis ir institucijomis palaikomi įvairūs kultūriniai-socialiniai ryšiai, vykdomi edukaciniai projektai, rengiamos įstaigų bendruomenės šventės.

Lopšelis-darželis yra atviras vietos bendruomenės poreikiams bei tradicijoms, dalyvaudamas Naujininkų mikrorajono, Senamiesčio bendruomenės renginiuose, šventėse. Lopšelis-darželis bendradarbiauja su socialiniais partneriais: Vilniaus pedagogine psichologine tarnyba, Kirtimų kultūros centru, Vilniaus visuomenės sveikatos biuru, Vytės Nemunėlio pradinė mokykla, Lietuvos aklujų ir silpnaregių ugdymo centro Sutrikusios raidos vaikų konsultavimo skyriumi, VšĮ „Sostinės krepšinio mokykla“, Vilniaus kolegija, Vilniaus miesto Senamiesčio seniūnija ir kt. Lopšelis-darželis taip pat turi partnerystės ryšius su kitomis ikimokyklinio ugdymo įstaigomis: Vilniaus miesto ikimokyklinio ugdymo įstaigų pedagogų metodinio būrelio „Aušra“ darželiais, Vilniaus lopšeliais-darželiais „Gėlynas“, „Bitutė“, „Žemyna“, „Gudrutis“, „Giliukas“, Trakų lopšeliu-darželiu „Obelėlė“, Trakų r. Rūdiškių lopšeliu-darželiu „Pasaka“ ir kt. Bendravimas ir bendradarbiavimas su socialiniais partneriais padeda dalintis gerąja patirtimi, tobulinti ugdymo procesą, gerinti teikiamų profesinio informavimo ir konsultavimo paslaugų prieinamumą ir visapusiškumą.

Ikimokyklinio ugdymo principai

Programos filosofija - vaikas yra aktyvus savo veikla, kūrybingas ir kaupiantis savo gyvenimišką patirtį savitais pasaulio pažinimo būdais. Programoje ugdymo samprata grindžiama psichosocialinės, kognityvinės bei humanistinės pedagogikos ir vaiko raidos teorijomis. Vaiko socialinė, emocinė raida priklauso nuo jo paties požiūrio į save ir jį supančių žmonių nuomonės bei reikalavimų jam. Pagrindinis dėmesys skiriamas vaiko poreikių tenkinimui, atsižvelgiant į vaiko pažinimo raidos ypatumus, vaiko savarankiškumo ugdymui, remiantis ikimokyklinio ugdymo principais:

Vertybinių nuostatų ugdymo principai

Vertybinių ir pozityvių asmeninių nuostatų pradmenų formavimas(sis). Pripažįstama vaiko vidinio pasaulio nepriklausomybė ir savarankiškumas, teisė gyventi ir elgtis pagal prigimtį bei asmeninę patirtį.

Ugdymosi per žaidimą

Žaidimas –pagrindinė, kasdienė vaiko veikla, kurios metu jis pažįsta save ir jį supantį pasaulį, mokosi bendrauti. Spontaniško žaidimo metu vaikas tyrinėja, manipuliuoja, eksperimentuoja, sprendžia problemas ir tai sudaro esminį pagrindą asmeninės patirties kaupimui.

Kūrybiškumo principas

Remiamasi kūrybinėmis vaiko galiomis, padedant jam atrasti naujus meninės saviraiškos ar problemų sprendimo būdus.

Visuminio ugdymo principas

Ikimokykliniame amžiuje sudaromos sąlygos skleisti visoms vaiko prigimtiniams galioms: fizinėms, psichinėms ir dvasinėms, neteikiant pirmenybės kuriai nors vienai iš jų. Ugdymo turinys yra vientisas ir neskaidomas, vienodai integruojamos visos ugdymo sritys.

Individualizavimo principas

Remiamasi gerai susiformavusiais vaiko gebėjimais ir skatinamas naujų gebėjimų ugdymas(is), pritaikant ugdymo procesą vaiko individualumui. Vaiko fizinių, psichinių galių, socialinių ypatybių pažinimas, atsižvelgimas į poreikius, interesus bei galimybes siekiant juos atskleisti ir išryškinti. Pripažįstama, kad kiekvienas vaikas auga ir tobulėja savo tempu ir ritmu.

Tęstinumo principas

Siekama darnaus vaiko perėjimo nuo ankstyvojo ugdymo šeimoje prie ikimokyklinio ugdymo grupėje ir užtikrinamas nuoseklus ugdymo tęstinumas priešmokyklinėje grupėje.

Tautiškumo principas

Remiamasi tautos kultūrinėmis vertybėmis, jas perimant ir puoselėjant. Padedama vaikams išsiugdyti tautinės savimones pradmenis.

TIKSLAI IR UŽDAVINIAI

Ikimokyklinio ugdymo tikslas – atsižvelgiant į vaiko prigimtines galias, jo individualią patirtį, vadovaujantis raidos dėsniniais, padėti vaikui išsiugdyti savarankiškumo, sveikos gyvensenos, pozityvaus bendravimo su suaugusiais ir vaikais, kūrybiškumo, aplinkos ir savo šalies pažinimo, mokėjimo mokytis pradmenis, gebėjimą mąstyti.

Uždaviniai

- ✓ Ugdyti savarankiškumą, iniciatyvumą, įgaunant naujos patirties: būti smalsiam, mokytis mąstyti savarankiškai, pažinti ir veikti: žaisti, tyrinėti, rinktis veiklo būdus ir priemones, kelti klausimus, samprotauti; (*pažinimo kompetencija*)
- ✓ tenkinti prigimtinius aktyvumo ir judėjimo poreikius bei ugdytis gebėjimus adaptuoti naujoje aplinkoje, išsiugdyti saugios ir sveikos gyvensenos pradmenis; (*sveikatos kompetencija*)
- ✓ ugdytis bendravimo įgūdžius veikiant, mokytis spręsti kasdienes problemas, atsižvelgti į savo ir kitų ketinimus, veiksmų pasekmes; (*socialinė kompetencija*)
- ✓ ugdytis sakinę kalbą kaip saviraiškos, bendravimo, pažinimo priemonę; (*komunikavimo kompetencija*)
- ✓ ugdytis kūrybiškumą, jautrumą aplinkos estetikai ir meno kūriniais, bandyti atskleisti save meno priemonėmis ir kitais būdais. (*meninio ugdymo kompetencija*)

Ugdymo turinys, metodai, pedagogo vaidmuo

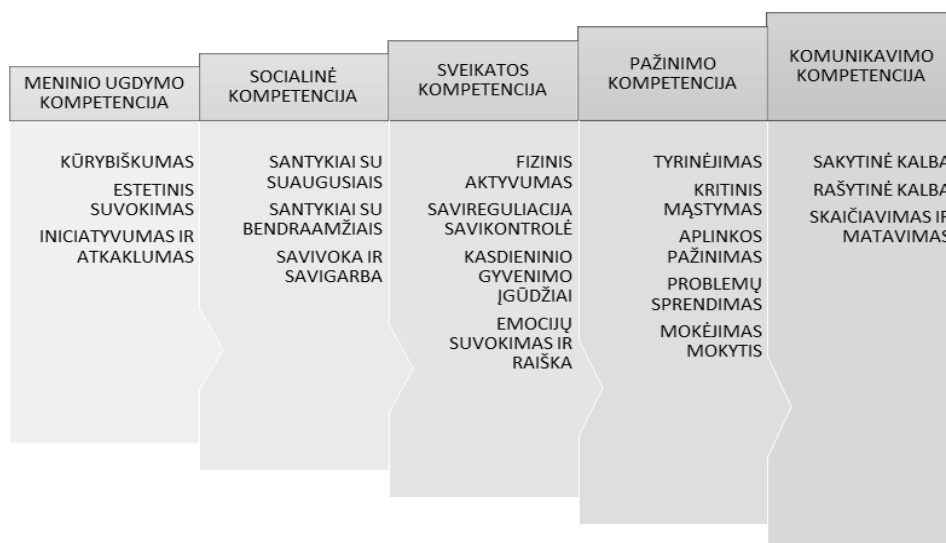
Sėkmingam ugdymosi procesui užtikrinti ir yra išskiriami vaiko gebėjimai, kurie apima iniciatyvumą ir atkaklumą, tyrinėjimą, problemų sprendimą, kūrybiškumą ir mokėjimą mokytis, jungia nuostatas ir gebėjimus, būtinus plėtoti visoms kitoms pasiekimų sritims. Kurdami atnaujintą ikimokyklinio ugdymo programą, įdiegėme „Mąstymo mokyklos“ elementus, kurie skatina vaikų ugdyme, ne tik kognityvinius gebėjimus, bet ir reflektyvų, kūrybišką, kritinį mąstymą.

„Mąstymo mokyklos“ metodika, padedanti vaikams suvokti ir spręsti įvairias problemas, ugdyti individualius mąstymo būdus ir įpročius, kurie skatina tinkamai reaguoti susidūrus su sunkumais, mokymosi iššūkiais ir kasdieniais sprendimais. „Mąstymo mokyklos“ įrankių pritaikymas integruojamas su vaiko individualumo suvokimu, teisingo ir pagarbaus požiūrio artimiausią aplinką ugdymu, tarpusavio santykių modeliavimu ir plėtojimu, pagarbaus santykio su savimi ir aplinkiniais ugdymą, tautiškumo bei pilietiškumo (praities ir dabarties ryšio suvokimą, pagarbaus santykio su tautos kultūrinėmis vertybėmis ugdymą).

Ugdymo turinys - orientyras, nevaržantis pedagogo, leidžiantis jam kūrybiškai organizuoti savo veiklą, ją vertinti ir koreguoti atsižvelgiant į kiekvieno vaiko amžių, patirtį, vaiko bei grupės individualumą. Įgyvendinant ugdymo turinį ugdymo procesas organizuojamas taip, kad jis būtų vaikui patrauklus, džiaugsmingas, skatinantis pažinimo ir kūrybiškumo motyvaciją, bendravimą ir bendradarbiavimą, integruojant sveikatos stiprinimo programą, kuri orientuota į vaikų sveikatos saugojimą ir stiprinimą (fizinį ir psichinių galių puoselėjimą) bei savęs pažinimą.

Ugdymo turinys visai grupei parenkamas orientuojantis į bendrus grupę lankančių vaikų poreikius, ypatumus bei kompetencijas ir pritaikomas pagal individualius gebėjimus, atsižvelgiant į vaikų ugdymo pasiekimų gaires. Numatytos galimybės ugdytis individualiai ir grupėmis. Tai ir vieno vaiko veikla, mažos grupės vaikų veikla ir visos grupės, auklėtojos plėtojama, vaikų pasiūlyta veikla. Į vaiko ugdymosi rezultatus orientuotas ugdomosios veiklos planavimas sukuria sąlygas aktyviam vaiko ugdymuisi ir numatytiems pasiekimams įgyti.

Ikimokyklinio ugdymosi turinys sudarytas remiantis visuminio, nedalykinio, integralaus ugdymo, „Mąstymo mokyklos“ metodikos nuostatomis. Visos ugdymosi sritys integraliai jungiasi veina su kita. Ugdydamasis vienos srities gebėjimus, vaikas natūraliai ugdo ir kitas svarbias sritis, kurios siejasi su penkiomis kompetencijomis: socialine, pažinimo, komunikavimo, sveikatos saugojimo, menine.



„Veiksmingas ikimokyklinis ugdymas yra orientuotas į svarbiausią pasiekimą- vaiko asmenybės brandinimą, taip pat į sėkmingą jo ugdymosi pažangą ir gerus pasiekimus 18-oje pasiekimo sričių“ (Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašas (2014))

Esminė nuostata - tai ugdymosi procese įgytas nusiteikimas, polinkis, požiūris, išreiškiantis vaiko santykį su savimi, su kitais ir su aplinka.

Esminis gebėjimas - tai nuo gimimo iki šešerių metų kiekvienoje iš ugdymosi pasiekimų sričių įgytas svarbiausias vaiko gebėjimas ką nors daryti, veikti, elgtis, kurti.

Ugdymo turinys atnaujintas atsižvelgiant į Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašą (Projektas „Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo plėtra“ , 2013 m), Nr. VP1-2.3-ŠMM-03-V-02-001), darželio įgyvendinamus projektus: „*Mąstymo mokykla vaikams*“ ir *Sveikatos stiprinimo programa* „*Sveikas vaikas – laimingas vaikas*“.

5-ios vaiko ugdymosi kryptys (kompetencijos) sudarytos iš 18 - os vaiko pasiekimų sričių, neapjungiant jų į grupes. Vaiko ugdymosi pasiekimų sritys yra susijusios, todėl išskirtos sąlyginai, paliekant laisvę tai padaryti ugdytojams.

Ugdymo strategijos metodai, formos

Siekis taikant ugdymo strategijas, jas įgyvendinti apibendrinant pedagoginę patirtį dirbant komandoje:

- ✓ ugdymo realybėje sukurti pedagoginę sąveiką;
- ✓ sumaniai ir kūrybiškai derinti ugdymo metodus;
- ✓ individualizuoti ir diferencijuoti ugdymą;

Pagrindinė ugdymo(si) organizavimo forma yra įvairi vaikų veikla – žaidimai, projektai, eksperimentai, tyrinėjimai, pokalbiai, stebėjimai, „Mąstymo mokyklos“ metodikos įrankių taikymas, susitikimai su įvairių profesijų atstovais, išvykos, šeimos narių įtraukimas į veiklas, šventes per:

- ✓ Sveikatingumo programos formas (formuoti sveikos gyvensenos įgūdžius kaip gyvenimo būdą nuo mažens).
- ✓ „Mąstymo mokyklos“ įvairių įrankių taikymą, formuojant kritinį mąstymą (mąstymo žemėlapiai, mąstymo raktai, De bono mąstymo kepurės, mąstymo įpročiai: atkaklumo, impulsyvumo, bendradarbiavimo ir mąstymo, klausimų kėlimo ir problemų suvokimo ugdymas).
- ✓ Menines kompetencijas (sudaryti sąlygas atsiskleisti ir ugdytis meniniams vaikų gebėjimams, puoselėti laisvą ugdytinių saviraišką).
- ✓ Socialinės / sveikatingumo kompetencijas (sudaryti palankias sąlygas vaikų socializacijai, fizinio veikloms , bendradarbiavimui, savarankiško ugdymui).

Ugdymo programoje numatyti į vaiką orientuoto ***aktyvaus ugdymo metodai***:

- ✓ žaidybiniai - skatina vaikų judėjimą, žadina jų teigiamas emocijas, fantaziją, formuoja socialinius įgūdžius, sukonzentruoja dėmesį į veiklos tikslingumą;
- ✓ vaizdiniai/interaktyvūs - formuoja vaizdinius apie vaikus ir juos supantį pasaulį;
- ✓ žodiniai - pasakojimai, pokalbiai, diskusijos, skaitymai moko suvokti ir perduoti informaciją, komunikuoti;
- ✓ kūrybiniai - sudaro sąlygas reikšti savo mintis, emocijas, meninius gebėjimus, įgyvendinti idėjas;
- ✓ eksperimentiniai/tyrinėjimo - moko stebėti, įsiklausyti, išgirsti, pamatyti, atrasti, padeda suprasti ir kontroliuoti kintančias aplinkybes;
- ✓ projektiniai - inovatyvūs, lankstūs, susiję su įvairiomis temomis, orientuoti į visų kompetencijų gebėjimų ugdymą.

Žaidimas- pagrindinis vaiko ugdymo metodas, juo siekiama sudaryti kuo daugiau galimybių rinktis vaikams įdomią ir prasmingą veiklą: diskutuoti, klausinėti, ieškoti, bandyti (spontaniškas, individualus, poroje, grupėje, inicijuotas suaugusio ar bendraamžių), atsižvelginat į vaiko galias, pomėgius ir poreikius.

Ugdymas kuriant ir keičiant aplinką- aplinka yra ugdymo turinio dalis, padedanti siekti ikimokyklinio ugdymo tikslų: Įrengiamos vaiko veiklai patogios erdvės, parenkamos ugdymąsi, kūrybiškumą, eksperimentavimą, saviraišką skatinančios priemonės, žaislai, informacijos gavimo šaltiniai, simboliai, užrašai, ženklai ir kt.. naujos priemonės pristatomos įdomiai, parodomi veikimo su jomis būdai. Aplinka keičiama pagal vaikų sumanymus ir norus, atsižvelgiant į vaikų poreikius, galimybes, interesus. Vaikai kuria ir keičia aplinką patys, ją pritaiko savo sumanymams.

Kritinio mąstymo metodai: „Mąstymo mokyklos“ programa naujų sumanymų kūrimas, „minčių lietus“, problemų sprendimas, idėjų kūrimas, informacijos radimas ir jos pritaikymas, vaizduotės pratimai ir kt.

Sportinės veiklos formos pagal „Sveikatos stiprinimo“ projektą – kasdieninė mankšta, estafetės, varžybos, komandiniai žaidimai, fiziniai pratimai.

Ugdymasis pavyzdžiu- Pedagogas žaismingai, išraiškingai ką nors veikia vaikų akivaizdoje ir skatina jį mėgdžioti.. Pedagogas pradeda kokią nors veiklą ir perleidžia savarankiškai tęsti vaikams. Pedagogas veikia drauge su vaikais kaip žaidimo ar veiklos partneris, mimika , elgesiu, veiksmais, daiktais modeliuoja tai, ką tikisi perduoti vaikams.

Kūrybinė pedagogo - vaiko sąveika- Pedagogas įtraukia vaikus į veiklą gera idėja, probleminiu klausimu, įdomia informacija, netikėtomis medžiagomis ir kt. Nuolat bendrauja su vaikais, pastebi jų interesus, norus, gebėjimų lygį, pateikia patarimų, informacijos, praturtina vaikų patirtį, siekia vaiko kūrybos, interpretacijos, atradimų, bandymų.

Situacinis-spontaniškas ugdymas- Pedagogas keičia numatytą veiklą pagal iškilusią vaiko idėją, problemą, sumanymą. Pritaria vaiko veiklai, ją gerbia, laiko vertinga patirtimi, emociškai palaiko, išplėtoja vaiko inicijuotus pokalbius, žaidimus, reaguoja į vaiko klausimus. Ugdymo ir ugdymosi situacijų susidarymo skatinimas bendrais susitarimais ir sprendimais, problemineis klausimais, diskusijomis.

Tyrinėjimas, eksperimentavimas- vienas iš aplinkos pažinimo būdų, kuris skatina vaiką aktyviai veikti, patirti atradimo džiaugsmą, kaupiti patirtį, daryti atradimus, išmokti naujų sąvokų.

Pokalbis, diskusija- palaikomas kontaktas su vienu arba su keletu vaikų, jie skatinami išsakyti mintis, idėjas, išklaudyti kito nuomonę, aiškintis ir spręsti problemas, kritiškai mąstyti.

Projektai- kuriami projektai, skatinantys įgimtą vaikų smalsumą bei norą tyrinėti pasaulį. Taikomas projektinės veiklos metodas, kurio įgyvendinimas apjungia visą įstaigos bendruomenę, paskatina tėvus būti aktyviais ugdymosi veiklos dalyviais. Dažnai organizuojamos ekskursijos, edukacinės valandėlės, parengtos įvairių ugdymo institucijų: odontologų paskaitėlės apie dantukų priežiūrą, bendri projektai su gamtosaugos institucijomis apie atliekų rūšiavimą), vyksta pamokėlės kitose edukacinėse erdvėse („Saugus eismas“ ir kt.). Edukacinių valandėlių iš aplinkos pasiūla didėja, jos įdomios, turiningos, skatina vaikų smalsumą, žingeidumą, todėl visuometstengiamės jomis pasinaudoti, suteikiant vaikams kuo daugiau patirties, emocijų.

Pažintinės išvykos, ekskursijos-(ir pasirengimas joms), praturtinančios vaiko patirtį, praplečiančios jo akiratį. Stebėjimas, kad kuriamos sąlygos vaikui stebėti ir suprasti aplinkinį pasaulį, pajusti žmonių, daiktų, reiškinių ryšį, vieningumą. Sudaroma galimybė vaikui spręsti visus su juo susijusius gyvenimo klausimus: aplinkos kūrimo, veiklos planavimo, dalyvauti ekskursijose, išvykose – po gimtąjį miestą Vilnių, muziejus, žymias vietas, organizuojamos parodos – ugdytinių kūrybinių darbų parodos įstaigos bendruomenei ir mieste.

Regio Emilija elementai: meninė veikla prie šviesos ir smėlio stalų, kūrybinėse laboratorijose, eksperimentavimas su šviesomis ir spalvomis ir kt.

Pedagogų vaidmuo ir funkcijos

Vaikų ugdymo procese akcentuojami esminiai pedagogo veiklos principai ir uždaviniai:

- ✓ Kurti žaidybines aplinkas - paruošti saugią vietą veiklai, parinkti priemones, skatinti vaikus žaisti, žaisti kartu su jais;
- ✓ Įsiklausyti į vaikų siūlomą žaidimų tematiką, padėti pasirinkti žaislus, žaidimus;
- ✓ Ieškoti vaikų veiklai motyvavimo priemonių;
- ✓ Savo pavyzdžiu rodyti kaip bendrauti: pasisveikinti, padėkoti, paprašyti, pagirti, atsiprašyti;
- ✓ Inspiruoti (pasiūlyti idėją, sudominti trumpalaikiais ir ilgalaikiais gamtos stebėjimais, sukurti probleminę situaciją, paskaityti literatūros kūrinį, paprašyti vaikų pagalbos ir kt.) vaikų veiklą mažomis grupelėmis;
- ✓ Supažindinti vaikus su įvairiais mokymosi būdais, skatinti vaikus rinktis ir išbandyti įvairias priemones, eksperimentuoti;
- ✓ Turtinti vaiko patirtį: pokalbiai vaikams aktualiomis temomis, išvykos, stebėjimai, grožinės literatūros, tautosakos skaitymas, paveikslėlių žiūrėjimas, matytų televizijos laidų, filmukų aptarimas, vaikų spektaklių pasirodymų organizavimas;
- ✓ Skatinti vaikų savarankiškumą;
- ✓ Organizuoti judrius ir ramius žaidimus, estafetes, varžytuves, sporto, sveikatingumo pramogas, akcijas;
- ✓ Sužadinti vaikų kūrybiškumą;
- ✓ Rengti kartu su vaikais vaikų darbų parodėles;

Įstaigoje plėtojamas įtraukusis ugdymas.

Sparčiai keičiantis visuomenei bei technologijoms kinta požiūris į vaiką, jo ugdymą bei ugdymąsi. Siekiama aktyvaus vaiko dalyvavimo ugdymo procese, kuriant kartu su vaiku jam aktualų ir prasmingą ugdymo turinį. Tam, kad geriau pritaikytume ugdymo turinį vaikų poreikiams ir mokymosi stiliui, siekiama sudaryti tinkamas sąlygas, paruošti aplinką vaiko ugdymui(si).

Lopšelių-darželių „Rasa“ lanko įvairių socialinių sluoksnių vaikai, su labai skirtinga gyvenimo patirtimi. Yra vaikų, turinčių specialiųjų ugdymosi poreikių. Specialieji ugdymosi poreikiai - tai pagalbos ir paslaugų ugdymo procese reikmė, atsirandanti dėl išskirtinių gabumų, įgimtų ar įgytų sutrikimų, taip pat ir nepalankių aplinkos veiksnių - dvikalbystės šeimoje, socialinės atskirties ir skurdo aplinkoje augantys vaikai.

Ugdymo programoje atsižvelgiama į individualiuosius ir specialiuosius: spec. ugdymosi (kalbos, kalbėjimos ir kiti komunikacijos sutrikimai), gabių ir talentingų, dvikalbių, migrantų ir (grįžtančių iš užsienio šeimų), socialiai apleistų vaikų poreikius.

Vaikų ugdymo turinys formuojamas, pritaikant programos turinį, atsižvelgiant į kiekvieno vaiko specialiuosius ugdymosi poreikius, pedagoginės psichologinės tarnybos rekomendacijas ir tėvų lūkesčius.

Vaikų, turinčių specialiųjų ugdymosi poreikių, ugdymas grindžiamas vaiko gebėjimų, poreikių ir interesų pažinimu, parenkant ir taikant individualius ugdymo metodus, formas, specialias mokymo ir technines pagalbos priemones.

Specialiųjų ugdymosi poreikių turintiems vaikams teikiama spec.pedagogo, logopedo, socialinio pedagogo pagalba. Individualias ugdymosi problemas padeda spręsti Vaiko gerovės komisija, veikianti pagal Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2011 m. balandžio 11 d. įsakymu Nr.579 patvirtintą Mokyklos vaiko gerovės komisijos sudarymo ir jos darbo

organizavimo tvarkos aprašą“.

Vaiko gerovės komisija, organizuoja ir koordinuoja prevencinį darbą psichologiškai ir fiziškai saugioje vaiko ugdymui(si) aplinkoje, tobulina kryptingą specialiųjų poreikių vaikų ugdymą. Vaikams ir šeimoms teikiamos tiek ugdymo, tiek socialinės paslaugos. Įstaiga suteikia paramą socialiai remtinoms šeimoms, taikomos mokesčio už maitinimą nuolaidos. Gerai įrengtas logopedinis kabinetas, kuriame pagalba vaikams, turintiems kalbos ir kalbėjimo sutrikimų, teikia logopedas, spec pedagogas, socialinis pedagogas.

Tėvams nuolat teikiama informacija el. dienyne „Mūsų darželis“ apie ugdymo naujoves, ugdymo turinio įgyvendinimą, ugdymo metodus ir būdus. Kartu su tėvais siekiame sudaryti kuo geresnes sąlygas vaikų patirtiniam ugdymui.

Įgyvendinant grupės projektus, tėvai turi galimybę pabūti su vaiku grupėje, praveisti ugdomąją veiklą, pabendrauti su visos grupės vaikais.

Elektroniniame dienyne „Mūsų darželis“ tėvai supažindinami su mėnesio veiklos planais, vaikų veiklos rezultatais, vaiko vertinimo sistema, vaiko ugdymo pasiekimų žingsniais, stebi vaiko pasiekimo lygio pokyčius, pažangą.

Įstaigos internetinis tinklapis lopšelio-darželio svetainė <https://www.darzelisrasa.lt> informuoja ugdytinių tėvus, bendruomenę, visuomenę apie įstaigoje vykstančias ugdymo veiklas, projektus, bendradarbiavimą su socialiniais partneriais.

Įstaigos pedagogai siekia betarpiško bendravimo ir bendradarbiavimo su šeima: aktyvaus tėvų dalyvavimo vaiko ugdyme, pagalbos padedant pažinti vaiką pirmomis dienomis darželyje, įgyvendinant grupės projektus, dalyvaujant renginiuose. Iškilus sunkumams, ieškoti bendrų susitarimų, sprendimų, veiksmų plano, vienodų reikalavimų.

Priimant vaiką į darželį, šeimos supažindinamos su įstaigos gyvenimu, tradicijomis, taisyklėmis, ugdymo programa ir ugdymosi sąlygomis. Adaptacijos metu tėvai turi galimybę pabūti kartu su vaiku grupėje, dalyvauti ugdomojoje veikloje ir darželio gyvenime. Bendravimas ir bendradarbiavimas su šeima vyksta abipusiu supratimu ir atsakomybe, pagarba, dėmesiu, geranoriškumu, gerbiant kiekvieno vaiko konfidencialumą, taikant tradicines bendravimo ir bendradarbiavimo formas.

- ✓ grupių ir bendri tėvų susirinkimai;
- ✓ individualūs pokalbiai, diskusijos, probleminiai susitikimai;
- ✓ grupės šventės, vakaronės, bendri renginiai;
- ✓ edukacinis tėvų švietimas (konsultacijos, rekomendacijos, standinė medžiaga);
- ✓ bendrų projektų kūrimas ir dalyvavimas juose;
- ✓ tėvų dalyvavimas ugdymo procese;
- ✓ įvairių darbų parodos, nuotraukos;
- ✓ namų užduotėlės;
- ✓ vaikų pasiekimų aplankai.

Ugdymo aplinka ir priemonės

Ugdymo aplinka yra neatsiejama ugdymo turinio dalis, padedanti siekti ikimokyklinio ugdymo programos tikslo. Kuriama aplinka sudaro sąlygas skleisti kiekvieno vaiko kritiniam ir kūrybiniam mąstymui, vaikai skatinami patirti kūrybos džiaugsmą, spręsti problemas, reikšti savo nuomonę.

- ✓ Ugdytų vaiko savarankiškumą, aukštesnio lygio mąstymą, saviraišką ir skatintų kūrybiškumą per meninę ir tyrinėjimo veiklas.
- ✓ Sudarytų sąlygas plėtoti vaiko kultūrai, poreikiams, pomėgiams, interesams, veikti savarankiškai, pačiam rinktis reikiamas priemones, veiklą, žaidimų draugus.
- ✓ Tenkintų vaiko poreikį judėti įtraukiant „Sveikatos stiprinimo“ programą, skatintų norą puoselėti ir saugoti savo ir kitų sveikatą, tenkintų vaiko poreikį žaisti, bendrauti, bendradarbiauti, sietūsi su vaiko patirtimi ir kasdieniu jo gyvenimu.

- ✓ Edukacinės aplinkos formuojamos grupėje individualioje ir grupinėje vaikų veikloje, patalpoje ir lauke, savarankiškoje ir pedagogo organizuotoje vaiko veikloje. Ugdymo ir ugdymosi aplinkoje yra įvairių ugdomųjų priemonių, skatinančių aktyvią vaiko veiklą, jo smalsumą, kūrybiškumą, vaizduotę.
- ✓ Ugdymo aplinka pritaikyta atitinkamo amžiaus tarpsnio asmens ugdymosi reikmėms ir sudaro galimybę vaikui individualiai rinktis pageidaujamą veiklą, tenkinti poreikį tyrinėti, veikti, pažinti, judėti, puoselėti pasitikėjimą savo jėgomis.
- ✓ Kuriami šilti, bendradarbiavimu grįsti ikimokyklinio ugdymo pedagogų pagalba mokiniui specialistų, tėvų (globėjų), kitų vaiko artimųjų santykiai, užtikrinantys emociškai palankią aplinką, puoselėjami ir kuriami gyvenimo grupėje ritualai.

Aplinkoje yra pakankamai įvairių ugdomųjų priemonių (taip pat ir specialiųjų ugdymosi priemonių), skatinančių aktyvią vaiko veiklą, jo smalsumą, vaizduotę. Ugdymo aplinkoje yra įrangos ir ugdymo(-si) priemonių, pritaikytų ir berniukams, ir mergaitėms. Grupių baldai, įranga ir ugdymo priemonės, grupių erdvės, kitos patalpos, žaidimų aikštelės yra patrauklios, estetiškos, saugios ir patogios.

Kasdieninių gyvenimo įgūdžių ugdymui(-si) naudojamos priemonės stalo serviravimui, aplinkos puošimui, higienai užtikrinti. Žinias ir patirtį apie sveiką gyvenseną vaikai įgyja nuolat veikdami. Šiam procesui vykdyti įsigyjami daiktai, medžiagos, įrankiai, buitinė technika ir įrengimai, knygos, plakatai, audio, video įrašai. Žmogaus kūno tyrinėjimui naudojami muliažai, plakatai, didaktiniai ir stalo žaidimai, konstruktoriai.

Emociniam intelektui ugdyti išnaudojamos kasdieninės situacijos, projektinės veiklos, kūrybinių veiklų aptarimai, naudojami stalo žaidimai, emocijų kortelės, žaislai su emocijomis.

Judėjimo poreikį tenkinti padeda įrengimai, esantys grupių aplinkoje ir lauke (kompleksai su kopėtėlėmis, judrių žaidimų aikštelė su krepšinio lankais, laipiojimo sienelės) Lauko aplinkoje ir vidaus patalpose (grupėse, salėje) naudojamos sporto priemonės: kamuoliai, paspirtukai, triratukai, dviračiai, šokdynės.

Bendravimo situacijų kūrimui, problemų sprendimui naudojami įvairūs kūrybiniai, stalo, konstrukciniai žaidimai, atributika siužetiniams žaidimams.

Kuriamos erdvės tyrinėjimams ir eksperimentams. Naudojamos priemonės, skatinančios vaikų savaiminę veiklą, iniciatyvas, norą pažinti, atrasti. Grupėse yra sulčiaspaudės su blenderiais, konvekinės krosnelės-kepti pyragams.

Naudojamos informacinės technologijos: kompiuteriai, Bee Bot robotukai, interaktyvios grindys, vaizdo kameros, fotoaparatai, planšetės, spausdintuvai. Vaikai patys ar su kitų pagalba tyrinėja, atranda įvairias technologijų panaudojimo galimybes, padidėja jų matematinio ugdymo(-si) galimybės – vaikai mokosi grupuoti, lyginti, apibendrinti, klasifikuoti. Grupėse įdiegtas internetas, kurio pagalba vaikai gali ieškoti informacijos, žaisti kompiuterinius žaidimus.

Komunikacinei veiklai pasitelkiamos informacinės priemonės: bibliotekėlės (pasakų, spalvinimo, užduotėlių knygos, vaikiškos enciklopedijos, vaikiški žurnalai ir kt.), spaudiniai (plakatai, stalo, konstrukciniai žaidimai ir kt.), skaitmeninės priemonės (paruoštukai, įrašai, kompiuteriai ir kompiuterinės programos, kompiuteriniai žaidimai, ugdomieji, animaciniai filmai ir kt.), meninės raiškos priemonės (dailės priemonės, knygos, paveikslai, parodos), įvairios išvykos, edukacinės programėlės, kurios skatina vaikus kalbėti, reikšti mintis.

Vaikų meninei, kūrybinei veiklai kuriama saviraišką žadinanti aplinka. Naujos patirties vaikai įgyja lankydami parodas, teatrus, renginius, susitikdami su meno žmonėmis, stebėdami meninių kolektyvų pasirodymus. Vaikų meninei raiškai naudojamos įvairios faktūros medžiagos, dailės priemonės, muzikiniai instrumentai, garso ir vaizdo įrašai, atributika, dekoracijos erdvių įsirengimui, teatro priemonės (šešėlių teatras, pirštukų teatras, scenos rūbai).

SVEIKATOS KOMPETENCIJA

Kasdienio gyvenimo įgūdžiai

Tai vaiko sveikatai saugoti ir stiprinti būtini įpročiai ir elgesys:

- ✓ Vaiko asmeniniai mitybos ir valgymo įgūdžiai;
- ✓ Kūno švaros ir aplinkos tvarkos įpročiai;
- ✓ Saugus elgesys gatvėje, saugiai elgiantis artimoje aplinkoje, su įvairiais daiktais ir priemonėmis;
- ✓ Taisyklinga laikysena.

Vertybinė nuostata. Noriai ugdosi sveikam kasdieniam gyvenimui reikalingus įgūdžius
Esminis gebėjimas. Tvarkingai valgydamas, savarankiškai atliks savitvarkos veiksmus: apsirengia ir nusirengia, naudojami tualetu, prausiasi, šukuojasi. Saugo savo sveikatą ir saugiai elgiasi aplinkoje.
Vaiko pasiekimai ir ugdymo gairės
1-2-asis žingsnis Savarankiškai valgydamas, žais imitacinius žaidimus, kuriuose išmoks laikyti šaukštelį, puodelį, semi šaukšteliu ir pan. (pvz., „Pamaitinkime lėlytę, meškutį“). Žaisdamas žaidimus, imituojantys apsirengimo veiksmus, aprens lėlę, paruos ją miegui ar į lauką. Renkdamasis bandys apsirengti ir nusirengti drabužėlius tam tikra tvarka, žais žaidimus „Šmurkšt kojytę į kojinytę (batuką)“ ir t.t. Kurdamas įvairias situacijas, panaudos savo mokėjimus ir įgūdžius „Parodykime meškučiui, kaip plauname rankes, išpučiame nosį“. Kurdamas siužetinės situacijos, padės žaislą į tam skirtą vietą (pvz., „Mašinytė grįžta į garažą“), mokės tam tikrą tvarkos taisyklių. VEIKLOS- (pvz., surišti gumelę, nes žais su gumyte, užsirišti raištį ant riešo, nes tai komandos ženklas, susegti palapinę, užsegti kuprinės segtukus ir pan.). Siūlyti vaidmeninius žaidimus (pvz., „Namai“, „Garažas“, „Parduotuvė“ ir kt.). Dražinti vaikus (šaunuolis, padedi draugui užsisiegti..., užrišti šaliką, užsegti sagas, šaunuolis, pats bandai, bet gal tau padėti).
3-asis žingsnis Ragaudamas ir valgydamas įvairių maistą, mokės gerai sukramtyti maistą, ramiai valgyti, keltis nuo stalo tik baigus valgyti; valgant neskubinami. Žaisdamas žaidimus su stalo įrankiais, mokės jais naudotis: pvz. „Gimtadienis“, „Kavinė“ ir kt. Kurdamas žaidybinius veiklus, susitvarkys savo darbo vietą, pasiruoš tvarkingai pietų poilsiui, padės draugui. VEIKLOS- Mąstymo kepurė pagalba (pvz.: „faktų kepurė“) kalbėtis su vaikais apie tai, koks maistas yra naudingas jiems patiems ir kitiems, kodėl žmogaus organizmui reikalingi vitaminai, kokiuose maisto produktuose ir kokių vitaminų yra. Pasiūlyti vaikams patiems pasiruošti sveiką maistą pagal nesudėtingus receptus, skatinti juos pačius dalyvauti jį ruošiant, pjaustant, maišyti, dėlioti į lėkštes ir kt., pasigaminti daržovių salotų, vaisių kokteilį ir kt.. Padrąsinti vaikus pasidalinti savo šeimų receptais, ruošti receptų knygas, kulinarines diskusijas kartu su šeimomis. Grupavimo mąstymo žemėlapis „Sveikas ir nesveikas maistas“.
4-5-asis žingsnis Kurdamas įvairias situacijas, žinos valgymo taisykles, pasakos apie maitinimosi režimo svarbą, formuos maitinimosi ritmo suvokimą (šeima, restoranas ir kt.), vaidins siužetinę tikslinę veiklą, atskirs pagrindines produktų grupes – pieną, mėsą, vaisius, daržoves, domėsis stalo serviravimo taisyklėmis. Ruošdamasis pietums, pats serviruos stalą atitinkančiais indais. Samprotaudamas, gebės naudotis „Mąstymo žemėlapių“ įrankiais, diskutuos, kodėl reikia plauti vaisius, daržoves, patys, savarankiškai kurs nurodytas veiklas. Atlikdamas ritualinius, dienos ritmo žaidimus, savarankiškai apsirengs ir nusirengs, tvarkingai susidės drabužius, aprens lėles. Žaisdamas „Muilo“ ir „Švarių rankų“ žaidimus, mokės taisyklingai plautis ir šluostyti rankas, prausti ir šluostyti veiduką, čiaudinti ar kosinti prisidengs burną ar nosį, naudosis nosinaitę, savarankiškai naudosis tualetu. Keliaudamas į muziejus, į išvykas, sukonsultuos dėmesį į saugų elgesį, analizuos saugias ir nesaugias situacijas, žais saugaus elgesio viktorinas. Organizuos vaikų bendravimą su medicinos darbuotojais, gaisrininkais, diskutuos ir gražiai reikš savo mintis, bei išklausus draugų.

VEIKLOS- Kartu su vaikais kurti knygeles, plakatus, mąstymo žemėlapius: “Mano higienos reikmenys”, “Dantukų draugai ir priešai”, “Sveiki dantukai – graži šypsenėlė” ir kt.
Savo recepto sekos mąstymo žemėlapis. (kaip plauti rankytes)

Fizinis aktyvumas

Judėjimas vienas iš svarbiausių prigimtinių vaiko poreikių, todėl būtina skatinti tiek spontanišką, tiek ikimokyklinio ugdymo auklėtojo inicijuojamą vaiko fizinį aktyvumą.

- ✓ Užtikrina stambiosios motorikos įgūdžių ugdymąsi (ėjimas, bėgimas, šokinėjimas, strikinėjimas, pusiausvyra judant, laipiojimas, važinėjimas paspirtuku, triratuku);
- ✓ Skatina fizinių vaiko savybių ugdymąsi (lankstumas, vikrumas išvermė, greitumas, pusiausvyra);
- ✓ Skatina smulkiosios motorikos įgūdžių ugdymąsi. (pirštų, delno, riešo, koordinuotų akių ir rankos judesių, gebėjimo naudoti piešimo, rašymo priemones, kirpti žirkliemis).

Vertybinė nuostata. Noriai, džiaugsmingai juda, mėgsta judrią veiklą ir žaidimus.

Esminis gebėjimas. Eina, bėga, šliaužia, ropoja, lipa, šokinėja koordinuotai, išlaikydama pusiausvyrą, spontaniškai ir tikslingai atlieka veiksmus, kuriems būtina akių-rankų koordinacija bei išlavėjusi smulkioji motorika.

Vaiko pasiekimai ir ugdymo gairės

1-2-asis žingsnis

Žaisdamas žaidimus „Eikš pas mane“ skatinami vaiaki ropoti iki jų regėjimo lauke padėtų žaislų; pasiūloma ropoti peršviečiamu tuneliu, po stalu, atsiklaupus prieš vaiką kviečiamas į suaugusiojo glėbį. Vaikui siūloma susipažinti su nauju žaislu: apžiūrėti, liesti, purtyti, gnaužyti ir kt.

Dėliodamas žaislą ar kokį nors daiktą iš vienos rankos į kitą, žais su įvairaus dydžio kamuoliais, balionais.

Žaisdamas lavinčius judėjimo (pvz., „Atnešk žaisliuką takeliu“, „Ištaškyk balutę“, „Skrenda paukšteliai“ ir kt.), nešios žaislus „takeliu“ tarp dviejų virvių, stumdys žaislinį vežimėlį, prikrautą kubelių, vaikysis ir ridens kamuolį, jos ant linguojančių žaislų, važiuos pasispiriant kojomis, eis „tilteliu“ paskui auklėtoją.

Statydamas bokštelį, iš įvairių pateiktų priemonių, mokės užlipti ir nultipti nuo jo, kalbės apie saugų elgesį, žais su stiklainiais ir įvairiais buteliukais, mokės užsukti ir atsukti dangtelius.

Dirbdamas su popieriaus lapais, mokės popieriaus lapą suglamžyti taip, kad būtų panašus į kamuoliuką, lavins smulkiają motoriką žaidžiant (pvz., žaidimas „Takelis“ - iš popieriaus juostelių padaromas siauras takelis, pabers kruopų ant takelio ir pakvies paukštelius lesti, lipdys iš minkšto plastilino ir kt.

VEIKLOS- „Smagusis takelis“ Žaidimo eiga: aikštelėje, kurioje bus žaidžiama, kreida nubrėžiamas lynų-vaikštynių takas, kurio plotis neviršija vaikų kojos pločio. užduotis: kuo greičiau nueiti distanciją ir nesuklupti. Kuo takelis įvairesnis (tiesus, vingiuotas, vedantis ratu ir pan.) tuo smagesnis bus žaidimas.

3-asis žingsnis

Stovėdamas ant vienos kojos (3–4sekundes), gebės išlaikyti sustingti, bandyti kelis kartus, kol pavyks. Vaikščioldamas kirtingu ritmu apeis arba peržengs kliūtis, eis plačia (25–30 cm) linija, bėgs keisdamas kryptį, greitį.

Laikydamasis suaugusiojo rankos ar turėklų, lips ir nulips laiptais pakaitiniu žingsniu, atsispirdamas abiem kojomis pašoks nuo žemės, nušoks nuo laiptelio, peršoks liniją, spirs kamuolį. Kordinuodamas abiejų rankų, rankų ir kojų judesius, tiksliai konstruos, vers ant virvutės sagas, ridens, mėtys, gaudys, spirs kamuolį.

Žaisdamas žaidimus, vaikščios įvairiu atstumu, neužkliudant padėtų daiktų (žaidimas „Neužkliudyk“), kurs siužetinius pratimus, kurie skatins vaiką peržengti kliūtis, eis plačia linija, laipios kopetėlėmis siekiant tikslo – pauostyti, pasiekti, nukabinti.

Imituodamas šuoliuojančius gyvūnus, kurs įvairius pasakojimus, pasakas, diskutuos kur veda šis kelias, pas ką ir t.t.

Ridendamas, gaudydamas, mėtydamas, spardydamas kamuolius, žais įvairius lauko žaidimus, mokės bendrauti komandomis.

Lavindamas smulkiają motoriką, vers vėrinius, makaronus, sagas, karoliukus ir t.t., mokės žirkliemis įkirpti popierinės saulutės spindulėlį.

VEIKLOS- Pagauk uodą“ Žaidimo eiga: Žaidėjai atsistoja ratu. Vedantysis (mokytojas arba kuris nors iš vaikų) stovi rato centre, laikydamas lazdelę, prie kurios virvele priirištas "uodas". Vedantysis "skraidina" "uodą" vaikams virš galvų, o šie bando jį pagauti. Tas kuris pirmas pagauna"uodą" tampa vedančiuoju.

Grupavimo ir apibrėžimo,apskritimo mąstymo žemėlapiai,geltona, raudona De bono kepurė.

4-asis žingsnis

Stovėdamas tiesiai, pasistiebs, atsistos ant kulnų, stovėdamas ir sėdėdamas atliks įvairius judesius kojomis bei rankomis.

Eidamas ant pirštų galų, eis siaura (5 cm) linija, gimnastikos suoleliu, lips laiptais aukštyn ir žemyn nesilaikydamas už turėklų, šokinės abiem ir ant vienos kojos, nušoks nuo paaukštinimo.

Laikydamas pieštuką tarp nykščio ir kitų pirštų, tiksliai atlieks judesius plaštaka ir pirštais (ima, atgnybia, suspaudžia dviem pirštais, kočioja tarp delnų) bei ranka (mojuoja, plasnoja).

Žaisdamas su pagaliukais, gebės vaikščioti ant jų, skirtingomis linijomis, nenukrypstant nuo jų, paskui grįžti atbulomis, eis pirštų galais arba kulnu. Iš laikraščio ant grindų sufomuojama tiesi linija (maždaug 3 m ilgio ir 5 cm pločio).

Rinkdamas įvairaus dydžio pagaliukus greitai gebės dėti po vieną.

Grupėse kepdamas pyragus, minkys tešlą, lipdys iš modelino ir plastilino.

Dirbdamas su popieriaus lapais kirps nesudėtingas formas, po to priklijuoti jas ant popieriaus.

Žaisdamas smulkių detalių žaidimus, „vonelėse“ su pupomis, grikliais ar šiaip įvairiomis kruopomis, lavins smulkiąją motoriką.

Žaisdamas profesjų žaidimus, pvz. vaistinininku – įvairius daiktus ims žnyplėmis, pincetu, perdės iš vieno indo į kitą įvairaus dydžio daiktus.

VEIKLOS- „Vikšras“ Žaidimo eiga: Žaidėjai pasiskirsto į dvi komandas (gali būti ir daugiau komadų) kurios atsistoja vorele. Kiekvienas žaidėjas, stovintis už nugaros priešais esančiam, uždėda dešinę ranką ant dešinio peties, o kairiąją ranka laiko kairiąją priešais stovinčio žaidėjo koją. Po mokytojo duoto signalo "vikšras" pradeda judėti iš anksto numatyta distancija (vyresniems vaikams galima paruošti distanciją su kliūtimis). Laimi komanda pirmoji atėjusi iki finišo.

Grupavimo ir apibrėžimo,apskritimo mąstymo žemėlapiai,geltona, raudona De bono kepurė.

5-asis žingsnis

Eidamas, taisyklingai pristatys pėdą prie pėdos, žygiuodami pakaitiniu ir pristatomuoju žingsniu, aukštai kels kelius, atliks užduotis judesiusrankomis, judės įvairiomis kryptimis, vingiais, skirs puses: kairė, dešinė.

Žaisdamas greičio žaidimus, gebės įsibėgėti greitai, lėtai, išsisukinėdamas, bėgs ant pirštų galų ar kulnų.

Šokinėdamas abiem kojomis vietoje ir judėdamas pirmyn, ant vienos kojos, šokinės per virvutę, peršoks žemas kliūtis, pašoks siekdamas daikto.

Laipiodamas lauko įrenginiais, įsisups sūpynėmis. Iš įvairių padėčių mėtydamas kamuolį į taikinį, tiksliai jį gaudys, mušinės, spirs kamuolį į taikinį iš įvairių padėčių. Pieštuką ir žirkles laikydamas taisyklingai, tiksliai atliks sudėtingesnius judesius pirštais ir ranka (vers ant virvelės smulkius daiktus, užsegs ir atsegs sagas).

Eidamas atliks ritminius judesius pečiais, galva, muštų kamuolį, mestų į viršų, ėjimą keistų bėgimu, sugalvos maršrutą, kad turėtų eiti, bėgti, perlipti suola, pralįsti po kėde ir t.t.

Organizuojamos bėgimo estafetės, įvairių šuolių žaidimai, panaudojant įvairias priemones: kaspinus, kamuolius, lankus, lazdas. Siūlomi žaidimai su išsisukinėjimais, kurių tikslas – ilgiau likti nepagautam, šokinės per šokdynę, lanką.

6-asis žingsnis

Eidamas ratu, poroje, prasilenks vienas su kitu ,bėgs gyvatėle, atbulomis , šonu, ištvėringai bėgs ilgesnius atstumus, bėgs pristatomuoju ar pakaitiniu žingsniu, aukštai keldamas kelius, bėgs suoleliu, įkalnėn, nuokalnėn.

Šokinėdamas ant vienos kojos, judės pirmyn, šoks į tolį, į aukštį.

Įvairių estafetčių metu, bėgs poroje, ratu, sutartinai su kitais vaikais, žais žaidimą „Klasės“, šokinės per gumytę.

Organizuojami sportiniai žaidimai, kad vaikai galėtų varžytis tarpusavyje.

Siūvinėdamas pagal trafaretą, gebės patys įverti siūlą į adatą. Ant kartono išduriamos skylutes ir pasiūloma vaikui naudojantis didele adata ir ryškios spalvos siūlu, lopyti, kurti įvairius ornamentus, siuvinėti, sudygsniuoti nesudėtingus rūbelius lėlėms, maišelius ir kt.; pasiūloma nerti vąšeliu, daryti kutus.

VEIKLOS- „Vieno metu daug veiksmų“ Žaidimo eiga: Mokytojas pasiūlo vaikams štai tokį žaidimo varinatą (veiksmų gali būti daugiau arba mažiau, priklausomai nuo vaikų amžiaus) Vaikai suka dešine koja „nuo savęs“ ir dešine ranka link „savęs“. Kairia ranka glosto sau galvą, o dešine ranka glosto pilvą iš dešinės į kairę pusę ir atvirkščiai.

Kitas žaidimo variantas: vaikai rankytes laiko ant kelių. Po mokytojo duoto signalo, vaikai suploja delniukais ir dešine ranka paliečia ausį, o kaire nosį.

Grupavimo ir apibrėžimo,apskritimo mąstymo žemėlapiai,geltona, raudona De bono kepurė.

7-asis žingsnis

Žaidžiant grupinius žaidimus, rengiamos estafetės, skatinami vaikai kurti ir improvizuoti savo veiklas. Pritaikydamas „Mąstymo žemėlapius“ kalbės apie sporto šakas ir jų galimybes, pasakos ir diskutuos apie sportinį gyvenimą, apie kūno sandarą.

Eksperimentuodamas konstruos, vers ant virvutės sagas, ridens, mėtys, gaudys, spirs kamuolį.

VEIKLOS- „Ir op!“ Žaidimo eiga: Vaikai sudaro grupes po du žaidėjus. Kiekviena pora gauna po rankšluotį. Jie turi laikyti jį už galų, bet ne per daug įtempti. Pagal komandą aukštyrą į orą išmetamas kamuolys. Dabar žaidėjų poros bando rankšluosčiais sugauti kamuolį ir greitai vėl jį išmesti į viršų. Žaidžiama tol, kol neatsibosta.

Kitas variantas: Vaikai atsistoja rateliu, rankose laikydami parašiotą ant parašiuoto mokytoja supila daug spalvotų kamuoliukų. Pagal komandą vaikai išmeta kamuoliukus į orą ir bando juos parašiotu pagauti.

Grupavimo ir apibrėžimo,apskritimo mąstymo žemėlapiai, geltona, raudona De bono kepurė.

Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo auklėtojams ir tėvams

- ✓ Mokykite vaiką orientuotis aplinkoje – pradžioje padedant suaugusiajam, vėliau savarankiškai.
- ✓ Išsiaiškinkite, kokių judesių vaikas negali atlikti dėl objektyvių priežasčių, ir neverskite jų daryti, siūlykite veiklą, kuri leis patirti sėkmę, skatinkite pasitikėti savimi.
- ✓ Tinkamai sutvarkykite aplinką, kad joje būtų mažiau daiktų, už kurių galima užkliūti ir susižeisti.
- ✓ Jei vaikui sunku veikti su smulkiais daiktais, pasiūlykite analogišką veiklą su stambesniais objektais.
- ✓ Tuo atveju, kai vaikas priešinasi aktyviems žaidimams, sugalvokite jam vaidmenį, kad jis galėtų dalyvauti netiesiogiai, pvz., stebėti varžybas ir įteikti prizą greitai
- ✓ atbėgusiems vaikams.
- ✓ Ištikus nesėkmei neakcentuokite to, stenkitės atkreipti dėmesį į tai, kas pavyko.
- ✓ Jei vaikas turi klausos sutrikimą, pamažu pratinkite vaiką nešioti klausos aparatą.
- ✓ Užtikrinkite tokį fizinį aktyvumą, kuris garantuotų saugų klausos aparato nešiojimą.

Savireguliacija ir kontrolė

Vaikystėje savikontrolėi aktualūs du procesai: asmeninė kontrolė ir išorinė kontrolė. Išorinė kontrolė - ikimokyklinio amžiaus vaikai iš pradžių natūraliai priklauso nuo suaugusių kontrolės, tačiau ugdydamiesi vaikai vis labiau suvokia, kad jie patys gali kontroliuoti daugelį savo gyvenimo situacijų. Savireguliacijos ir savikontrolės srityje vaikui ugdomas tobulėjimas:

- ✓ gebėjimas nusiraminti, atsipalaiduoti,
- ✓ savo jausmų raiška tinkamais būdais, jausmų raiškos kontrolė,
- ✓ gebėjimas laikytis susitarimų, taisyklių.

Vertybinių nuostatų. Nusiteikęs valdyti emocijų raišką ir elgesį.

Esminis gebėjimas. Laikosi susitarimų, elgiasi mandagiai, taikiai, bendraudamas su kitais bando kontroliuoti savo žodžius ir veiksmus (suvaldo pyktį, neskaudina kito), įsijaudinęs geba nusiraminti.

1-2-asis žingsnis

Žaisdamas žaidimus su spalvomis, pasirinks spalvingus, skambančius, judančius žaislus, nedūžtančius veidrodėlius. Grupės aplinkoje, dainuos dainelės įvairia intonacija – linksmai, ramiai, liūdnai, žaidžiami žaidimai su pirštukais.

Žaisdamas nusiramimo žaidimus, apsikabina minkštą žaislą, kviečia suaugusįjį pagalbos, linguoja pagal skambančią muziką, pasiima minkštą, švelnų daiktą, skatina miegoti apsikabinus iš namų atsineštą žaislą.

Susitardamas veiklai būtinus apribojimus, kuria savas taisykles, nuosekliai jų laikosi. Į vaiko išreikštus poreikius reaguojama nuosekliais, pastoviais veiksmais, intonacijomis, žodžiais.

VEIKLOS- „Duok šen kamuolį“ Žaidimo eiga: Dalyviai susėda ratu ir į rato vidurį ištiesia kojas. Pirmasis dalyvis (galima išsiskaičiuoti) paima kamuolį tarp kojų ir perduoda kaimynui iš dešinės. Šis perima kamuolį kojomis ir perduoda jį kitam žaidėjui. Žaidimas baigiamas, kai kamuolys ratu sugrįžta pas pirmąjį dalyvį. Vienu metu ratu gali būti perduodami keli kamuoliai.

3-asis žingsnis

Žaisdamas su žaislais ar priemonėmis, išreikš jausmus (pvz. lėlės su emocijomis veide.), vartos žodžius, pasakys ko jis nori.

Vaidindamas situacijas, kai vaiko elgesys įskaudino kitus, mokės paklausti, ar jiems nereikia pagalbos.

Žaidžiant siūlomi įvairūs būdai, kaip spręsti kylančius konfliktus, suteikiama galimybė nuspręsti, ką darys, kaip pasielgs toje veikloje, kurioje jis jau sugeba priimti sprendimą.

Žaisdamas emocijų žaidimus, reikš visas emocijas (žaidžiant su lėlėmis, parodyti daugiau nei vaikas vartoja emocijų ir jausmų raiškos būdų), kalbės, kodėl buvo svarbu atsižvelgti į šį prašymą, kodėl svarbi viena ar kita elgesio taisyklė.

VEIKLOS- „Oi, kliūtis“ Žaidimo eiga: Vaikai atsistoja vorele. Žaidėjams parengiamas kliūčių ruožas: pastatomas suoliukas, kuriuo reikės pereiti ištiesus rankas į šalis, perėjus suoliuką-šokama į lanką, iš lanko ant vienos kojos nušoliuojama iki kito suoliuko stovinčio per kelis žingsnius nuo lanko. Atšuoliavęs iki suoliuko, vaikas atsigula ant pilvuko ir pasistūmdamas čiuožia suoliuku. Nučiuožęs bėga link "tunelio", kuriuo ropoja iki pabaigos. Baigęs kliūčių ruožą žaidėjas grįžta į vorelę. Grupavimo mąstymo žemėlapis- linksmos ir liūdnos emocios.

Grupavimo ir apibrėžimo, apskritimo mąstymo žemėlapiai, geltona, raudona De bono kepurė.

4-asis žingsnis

Žaisdamas su draugais, valdys savo emocijų raiškos intensyvumą priklausomai nuo situacijos (pvz., ramioje aplinkoje džiaugsmą reiškia santūriau), klausiamas pasakys galimas savo ar kito asmens netinkamo elgesio pasekmes. Sekdamas suaugusiojo bei kitų vaikų pavyzdžiu, laikysis grupėje numatytos tvarkos, susitarimų ir taisyklių. Žaisdamas laikysis žaidimo taisyklių, atbėgs pasitarti su auklėtoja, kai jaučiasi įskaudintas ar nežino išeities sudėtingoje situacijoje.

Žaisdamas žaidimus, mokysis spręsti konfliktines situacijas, ieškoti tinkamos išeities.

Sudarydamas mąstymo žemėlapius, remsis paskatinimo, pagyrimo, loginių pasekmių metodais, mokės kontroliuoti emocijų raišką, diskutuos apie tinkamus emocijų raiškos būdus.

Naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės.

5-asis žingsnis

Klausydamas ramios muzikos, gebės nusiraminti, atsipalaiduoti, kalbės su draugais ramiu tonu, reikš jausmus mimika ir žodžiais, o ne veiksmais.

Laikydamosi grupėje numatytos tvarkos, susitarimų ir taisyklių, gebės pats spręsti problemas ir nesutarimus, ieškos taikių išeičių keliant problemų sprendimą skatinančius klausimus („Kaip galima išspręsti šią problemą? Kas atsitiks, jeigu padarysime taip?“).

Pasakodamas istorijas, žais žaidimus, kurių veikėjai pozityviai sprendžia konfliktus, padės vaikams suvaldyti emocijas, naudosis mąstymo raktus, kurs situacijas naudojant įvairias primones: muzikinių dėžučių, grojančių, švilpiančių vilkelių ir pan.

Piešdamas linijas įvairiomis kryptimis, apves pieštuku daiktus: stiklinę, apverstą lėkštutę, puoduką, mokės emocijas išreikšti spalvomis, sugalvotomis priemonėmis kurs įvairius darbelius (sagos, rutuliukai, karoliukai), vers ant siūlo, žais su skalbinių segtukais (trimis pirštais prisegti tinkamus daiktus). Taikys mąstymo žemėlapių elementus. Naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės.

6-asis žingsnis

Taikydamas pats sau įvairius nusiramino, atsipalaidavimo būdus (stoviprie akvariumo su žuvytėmis, klauso pasakos naudodamosi ausinėmis ir kt.), gebės išreikšti savo jausmus bei nusiraminti, išklausti draugo pasakojimo, su juo žaidžiant gebės dalintis ir tartis.

Diskutuodamas apie tinkamas išeitis konfliktinėse situacijose, bus skaitomos M.Molickos „Terapinės pasakos“, nagrinėjamos ribos, kurias peržengus žaidimai gali tapti pavojingi, aiškinamasi skirtumus tarp kovinių žaidimų ir peštynių tikrovėje. Mąstymo žemėlapių ir raktų pagalba, gebės įvardinti savo ir draugų jausmus, nuotaikas, bei emocijas.

7-asis žingsnis

Susilaikydamas nuo netinkamo elgesio jį provokuojančiose situacijose, ieškos taikių išeičių, stengsis suvaldyti savo pyktį, įniršį prisimins išmoktas taisykles

Susijaudinęs, išsigandęs, sutrikęs bandys nusiraminti ir ieškoti pagalbos, žinos grupės taisykles, taikys kelis skirtingus kitiems priimtinas emocijų ir jausmų reiškimo būdus.

Diskutuodamas, numatys, kaip jaustųsi pats ar kitas asmuo įvairiose situacijose. Suprasdamas, kad skirtingose vietose (darželyje, mokykloje ir kt.) yra kitokia tvarka, kitos taisyklės, linkęs jas suprasti ir jų laikytis.

Žaisdamas žaidimus, kuriuose reikia įvardinti savi emocijas, vaisinti mini spektakliukus, pritaikant „Mąstymo mokyklos“ įrankius ir priemones. Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

Emocijų suvokimas ir raiška

Įvairias emocijas - džiaugsmą, pyktį, liūdesį, pavydą, gėdą, kaltę, meilę – vaikai jaučia nuo kūdikystės. Emocinems būsenoms būdingas sužadینimas, kurį vaikas jaučia fiziškai šioms būsenoms būdinga išorinė raiška:

- ✓ Išoriniai emocijų ženklai (šypsena, suraukti antakiai, sugniaužti kumščiai, ir kt.
- ✓ Veiksmai ir poelgiai (kitam pasakyti žodžiai, santūrūs ar agresyvūs veiksmai ir kt.
- ✓ Emocinems būsenoms būdinga sąmoningai jas išgyventi- bandyti susivokti, ką ir dėl ko jauti, kokios emocijos ar jausmai užvaldė, gebėti tai išreikšti žodžiais, pasakyti kitam.

Vertybė nuostata. Domisi savo ir kitų emocijomis bei jausmais.
Esminis gebėjimas. Atpažįsta bei įvardija savo ir kitų emocijas ar jausmus, jų priežastis, įprastose situacijose emocijas ir jausmus išreiškia tinkamais, kitiems priimtinais būdais, žodžiais ir elgesiu atliepia kito jausmus (užjaučia, padeda).
Vaiko pasiekimai ir ugdymo gairės
1-2-asis žingsnis
Organizuojamos veiklos, kad kūdikis matytų save veidrodyje, kai yra linksmas, liūdnas, piktas. Kalbinant jį, įvardijamos jo emocijos, prigludžiamas, kai jis atsiskiria nuo tėvų, užima jį įdomia veikla, suteikia džiugių, malonių potyrių, nukreipia dėmesį nuo liūdesį keliančių situacijų. Skatinamas bendrauti, pasodinant jį šalia kitų vaikų, sudominamas žaisliuku. Stebėdamas save ir savo veido išraišką veidrodyje, pasakoja linksmos istorijos, jų reiškiamomis emocijomis, kuriami trumpi sužadینimo vaidinimai, įvardijama, kada vaikas jaučiasi blogai. Vartydamas knygelės, kuriose veikėjai yra skirtingos nuotaikos, stebimi paveikslėliai, ieškos panašumų ir skirtumų, dainuojamos skirtingų nuotaikų dainelės, pagal emocinę vaiko būseną, žais su lėlėmis, kitais žaislais, kuriuose jie skirtingai jaučiasi ir elgiasi.
3-asis žingsnis
Vartydamas ir skaitydamas nuotaikų knygelės, ieškos drauge naujų emocijų išraiškos būdų, reaguos į personažo nuotaikas. Emocijų ir jausmų raiška, reaguos į kito vaiko emocijas: jei jis džiaugiasi, pasijuoks kartu su juo, jei liūdi, verkia – paglostys, duos žaislą. Žaisdamas įvairiausias vaidybines situacijas, mokės atsiprašymo ir susitaikymo ritualų, mandagumo taisyklių. Žaidžiamas žaidimas „Veidelis“ - užsidengti veidą ir atsidengti, demonstruojant vis kitą emocinę išraišką. Rengdamiesi šventei atlieka atitinkamus pasiruošimo darbus: gamina tai šventei būdingus atributus, puošia aplinką, klausosi atitinkamų istorijų, žaidžia tai šventei būdingus žaidimus, dainuoja dainas. Geltona, raudona De bono kepurė, apskritimo mąstymo žemėlapis.
4-asis žingsnis
Žymėdamas savo nuotaiką lankstinukuose, gebės rasti ją atitinkantį nuotaikų veidelį, pasakodami dienos nuotaikas, reikš visus jausmus, kad būtų galima pastebėti, kada vaikui reikia pagalbos ir jam padėti. Kurdamas mąstymo žemėlapi, ieškos idėjų nuotaikoms ir jausmams tyrinėti. Skaitydamas knygelės apie jausmus ir jų išraišką, gebės tiksliai įvardinti emocijas, kurs mini spektakliukus, žmonių nuotaikos tyrinėjimui ir imitavimui. Dalyvaudamas įvairiose ugdymo veiklose, gebės įvardinti pagrindines emocijas, pasakys, kaip jaučiasi jis ir kiti. VEIKLOS- Emocijų ratelis Ant grindų lipnia juosta pavaizduojamas ratelis, padalytas į kelias lygias dalis, kur išdėliojami lapeliai arba paveikslėliai su skirtingomis emocijomis: „Pyktis“, „Baimė“, „Liūdesys“, „Džiaugsmas“, „Nuostaba“ ir kt. Vaikų prašoma atsistoti ant tos emocijos, kuri atitinka dabartinę jų būseną arba jausmą. Pasakodami apie savo dieną arba pasirinktą įvykį, vaikai gali judėti po skirtingus emocijų langelius, aiškinti, kaip kito jų emocijos dienos ar įvykusio įvykio eigoje. Bendras piešinys- Dideliame popieriaus lape grupės vaikai nekalbėdami stengiasi pavaizduoti savo jausmus, mintis, nuotaiką. Piešinys gali būti pildomas kasdien visą savaitę, visos dienos bėgyje, vaizduojant vis naujas patirtis, emocijas, nuotaikas. Vėliau jis aptariamas su vaikais. Vaikų galima klausyti: Ką piešinys mums nori pasakyti? Ką mes piešėme? Kas buvo svarbu nupiešti? Kas buvo sunku? Kur piešinyje pavaizduoti grupės vaikai? Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamus visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.
5-asis žingsnis
Kalbėdamas apie savijautą ir emocijas, skaitys „Jausmų knygelės“, žais vaidmenų žaidimus, įsijaučiant į kito savijautą, žodžiais reikš įvairius jausmus, kilusius skirtingose situacijose. Skaitydamas įvairius tekstus, mokysis tekstą atpasakoti intonuoju, išryškinant veikėjų veiksmus, poelgius, jų nuotaikas.

<p>Apibūdindamas savo jausmus ir situacijas, naudos mąstymo žemėlapius ir raktus, žais minčių lietaus žaidimus, įvardins kuriose jie kilo. Vis geriau supranta kitų jausmus ir tinkamai į juos reaguoja.</p> <p>6-asis žingsnis</p> <p>Kalbėdamas, pasakodamas apie tai, kada buvo linksmas, kada liūdnas ar piktas, samprotaus, kas jį pradžiugino, kas nuliūdino, papiktino, kodėl?</p> <p>Aptardamas įvairias situacijas, kaip jaučiasi jų draugai, artimieji, kas gali juos pradžiuginti, kaip galima juos paguosti, aiškinamasi, bei mąstymo žemėlapio priemonėmis, ieškoma tinkamų būdų, neskaudinti kitų, reikšti jausmus, gražiai pasakyti, apie nepatinkantį elgesį.</p> <p>Kurdamas mąstymo žemėlapius, patys nussistatys aiškias taisykles, suvoks, kas leistina, kas ne, ir žinos pasekmes (nutraukta pasaka, atidėtas animacinis filmas ar pan.).</p> <p>Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.</p>
<p style="text-align: center;">7-asis žingsnis</p> <p>Domėdamasis savo ir kitų emocijomis, jausmais bei jų raiška, atpažins ir įvardis ne tik savo jausmus, bet ir nuotaikas bei jų priežastis.</p> <p>Atpažindamas kitų emocijas ar jausmus, bandys į juos atsiliiepti (paguosti, užjausti), keisti savo elgesį (susilaikyti, neskaudinti, atsižvelgti į kito norus)</p> <p>Žaisdamas bendrus žaidimus, kuriuose reikia suprasti kitą ir geranoriškai bendradarbiauti, skatinamas nesivelti į muštynes, pranešti auklėtojoms apie konfliktą. Mąstymo raktų būdu, aptars situacijas, ką galima daryti, kai kas nors erzina kitą, atima žaislus.</p> <p>Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.</p>

Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo auklėtojams ir tėvams

- ✓ Nustatykite aiškias taisykles, kad vaikai suprastų, kas leistina, kas ne, ir žinotų pasekmes (nutraukta pasaka, atidėtas animacinis filmas ar pan.).
- ✓ Parodykite vaikui, kad jį mylite net tada, kai kalbatės su juo apie netinkamą jo elgesį.
- ✓ Jei vaikas pernelyg drovus, bendro žaidimo metu galima nesikreipti į jį (ją) tiesiogiai, o per jo (jos) turimą žaislą – meškiuką, šnelį ar pan.
- ✓ Būtinai išsiaiškinkite, kaip vaikas elgiasi ir kokios emocijos vyrauja namuose. Jei vaikas nuolat liūdnas, prislėgtas ar agresyvus, paprašykite psichologo konsultacijos.
- ✓ Leiskite vaikui pabūti vienam ir nusiraminti
- ✓ Suteikiama pagalba vaikui, kuriam reikalinga pagalba derybose (pvz. vaikams su kalbos sutrikimais), konfliktinėse situacijose.
- ✓ Jei vaikas trumpai išlaiko dėmesį, užduotis pateikiama etapais, pvz. „Pirma pastatyk bokštą“. Kai pastatys – „dabar pastatyk sieną!“ Grupės bendrų veiklų metu (klausantis pasakos, žaidžiant) vaikui sudaromos sąlygos dažniau pakeisti padėtį (pvz., atnešti iš kito kampo daiktą), pajudėti, pagulėti ant kilimo (pagal poreikį).
- ✓ Vaikas dažnai pagiriamas, bet pamažu laikas tarp paskatinimų ilginamas, kad vaikas mokytųsi toleruoti pagyrimo nebuvimą.
- ✓ Pedagogai moko vaiką palaukti savo eilės pasitelkdami kamuoliuką ar simbolį – kieno rankose jis yra, tas ir kalba, atlieka judesį ar pan. Keliant reikalavimus vaikui, stengiamasi nesukelti vaiko neigiamų emocijų.
- ✓ Vaikui sudaromos sąlygos pabūti vienam ir nusiraminti.
- ✓ Jei vaikas trumpai išlaiko dėmesį, užduotį pateikite etapais, pvz., „Pirma pastatyk bokštą.“ Kai pastatys – „Dabar pastatyk sieną!“
- ✓ Grupės bendrų veiklų metu (klausantis pasakos, žaidžiant) sukurkite vaikui sąlygas dažniau pakeisti padėtį (pvz., atnešti iš kito kampo daiktą), pajudėti, pagulėti ant kilimo (pagal poreikį).
- ✓ Jei netikėtai tenka keisti dienotvarkę, iš anksto paaiškinkite, kas pasikeis įprastoje dienos rutinoje ir pagal galimybes parodykite būsimą dienos įvykių seką vaizdžiai (pakeisdami įvykius vaizduojančių paveikslėlių tvarką ir pan.).
- ✓ Girkite vaiką, bet pamažu ilgininkite laiką tarp paskatinimų, kad vaikas mokytųsi toleruoti pagyrimo nebuvimą.

- ✓ Mokykite palaukti savo eilės pasitelkdami kamuoliuką ar simbolį – kieno rankose (lipdukas ant drabuželio ar pan.) jis yra, tas ir kalba, atlieka judesį ar pan.
- ✓ Keldami vaikui reikalavimus, stenkitės nesukelti vaiko neigiamų emocijų.
- ✓ Leiskite vaikui pabūti vienam ir nusiraminti.
- ✓ Prisiminkite, kad atsiradęs neadekvatus vaiko elgesys gali reikšti, kad vaikas nesupranta užduoties ar dėl ko nors yra pernelyg susijaudinęs.

PAŽINIMO KOMPETENCIJA

Tyrinėjimas

Tai procesas, kai atidžiai žiūrint, klausant, uodžiant, liečiant, klausinėjant, ieškant informacijos įvairiuose šaltiniuose sužinoma apie gyvosios ir negyvosios gamtos objektus bei reiškinius, žmogaus sukurtus daiktus, žmonių gyvenimą. Tyrinėjimas apima ir bandymus (eksperimentus), kai keičiame daiktus ar medžiagas, aplinkos sąlygas.

- ✓ Skiria daiktų spalvą ir formą, dydį, dydžių skirtumus, daikto vietą ir padėtį erdvėje, sieja daiktus su jų vaizdais nuotraukose, piešiniuose.
- ✓ Pastebi laiko tėkmės požymius.
- ✓ Tapatina, grupuoja, klasifikuoja daiktus.
- ✓ Supranta ir vartoja žodžius, kuriais apibūdinamas atstumas, ilgis, masė, talpa, tūris, laikas, daiktų panašumai ir skirtumai, daiktų tarpusavio ryšiai, santykiai, padėtis vienas kito atžvilgiu.

Vertybinė nuostata. Smalsus, domisi viskuo, kas vyksta aplinkui, noriai stebi, bando, samprotauja.
Esminis gebėjimas. Aktyviai tyrinėja save, socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką, įvaldo tyrinėjimo būdus (stebėjimą, bandymą, klausinėjimą), mąsto ir samprotauja apie tai, ką pastebėjo, atrado, pajuto, patyrė.
Vaiko pasiekimai ir ugdymo gairės
1-2-asis žingsnis
<p>Žaisdamas žaidimus su skirtingų spalvų, dydžių, formų daiktais: priartinami – nutolinami, paslėpiami – parodomi, sugretinami, gebės įvardinti daikto spalvas, dydžius, formas.</p> <p>Žaisdamas kartojimo pratimus, mokės surasti, parodyti ir pademonstruoti visa, tai kas yra artimiausioje aplinkoje, laikoma žaidimo priemonėmis.</p> <p>Žaisdamas su žaislais arba tam tinkamais daiktais, judės, lies daiktus, išlaikys pusiausvyrą, stengsis pajudėti daikto link, jį pasiekti, pajus skirtingos faktūros žaidimo erdves, tokias, kaip lygios grindys, kilimas, žolė, smėlis, minkšti ir kieti paviršiai, erdvės viduje ir lauke; pajusti įvairius pojūčius- šviežio oro, įvairių kvapų, temperatūrų skirtumo, garsų.</p> <p>Tyrinėdamas pajus įvairios medžiagų, formų priemones, žais su savo kojų pirštais, lies savo pažįstamų žmonių veidą, plaukus, rankų pirštus.</p> <p>Vartydamas knygas kietais viršeliais, pasirinks norimas knygas, stebės paveiklėlius ir juos tyrinės, sukurs vis kitokias aplinkas, ardys ir surinks daiktus, tyrinės jų dydžių santykius, visaip eksperimentuos su spalvomis, dydžiais, formomis, galės įvairiai judėti, aktyviai tyrinėti aplinką.</p> <p>Pasirinkdamas savarankiškai norimus žaislus, žaisdami su jais vystys įvairius gebėjimus, pvz., klausys, stebės, prisimins, kalbės, aptars, kas vyko (reflektuoti), priims sprendimus.</p> <p>Atpažindamas daiktų, žaislų, spalvas, formas, atkreips dėmesį į juos, lygins kurios tinka viena prie kitos, yra giminingos, tapatins daiktus pagal formą, dydį, išidėmės pagrindines spalvas: raudoną, mėlyną, geltoną, žalią, pieš daiktus, neprisilaikant jų dydžių santykio.</p> <p>Žaisdamas žaidimus, kurie padės suprasti, kad bokštas, kurio viršuje bus didesnės, o apačioje - mažesnės kaladėlės, nebus tvirtas, lygins daiktus skirtus žaidimams: „Didelis – mažas“, „Ilgas – trumpas“, „Sunkus – lengvas“, „Storas – plonas“, „Toks pat, ne toks, kitoks, vienodi, skiriasi“ ir pan., žais su nepažįstamais žaislais, aiškinsis, kas tai yra, kaip ir kodėl tai veikia, vyksta.</p> <p>VEIKLOS- Kartu su vaikais žaidybinėse situacijose imituoti prausimąsi, rankų plovimąsi, šukavimąsi, drabužėlių priežiūrą. Žaisti siužetinius žaidimus – „Namai“, „Kirpykla“, „Pas dantistą“, „Aš tvarkingas šeimininkas“ ir pan. Plaukia laivelis.-Vaikai stebi kaip pedagogas lanksto laivelį. Veliu jo padedami arba savarankiškai bando lankstyti patys. Išlanksčius laivelius juos pūsdami plukdo didesniame inde su vandeniu. Stebi kaip popierinis laivelis laikosi ant vandens, bet labai sušlapęs praranda formą.</p>
20

Laivai- Užšaldyti spalvotą vandenį lauke arba šaldiklyje. Prieš tai įdėti pagaliuką į kiekvieną formelę. Išimti, papuošti burėmis iš popieriaus arba medžiagos ir paleisti plaukti į šiltą vandenį didesniame inde. Ledas pradės tirpti, formuodamas spalvotus dryžius: skysčio sklaidos pasireiškimas.

3-asis žingsnis

Atsargiai elgdamasis su nepažįstamais daiktais ir medžiagomis, rodys susidomėjimą, aiškinsis, kas tai yra, kaip ir kodėl tai veikia, vyksta.

Teatralizuotų dainelių, pasakų pagalba, žais žaidimus, kuriuose kas nors pačiam daroma, rikiuojama, vartys knygeles, kuriose pavaizduoti objektai leidžia samprotauti apie dydžius, formas, spalvas.

Pakartodamas paveikslėliuose pavaizduotų objektų dydį, formą, spalvą nusakančius žodžius, sudaromos galimybės rūšiuoti daiktus ir juos garsiai įvardinti skirtinga tvarka.

Eksperimentuodamas su įvairių formų ir dydžių daiktais, kaladėlėmis, pastatys kuo aukštesnį bokštą, nuties ilgesnį kelią ir pan., manipuliuos kiekiais, eis nuo vientiso prie dalių ir atgal, pvz., padalyti plastilino gabalą ir vėl sulipdyti į vieną, išpilstyti vandenį į mažus buteliukus ir vėl supilti į didelį indą, surinks, rūšiuos ir sudėlios daiktus kokia nors tvarka, įvairiais būdais žais medžiagomis.

VEIKLOS- Eksperimentas „Bakterijos“.

Eksperimentui reikės: pieno; juodųjų, maltų pipirų; vandens su muilu, lėkštės ir dubenėlio.

Eksperimento eiga:

Į lėkštę įpilkite pieno ir įberkite pipirų, kurie simbolizuoja bakterijas (ir kitus blogiuokus, sukeliančius ligas).

Nemaišykite!- Paprašykite vaiko įkišti ir ištraukti pirštą - jis bus lipte aplipęs bakterijomis!

Purviną pirštuką nusivalykite ir kruopščiai nuplaukite muiluotame vandenyje, tuomet vėl įkiškite į pieną su bakterijomis... Bakterijos kaip mat pabėgs į šalis!

Grupavimo ir apibrėžimo, apskritimo mąstymo žemėlapiai, geltona, raudona De bono kepurė.

4-asis žingsnis

Apibūdindamas erdvės objektus, nurodys į juos panašius iš kasdienės aplinkos ir vartojant tokius palyginimus kaip: „panašus į Rubiko kubą“, „apvalus kaip kamuolys“ ir pan., formuos supratimas, kad figūros forma nepriklauso nuo jos spalvos ir dydžio (pvz., vaikai prašomi atrinkti vienodos spalvos, bet skirtingos formos ar dydžio daiktus). Manipuliuodami daiktais (juos vartys, padės šalia, uždės ant, įdės į ir pan.), stebės kitus draugus, kaip jie komponuoja įvairius daiktus, eksperimentuos su jais, žais ir konstruos su lego.

Lygindamas kasdienėje aplinkoje pasitaikančių daiktų ilgį, aukštį, masę, storį, plotį ir t.t., juos dės vienas prie kito, keis padėtį, eksperimentuos, formuos supratimas, kad daikto (pvz., virvutės) ilgis, masė nesikeičia, daiktą (virvutę) suraičius ar sulenkus.

Žaisdamas judriuosius žaidimus, kada reikės pasirinkti teisingą kryptį savo kūno atžvilgiu (pvz., žaidimas „Diena – naktis“, „Šilta – šalta“), diskutuos apie tai, ką vaikas kasdien daro ryte, dieną, vakare, naktį, įvardins ir jų pokyčius, vaikščiodami gamtoje, atkreips dėmesį į metų laikams būdingus požymius. Laiko suvokimo palengvinimui naudojami ritmas ir muzika.

Kurdamas aplinką, kad vaikams būtų prieinamos įvairios medžiagos ir priemonės, kuriomis pasinaudodami vaikai galėtų inicijuoti kryptingą iškilusios problemos sprendimo veiklą, nebijos bandyti ir klysti ieškant savo iškeltų problemų sprendimų, pasinaudos ankstesniu patyrimu ir juo remiantis bandyti naujus sprendimo kelius.

VEIKLOS- Sunkus – lengvas.

Rudenį prisirinkti gamtinių medžiagų. Imti dubenėlį su įvairiomis gamtinėmis medžiagomis, vaikai juos apžiūri, įvardija. Kitą dubenėlį pripilti vandens. Vaikai žaidžia, mėto į vandenį gamtinę medžiagą, stebi, įvardija kas skęsta, o kas neskęsta. Išsiaiškinti, kad akmenukai yra sunkūs, todėl skęsta, kankorėžis, lapas neskęsta, nes yra lengvi.

Lietus maišelyje- Ant polietileno maišelio vaikų paprašyti nupiešti saulę ir debesis, jūros bangas (užspaudimas viršuje – prie „debesų“). Vandenį indelyje maistiniais dažais nudažyti mėlyna spalva. Mėlyną vandenį supilti į maišelius (vanduo turi apsemti nupieštas bangas) ir sandariai užspausti. Maišelius su „jūra“ pakabinti ant lango saulėje vietoje. Stebėti, kas vyksta (eksperimentas trunka kelias dienas). Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

Kai saulė pašildo maišelyje vandenį, vanduo garuoja ir kyla į viršų. Susidaro tarsi maži debesys. Atšalus orui visi lašeliai vėl sugrįžta į „jūrą“. Taip sukuriamas vandens ciklas. Vaikai sužinos vandens garavimo ir garų virtimo vandeniu paslaptis.

Gėlytės pražysta- Supjaustyti popierių į 15 cm. kvadratus. Sulenkinti per pusę (du kartus). Iškirpti žiedlapius. Sulenkinti per pusę, į vidų, kad žiedlapiai būtų užlenkti į centrą. Sudėti juos į indą su vandeniu. Stebėti. Palaiptisui gėlės ims atsiverti. (laikas priklauso nuo popieriaus storio)

5-asis žingsnis

Suvokdamas ryšį tarp to, kaip daiktas padarytas ir jo paskirties (pvz., ratai yra apvalūs, nes mašinos paskirtis yra judėti), domėsis medžiagomis, iš kurių padaryti daiktai, ir jų savybėmis, suvoks medžiagos, iš kurios padarytas daiktas, pasirinkimo tikslumą (pvz., kodėl mašinos korpusas iš metalo, o padangos iš gumos), paaiškins kaip su nežinomais daiktais ir medžiagomis reikia elgtis atsargiai.

<p>Naudodamas mąstymo žemėlapius, išskirs akivaizdžius daiktų, medžiagų, gyvūnų, augalų bruožus, savybes, kalbės ir rūšiuos apie tai kartais susieja skirtingus pastebėjimus.</p> <p>Žaisdamas stalo žaidimus, mokės tartis, ieškoti sprendimo būdų, įtrauks kitus draugus į žaidimą.</p> <p>Naudodamas įvairias priemones, karpys, paišys, spalvins trikampus, stačiakampius, iš įvairių formų detalių ar piešiant (spalvinant) figūras kurs aplikacijas, ornamentus, šventinę atributiką, įvairius daiktus, kuriais galima papuošti aplinką.</p> <p>Naudodamas mąstymo žemėlapius, lygins sąlyginį matą (trečią daiktą) daiktų dydžiams palyginti (pvz., matuoti pėdomis, žingsniais),kaups tvermės dėsniai suvokti reikalingą patyrimą (pvz., plastilino gabaliukui suteikti vis kitą formą), suvoks laiko trukmę (pvz., auklėtojai garsiai skaičiuojant iki 10, vaikai turi sustoti į ratą), vartoti erdvines ir laiko sąvokas („rytoj“, „šiandien“, „toliau“, „arčiau“ ir kt.).</p> <p>Skaitydamas knygelės, rašys „rašomi“ laiškus, prognozuos, pvz., po kiek saldainių imti, kad visi gautų po lygiai, stebės ir apibūdins daiktų, medžiagų, gyvosios gamtos objektų savybes ir bruožus, prieš ar konstruos įsivaizduojamus daiktus.</p> <p>Žaisdamas judriuosius žaidimus, ras ir vartos vietą ir padėtį nusakančius įvairius žodžius (pvz., žaidimas „Lobio ieškojimas“, pasitelks simbolius, atkartos, numatys situacijas, nukreips savo dėmesį į ką nors kitą ar atkreips dėmesį dabar, gebės paaiškinti savo pasirinkimus ir logiškai pagrįsti, naudosis tinkamomis knygomis, paveikslais, plakatais, žemėlapiais, kuriais jie galėtų remtis pagrįsdami savo požiūrį.</p> <p>Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamus visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.</p>
<p style="text-align: center;">6-asis žingsnis</p> <p>Aplinkoje ieškodamas daiktų ir jų dalių, savo forma primenančių pažįstamas, matytas geometrines figūras, matuos pėdomis, sprindžiais, piršto storiu, lazdele ir pan., formuos supratimą apie tvermės dėsnį (pvz., sudaromos sąlygos eksperimentuojant atras, kad toks pats medžiagos ar produkto kiekis gali būti supakuotas skirtingų formų pakuotėse), atras, kad skirtingos formos daiktai gali būti tos pačios talpos ar masės.</p> <p>Žaisdamas žaidimus, kurs veiklas, kurioje dalyvaudamas vaikas įgys supratimą apie ilgio, tūrio masės matavimo priemones ir būdus, plėsis vaiko žodynas apie daiktų dydžių santykius („šiek tiek didesnis“, „truputį mažesnis“, „didžiausias“, „mažiausias“ ir kt.), plėš žodyną, reikalingą judėjimo kryptį, daiktų vietai nusakyti.</p> <p>Žaisdamas su smėlio laikrodžiu, žadintuvu, atkreips dėmesį į tai, ką galima nuveikti per minutę, 10 minučių, dieną, savaitę, dažniau vartos savaitės dienų pavadinimus, kalbės apie metų laikų kaitą, įvairiu metų laiku atliekamus darbus.</p> <p>Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamus visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.</p>
<p style="text-align: center;">7-asis žingsnis</p> <p>Domėdamasis gamtinės aplinkos tyrinėjimais (stebėjimais, bandymais), siūlys idėjas, ką norėtų tyrinėti, išbandyti, pasirenks tai, kas labiausiai domina.</p> <p>Numatydamas, ką reikės atlikti, pasiūlys, kokias priemones ir kaip galima panaudotityrinėjant, stebės ar bandys, aptars ir darys išvadas, tyrinėdamas, susies žinias su tuo, ką jau žinojo, išsakys savo abejones ir ką dar norėtų sužinoti.</p> <p>Atlikdamas paprastus artimiausios socialinės aplinkos, žmonių gyvenimo, darbo, kūrybos tyrinėjimus(stebi, klausia, nupiešia, nufotografuoja, ieško informacijos įvairiuose šaltiniuose),tyrinėjimams naudojaskaitmenines technologijas (kompiuterį, mobilųjį telefoną,fotoaparata ir kt.), tyrinės susidomėjęs, atidžiai, stengsis viską pastebėti.</p> <p>Samprotaudamas apie pastebėtas aplinkos objektų savybes,požymius, žmonių gyvenimo būdo bruožus,palygins, kritiškai vertins, atskirs dalis nuo visumos, sujungs dalis į visumą, sudarys sekas, grupuos, klasifikuos, projektuos, modeliuos.</p> <p>Tyrinėdami rezultatus pavaizduos piešiniu,nuotraukomis, nesudėtinga schema, pristatys kitiems. Baigęs tyrinėjimą, aptars, kaip pavyko viską atlikti, ką galima buvo daryti kitaip. Stebėdamas ar vykdydamas bandymą stengsis viską atlikti tvarkingai, laikytis sutartų taisyklių, paaiškins, kad gamtą ar socialinę aplinką tyrinėti reikia atsargiai, neniokojant, nurodys, ko reikia saugotis gamtoje (neragauti nepažįstamų vaisių, uogų, neimti į rankas vabzdžių ir t.t.), buityje, gatvėje.</p> <p>Tyrinėdamas gamtos ir socialinės aplinkos objektus, jų kaitą, savybes, atliks nesudėtingus bandymus, stebės prietaisų veikimą, organizuojama projekcinė veikla, skirta ilgalaikiams stebėjimams (pvz., vaikai stebi augalo augimą), fiksuos pastebėjimus, pildys lenteles ir pan.</p> <p>Naudodamas mikroskopu ir kitomis galimomis prietaisais, skirtais tyrinėjimams, mokės savarankiškais jais naudotis, patys ieškos atsakymų į iškilusius klausimus knygoje, internete, jeigu mato, kad nepavyksta, pasiklausti suaugusiųjų, kurie gali padėti.</p> <p>Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamus visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.</p>

Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo auklėtojams ir tėvams

Pedagogas sudomina vaiką aplinkiniais daiktais, žmonėmis, įvykiais, padeda juos pastebėti.

- ✓ Skatina vaiko motyvaciją, siekiant vaiko pritarimo pasiūlytai veiklai.
- ✓ Pedagogas siekia pliesti vaiko interesus ir pomėgius.
- ✓ Sudomina vaiką išsardydamas daiktą, siekiant, kad vaikas pastebėtų, kas yra viduje, iš ko jis padarytas.
- ✓ Sudomina vaiką ryškiais, spalvingais, neįprastais daiktais.
- ✓ Pedagogas skatina vaiką atrasti, kas jam patinka, ir tuo užsiimti.
- ✓ Pedagogas džiaugiasi vaiko pasiekimais, paprašo, kad pakartotų pavykusi veiksmą.
- ✓ Drauge su vaiku atlieka nesudėtingus eksperimentus, komentuoja jam įvairius reiškinius
- ✓ Individualios veiklos metu vaikui padedama prisiminti daiktų eiliškumą. Padedama atskirti realybę nuo fantazijos.
- ✓ Atskirai aiškinama, kaip reikia žaisti žaidimus, rūšiuoti daiktus į grupes.
- ✓ Padedama atlikti praktinius veiksmus, susijusius su daiktų pridėjimu, atėmimu ir išdalijimu. Pedagogas dažniau aiškina vaikui apie dienvakarę.
- ✓ Pedagogas vis dažniau stengiasi įtraukti vaiką į žaidimus, kur reikia atspėti, pavaizduoti. Dažnai siūlomas tas pats žaidimas. Vaikui parenkamas suprantamas stalo žaidimas, dalomoji medžiaga.
- ✓ Atkreipkite dėmesį į naujus daiktus, reiškinius vaiko aplinkoje, tai darykite emociškai, džiugiai.
- ✓ Mokykite vaiką orientotis aplinkoje – pradžioje suaugusiajam padedant, vėliau savarankiškai.
- ✓ Užtikrinkite saugumą: paslėpkite daiktus, kuriais galima susižaloti, patikrinkite durų, langų saugumą.
- ✓ Stenkitės nusivesti į naujas vietas, kur vaikas dar nebuvo, pvz.: zoologijos sodą, vandens parką, kt., stebėkite, komentuokite, džiaukitės atradimais.
- ✓ Skatinkite eksperimentuoti su daiktais, pvz., įpilti ir išpilti iš lankstaus indo vandenį, stebint, kaip keisis forma (užtikrinkite saugumą).
- ✓ Skatinkite remtis visais pojūčiais – skoniu, lytėjimu, rega, klausa, uosle, žaiskite spēliones (pvz., atspėk iš kvapo – kas tai?).
- ✓ Nebarkite ir nebauskite, jei tyrinėdamas ką nors sugadino, sulaužė (įspėkite apie saugotinus daiktus).
- ✓ Žaiskite slėpynių žaidimus – slėpkite daiktus, drąsinkite ieškoti, atrasti.
- ✓ Girkite už pastangas, paieškas, ne tik už rezultatą. Mokykite vaiką atrasti, kas jam patinka, ir tuo užsiimti.

Aplinkos pažinimas

Gilus aplinkos pažinimas susideda iš:

- ✓ domėjimosi socialine, kultūrine, gamtine aplinka, noro ją tyrinėti ir pažinti;
- ✓ pagarbos gamtai ir gyvybei, žmonių sukurtai aplinkai, tolerancijos įvairių kultūrų, lyties, socialinių ir amžiaus grupių žmonėms;
- ✓ gebėjimo mąstyti, samprotauti, remiantis informacija, spręsti problemas, nusakyti pasaulį kalba, vaizdais, simboliais ir kitomis priemonėmis;
- ✓ žinių apie aplinką, jos raidą, aplinkos pažinimo būdų, savo šeimos, savęs, kaip bendruomenės nario, suvokimo, savo teisių bei pareigų žinojimo;
- ✓ aplinkos pažinimo būdų žinojimo bei supratimo, gebėjimo pritaikymo žinias.

Vertybinių nuostata. Nori pažinti bei suprasti save ir aplinkinį pasaulį, džiaugiasi sužinojęs ką nors nauja.

Esminis gebėjimas. Įvardija ir bando paaiškinti socialinius bei gamtos reiškinius, apibūdinti save, savo gyvenamąją vietą, šeimą, kaimynus, gyvosios ir negyvosios gamtos objektus, domisi technikai noriai mokosi ja naudotis.

Vaiko pasiekimai ir ugdymo gairės

1-2-asis žingsnis

Žaisdamas su grupėje esančiais žaislais, juos išbandys, atpažins, pamatys daiktą iš skirtingų perspektyvų, pvz., iš arti ar toli, iš priekio, iš šono, tyrinėti juos visais pojūčiais (matys spalvas, lies skirtingus paviršius, girdės sklaidžiamą garsą), sutelks dėmesį į esančius veidus, daiktus, reaguoja į skirtingus vaizdus, paviršius, kvapus, garsus, skonius, atpažins artimus žmones, žaislus, daiktus.

Išbandydamas daiktus kaip įrankius, juos pavadins, stebės ir atpažins artimiausią savo aplinką, orientuosis joje. Įvardindamas gyvūnus, žmones, daiktus, jų atvaizdus, juos prisimins, lygins ir sitemins dėliodami juos pagal paskirtį.

Naudodamasis kai kuriais daiktais (šukos, šaukštas, nosinaitė), pavadins įvairius daiktus, žinos kur nir kaip juos naudotis, galvos ir kalbės apie tai, ką jie daro su žaislais ar daiktais. Inicijuojami klausimai apie tai, kodėl kas nors vyksta, atsitinka, ir atsakoma į juos.

Tyrinėdamas, kaip dviejų ir trijų dimensijų daiktai tinka vienas prie kito, pvz., dėlionės, kaladėlės.

3-asis žingsnis

Stebėdamas, tyrinėdamas augalus ir gyvūnus, juos įvardins, pažins esančius artimiausioje aplinkoje, patalpose. Demonstruojant paveikslėlius, kalbės apie juos, stebės gamtą išėjus į lauką, prižiūrės kambarinius augalus, naminius gyvūnėlius, diskutuos apie tai, ką gyvūnėlis ēda, kokius vaikus veda, ko reikia augalui, kad jis augtų ir pan.

Naudodamas mąstymo žemėlapius ir mąstymo raktus, veikloms pajvairinti, žinioms susisteminti, įvardins artimiausioje aplinkoje esančių augalų (sodo, daržo, lauko), gyvūnų, daiktų, domėsis jais, aiškinsis gamtos reiškinius, dalyvaus prižiūrint augalus ar gyvūnus.

Mokydamasis savo kūno dalių pavadinimų, žinos jų paskirtis ir priežiūrą, diskutuos apie savo šeimos tradicijas, diskutuos apie savo šeimą.

VEIKLOS- Įvairios degustacijos: koks vaisius ar daržovė yra saldus, rūkštus, sultingas, minkštas, kartus; Sužinoti, kaip išvystyta uoslė, pažaisiti: kas slepiasi puodelyje? (bandyti atspėti, koks vaisius ar daržovė slepiasi puodelyje). Grupavimo ir apibrėžimo, apskritimo mąstymo žemėlapiai, geltona, raudona De bono kepurė.

4-asis žingsnis

Stebėdamas augalus ir gyvūnus gamtoje ir namų (ūkio) aplinkoje, žiūrės paveikslukus, klausysis skaitymo apie naminius ir laukinius gyvūnus, dalyvaus veiklose juos prižiūrint.

Kalbėdamas apie stebimų augalų ar gyvūnų kūno dalis, išvaizdą, apie tai, ko jiems reikia, kad augtų, kaip juos saugoti, prižiūrėti, diskutuos apie tai, kad ne visus augalus galima ragauti, yra nuodingų arba dilginančių.

Pastebėdamas, nusakys aiškiausiai pastebimų gyvūnų ir augalų požymius, samprotaus paveiksluose dažniausiai sutinkamus gyvūnus, medžius, gėles, daržoves, grybus, pasakys jų pavadinimus.

Stebėdamas dienos orus, metų laiką ir gamtos pokyčius, kurie tuo metu vyksta, apie tai pasakos, pavaizduos piešiniu, vaidinimu, dainele, suras paveikslus knygoje ir kt.

Tyrinėdamas kaip daiktai juda ir kaip juos pajudinti, pvz., pučiant, traukiant, stumiant, sukant, supant, skandinant, aiškinsis, naudojant mąstymo žemėlapius, prisimins metų laikams ir būdingus požymius, skirs daugiau gamtos reiškinių (rūkas, pūga, šlapdriba).

Kalbėdamas ir diskutuodamas apie gyvenamosios vietovės objektus (namai, automobiliai, keliai, parduotuvės ir pan.), žinos miesto, gatvės, kurioje gyvena pavadinimus.

VEIKLOS- Gyvoji skalė- Tam tikroje erdvėje ant grindų pavaizduojama skalė. Viena skalės gale pažymimas „taip“, kitame „ne“, per vidurį – „neutralu arba 0“. Vyresniems vaikams galima rašyti skaičius nuo didžiausio iki mažiausio. Auklėtoja skaito įvairius teiginius, susijusius su numatyta užsiėmimų tema, pavyzdžiui: „Žiemą krenta sniegas“, „Pavasari nuimame daržovių derlių“. Vaikų prašoma įvertinti, ar jie sutinka su išsakytu teiginiu, ir atsistoti toje skalės pozicijoje, kuri atitinka jų nuomonę (nuo „taip“ iki „ne“). Galima paprašyti pakomentuoti savo nuomonę.

Koliažas- Ant grindų patiesiamas didelis popieriaus lapas arba juosta. Vaikai tyloje turi sulipdyti iš iškirptų paveikslėlių ar raidžių didelį bendrą piešinį - koliažą tam tikra tema (pvz., paukščiai, Lietuva, sodas...). Vaikai vaizduoja, ką supranta ir žino ta tema. Darbus galima daryti poromis. Galima klijuoti koliažą naudojant laikraščius, žurnalų iškarpas.

Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

5-asis žingsnis

Išvykdamas į gamtą (gyvūnai, augalai, grybai, jų požymiai, poreikiai), muziejus (daiktai ir jų istorija), ūkius (naminių gyvūnų priežiūra, kultūrinių augalų auginimas), tėvų darbovietes (profesijos), atliks jiems nedideles užduotis, ką turėtų pastebėti, ko paklausti, sudėlios grupėje parodėlę iš rastų įdomių daiktų, gamtinės medžiagos (akmenukai, plunksnos, sėklos, lapai ir t.t.), piešinių, paveikslukų, bukletukų ir pan.

Gamtinę medžiagą grupuodamas pagal požymius, kurs situacijos, kuriose aiškintis (ragauja), kaip daržovės, vaisiai, uogos vartojami maistui, kuo jie naudingi, diskutuos apie tai, kuriuos jie mėgsta ir kurių nelabai.

Išbandydamas įvairias technikas, kurios padės tyrinėti judėjimą, pvz., ratai, skridiniai, magnetai, supynės.

Domėdamasis apie savo šeimos tradicijas, apie jas kalbės, jų laikysis, pasakos draugams kaip švenčiamos šventės, įtrauks draugus į pasiruošimą joms, dalyvaus pokalbiuose, klausys draugų idėjų, padės jas įgyvendinti, stengsis, kad būtų tikra šventė, o ne koncertinis pasirodymas.

VEIKLOS- Išvardink kaimynus- Žaidimui naudojama du skirtingų spalvų kamuoliukai. Auklėtoja pasako koki nors skaičių ir meta pvz. žalią arba geltoną kamuoliuką bet kuriam vaikui. Jeigu vaikas pagauna geltoną, tai reiškia turi sakyti vienu vienetu mažesnį skaičių negu pasakė auklėtoja, ir atvirksčiai, jeigu pagauna žalią, turi sakyti vienu vienetu didesnį skaičių.

Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

6-asis žingsnis

Pažindamas gamtinę ir socialinę aplinką, stebės artimiausius objektus, t.y. kraštovaizdžius, augalus, gyvūnus, statinius, paminklus ir kt., kelias į netolimas išvykas pėsčiomis arba autobusu.

Atliekdamas nesudėtingus bandymai, pvz., tirpinamos medžiagos, daiginamos sėklos, išardomi nebereikalingi prietaisai ir pan., gebės paaiškinti eiliškumą, sudaryti mąstymo žemėlapi.

Tyrinėdamas žemėlapius, gaublj, gebės išskirti vietas, parodys kur yra Lietuva, žinos kelis žemynus, įrengiamas kampelis su Lietuvos atributika.

Naudojant vaizdo įrašus, stebės Respublikoje švenčiamos šventes (pvz., Užgavėnės Rumšiškėse, žirgų lenktynės Dusetose ir kt.), fotoalbumai apie gamtą, diskutuojama apie tai, ką juose pamatė, švenčiamos tradicinės šventės. Supažindinami su senoviniais rakandais, juos išbandys, palygins su dabartine technika.

Susipažindinamas su giminės medžiu, mokės papasakoti apie gimynystės ryšius, įvardins tėvėlių ir senėlių vardus. Tėveliai kviečiami į grupę papasakoti apie savo profesiją. Organizuojamos ekskursijos į tėvėlių darbovietes, žais įvairius stalo žaidimai, loto.

Darydamas pateiktas užduotėles stebės žvaigždes žiemą ryte einant į darželį ir pasakos apie įvairius gamtos reiškinius.

Supažindinamas su atliekų panaudojimo galimybėmis, darys iš jų įvairius darbelius.

VEIKLOS- Tyrinėjimams: „Vulkanas“ Vienkartinėje lėkštėje iš plastelino reikia nulipdyti vulkaną, truputį apdailinti paviršių ir padaryti šulinėlį. Vulkanas tui būti 4-5 cm. Aukščio. Nulipdžius reikia įbeti į kraterį kaupiną šaukštelį sodos ir truputį maistingų dažų. Tada reikia įlašinti į vulkaną acto. aiškinti, kad lygiai taip pat krateriu į viršų pakyla lava, o paskui nubėga kalno šlaitais.

Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

5-asis žingsnis

Pasakodamas savo išgyvenimus, kaip jaučiasi būdami miške, pievoje, prie ežero, upės, jūros, savais žodžiais apibūdins, kas yra kalnas, miškas, pieva, upė, ežeras, jūra, paaiškins, kuo jam ypatingas koks nors augalas, gyvūnas, išvardins, kokius augalus, gyvūnus pažįsta, pastebės požymius, kurie rodo augalų bei gyvūnų prisitaikymą gyventi sausumoje ar vandenyje, pasakos apie savo turimą (ar norimą turėti) augalą ar gyvūną, komentuos, kaip jie atrodo, kur auga ar gyvena, kaip jis prižiūrimas ar maitinamas.

Atpažindamas po kelis miško ir vandens augalus bei gyvūnus, valgomuosius grybus, paaiškins, kad nežinomų augalų uogų ir grybų negalima ragauti, nes jie gali būti nuodingi, pasakys, kam skirti įvairūs aplinkos daiktai (namų apyvokos reikmenys, daiktai, prietaisai), argumentuos, kodėl reikia atsargiai ir saugiai su jais elgtis. Domėdamasis gamtos reiškiniais, paaiškins iš kaip susiformuoja (rasa, vaivorykštė, vėjas), nusakys, kaip skiriasi orai kitose pasaulio šalyse.

Paaiškindamas, kad saulė apšviečia ir šildo žemę, amprotaus, kuo planetos skiriasi nuo žvaigždžių, ieškos informacijos apie dangaus kūnais, gamtos reiškiniais, kurių negali pamatyti (pvz., ugnikalnių išsiveržimas, žemės drebėjimas, smėlio audra)

Tvarkingai ir saugiai elgdamasis gamtoje, išvykose, noriai dalyvaus tvarkant ir puošiant aplinką, rūšiuos atliekas, paaiškins, kaip reikia taupyti elektrą, šilumą ir vandenį, kaip rūšiuoti šiukšles.

Samprotaudamas apie profesijos pasirinkimą, aiškins kokių savybių reikia žmonėms, dirbantiems įvairius darbus, keisis informacija apie tėvų profesijas, įvardins savo giminaičius, žinos savo namų adresą.

Aiškindamasis apie kitų suaugusiųjų profesijas, darbus ir buitį palengvinančią techniką (prietaisai, transportas, įrengimai), samprotaus apie tai, kad gaminant daiktus žmonės įdeda daug darbo, kokių savybių žmogui reikia darbe, kokios yra profesijos, kokie daiktai buvo naudojami seniau, kaip jie pasikeitė, atras buities prietaisų, skaitmeninių technologijų panaudojimo galimybes, noriai mokysis jais naudotis.

Domėdamasis savo giminės istorija, savogimtosios vietovės ir Lietuvos žinomais žmonėmis, kultūros ir gamtos paminklais, pasakos apie savo šalį, pasakys sostinės pavadinimą, tradicines šventes.

Pasakodamas apie šeimą, jos buitį, tradicijas, diskutuos apie savo gimtąjį miestą ar gyvenvietę, gatvės pavadinimą, žinomus gimto miesto objektus

Ieškodamas aiškiai matomus skirtumus ir panašumus tarp gyvūnų ir tarp augalų, samprotaus apie tai, kur gyvena, kuo minta naminiai ir laukiniai gyvūnai, ieškos informacijos apie naminius ir kai kuriuos laukinius gyvūnus, samprotaus apie naminių ir laukinių gyvūnų gyvenimo skirtumus.

Analizuodamas daržoves, vaisius, uogas aiškinsis panaudojimo maistui būdus, patys gamins įvairius patiekalus, gebės paaiškinti sekos eigą, pagal mąstymo žemėlapius.

Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo auklėtojams ir tėvams

- ✓ Įvardykite, apibūdinkite naujus daiktus, reiškinius vaiko aplinkoje.
- ✓ Lankytės naujose vietose, komentuokite, kas vyksta, kaip vadinasi daiktai, ką veikia žmonės ir pan.
- ✓ Žaiskite žaidimus, kuriuose vaikas turėtų prisiminti ir pakartoti informaciją apie save (vardą, adresą, tėvelių darbą, kt.), savo šalį (Lietuvą).
- ✓ Skatinkite eksperimentuoti su daiktais, mokykite suprasti jų veikimo būdą, požymius.
- ✓ Supažindindami su aplinkos daiktais pagal galimybes remkitės visais įmanomais pojūčiais: skoniu, lytėjimu, rega, klausa, uosle.
- ✓ Vaikui, kuris blogai mato, kiek galima daugiau komentuokite aplinką, jos daiktus, daiktų detales, spalvas ir pan.
- ✓ Vaikui, kuris blogai girdi, jei tik įmanoma, demonstruokite aplinkos garsų skambėjimą.
- ✓ Padėkite suprasti veiksmų seką vaizdžiais paveikslais ar nuotraukomis (pvz., kaip į lentynas sudėti žaislus).
- ✓ Rodydami aplinkos daiktus, supažindindami su reiškiniais, formuokite vaikui juos apibūdinančias sąvokas.

Problemų sprendimas

Problemų sprendimas – tai gebėjimas suprasti, įvertinti, interpretuoti ir pritaikyti žinias iššūkiams, sudėtingoms užduotims ar sunkumams spręsti.

Išskiriami tokie problemų sprendimo žingsniai:

- nustatyti ir įvardyti problemą (aš negaliu padaryti to ir to, nežinau, kaip padaryti tai ir tai);
- ieškoti įvairių sprendimų ar išeičių; pasirinkti ar išbandyti vieną kurį nors sprendimą;
- įvertinti, kas iš to išėjo, kokios pasekmės

Vertybinė nuostata. Nusiteikęs ieškoti išeičių kasdieniams iššūkiams bei sunkumams įveikti.
Esminis gebėjimas. Atpažįsta ką nors veikiant kilusius iššūkius bei sunkumus, dažniausiai supranta, kodėl jie kilo, suvokia savo ir kitų ketinimus, ieško tinkamų sprendimų ką nors išbandydamas, tyrinėdamas, aiškindamasis, bendradarbiaudamas, pradeda numatyti priimtų sprendimų pasekmes.
1-2-asis žingsnis
Demonstruodamas būtinus veiksmus su daiktais, rodydys skirtingus veikimo būdus, žinos kaip elgtis įvairiose situacijose, aiškinsis demonstruojamų situacijų veiksmų pasekmės, įveiks kliūtį ar sunkumą, taip stiprindamas savo pasitikėjimo jausmą. Žaisdamas žaidimus, savarankiškai įveiks iššūkius ar problemas, kurs situacijas naujiems veiksmams ar sunkumams įveikti.
3-asis žingsnis
Samprotaudamas, įvardins, kas nepasisekė, mokės prašyti pagalbos, klaus ką dar galima padaryti? kaip kitaip galima padaryti?, pateiks kelis sprendimo būdus, įveiks kliūtis, gebės pasirinkti vieną iš jų VEIKLOS- Pakvieskime į pagalbą herojų.

<p>Pasakojant pasaką ar skaitant pasakojimą, pedagogas įvardija problemą (pvz. pasakos veikėjui labai šalta, jis bijo, pavargo ar pan.) ir iškelia klausimą: ką daryti, kad situacija pasikeistų? Vaikams pasiūloma prisiminti savo mylimus filmų ar žaidimų herojus, personažus ir pasakyti, kaip pasielgtų šioje situacijoje jie.</p> <p>Taikys grupavimo ir apibrėžimo, apskritimo mąstymo žemėlapius, geltona, raudona De bono kepurės.</p>
<p style="text-align: center;">4-asis žingsnis</p> <p>Aiškindamasis taikytus problemų sprendimo būdus ir jų pasekmes, supras, kodėl pavyko įveikti sunkumus, prisimins, kaip elgtis susidūrus su problema, kokius panašius problemos sprendimo būdus jis taikė anksčiau, kalbės, kaip įveikti sunkumus, tarsis kartu su vaikais, padės jiems apmąstyti svarbiausius problemų sprendimo etapus, kartu ieškos išeities iš susidariusios probleminės situacijos.</p> <p>VEIKLOS- Kuriu pasaką. Vaikams pasiūlyti sukurti pasaką visiems kartu. Pedagogė pradeda pasakos pradžią ir įvardija problemą (...katinėlis suprato, kad jis pasiklydo miške. Ką jam dabar daryti?) Vaikai kuria pasaką toliau individualiai ar visa grupė kartu ieškodami geriausios išeities ir siūlydami savo variantus.</p> <p>Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.</p>
<p style="text-align: center;">5-asis žingsnis</p> <p>Kurdamas bendrai įvairias, sudėtingas situacijas, veiklas, drąsiai reikš mintis, eksperimentuos, tarsis su kitais, ieškos sprendimo būdų.</p> <p>Mąstymo kepurėlių pagalba, įvardins faktus, galimybes ir nesėkmes, mokės išklausti draugų.</p> <p>Skaitydamas kūrinį apie įvairius žmonių ketinimus, poelgius ir jų pasekmes, aptars galimybes ir silpnybes, paaiškins kaip turėtų būti įvairiose situacijose.</p> <p>VEIKLOS- Labirintas- Ant grindų lipnia juosta arba kita priemone padaromas labirintas. Jo viduje paruoštos užduotėlės – kliūtys (pvz. šneliui nutiko bėda – lūžo letenėlė, mergaitė pasiklydo, gėlytė nuvyto, nes ją saulė kaitina visa dieną...) Vaikai, norėdami praeiti labirintą, turi pasiūlyti sprendimą kiekvienai užduotei (vaiko sprendimas nebūtinai turi būti teisingas, į siūlymus reikia žiūrėti kūrybiškai).</p> <p>Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.</p>
<p style="text-align: center;">6-asis žingsnis</p> <p>Sukurdamas vaidybines situacijas, įveiks kliūtis, sunkumus ar problemas, mokysis drauge išspręsti, ieškos sprendimo, kaip rasti geriausią variantą ir išeitį sprendžiant problemas, mokės tartis su kitais, drauge ieškos išeities, siūlys ir priims draugų teikiamą pagalbą.</p> <p>VEIKLOS- Universalūs daiktai.</p> <p>Vaikams užduodamas klausimas: pvz. „kam reikalingas dubenėlis? Vaikai vardija įvairius variantus: „valgyti“, galima vandens įpilti“, „statyti smėlio pilį“, „gėlei pasodinti“ ir t. t. Pasibaigus vaikų siūlymams, pedagogas įvardija kitą daiktą ir vėl užduoda klausimą. Vaikai vėl siūlo savo variantus taip suprasdami, kaip įvairiai gali būti panaudojami būtiniai daiktai.</p> <p>Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.</p>
<p style="text-align: center;">7-asis žingsnis</p> <p>Užduodamas atvirus klausimus, gebės apmąstyti problemą: - Kas atsitiko? – Kaip tu jautiesi? – Kaip jaučiasi kiti? Mąstymo kepurėlių ir raktų pagalba, susidūrus su problema, aiškinamasi: ką jis padarė? Ar tai padėjo įveikti problemą? Ką dar galima padaryti?</p> <p>Kurdamas mąstymo žemėlapius, spręš probleminės užduotys, kurias pats turės įveikti.</p> <p>Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.</p>

Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo auklėtojams ir tėvams

- ✓ Mokykite atpažinti ir įvardyti problemą (sunkumą), rodykite pavyzdį (pvz., „Šis skritulys neprisiklijuoja, reikia sugalvoti, kaip jį priklijuoti.“).
- ✓ Skatinkite ieškoti informacijos, išpėti sunkumų priežastį („Kodėl neprisiklijuoja? Gal klizai seni? Gal popierius blogas? Gal ne taip tepu klizus?“).
- ✓ Drąsinkite tartis su kitais dėl galimo sprendimo („Ką reikia padaryti?“).
- ✓ Mokykite numatyti pasirinkto sprendimo rezultatą („Kas atsitiks, jei tepsiu kitais klizais?“).
- ✓ Skatinkite nebijoti nesėkmės, aiškinkite, kad visi daro klaidų, kad klaidos parodo, ko reikia išmokti.
- ✓ Žiūrėdami filmukus, klauskite, komentuokite problemos sprendimą – ar teisingai nusprendė herojai, ar gerai, kad taip padarė, ir pan.
- ✓ Girkite už pastangas, paieškas (net ir nesėkmingas), ne tik už rezultatą.

Mokėjimas mokytis

Mokėjimas mokytis suprantamas kaip noras mokytis, atkaklus užsibrėžto tikslo siekimas, atsakomybė už savo mokymąsi. Tai gebėjimas išsikelti mokymosi tikslus, planuoti, kaip jų bus siekiama, pasirinktinkamus mokymosi būdus, apmąstyti mokymosi procesą, įsivertinti rezultatus ir atsižvelgiant į juos keltitolesnį tikslą.

Vertybinė nuostata. Noriai mokosi, džiaugiasi tuo, ko išmoko.
Esminis gebėjimas. Mokosi žaisdamas, stebėdamas kitus vaikus ir suaugusiuosius, klausinėdamas, ieškodamas informacijos, išbandydamas, sprendžiamas problemas, kurdamas, įvaldo kai kuriuos mokymosi būdus, pradeda suprasti mokymosi procesą.
Vaiko pasiekimai ir ugdymo gairės
1-2-asis žingsnis
Žaisdamas su žaislais kuriuos reikia stumti, traukti, imti, čiupinėti pirštais, manipuliuojais įvairiais būdais, skaičius detales, tyrinės spalvas, dėlios pagal dydžius, formas ir kryptis. Stebėdamas žaislus ar daiktus, džiaugsis, tyrinės, gebės juos keisti vietomis. VEIKLOS- Atrask, kas viduje- Iš pirtinės imti įvairius vaisius (obuolį, kriaušę, apelsiną, mandariną, slyvą ir kt.) juos apibūdinti, perpjauti, atrasti sėklytes, įsitikinti, kokios jos įvairios: kietos, minkštos, slidžios, valgomos, nevalgomos, mažos, didelės ir t. t.
3-asis žingsnis
Žaisdamas konstruktorių žaidimus, statys bokštus, tiltus, ieškos sprendimno būdų, kaip tvirtai pastatyti, tarsis su draugais, spres mąstymo žaidimus, supras savo galimybes ir apribojimus, tobulins savo gebėjimus individualiu tempu, pajus ir nuspręs, kada jiems reikalinga pagalba. Mąstymo žemėlapių pagalba, inicijuos žaidimus, kurs prasmingas ir kur įmanoma, tikroviškas žaidimo ir darbo taisykles. VEIKLOS- Spalvos Ant grindų padėti kelis skirtingų spalvų lapus. Vaikai ieško grupėje tokių pat spalvos daiktų ir juos padeda ant reikiamos spalvos lapų. Vėliau galima aptarti, kas rado daugiausiai vienos ar kitos spalvos daiktų (žaislų). Netvarkos nykštuko dovanos. (Siurprizai ir staigmenos šio amžiaus vaikams yra geriausia motyvacija) Ryte vaikai suranda Netvarkos nykštuko paliktą dėžutę, apžiūri ją. Apžiūrinėdami, kas yra dėžutėje, mokosi pavadinti rastus daiktus, pasakyti kam jie skirti, (dėžutėje yra švaros priemonės : muilas, kempinė, šampūnas, dantų pasta ir šepetukas, vonelė lėlei maudyti) prisimena, kaip vadinasi žmogaus kūno dalys. Vėliau visi mokosi prauti rankas, mudo lėlytes vonelėje, valo žaisliukams dantukus. Taikys grupavimo ir apibrėžimo, apskritimo mąstymo žemėlapius ,geltona, raudona De bono kepurės.
4-asis žingsnis
Klausydamas istorijų, pasakos savo sukurtas istorijas, paaiškins savais žodžiais, apie svarbius pasakos veikėjus, įvardins jų išmoktas pamokas, diskutuos apie mokslo svarbą ir pasakys, ko jie nori išmokti, ir kaip reikia mokytis. Mąstymo žemėlapių ir De Bono kepurė pagalba, mokės reflektuoti savo įspūdžius, aptars pastebėjimus ir nepavykusias veiklas. VEIKLOS- Metų laikų suvokimas. Auklėtoja meta kamuolį, vaikas kuris pagauna kamuolį turi atsakyti. Pvz.: Auklėtoja sako, kad šviečia saulutė, lauke labai šilta, norisi eiti skinti gėlyčių. Vaikas iš dėžutės su paveikslėliais turi surasti ir ištraukti tinkamą metų laikų kortelę (žiema, pavasaris...). Auklėtoja meta kamuolį kitam vaikui. Vaikas turi ištraukti korteles, kurios tinka tam metų laikui. (suknelė, kepurė, basutės ir t.t.). Taip aptariami visi metų laikai. Kieno čia išdaigos? -Inicijuoti žaidimą, kurio metu reikia surūšiuoti pirštines (pirštuota - kumštinė), surasti kojinei, pirštinei porą, prisegti su segtukais ant virvutės ar sudėlioti ant suoloelio, nes grupėje apsilankęs nykštukas ar elfas supainiojo jas. (Tą galima daryti ir su vaikų drabužiais, kad jie patys juos susitvarkytų. Vaikai noriai žais, o kartu ir tobulins savo įgūdžius). Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.
5-asis žingsnis
Atlikdamas įvairias užduotis, nebijos suklysti ką nors darant, iškels klausimus, problemas, galvos, kaip rasti atsakymą ar sprendimą. Pvz., kaip iš aplinkinių daiktų pasistatys namą, kaip nulipdys iš plastilino norimą daiktą. Kalbėdamas apie savo žaidimus ir kitas veiklas, įvardins svarbiausiai atliktus darbus, mąstymo žemėlapių pagalba, pasakys iš eilės atliktus veiksmus.

VEIKLOS- Stebuklinga skarelė

Vaikas čiupinėja du pagaliukus skirtingo ilgio (pagaliukai uždengti skarele), bando atspėti, kas ten paslėpta, kai apsisprendžia, ištraukia vieną pagaliuką, po to kitą. Juos lygina, įvardija storį, ilgį, spalvą. Kiekvieną kartą reikia dėti po skarelę vis kitus porinius daiktus.

Kur dingio vanduo? - Stebėti pro langą kaip lyja. Aiškintis, kur dingsta balos kai prilija, išsiaiškinti, kad lietaus lašai krenta į apačią, palaistydami medžius, gėles, patenka į upelius, ežerus, įsigeria tiesiai į žemę. Kad vaikams būtų aiškiau atlikti bandymą. Į permatoma indą įberti juodos žemės, paimiti indą su vandeniu ir po truputį pyli į indą su žemėmis Vaikai stebės, kaip netolygiai geriasi vanduo ir pasiekia indo dugną.

Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

6-asis žingsnis

Ieškodamas informacijos iš knygų, iš esančių žaidimų, priemonių grupėje, ieškos atsakymų į klausimus, rodys iniciatyvą iškeliant ir sprendžiant problemas.

Kalbėdamas apie tai, ko norėtų išmokti, ką darys, kad išmoktų, numatys (mąstymo žemėlapių pagalba), ką veiks toliau, kai išmoks.

Išsiaiškindamas, kokios informacijos reikia, ras reikiamą informaciją įvairiuose šaltiniuose, pavyzdžiui enciklopedijose, žinyuose, siūlys ir jungs idėjas bei strategijas joms įgyvendinti.

VEIKLOS- Pasaka „Linksmasis traukinukas“. Kartą Linksmadvario miestelyje gyveno mažas, linksmas ir truputį išdykęs traukinukas. Kasdieną riedėjo jis savo keliu panašiu į tiesų liniją (brėžiama tiesi linija). Tačiau sykį, išdykėlis nusprendė papramogauti ir palikęs savo tiesųjį kelią (tiesų liniją piešia vaikai) pasileido kalnais ir kalneliais tarsi lenktomis linijomis (piešiamos lenktos linijos) nuotykių ieškoti. Netikėtai traukinukas privažiavo ežerą, labai panašų į didelį tašką (piešiamas taškas), o aplink jį sirpo visa aibė (susipažįstama su „aibės“ sąvoka) raudonų, 15 mažų, saldžių, panašių į mažus taškučius žemuogių (piešiami maži taškai). Traukinukas bildu bildu nuo vienos prie kitos, nuo vienos prie kitos (piešiamos atkarpos) uogytės, o iki soties prisiuogavęs lėtai lėtai- ridu ridu ridu ridu ridu (piešiamos lenktos, tiesios linijos) parsirideno į galutinį kelionės tašką (dedamas taškas) – savo miestelio tiesųjį kelią (piešiama tiesi linija).

Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

7-asis žingsnis

Diskutuodamas, pasakos ko jie nori išmokti, kaip jie gali mokytis, kokios sąlygos turi būti sudaromos mokytis.

Naudodamiesi imitaciniais žaidimais tinkamomis priemonėmis (pvz., spausdinimo mašinėlė ar kompiuterio klaviatūra, skaičiuotuvais, šluotomis, tuščiomis dėžėmis, kartonu, liniuotėmis, stiklinėmis, vamzdeliais) žais sudėtingus žaidimus ir kartu mokysis tyrinėti daiktus, medžiagas, jų savybes ir kitus dalykus.

Susipažindinamas su enciklopedijomis, internetu, leidžiama bei mokama jais naudotis, diskutuojama ne tik apie tai, ką jie jau išmoko ar mokysis, bet ir apie tai, kaip jie mokosi, kaip dar galima mokytis.

VEIKLOS- Nykštuko Tuko laiškas. Vaikai ryte randa paliktą laišką ir pintinę su dideliais saldainiais (pagamintais iš popieriaus), kurių viduje – užduotėlės vaikams pvz. savaitei nuo nykštuko Tuko. Jas nykštukas prašo atlikti kiekvieną dieną. Kiekvieną dieną vaikai ima po saldainį, jį išvynioja ir atlieka nykštuko užduotėlę.

Ledo paveikslai - Kai lauke šalta, į indelius pridėti šakelių, spyglių ar kitokios gamtinės medžiagos, džiovintų vaisių, žiedlapių, sėklų, įdėti siūlą, pripilti vandens ir užšaldyti. Parnešus į grupę ir išėmus iš indo stebėti, aptarti, kas vyksta su „ledinuku“ kai oras šyla.

Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo auklėtojams ir tėvams

- ✓ Skatinkite vaiko smalsumą, demonstruodami, kaip veikia vienas ar kitas daiktas, po to skatindami išbandyti pačiam. Leiskite daryti klaidas, už jas nebarkite, bet parodykite, kaip padaryti teisingai.
- ✓ Raginkite pasitelkti visus pojūčius tyrinėjant aplinką: uoslę, lytėjimą, klausą, regėjimą, skonį.
- ✓ Kartu su vaiku stebėkite, tirkite, ardykite, taisykite daiktus, skatindami smalsumą ir pažinimo džiaugsmą.
- ✓ Perskaityt pasaką, klauskite, kuris veikėjas labiausiai patiko, skatinkite stebėti kitų vaizduojamus personažus, raginkite įsitraukti.
- ✓ Mokydami naudotis koku nors daiktu (pvz., telefonu), pateikite daug to paties daikto modelių, kad mokytūsi perkelti gebėjimą į kitą situaciją ir veikti su panašaus tipo daiktais.
- ✓ Pratinkite paprašyti pagalbos sudėtingose situacijose: dėliojant dėlionę, konstruojant ir pan.

- ✓ Duokite daugiau laiko užduočiai atlikti.
- ✓ Klauskite, kaip jis ar ji tai padarė, skatindami nusakyti veiksmų eigą.
- ✓ Planuodami darbą vaikų grupelėje, sudarykite ją taip, kad joje būtų skirtingų gebėjimų
- ✓ turinčių vaikų: vaikai, turintys specialiųjų ugdymosi poreikių, turės galimybę mokytis iš bendraamžių, kopijuoti elgesį.
- ✓ Pasistenkite prasmingai nukreipti į tokią veiklą, į kurią vaikas įsitraukia spontaniškai (pvz., jei dėlioja daiktus iš dėžės į dėžę, duokite dvi dėžes ir paprašykite, kad į vieną sudėtų didelius, į kitą – mažus daiktus).

KOMUNIKAVIMO KOMPETENCIJA

Sakytinė kalba

Tai pagrindinė bendravimo priemonė. Vaiko sakytinė kalba, tai: Klausymasis, kalbėjimas.

Vertybinė nuostata. Nusiteikęs išklaudyti kitą ir išreikšti save bei savo patirtį kalba.
Esminis gebėjimas. Klausosi ir supranta kitų kalbėjimą, kalba su suaugusiaisiais ir vaikais, natūraliai, laisvai išreikšdamas savo išgyvenimus, patirtį, mintis, intuityviai junta kalbos grožį.
1-2-asis žingsnis
<p>Klausymas Žaisdamas, klausydamas pasakų, įvairių vaidybinių situacijų- maitins, rengs, guldys miegoti savo žaisliukus. Žaidinantis, juokinant girdės trumpus eilėraštukus, kurie jį skatins atlikti veiklas savarankiškai, žais žaidimus: „Kas pasislėpė?“, „Ko neliko?“, tars čiauškėjimo garsus, garsų junginius, mėgdžios trumpus žodelius. Kalbėdamas apie artimiausios aplinkos daiktus, reiškinius, santykius, tą patį dalyką nusakys kuo įvairesniais žodžiais, įvardins kūno dalis, klausinės apie nežinomus dalykus, mokės formuluoti klausimus sakinius. Klausydamas įvairių pasakų, istorijų, dainų, pajus ryšį tarp daikto ir žodžio, judesio ir žodžio, sutapatins žodžio tarimą su daikto ar veiksmo rodymu, įsitrauks į žaidimus, kurių metu reikėtų šokinėti, pliaukšėti delnais, šokti, ritmuoti pagal girdimą eilėraščių, dainą, pasaką.</p> <p>Kalbėjimas Vartodamas įvairius garsus ir judesius, kartos, mėgdžios jam tariamus garsus ir skiemenis, vartos kelis trumpus žodelius objektams, veiksams įvardyti, norams išsakyti. Bendraudamas su draugais, tars taisyklingi garsus ir žodžius, įvardins grupėje esančius daiktai, žaislus, kalbės, kad susidarytų ryšys tarp daikto ir žodžio, veiksmo ir judesio. Dalyvaudamas pokalbiuose, gebės pėgdžiojimu, žodelių pakartojimais, veiksmiais, mimika dalyvaus paprastuose žodiniuose žaidimuose. Dviejų – trijų žodžių sakiniams kalbės apie tai, ką mato ir girdi, kas atsitiko, ko nori. Suaugusiojo padedamas atkartos girdėtus trumpus kūrinius, pasakys, išreikš juos mimika. Deklamuodamas, ritmuodamas pagal judesį, pasakos trumpus tekstukus, kartos dainelių, eilėraščių, žaidinimų, pasakėlių tekstų garsus, žodžius, frazes, juos papildant kūno kalba</p> <p>VEIKLOS- Garsažodžių ir frazių imitavimas intonavimas. Pvz.: įvairia intonacija pasakyti frazę “Bitė skrenda ir dūzgia” kartu atliekant ir fizinius veiksmus. Kartu tariame frazę ir išreiškiame susidomėjimą, džiaugsmą, pasipiktinimą. Taip pat įvairių gyvūnų, žvėrių, gamtos reiškinių (pvz. vėjo pūtimas, lapų šlamėjimas ir pan.) skleidžiamo garso imitavimas, palydint judėsiams.</p> <p>Sausainių arba plastilino raidelės - galima iš tešlos arba plastilino kočioti virveles ir iš jų lipdyti raideles. Galite vaikams padėti šalia kortelės su raidėmis.</p> <p>Raidės smėlyje arba sniege – galite pasiūlyti vaikams rašyti pirštuku raideles ant smėlio arba pagaliuku ant sniego.</p> <p>Raidžių konstravimas - pasiūlykite vaikams iš kaladėlių išdėlioti raidelę ir dar galima pabandyti ją parašyti ore pirštuku. - „Kalbantys pirštukai“ ugdytiniai skatinami imituoti judėsiams sakomą tekstą.</p> <p>Vaizduotės teatras, trumpų scenų kūrimas. Vaikai kurs arba fantazuos tam tikra tema.</p> <p>Žaisliukų pasisveikinimas ir prisistatymas.</p> <p>Linksmosios skaičiuotės. Teatriniai žaidimai pritaikant personažams eilėraštukus, daineles.</p> <p>Stalo teatras - figūrėlių gaminimas ir vaidinimas. Pirštukų žaidimai.</p>

3-4-asis žingsnis

Klausymas

Girdėdamas tekstus ne tik literatūrine kalba, bet ir tarmiškai, suvoks kalbos grožį, jos svarbą komunikuojant, pasakos ir klausys kaip kalba kiti draugai.

Stebėdamas video, atkreips dėmesį į kita (užsienietiška) į kita kalba kalbančius aplinkinius.

Įvairiose bendravimo situacijose gyvai kalbės su draugais, vartos elementarius mandagumo žodžius.

Kalbėjimas

Kalbėdamas pats sau, kalbės kitam, gebės klausinėti, užkalbinti , prašys, pašauks laikydamasis elementarių kalbinio etiketo normų.

Diskuoduodamas pasakos apie tai, ką jaučia ir jautė, veikia ir veikė, mato ir matė, girdi ir girdėjo, ką sužinojo, suprato, vartodamas elementarius terminus, girdėtus naujus žodžius.

Deklamuodamas trumpus eilėraščius, atkartos trumpas pasakas ar apsakymus, pridėdamas savo žodžių, pasakojimą palydėdamas gestais ir mimika, taisyklingai tars daugumą gimtosios kalbos žodžių garsų, atpažins žodyje kelis atskirus garsus.

Kalbėdamas apie dabartinę ir buvusią veiklą, esamus ir buvusių išgyvenimus, vartojant girdėtus naujus žodžius, Bendraudamas su vaikais naudojami taisyklingos konstrukcijos sakinius, taisyklingai tars gimtosios kalbos garsus, juos atpažins įvairiuose žodžiuose.

VEIKLOS- Skaičiuotės, greitakalbės, pamėgdžiojimai – kalbos treniruotės, liežuvio mankštinimas; kalbinės klausos, tarties lavinimas.

Sudėliokite raides - iš popierinių juostelių arba medinių pagaliukų sudėliokite raides. Jei vaikas jau pažįsta raides gali dėlioti žodžius.

Mąstymo mokykla (apskritimo žemėlapis) kokios raidelės susideda iš trijų pagaliukų, iš keturių pagaliukų.

Atminties lavinimo žaidimas su raidėmis - surašykite dalį raidžių, kurias vaikas jau moka ir kelias, kurių dar nemoka.

Užverskite visus lapus ir reikia rasti dvi vienodas raides. Jei neranda lapas užverčiamas, jei randa gauna taškus.

Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

5-asis žingsnis

Klausymas

Susipažindamas su įvairių žanrų tekstais (pvz., skelbimai, reklaminės skrajutės, įvairių enciklopedijų tekstai, autorinės pasakos ir pan.), pajaus tekstų stilistinę įvairovę, skatinamas kiekvieno vaiko kalbėjimas, rodomas susidomėjimas tuo, ką jis kalba, užduos atvirus klausimus.

Kalbėjimas

Kalbėdamas sudėtiniais sakiniais, žodžius jungs į sakinius laikydamasis perprastų kalbos taisyklių, vartos daugumą kalbos dalių (daiktavardžius, veiksmažodžius, būdvardžius, prievaismsius, prielinksnius ir kt.), išgirs pirmą ir paskutinį garsą jo paties, tėvų, draugų vardažodžiuose, trumpuose žodžiuose.

Sekdamas girdėtas ir savo sukurtas pasakas, kurs įvairias istorijas, eilėraštkus, inscenizuos istorijas su draugais.

Kalbėdami apie savo norus, išgyventus išpūdžius, vidinį pasaulį, nutikimą, patirtį, prisims kuo daugiau įvykių aplinkybių, detalių, pateiks įvairius klausimus, panaudos šauktukus, įvairins kalbėjimą : kur tai nutiko, ką ten girdėjai, ką tada jautei ir kt.

Kalbėdamas vartos įvairias kalbos dalis (dalyviai, veiksmažodžių laikų įvairovė, įvairūs būdvardžių laipsniai, išiktukai, jaustukai ir pan.), išgirs pirmą ir paskutinį garsą jų pačių, tėvų, draugų vardažodžiuose, trumpuose žodžiuose. Su atpažintu garsu sugalvoti naujų žodžių. Žaidimas žodžiais juos trumpins, įvairiai jungs,

Vaikams siūlomi klausimų-atsakymų rimavimo reikalaujantys žaidimai (pvz., „Kas ten triuška? Tindiriuška.“).

inicijuos eilėraščių, istorijų, pasakų kūrimą (pvz., kitaip sugalvoti pasakos pradžią ar pabaigą, atvirkštinę pasaką), žais žaidimus, susijusiu su pasakojimo tekstu, pasakojimas iliustruojamas, inscenizuojamas.

Skaitant kūrinius, nutylima frazė ar žodis, vaikai skatinami juos pasakyti.

VEIKLOS- Žaidimas “ Kas būna...”

Žaidimas pradedamas žodžiais: Minkšta gali būti duona, dar pagalvė, dar minkšta gali būti... ir laukiama, kol vaikas sugalvos savo atsakymo variantą. Jeigu vaikas netęsia frazės, užbaigia pedagogas ir pasiūlo analogišką variantą su dar vienu požymiu.

Arba atvirkščiai: kamuoliukas gali būti, didelis, mažas, apvalus, guminis, ir t.t.

Arba taip: Kas būna apvalus? Kas yra aštrus?, Kas skystas? Kas būna ilgas?

Kas pūkuotas? Kas būna kvadratinis? Kas mėlynas? Žaidimas gali būti pritaikomas įvairiomis temomis.

Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

6-asis žingsnis

Klausymas

Klausydamas įvairių stilių tekstų, mįslių, erzinimų, pajuokavimų bendrine kalba ir tarpe, supras knygelės, pasakojimo, pokalbio turinį įvykių eigą.

Suprasdamas pajuokavimus, dviprasmybes, frazeologizmus, perkeltinę žodžių prasmę, panaudos juos artimiausioje aplinkoje, vartos kitos kalbos žodžius, pritaikys patarles ir priežodžius.

Kalbėjimas

Kalbėdamas atsižvelgs į bendravimo situaciją, išsakys savo patirtį, norus, svajones, svarstymus, kalbės apie problemų sprendimą, vartos mandagumo bei vaizdingus žodžius (sinonimus, antonimus ir kt.), technologinius terminus (mikrofonas, pelė, klaviatūra ir kt.).

Svarstydamas savo planuojamos veiklos eigą, praneš apie tai draugui, grupei draugų, visai grupei.

Klausinėdamas apie tai, kas išgirsta, matyta, sugalvota, pajausta, pasakodami, kalbės apie aplinką, gamtos reiškinius, techniką.

Įvardydamas įvairias detales, savybes, būsenas, vartos naujai išgirstus sudėtingesnės sandaros žodžius, kalbės taisyklingais sudėtingais sakiniais, vartos pagrindines kalbos dalis.

VEIKLOS- Vaidybinės veiklos taikymas - pasakų kūrimas, muzikos panaudojimas, vaidinimai su lėlėmis.

Judesių lydimos pasakėlės, dainelės ir eilėraštukai (Du gaideliai, Raina katytė, Namas).

Vaizduotės teatras, trumpų scenų kūrimas. Vaikai kurs arba fantazuos tam tikra tema.

Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo auklėtojams ir tėvams

- ✓ Mokykite išiklausyti į aplinkos garsus. Padėkite vaikui juos suvokti ir įvardykite juos. Sudarykite situacijas, kurios padėtų vaikui suprasti, iš kur sklinda garsas.
- ✓ Jei būtina, užduotis, nurodymus pateikite vaizdžiai (paveikslėliais ar jų serija).
- ✓ Norėdami atkreipti į save dėmesį, naudokite ryškius simbolius (spalvotą skritulį, pan.).
- ✓ Jei vaikas kalba, bet kalba netaisyklinga, modeliuokite taisyklingas frazes, pvz., kaip
- ✓ paprašyti, išreikšti savo jausmus ir pan.
- ✓ Stebėkite, kaip vaikas išsako poreikius, mokykitės suprasti neverbalinę jo kalbą.
- ✓ Jei vaikas stengiasi kalbėti, būkite kantrūs, netaisykite kiekvienos jo klaidos.
- ✓ Jei blogai suvokia tekstą, rodykite jam paveikslėlius.
- ✓ Jei kalba neišlavėjusi, bet vaikas gerai taria, skatinkite žaisti žodžių žaidimus – sugalvoti įdomių vardų, pavadinimų veikėjams, žaislams, rimuoti žodžius ir pan
- ✓ Išnaudokite spontaniškas, ypač problemines, kalbai ugdyti palankias situacijas, pvz., jei vaikas rodo „ten“ (prašydamas daikto), modeliuokite frazę, pvz., „prašau duoti“ (arba „lėlė“) ir pan.
- ✓ Padėkite suprasti, kad kalbėdamas vaikas gali pakeisti situaciją.
- ✓ Iš pradžių vartokite vaikui gerai suprantamus žodžius, pamažu įveskite naujų žodžių.
- ✓ Draugiškai pataisykite blogai tariamą žodį, tačiau tai darykite neįkyriai.

Rašytinė kalba

Tai vaiko rašymas ir skaitymas.

Rašymas: pirmos vaiko braukomos linijos, taškeliai, kraigalionės, atsitiktinai parašyti raidžių elementai, nukopijuotos raidės.

Skaitymas: simbolių, brėžinių prasmės suvokimas, trumpų žodžių ir raidžių atpažinimas ir siejimas su garsais.

Vertybinė nuostata. Domisi rašytiniais ženklais, simboliais, skaitomu tekstu.

Esminis gebėjimas. Atpažįsta ir rašinėja raides, žodžius bei kitokius simbolius, pradeda skaitinėti.

Vaiko pasiekimai ir ugdymo gairės

1-2-asis žingsnis

Skaitymas

Vartydamas knygeles, žiūrines paveikslėlių knygeles, stebės rašančius, eksperimentuos įvairiais rašikliais, spalvomis, kreidelėmis, dėlios ant popieriaus lapo, stebės formas, klausys pasakų ir dainų įrašų.

Atpažindamas savo mėgstamas knygeles, norės, kad jas jam paskaitytų, knygelę laikys taisyklingai, reaguos į skaitomą tekstą, kreips dėmesį į aplinkoje esančias raides, žodžius, simbolius.

Vartydamas knygeles, klausys skaitomų pasakų, stebės paveikslėlius, išskirs aplinkoje esančias raides, žodžius, simbolius.

Rašymas

Stebėdamas rašančiuosius, domėsis įvairiomis rašymo priemonėmis, braukys jomis įvairias linijas. Kuriama knygų aplinka, kad galėtų pačiais įvairiausiai būdais pažinti knygutes, vartys knygelės, žiūrinės paveikslėlius, rodys pirštukais ką mato, kiekviename puslapyje
Įvairiais rašikliais spontaniškai braukydamos popieriaus lape formas, keverzos, stebės linijas, spalvas. Braukydamos popieriaus lape pieštuku, gebės nupiešti norimą figūrą, paaiškins savo sumanymą, skirs spalvas ir lapo kontūrus.
Stebėdamas paveikslėlius, skatinama vaikų žodinė ir kūno kalba, skaitomų kūrinių tekstas siejamas su vaiko gyvenimu.

3-asis žingsnis**Skaitymas**

Pažindamas artimoje aplinkoje esančius simbolius, juos įvardins, pasakys kur galima surasti, atras ne tik paveikslėlius, bet ir tekstą, klausysis jo.
Atrasdamas paveikslėlius su juose vaizduojamais konkrečiais daiktais, juos įvardins, skaitant įvairius trumpus tekstus, kuriuose kartojasi tie patys žodžiai.
Skaitydamos kūrinis, perteiks emociją, intonacijų kaita, teatrališkumas, skirtingai perteikiama atskirų personažų kalba, pasiūloma apžiūrėti iš namų atneštas knygeles.

Rašymas

Rašydamos kraigalios vertikalias ir horizontalias linijas, eksperimentuos su aplinkoje esančiais simboliais. Įvairiais rašikliais keverzos keverzones, pavadins kiekvieną savo pieštą paveikslėlį.
Kalbėdamas apie iliustraciją, susies vaizdą su konkrečiu daiktu, lies ar laikys su tekstu susietus daiktus.
Atkreipdamas dėmesį į vaikų aplinkoje esančius simbolius, aiškinsis jų reikšmes, reikš savo mintis keverzonėmis, džiaugsis pasiekimais.
Taikys grupavimo ir apibrėžimo, apskritimo mąstymo žemėlapius, geltona, raudona De bono kepurės.

4-asis žingsnis**Skaitymas**

Domėdamasis skaitymu, vaizduos, kad skaito knygą, kuri jam buvo skaityta, „skaitys“ knygelių paveikslėlius, įvardins įvairių objektų ir veikėjų bruožus, veiksmus.
Eksperimentuodamas ne tik įvairiais rašikliais bet ir kompiuteriu, atras raides, simbolius (grafinius vaizdus), pradės jais manipuluoti įvairioje veikloje.

Rašymas

Vartydamas žurnalus, knygas, bukletus, skrajutes, užduodami klausimai apie tai, ką „perskaitė“.
Atsakymai užrašomi ir jam paskaitomi, pasiūloma „perskaitytą“ tekstą iliustruoti, pasakoti pagal paveikslėlį, kas ką daro, ką kalba ir pan.
Keverzonėmis užrašydamos savo vardą, pavardę, norus, pasirašinės po dailės darbais, ieškos aplinkoje žodžių, kuriuose yra vaiko vardo raidės, vers vardo, pavardės karolius.

5 žingsnis

Eksperimentuodamas su abėcėlės raidėmis, analizuos žodžius, prasidedančius ta pačia raide, susipažins su aplinkoje matomų spausdintų žodžių prasmėmis, kurs pavadinimus paveikslėliams, knygelėms.
Samprotaudamas apie skaitomo teksto veikėjų bruožus, kurs ir gamins rankų darbo knygeles, aiškinsis skirtingų spaudinių funkcijas (kalendorius, valgiaraštis, reklama, bukletas ir pan.).

Rašymas

Kurdamos raidžių aplinką, žais su raidėmis, skaitys tekstus, kuriuose žaidžiama su kalbos garsais, kurie atspindi vaiko pažįstamas raides, raidėms sugalvojami smagūs pavadinimai: A – stogelis, H – kopetėlės, sudaromi žodiniai vaizdiniai.
Kurdamos istorijas, pasakas apie raides, jų charakterį, stebės aplinkoje esančius užrašus, simbolius, reklaminius užrašus ir pan., nusakys veikėjų, daiktų savybes būdvardžiais, veiksmažodžiais, jaustukais, išiktukais, dalyviais, prieveiksmiais.
Kurdamos rankų darbo knygeles su paslaptinomis drelėmis, langeliais, uždengtais paveikslėliais ir kt.; pavadins savo sukurtas knygeles, nupiešus piešinius, atliktus darbelius, sugalvos joms tekstus, savarankiškai kurs reklamas, skelbimus, sveikinimus, kvietimus, dienotvarkę, orų prognozės suvestines.
Įvairioje veikloje vaikai kopijuos atskiras raides, žodžius, rašys savo vardą įvairiais rašikliais, kompiuteriu, pasirašys savo piešinius, darbelius pirmąja vardo raide, visu vardu.
Iliustruodamas pasakas, pasakojimus, istorijas, filmukus, braižys ir aiškins planus, schemas, grafikus, kopijuos raides, paprastus žodžius, rašys raides, pradėdami savo vardo raide, kompiuteriu spausdins savo vardą, trumpus žodelius.
Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

6-asis žingsnis

Skaitymas

Stebėdamas, vartydami įvairių žanrų knygas, tekstus, aptars skaitomo teksto veiksmą, kalbės kokie įvykiai aprašyti, susies su vaiko patirtimi.

Skaitydamas knygeles, stebės atskiras raides, žodžius, atpažins artimiausioje aplinkoje esančius įvairius simbolinius ženklus, skaitinėti įvairias trumpas iškasas, kurs žodinius laiškus, telegramas, pranešimus, žinutes. Sukurtą tekstą perteiks įvairiais simboliais.

Skaitydamas pasakos paprastus tekstai su pasikartojančiais įvykiais (pasakos „Raudonkepuraitė“, „Vilkas ir ožiukai“ ir kt.).

Rašymas

Piešiniuose, po darbėliais, įvairiuose laiškeliuose, pranešimuose ar kvietimuose rašys atskiras raides, savo vardą, elementarius žodelius.

Spausdintomis raidėmis kopijuos aplinkoje matomus žodžius, kompiuteriu rašys raides, žodžius, kopijuos reikiamus žodžius, raides, simbolius nuo pavyzdžių įvairiuose raidynuose, knygoje, bukletuose, skrajutėse, žurnaluose, laikraščiuose, iškabose, kurs žodinius laiškus, telegramas, pranešimus, žinutes.

Sukurtą tekstą perteiks įvairiais simboliais.

Taikys grupavimo ir apibrėžimo, apskritimo mąstymo žemėlapius, geltona, raudona De bono kepurės.

7-asis žingsnis

Skaitymas

Skaitydamas, pagal knygos iliustracijas kurs pasakojimus susijusius su patirtimi, fantazuos, teisingai įvardis puslapį, sakinį, žodį, raidę, perskaitys trumpus, jam reikšmingus žodžius (savo vardą, artimųjų vardus, adresą ir kt.).

Įvardydamas, papasakos ką mato ne tik knygoje, bet ir spalvotame plakate, reklamoje, nuotraukų albume ir pan.

Rašymas

Piešdamas, rašys raidėmis, atvaizduos savo patirtį, išgyvenimus, norus, piešiniuose, po darbėliais rašys atskiras raides, savo vardą, elementarius žodelius.

Kopijuodamas reikiamus žodžius, raides, simbolius nuo pavyzdžių įvairiuose raidynuose, knygoje, bukletuose, skrajutėse, žurnaluose, laikraščiuose, iškabose, įvairiais simboliais perteiks informaciją apie save, kitus, aplinką. Rašymo užduotis atliks smėlyje, kreidele ant šaligatvio ir pan.

Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo auklėtojams ir tėvams

- ✓ Leiskite vaikui atlikti rašymo užduotis smėlyje, kreidele ant šaligatvio ir pan. Skatinkite popieriaus lape braižyti stambesnes linijas.
- ✓ Papuoškite grupę raidėmis, paprastais esminiais žodžiais, siekite juos su metų laikais, vaikų vardais ir kt.
- ✓ Duokite dėlionę iš 2–3 dalių, priešais padėkite užbaigto daikto (dėlionės) pavyzdį.
- ✓ Duokite skaityti ne tik knygą, bet spalvotą plakatą, reklamą, nuotraukų albumą ir pan. Prašykite, kad vaikas įvardytų, ką mato.
- ✓ Skaityti rinkitės paprastus tekstus su pasikartojančiais įvykiais (pasakas
- ✓ „Raudonkepuraitė“, „Vilkas ir ožiukai“ ir kt.).
- ✓ Mokykite iš storų raidžių sudėlioti savo vardą. Prašykite tas raides nuspalvinti.
- ✓ Jei prašote vaiko spalvinti, braižyti, piešti, pritaikykite vaiko galimybėms popierių ir priemones. Kartais vaikui lengviau, kai popierius standus, pritvirtintas prie stalo, pieštukas stambus ir kt.
- ✓ Jei vaikui, priešingai, lengviau atlikti smulkius judesius, duokite štrichuoti, taškuoti, taikyti kitus rašymo (spalvinimo) būdus.

Skaičiavimas ir matavimas

Skaičiavimas- tai komponentas, kuriame kalbama apie pirmąją vaiko pažintį su skaičiaus sąvoka. Pagrindiniai aspektai:

- ✓ skaičius vartojamas kiekviui nusakyti (kiek?),
- ✓ skaičiaus vartojimas numeruoti,
- ✓ simboliai, vartojami skaičiams pažymėti, vaiko pažintinė raida taip pat neatsiejama nuo besiplečiančio vaiko suvokimo apie daiktų panašumus ir skirtumus.

Matavimo komponentas susidaro iš: vaiko pažinties su paprasčiausiomis geometrinėmis figūromis, daikto dydžio, dydžių santykio suvokimo, vis gerėjančio vaiko orientavimosi laike ir erdvėje.

Vertybinių nuostatų. Nusiteikęs pažinti pasaulį skaičiuodamas ir matuodamas.
Esminis gebėjimas. Geba skaičiuoti daiktus, palyginti daiktų grupes pagal kiekį, naudoti skaitmenis, apibūdinti daikto vietą eilėje, sudaryti sekas. Geba grupuoti daiktus pagal spalvą, formą, dydį. Jaučia dydžių skirtumus, daikto vietą ir padėtį erdvėje. Supranta ir vartoja žodžius, kuriais apibūdinamas atstumas, ilgis, masė, tūris, laikas. Pradeda suvokti laiko tėkmę ir trukmę.
1- 2-asis žingsnis
Skaičiavimas Gestais, mimika parodys, jog suvokia, ką reiškia yra (nėra), dar, taip (ne). Suprasdamas, ką reiškia vienas, dar vienas, du, daug (parodo pirštukais, kiek turi metukų), įsitrauks į suaugusiojo žaidimą, skaičiuos vienas, dar vienas, du, daug. Matavimas Žaisdamas stengsis rasti reikiamos formos, dydžio ar spalvos daiktą, nuotraukoje, piešinyje atpažins anksčiau matytą daiktą, supras vis daugiau žodžių, kuriais nusakoma daikto forma, dydis, spalva, judėjimas erdvėje: paimti didelį, nueiti iki, pažiūrėti į viršų ir pan. Stebėdamas, kai parodomas kitokios formos, dydžio, spalvos daiktas: siekia jį paimti, tyrinėja, atkreipia dėmesį į judančius, artėjančius daiktus, daug kartų kartuoja matytus veiksmus su daiktais. Žaisdamas su tais pačiais žaislais, vartos žodžius „yra“, „nėra“, „dar“, „taip“, „ne“ bei jie palydimi atitinkamais gestais, mimika. Teatralizuojami žaidinimai, dainelės, skaičiuotės, pasakėlės, eilėraštukai arba žaidžiami žaidimai, kuriuose kas nors skaičiuojama, kartojama, randama ir dar... (pvz., eilėraštukai „Mano batai buvo du“, „Du gaideliai“, kopūsto lapų lupimas po vieną). VEIKLOS- Drąsinti vaikus vardinti daug ir mažai, žaisti žaidimą, spėti „daug-mažai“ (paslėpti rankoje daugiau ir kelis smulkius daiktus arba sudėti juos į dėžutę ir spėti, žiūrėti paveikslėlius ir lyginti juose nupieštus daiktus: daug-mažai; didelis-mažas).
3-asis žingsnis
Skaičiavimas Girdėdamas žodžius: mažai (vienas, du) ir daug, juos skirs, paprašytas duos kitiems po vieną žaislą, daiktą, išrikiuos daiktus į vieną eilę, dalins juos. Matavimas Tapatindamas daiktus pagal formą, dydį, suras tokios pat spalvos (raudonos, mėlynos, geltonos, žalios) daiktus, supras, kad bokštas, kurio viršuje bus didesnės, o apačioje mažesnės kaladėlės, nebus tvirtas. Vartodamas daiktų palyginimui skirtus žodžius: didelis – mažas, ilgas – trumpas, sunkus – lengvas, storas – plonas, toks pat, ne toks, kitoks, vienodi – skirtingi ir pan., paims vieno dydžio ir formos daiktus, padalys daiktus po vieną (pvz., kitiems vaikams), sudėlios juos į dvi, tris krūveles, aiškinsis, kurioje iš dviejų grupių yra vienas daiktas, kur jų yra daugiau ir pan. VEIKLOS- Skatinti vaikus surasti aplinkoje daiktus, kurie yra panašūs, pavyzdžiui, į kvadratą, stačiakampį, trikampį, apskritimą ar ovalą, kubą; statyti statinius, panaudojant įvairių formų kaladėles ar žaislinius blokelius. Taikys grupavimo ir apibrėžimo, apskritimo mąstymo žemėlapius „geltona, raudona De bono kepures“.
4-asis žingsnis
Skaičiavimas Skaičiuodamas daiktus, palygins kelių daiktų grupes pagal daiktų kiekį grupėje, padalins daiktus po lygiai, darys išvadas suprasdamas, kad pridėdamas daiktus (po vieną) jų skaičius grupėje didėja, o paimant (po vieną) - mažėja.

Matavimas

Atpažindamas skirtingas figūras- apskritos (skritulio), keturkampės (keturkampio), kvadratinės (kvadrato) formos daiktus, vienodo dydžio ar spalvos daiktus, dėlios į skirtingas grupes, eiles ir puses.

Statydamas, konstruodamas, komponuodamas, grupuodamas atsižvelgs į daikto formą, dydį, spalvą, daiktus palygins pagal ilgį, storį, aukštį, masę ir pan.

Apibūdinamas dydžių skirtumus, vartos žodžius: didesnis – mažesnis, ilgesnis – trumpesnis, storesnis – plonesnis, aukštesnis – žemesnis ir pan. , už save didesnius daiktus vadins dideliais, o mažesnius – mažais.

Skirdamas dešinę ir kairę savo kūno puses, kūno priekį, nugarą, nurodys kryptį (savo kūno atžvilgiu) vartos žodžius: pirmyn – atgal, kairėn – dešinėn, aukštyn – žemyn.

Naudodamas paveikslėlius, kuriuose pavaizduoti 1 -3 daiktai ar dvi trys 1 – 3 daiktų grupės, juos grupuos, įvardins koks daiktų skaičius grupėje, suskaičiuos ir atsakys kiek daiktų yra, ar daiktų yra po lygiai ir pan. Žaisdami domino, dėlios skaičius, spręs uždavinius, kurs teatralizuotas daineles, pasakos, kuriose veikėjai ką nors dalijasi (pvz., meškučiai iš pasakos „Du godūs meškučiai“ gali dalytis iš popieriaus iškirptą sūrį).

VEIKLOS- Atkreipti vaikų dėmesį, į skaičius kasdieniniame jų gyvenime, 27 pasivaikščiojimo metu stebėti skaičius aplinkoje (numeriai ant namo, skaičiai automobilio numeryje, autobuso numeris, mobilus telefonas)

Tvarkydamiesi rūšiuoja ir klasifikuoja žaislus pagal medžiagiškumą, dydį, funkciją; dengdami stalą skaičiuoja, kiek lėkščių ir stalo įrankių reikės; eidami į žygį stebi gamtą, kelia klausimus ir ieško atsakymų.

Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamus visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

5-asis žingsnis

Skaičiavimas

Suvokdamas, kad daiktų skaičius nepriklauso nuo daiktų formos, dydžio ir kitų savybių bei jų padėties erdvėje, skaičiuos bent iki 5, dėlios kelis daiktus, sugebės atsakyti į klausimus: „Kiek iš viso?“, „Kiek daugiau?“, „Kiek mažiau?“ ,kaip sudaryta daiktų (elementų) seka, gebės pratęsti ją 1–2 daiktais (elementais).

Pratęsdamas pasikartojančių daiktų (elementų) seką, nebūtinai laikosi tos pačios sudarymo logikos (pvz., iš pradžių gali imti daiktus (elementus) pagal vieną požymį, vėliau – pagal kitą), skirs kelintinius skaitvardžius.

Matavimas

Skirdamas trikampę, stačiakampę formas, ras mažai besiskiriančius daiktus, kalbės apie spalvą, vartos žodžius „vienos spalvos“, „dvispalvis“.

Grupodamas komponuos daiktus, atsižvelgdamas į jų spalvą, formą arba dydį.

Palygindamas daiktų dydžius, naudojasi sąlyginiu matu (trečiu daiktu).

Kalbėdamas apie atstumą, daiktų ilgį, plotį, aukštį, storį, masę, vartoja žodžius: ilgesnis – trumpesnis, siauresnis – platesnis, aukštesnis – žemesnis, lengvesnis – sunkesnis, supras ką reiškia sudėlioti nuo mažiausio iki didžiausio ir atvirkščiai.

Suvokdamas , kad knygos skaitomos iš kairės į dešinę ir iš viršaus į apačią, skirs ir žodžiais išreikš erdvinius daikto santykius su savimi: priešais mane, už manęs, šalia manęs, mano kairėje ir pan. , suvoks praeitį, dabartį, ateitį, skirs sąvokas šiandien, vakar, rytoj.

Žaisdamas skaičiavimo reikalaujančius stalo žaidimus, kartos du trys skirtingus judesius ar garsų elementus, kur vaikas turėtų keisti savo ar daikto padėtį erdvėje ar daryti ką nors tam tikra seka (pvz., žaidimai „Trečias bėga“, „Daryk taip, kaip Jonelis daro“; žaidimai, kai nutilus muzikai, kaskart pasakoma, kaip kitaip vaikai turi pasielgti: susigrupuoti – sustoti po du, susėsti į du ratukus, parodyti 4 pirštukus ir pan.).

Diskutuodamas apie tai, kiek veikėjų buvo pasakoje, kokia buvo įvykių pasakoje eilė, ką darė pirmasis, antrasis ir t.t. veikėjai, įvardins ir pažins svarbiausius skaičių eiles ar sekas.

VEIKLOS- Pasiūlyti vaikams žaisti įvairius žaidimus, pavyzdžiui, „Formų slėpynes“, Auklėtoja paslepia įvairias formas grupėje, lauke, salėje ir paskatina vaikus surasti, pavadinti ir padėti formą į jai skirtą dėžutę

Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamus visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

6-asis žingsnis

Skaičiavimas

Aiškindamasis, susies daiktų (realių ar pavaizduotų) kiekį su atitinkamu daiktų skaičių žyminčiu simboliu.

Žaisdami stalo žaidimus, skaičiuos bent iki 10, palygins mažai daiktų turinčias grupes pagal kiekį.

Žaisdamas dalinimo žaidimus -daugiau/mažiau, po lygiai, vienu, dviem,... daugiau/mažiau, pusiau, į 2 dalis, į 4 dalis.

Atpažindamas, atkurs pratęs, sukurs skirtingų garsų, dydžių, formų, spalvų sekas su 2-3 pasikartojančiais elementais.

Matavimas

Skirdamas plokštumos ir erdvės figūras: skritulį ir rutulį, kvadratą ir kubą, klasifikuos daiktus pagal dydį, formą arba spalvą, matuos atstumą, ilgį, tūrį, masę, naudosis vienu ar keliais sąlyginiais matais (savo pėda, sprindžiu, trečiu daiktu).

Atrasdamas, kad į skirtingos formos daiktus galima sutalpinti tą patį skystų ar birių medžiagų (vandens, smėlio ir kt.) kiekį, lygins dydžius, vartos jų skirtumo didumą pabrėžiančius žodžius (šiek tiek didesnis, truputį mažesnis, didžiausias, mažiausias ir kt.).

Apibūdindamas daiktų vietą ir padėtį kitų daiktų ar vienas kito atžvilgiu, sakys: į kairę – į dešinę, aukščiau – žemiau, virš – po; šalia, greta, viduryje, tarp, priešais, prie, prieš, paskui, šalia vienas kito, už, prieš, tarp, viduje, išorėje ir kt., suvoks, jog gamtoje esama įvairios trukmės pasikartojančių ciklų (kartojasi savaitės dienos, metų laikai ir pan.).

Pasirinkdamas įdomius ir suprantamus stalo žaidimus, dalomąją medžiagą, taip pat veiklą, kurioje dalyvaudamas, lavins savo mąstymo ir skaičiavimo įgūdžius, formuos svarbius tolimesniam matematikos mokymuisi vaizdinius, aiškins kitiems savo mintis, idėjas apie atliekamus skaičiavimus.

Stebėdamas įvairius sekų sudarymo būdus, patys siūlys kuo įvairesnes veiklas, kurioje išbandys matytus ir paties išgalvotus sekų skaičiavimo būdus.

VEIKLOS- Vaikams pateikiamos realios situacijos, kada vaikai gali skaičiuoti, lyginti, pavyzdžiui, paskaičiuoti kiek grupėje berniukų ir kiek mergaičių bei palyginti ko yra daugiau; rasti kiek yra žalios ir mėlynos spalvos pieštukų ir palyginti, kurių mažiau, pan.

Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamus visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

7-asis žingsnis

Skaičiavimas

Suprasdamas ryšius tarp skaičių (pvz., kad šeši susideda iš dviejų trejetų arba iš trijų dvejetų porų), suvoks ir vartos žodžius: sudėti, pridėti, atimti, kiek bus, kiek liks, išdėlios daiktus į eilę pagal tą patį požymį (pvz., pagal spalvos intensyvumą).

Matavimas

Skirdamas pavadinus plokštumos figūras (apskritimą, skritulį, kvadratą, stačiakampį, trikampį) ir erdvės figūras (kubą, rutulį), aplinkoje ras daiktus, savo forma primenančius šias figūras.

Dėliodamas paveikslėlius iš didesnio kiekio elementų, stato iš smulkesnių detalių, sugrupuos daiktus pagal nurodytą požymį (dydį, formą), supras, kad tas pats daiktas gali priklausyti kitai grupei pagal kitą požymį, žinos, kada vartojami priešingos reikšmės žodžiai: mažas ir didelis, lengvas ir sunkus, šilta ir šalta ir kt. (pvz., sako: „Aš esu didelis, o kačiukas mažas, bet aš esu mažas, o namas didelis“), parodys, kur yra greta (tačiau tik iš šonų, ne viršuje) esantys, bet nematomi objektai (pvz., lauko durys, sodas).

VEIKLOS- Kartu su vaikais pagaminamas savaitės žemėlapis, kuriame pažymimos pagrindinės veiklos ir dienos kuriomis vyks veiklos, pavyzdžiui, ryte žvelgdami į žemėlapi prisimena, kokias veiklas veikė vakar ir įvardija savaitės diena (antradienis), o ką veiks šiandien (trečiadienį) ir t.t.

Daiktų svorio palyginimui pasiūloma sverti svarstyklėmis ar kitais būdais, kaip bandyti numanyti svorį, kuris sunkesnis paėmus į ranką, bandant pakelti daiktus, pavyzdžiui, kas sunkesnis akmuo ar medinė kaladėlė paėmus abu daiktus į rankas. Kartu aiškintis daiktų formos ir kiekio santykį, kad nepriklauso kiekis nuo dydžio ar apimties, pavyzdžiui, padėti 5 kamuoliai ir 5 pieštukai, klausimas, ko daugiau?

Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamus visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo auklėtojams ir tėvams

- ✓ Mokykite pasakyti, kiek apytikriai yra daiktų („daug“, „mažai“), vėliau pridėkite sąvokas: „mažiau“, „daugiau“ ir pan.
- ✓ Mokydami klasifikuoti daiktus, pasitelkite spalvas.
- ✓ Laiko suvokimui palengvinti naudokite ritmą ir muziką.
- ✓ Pratinkite girdėti ir vartoti paprastas (praktiškas) matematinės sąvokas („kiek iš viso pasidarė“, „iš viso buvo, liko“, „kiti nuskrido, atidavė, pasidalijo“ ir kt.).
- ✓ Dažniau leiskite atlikti praktinius matematinius veiksmus: „pastatyk prie kiekvienos lėkštės po puodelį“, „padalink obuolius, kad kiekvienas gautų po obuolį“ ir pan.
- ✓ Papuoškite grupę spalvingais skaitmenimis, susietais su kokiais nors daiktais ar vaikų gimtadieniais.
- ✓ Mokydami skirti erdvines sąvokas („už“, „ant“, „po“ ir kt.) pasitelkite spalvas, simbolius, paveikslėlius (pvz., „Žalius skrituliukus dėsimė ant stalo, geltonus – po stalu.“)
- ✓ Laiko suvokimui palengvinti pasitelkite muzikinius signalus, simbolius (pvz., pasigirdus tam tikrai melodijai, laikas ruoštis valgyti).
- ✓ Pratinkite kalboje vartoti erdvines ir laiko sąvokas („rytoj“, „šiandien“, „toliau“, „arčiau“ ir kt.).
- ✓ Muzikos instrumentu mokykite pavaizduoti erdvines sąvokas (ilgai skamba – ilgas, trumpai – trumpas ir kt.).

- ✓ Žymėkite skirtingų formų, dydžių simboliais aplinkos daiktus, žaiskite (pvz., „Prašau paduoti didelį daiktą su užklijuotu dideliu trikampiū“).

SOCIALINĖ KOMPETENCIJA

Savivoka ir savigarba

Tai svarbiausias vaiko asmenybės raidos komponentas. Jį sudaro keli pagrindiniai aspektai:

- ✓ **Savivoka**-tai savo buvimo (aš esu, buvau, būsiu), atskirumo nuo kitų, unikalumo, asmeninio, lytinio, tautinio tapatumo jausmas.
- ✓ **Savivaizdis** – tai savo kūno, finės išvaizdos, jausmų, minčių, norų, ketinimų, savybių, gebėjimų, veiklos, ryšių su šeimos, grupės, bendruomenės nariais supratimas ir gebėjimas apie juos kalbėti.
- ✓ **Savigarba** – tai santykis su savimi ir savo gebėjimais, didžiavimasis savimi ir tikėjimas, kad kiti tave vertina palankiai.

Vertybinių nuostatų. Savė vertina teigiamai.
Esminis gebėjimas. Supranta savo asmens tapatumą („aš esu, buvau, būsiu“), pasako, kad yra berniukas / mergaitė, priskiria save savo šeimai, grupei, bendruomenei, pasitiki savimi ir savo gebėjimais, palankiai kalba apie save, tikisi, kad kitiems jis patinka, supranta ir gina savo teises būti ir žaisti kartu su kitais.
1-2-asis žingsnis
Laikydamosi pastovaus dienos ritmo ir ritualų, žais su tais pačiais žaislais, įsivardins jausmus ir veiksmus. Žaisdamas pasisveikinimo, ritualo žaidimus, žadinimus su kūno dalimis, jas įvardins (plos katučių rankomis, žaidžiant atliks pauzes, pakartotos judesius, garsus), apžiūrinės, tyrinės savo rankas, kojas, stebės jų judėjimą. Ryto pasisveikinimo su auklėtoją ritualo kūrymas. Žaisdamas su veidrodėliais, su drabužių detalėmis (kepurėmis, kaspinais), stebės save veidrodyje, paaiškins ką mato ir girdi. Veikdamas ir stebėdamas aiškinsis, kas jiems patinka ir kas nepatinka, domės, ką veikia draugas, atpažins save neseniai darytose nuotraukose, savo atvaizdą veidrodyje, pavadins kelias kūno dalis. Savo lauko aikštelės tvarkymas. Vaikai nuotaikingai leidžia laiką, kurdami švrią ir estetišką lauko žaidimų aikštelę.
3-asis žingsnis
Žaisdamas žaidimus: „aš dedu“, „tu dedi“, „jis deda“ įvardins garsiai daiktus, kurie priklauso vaikui, pasakys darugo vardą, žais žaidimus: „Mano – tavo“, „Mano kūnas“, „Mano žaidimai“ ir kt. Kalbėdamas apie tai, ką mėgsta žaisti berniukai, mergaitės, padėklamuos, padainuos, kas jis yra – berniukas ar mergaitė, papasakos ką daro jis, ką turi. Mąstymo mokyklos žemėlapių kūrymas, pagal savaitės temą. Taikys grupavimo ir apibrėžimo, apskritimo mąstymo žemėlapius, geltona, raudona De bono kepurės.
4-asis žingsnis
Tyrinėdamas, atliks veiklas: „Kas aš esu?“, „Mano kūnas“, „Žmonių panašumai ir skirtumai“, „Mano ir kitų pomėgiai“, „Mano ir kitų jausmai“, kalbės apie tai, ko auklėtojos nematė, domės, ką pamatytais įspūdžiais, jausmais, ieškos nepastebėtų dalykų grupėje, miške, kieme ir t.t. Pasakodamas apie jausmus, gebės nusakyti savo emocijas, norus ir patirtis. Žaisti žaidimą „Tėtis – mama – vaikas“. Atlikdamas pamėgtus ar naujus vaidmenis., kurs pokalbius „Koks ir kuo būsiu, kai užaugsiu?“, „Kur ir su kuo gyvensiu?“. Taikys grupavimo ir apibrėžimo, apskritimo mąstymo žemėlapius, geltona, raudona De bono kepurės.
5-asis žingsnis
Tyrinėdamas, diskutuodamas, žais žaidimus, vaidins mini spektaklius: „Mano kūnas, pomėgiai, norai, gebėjimai praityje, dabar, ateityje“, vaizduos save, tai ką nors kitą, save praityje arba ateityje. Kalbėdamas apie jų šeimas, tėvėlių darbus, šventes, organizuojamos šeimos dienos darželyje, išvykos į darbovietes, eksponuodami pasakos apie savo šeimos, grupės nuotraukas, kurs šventės, pristatymus tėvams, kitoms darželio grupėms. Įtraukdamas į savo žaidimus draugus, sakys komplimentus vienas kitam, žais žaidimą „Kas mane pagirs?“. „atsiprašyk“ ir „pasakyk 3 – 5 malonius dalykus“ Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

6-asis žingsnis

Samprotaudamas apie save, savo pomėgius, veiklą, įvardins „Kas? Kada? Kur? Kaip? Su kuo?“ („Kur buvai? Su kuo buvai? Ką mėgsti veikti?“), pasiūlys idėjų savęs, šeimos, kitų žmonių, jų grupių, Tėvynės tyrinėjimams, pristatys savo ir tėvų pomėgius vakaronėse, parodose ir kt.

Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

7-asis žingsnis

Pastebėdamas juokingą pusę savo klaidose, pozityviai reaguos į savo klaidas, žaisdamas sąmoningai suklys, pademonstruos, kaip galima juoktis iš savo apsirikimų.

Diskutuodamas apie fizines savybes, pomėgius ir elgesio savybes, šeimą, grupę, Tėvynę, pasiūlys idėjų veiklai, skatinančiai tyrinėti, aiškintis palankumo ir nepalankumo priežastis.

Juokdamasis iš savo klaidų ar mažų nelaimių, jeigu jos nesukėlė rimtų pasekmių, save apibūdins, nusakydamas fizine ir elgesio savybes, priklausymą šeimai, grupei, pasakys savo tautybę..

Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo auklėtojams ir tėvams

- ✓ Ugdykite vaiko pasitikėjimą savimi.
- ✓ Neakcentuokite nesėkmių, didinkite vaiko autoritetą tarp grupės draugų.
- ✓ Priimkite vaiką tokį, koks jis yra, atraskite, už ką jį girti.
- ✓ Pasitelkite vaiko nuotraukas (praeityje, dabartyje), kalbėkite apie tai, kas buvo ir yra, padėdami suvokti savo gyvenimo tęstinumą.
- ✓ Jei vaikas perdėtai nepasitiki savimi ar, priešingai, įkyriai siekia dėmesio, gali būti, kad šeimoje gauna mažai dėmesio arba yra nuolat baramas, arba, priešingai, jam neleidžiam būti savarankiškam (išsiugdo „išminktą bejėgiškumą“).
- ✓ Kantriai išklausykite vaiką, nuoširdžiai džiaukitės jo darbu, dažnai paskatinkite. Pamažu ilginkite laiko tarpą tarp paskatinimų, kad vaikas mokytųsi toleruoti pagyrimo nebuvimą.
- ✓ Sudarykite sąlygas išbandyti įvairią veiklą, kad geriau suprastų savo galimybę.

Santykiai su suaugusiais

- ✓ Vaiko santykiai su suaugusiais apima šiltus artimus emocinius ryšius.
- ✓ Vaikas prisiriša prie jam artimų suaugusių, su jais jaučiasi saugus, juos gerbia, myli, tikisi pagalbos sudėtingose situacijose.
- ✓ Vėliau vaikas kuria partnerystės santykius su suaugusiuoju.
- ✓ Mokosi suprasti suaugusį ir tuo pačiu atsiskirti nuo jo, turėti savą pasaulį.

Vertybinė nuostata. Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiaisiais.

Esminis gebėjimas. Pasitiki pedagogais, juos gerbia, ramiai jaučiasi su jais kasdienėje ir neįprastoje aplinkoje, iš jų mokosi, drąsiai reiškia jiems savo nuomonę, tariasi, derasi, žino, kaip reikia elgtis su nepažįstamais suaugusiaisiais.

Vaiko pasiekimai ir ugdymo gairės

1-2-asis žingsnis

Žaisdamas, stebi ir mėgdžioja žodžius, veiksmus, prieš ką nors darydamas pažiūri į suaugusiojo veidą, laukdamas pritarimo ar nepritarimo ženklų, atpažįsta suaugusiojo emocijas, jausmus. Vykdydamas jam suprantamus suaugusiojo prašymus, kreipiasi į jį pagalbos. Atpažindamas juo besirūpinantį suaugusįjį, džiaugiasi, jį kalbina, kai su juo žaidžia, siekia būti greta, rodo savo norus.

Atpažindamas suaugusiojo emocijas, jausmus, juos pamėgdžioja, vykdo suaugusiojo prašymus, kai jie yra aiškūs ir suprantami: atneša nurodytą daiktą, padeda į jam skirtą vietą ir kt.

3-asis žingsnis

Išbandydamas ką nors nauja, drąsiai veikia, rizikuoja, kai šalia yra juo besirūpinantis suaugusysis. Mėgdžiodamas žaidimus, savaip pertvarko suaugusiųjų veiksmus, žodžius, intonacijas.

Veikdamas savarankiškai, paprašo suaugusiojo pagalbos ir pagyrimo.

Žaisdamas mėgdžioja mamos, auklėtojo padėjėjo ir auklėtojo buitinius veiksmus: maitina lėlę, valo stalą, šluoja grindis, tvarko žaislus, susiranda žaislus, naudoja žaislus pakaitalus, dėlioja žaidimo veiksmų seką, tvarkosi savo žaidimo vietą, padeda draugams.

<p>Rūšiuodamas daiktus ir žaislus į jiems skirtas vietas, kartoja „aš pats“, nesileidžia nurengiamas, aprenngiamas, bando tai padaryti pats, varto knygeles, ridena kamuolį, stato bokštą.</p> <p>VEIKLOS- Žaidimas „Paslaptis“. Tikslas: sugebėjimas rasti abipusę kalbą su bendraamžiais, užmegzti gerus, šiltus vaikų santykius. Žaidimo metu auklėtoja visiems vaikams „paslapčia“ paskirsto, „sagą, karoliuką ir pan.“ Įkiša į delną ir suspaudžia kumštį. Vaikai vaikšto grupėje ir ieško būdų, kaip įtikinti visus parodyti savo paslaptį. Taikys grupavimo ir apibrėžimo, apskritimo mąstymo žemėlapius, geltona, raudona De bono kepurės.</p>
<p style="text-align: center;">4-asis žingsnis</p> <p>Bendradarbiaudamas su draugais, auklėtojomis, kalba apie savo jausmus, guodžiasi, klausia, tariasi, pasako savo nuomonę, laikosi suaugusiųjų nustatytos tvarkos, priima jų pagalbą, pasiūlymus bei vykdo individualiai pasakytus prašymus.</p> <p>Kurdamas įvairius darbelius, mokosi, kreipiasi pagalbos, patarimo, klausinėja, išklauso, rodo savo darbelius, džiaugiasi savo pasiekimais, pasako savo norus, sumanymus, idėjas. Žaisdamas žaidimus, kurie skatina laikytis tvarkos, kontroliuoti savo elgesį, moko nusiraminti.</p> <p>VEIKLOS- „Draugystės knygos“ kūrymas. Vaikai kuria įvairias istorijas. Piešia tai, ką mato aplinkui, ką myli, apie ką svajoja. Kiekvienas vaiko piešinys, atspindintis vaiko vidinį pasaulį, jo išgyvenimus ir bus iklijuotas į „Draugystės knygą“. Žaidimas „Gražus žodis draugui“. Žaidimo eigoje vaikai turi pasakyti gražų žodį šalia esančiam vaikui. Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.</p>
<p style="text-align: center;">5-asis žingsnis</p> <p>Siūlydamas įvairius žaidimus, paaiškina taisykles, įtrauks suaugusįjį į savo žaidimus, bendrą veiklą, pokalbius apie savijautą ir elgesį, priims su veikla susijusius suaugusiojo pasiūlymus, imituoja suaugusiųjų darbus.</p> <p>Susipažindams su ugdymo įstaigoje dirbančiais žmonėmis, jų veikla, aiškina kuo jie svarbūs, aptars ir kurs bendravimo su aplinkiniais elgesio taisykles.</p> <p>Pasakodamas, dalinsis su grupėje dirbančiais savo rūpesčiais, patyrimais, domėsis jų jausmais.. Klausydamas suaugusiojo pasakojimų, sekamų kūrinių ir kt., priims su veikla susijusius suaugusiojo pasiūlymus.</p> <p>Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.</p>
<p style="text-align: center;">6-asis žingsnis</p> <p>Tardamasis, diskutuos dėl dienotvarkės ir elgesio taisyklių, teiks pasiūlymus, laikysis susitarimų. Kasdienėse situacijose bandys tinkamu būdu išsakyti priešingą nei suaugusiojo nuomonę, paprašytas paaiškina, kodėl negalima bendrauti su nepažįstamais žmonėmis, kai šalia nėra juo besirūpinančio suaugusiojo, žinos, į ką galima kreiptis pagalbos pasimetus, nutikus nelaimėi.</p> <p>Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.</p>
<p style="text-align: center;">7-asis žingsnis</p> <p>Geranoriškai ir pagarbiai bendraudamas su suaugusiais, pasitikės pedagogais, artimaisiais, juos gerbia, ramiai jausis su jais neįprastoje aplinkoje, iš jų mokosi, išsakys savo nuomonę, norus, pageidavimus, pasiūlys įdomių veiklų, aktyviai dalyvauja šeimose, giminės šventėse, įvykiuose.</p> <p>Domėdamasis suaugusiojo jausmais ir savijauta, užjaus, pasiūlys savo pagalbą, kartu su auklėtoju kurs elgesio grupėje taisykles ir tarsis, kokio elgesio norėtų grupėje.</p> <p>Išsakydamas savo rūpesčius ir džiaugsmus apie tai, kas jam aktualu grupėje, ieškos būdų išsakyti, kad neįžeistų savo artimųjų, draugų, aiškina bendravimo su nepažįstamais žmonėmis taisykles ir galimus pavojus.</p> <p>Samprotaudamas, ką darytų, kur kreiptis nutikus nelaimėi, pasakos atsitikimus su suaugusiais ir svarstys, kaip kitą kartą panašiose situacijose galėtų elgtis.</p> <p>Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.</p>

Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo auklėtojams ir tėvams

- ✓ Atidžiai stebėkite vaiko elgesį, siekdami geriau suprasti jos (jo) bendravimo būdą. Iš pradžių gali tekti priimti vaiko žaidimo (bendravimo) taisykles, pamažu mokant
- ✓ tinkamesnių bendravimo formų.
- ✓ Mokykite suprasti užuominas, kurias siunčia suaugusieji, pvz., kai vaikas per daug ir neadekvačiai kalba, suaugusysis gali pasakyti: „Na, aš nebeturiu laiko, man reikia plauti indus“ (užuot pasakius: „Tu per daug kalbi!“).
- ✓ Mokykite, kaip reikia atkreipti į save aplinkinių dėmesį, kaip paprašyti pagalbos (ar daikto), kokio garsumo balsu kalbėti.
- ✓ Bendraudami su vaiku, žiūrėkite į jį, kalbėdami su juo stenkitės, kad jis matytų jūsų veido išraišką.
- ✓ Kalbėkite su vaiku aiškiai, paprastais, trumpais sakiniais. Su neprisigirdinčiu vaiku kalbėkite garsiau.

Santykiai su bendraamžiais

Ikimokykliniame amžiuje vaikai mokosi užmegzti artimus ryšius su bendraamžiais. vaikai simpatizuoja vienas kitam. Mokosi užmegzti ir palaikyti draugystę su vienu ar keliais vaikais. Mokosi palaikyti geranoriškus santykius su visais grupės vaikais.

Vertybinė nuostata. Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su bendraamžiais.
Esminis gebėjimas. Supranta, kas yra gerai, kas blogai, draugauja bent su vienu vaiku, palankiai bendrauja su visais (supranta kitų norus, dalijasi žaislais, tariasi, užjaučia, padeda), suaugusiojo padedamas supranta savo žodžių ir veiksmų pasekmes sau ir kitiems.
Vaiko pasiekimai ir ugdymo gairės
1-2-asis žingsnis
Žaisdamas žaidimus, bendraujant prisitaikys prie vaiko bendravimo ritmo – atsakys šypsena į vaiko šypseną, pakartos sakomus skiemesnis, žodžius ir atvirkščiai, nusišypsoma ir palaukiama, kol vaikas atsakys šypsena. Laikydamosis atsisveikinimo su tėvais ritualų: apsikabins, palinkės smagių žaidimų, pasakys, kada ateis pasiimti, susitars, kad dar galės pamojuoti per langą, paliks savo nuotraukėlę, žaislą iš namų ir pan. Supažindinamas su naujais žaislais, dėmesis jais, žinos ir skirs, kokius garsus skleidžia, juos išbandys kartu su auklėtojomis, žais savarankiškai. Stebėdamas salėje spektaklį, pasakos apie personažus, juos vaidins, žais greta vienas kito, mėgdžios draugų judesius, veiksmus: kažką paima, meta, atima ir kt.
3-asis žingsnis
Žaisdamas vaidmenų žaidimus, tapimas kuo nors – mama, tėveliu, pardavėju; parūpinama vaidmens atributų, pasakos apie tai, ką žaidžia, įvardins situacijas, kuriuose vaikams ką nors reikia daryti paeiliui arba keliems vienu metu. Mėgdžiodamas suaugusiųjų veiksmus, žodžius, intonacijas, ramiai stebės nepažįstamus žmones, įsitrauks į kito vaiko žaidimą, pasiūlys naujų idėjų, kurs siužetus savarankiškai. Taikys grupavimo ir apibrėžimo, apskritimo mąstymo žemėlapius, geltona, raudona De bono kepurės.
4-asis žingsnis.
Diskutuodamas apie šeimą, kurs šeimos dienų grupėje, žais stalo žaidimus, pasakys savo norus, sumanymus, idėjas, galvos, kaip įgyvendinti. Laikydamosis tvarkos, kontroliuos savo elgesį, žinos taisykles, supykus, De Bono kepurė pakalpa, kalbės apie tai, kas jį supykė, draugai padės rasti tinkamą išeitį, nusiraminti. Pagrašydamas žaislo, tarsis dėl jo su draugu, žais juo kartu. Smėlio laikrodžio pagalba, susitars ir lauks savo eilės. Stebėdamas video, atkreips dėmesį, kaip įvairiose situacijose skirtingai galima elgtis, ir kokios veiksmų pasekmes gali būti kitam. Komentuodamas priimtinius ir nepriimtinius elgesio veiksmus, primins elgesio taisyklės, paaiškins tinkamus ir netinkamus veiksmus draugo atžvilgiu, paaiškins pasekmes, supras kito norą žaisti. Keisdamosis atsinešais iš namų žaislais, paklūs taisyklei palaukti savo eilės, bendradarbiaus su pedagogu kalbės, klaus, tarsis, pasakys savo nuomonę. Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.
5-asis žingsnis
Įsitraukdamas į žaidimus, atlieks antraeilius vaidmenis, palaikys daruų sumanymus, užduos klausimus, padedančius plėtoti žaidimą. Diskutuodamas su vaikais apie tai, kuo naudingos elgesio taisyklės, kodėl būtina jų laikytis, kas nutinka, kai jos pažeidžiamos, apie tinkamą bendravimą su tėvais, broliais ir seserimis. Bendraudamas su grupės svečiais, užduos mandagiai klausimus, mokės gražiai elgtis, laikysis taisyklių. Sugalvodamas žaidimus, kurs savo taisykles, dėmesis draugų pomėgiais, kartu žais, užjaus, dalinsis žaislu ir priemonėmis, siūlys pažaisti savo žaislu arba žais juo paeiliui. Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.
6-asis žingsnis
Bendraudamas su kitais vaikais, palaikys su jais gerus santykius, dėmesis skirtumais tarp vaikų ir juos toleruos. Taikiai diskutuodami, tarsis su kitais vaikais dėl žaidimų sumanymų ir veiklos, dalinsis žaislais ir kovoja už kitų teisę žaisti paeiliui. Siekdamas rasti kompromisą, įsitrauks į derybų procesą, supras, kad grupė vaikų, norėdama veikti sutartinai, turi susitarti dėl visiems priimtino elgesio, supras, koks elgesys yra geras ar blogas ir kodėl, suvoks savo veiksmų pasekmes sau ir kitiems. Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

7-asis žingsnis

Sukurdamas dienotvarkę, tarsis dėl jos pakeitimų, kurs elgesio taisyklės, išsakys savo nuomonę visais aktualiais gyvenimo grupėje klausimais.

Ieškodamas būdų, kaip pasakyti savo nuomonę, neižeidžiant kitų (tėvų, senelių, draugų), aiškinsis bendravimo su nepažįstamais žmonėmis taisykles ir galimus pavojus, atkreips dėmesį į tinkamus poelgius bei santykius su kitais. Kalbėdamas apie draugus ir draugystę, siūlys veiklas, kuriose reikėtų ką nors daryti drauge, paaiškins, kas yra gerai, kas blogai, stengsis elgtis pagal savą gero elgesio supratimą, aiškinsis į ką galima kreiptis pagalbos pasimetus, nutikus nelaimėi.

Diskutuodamas dėl žaidimų sumanymų ir veiklos, ištrauks į derybų procesą.

Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo auklėtojams ir tėvams

- ✓ Neįkyriai sudarykite galimybes užmegzti santykį su kitais vaikais. Galite paprašyti, kad kitas vaikas ką nors paduotų, palaikytų, pasakytų ir pan.
- ✓ Mokykite vaikus neįkyriai rodyti savo draugystę, toleruoti nesuprantamą elgesį.
- ✓ Mokykite vaiką suvokti kitų neverbalinę kalbą (mimiką, judesius, kt.).
- ✓ Vaikas pamažu mokomas tinkamesnių bendravimo formų.
- ✓ Vaikui paaiškinama, parodoma, kaip reikia atkreipti į save aplinkinių dėmesį, kaip paprašyti pagalbos (ar daikto), kokio garsumo balsu kalbėti.
- ✓ Sudaromos galimybės užmegzti santykį su kitais vaikais (pvz., paprašoma, kad kitas vaikas ką nors paduotų, palaikytų, pasakytų ir pan.).
- ✓ Vaikas mokomas suvokti kitų neverbalinę kalbą (mimiką, judesius, kt.).

MENINIO UGDYMO KOMPETENCIJA

Estetinis suvokimas

Vaiko estetiškas suvokimas - tai gebėjimas suvokti, pajauti ir reflektuoti estetinius potyrius, kurie kyla matant ir jaučiant aplinkos (gamtos ir aplinkinio pasaulio, žmonių santykių, veiklos), meno kūrinių, savo ir kitų kūrybos grožį. Tai vaiko estetinių galių – išgyvenimų, intucijos, jausenos, jautrumo, jausmų, emocijų, estetinio skonio ir vertinimo, supratimo, suvokimo, estetiškumo ir gėrio poreikio, veiklos ir kūrybos- visuma.

Vertybinė nuostata. Jaučia meninės raiškos džiaugsmą, rodo norą aktyviai dalyvauti meninėje veikloje. Domisi, gėrisi, grožisi aplinka, meno kūriniais, menine veikla.

Esminis gebėjimas. Spontaniškai ir savitai reiškia išpūdžius, išgyvenimus, mintis, patirtas emocijas muzikuodamas, šokdamas, vaidindamas. Pastebi ir žavisi aplinkos grožiu, meno kūriniais, džiaugiasi savo ir kitų kūryba, jaučia, suvokia ir apibūdina kai kuriuos muzikos, šokio, vaidybos, vizualaus meno estetikos ypatumus, reiškia savo estetinius potyrius, dalijasi išgyvenimais, išpūdžiais.

Vaiko pasiekimai ir ugdymo gairės

1-asis žingsnis

Muzika ir šokis

Šokdamas, dainuodamas, vaidindamas džiaugsis menine veikla, keliais žodžiais ar sakiniais pasako savomeninius išpūdžius, reaguos į kitų vertinimus, grožės gamtos garsais, spalvomis.

Klausydamas muzikos garsų, melodijų, balso intonacijų, krykštaus judėdamas, žais balso intonacijomis, garsais, šoks, žaidis, vaidins.

Reikšdamas emocijas, norus įvairiomis balso intonacijomis, veido mimika, lingavimu, plojimu, mojuodamas žaislu, daiktu, tapys, pieš pieštuku, teptuku, kreidele baksnoja, brauko, tepinėja, spaudinėja palikdamas pėdsakus (taškus, įvairių kryptių linijų brėžius, dėmes), domėsis ir džiaugsis dailės priemonėmis, jas apžiūrinės.

Žaidinimai, vaidyba..

Girdėdamas trumpas, vaiko pasauliui artimas dainas, lopšines; kartu su vaiku dainuojama (pvz., „A-a a-a, pupa“, „Užmik, užmik mažute“ ir kt.), žais, supsis, žaidinimais ir liaudies dainelėmis (pvz., „Mylu mylu spust“, „Katutės“ ir kt.) rodys iniciatyvą, veiks tyrinės.

Žaisdamas su žaislu ir be jo, su juo kalbės įvairiomis emocijomis intonacijomis, įvairiu tempu.

Klausydamas kontrastingos muzikos kūrinių judesiu, mimika reaguoja į muzikos nuotaiką, eksperimentuos muzikos garsais: judina barškučių, stuksena kaladėles, pritaras mokytojos dainavimui, rodys judesius, atitinkančius dainelės tekstą, skiemenis „miau“, „mū“, „au“ ir kt.

Girdėdamas ritmišką muziką ir kitus garsus, stebės šokio judesius, vaikščios, bėgios pagal lėtesnį ir greitesnį muzikos tempą.

Judesiais rodydamas gamtos reiškinius (lietų, saulę, vėją), gyvūnus (kiškį, mešką, lapę, paukštį), stovės atlikdamas nesudėtingus judesius, reaguos į skambančią muziką ir tylą, auklėtojas vaidins trumpas scenas iš įvairių pasakų su mėgstamais vaikų herojais – žaislais.

2-asis žingsnis

Muzika ir šokis

Klausydamas muzikos ir aplinkos garsų, mėgdžios suaugusiųjų balso intonacijas, muzikos garsus, dviejų-trijų garsų melodijas ar daineles, spontaniškai žais balso intonacijomis, rankų ir kojų judesiais, skambant muzikai ritmiškai plos, trepsės, tūpčios, barškina, stuksens kokiu nors daiktu.

Mėgdžiodamas žaidinimų judesius, spontaniškai žais rankų ir kojų judesiais reaguodamas į muziką, žais sūpavimo, kykavimo, jodinimo, kutenimo, pirštukų žaidimus, mėgdžios įvairias išgirstas intonacijas, parodytus veiksmus. Įvairius jausmus, norus rodys judesiais ir veiksmais (pamojuos, apkabins).

Spontaniškai keverzodamas „rankų judesiu“ piešinius, juos apžiūrins, džiaugsis (šūkiškos, krykštaus, mojuos rankomis), dailės priemonės paliekamu pėdsaku ir patiriamais jutimais (tirštais dažais, minkšta tešla), sieks pakartoti ir pratęsti įdomią patirtį.

Tyrinėdamas dailės medžiagas ir priemones intuityviai atras skirtingus veikimo su jomis būdus (braukys pirštais, varvins dažus, maigys tešlą).

Žaidinimai, vaidyba.

Žaisdamas sūpavimo, kukavimo, jodinimo, kutenimo, pirštukų žaidimus bei žaidimus, mėgdžios įvairias išgirstas intonacijas, parodytus veiksmus. Mėgdžiodami gyvūnų, paukščių vaikščiojimą, prausimąsi ir pan., su draugais eis rateliu.

Klausydamas įvairių stilių muzikos, išgirs įvairius aplinkinio pasaulio garsus, dainuos trumpas, nesudėtingas, pasikartojančio teksto daineles, pagal įvairią muziką irskirtingus garsus, vaikai judės – klasikine, gamtos garsus (lietaus, jūros, upelio čiurlenimo, paukščių balsų, ugnies traškėjimo), tylą, gros vaikiškais skambančiais žaislais, barškučiais.

Išskirdamas tam tikrus gamtos garsus (paukščių čiulbėjimą, lietų, varlyčių kurkimą ir pan.) iš kitų garsų, balsu imituos aplinkos garsus (mašinos burzgimą, laikrodžio tiksėjimą ir kt.), dainuos nesudėtingas daineles, mėgdžiodamas suaugusių, intonuos atskirus melodijos garsus.

Žaisdamas įvairius pirštukų žaidimus, balsu mėgdžios meškosriaumojimą, kačiuko miaukimą, vilko staugimą ir pan. Tyrinėdamas įvairių daiktų garso išgavimogalimybes, glamžys popierių, polietileno plėvelę, šiurens skarelę ir pan.). Įvairiais muzikos instrumentais pritardami dainelei, skambančiai muzikai, atras kūno perkusijos garsus (plekšnoja per šlaunis, žandukus ir pan.), klausys skambančios muzikos, judesiais vaizduos jos nuotaiką, kylančias emocijas.

Ritmiškai atlikdamas judesius, derins judesius prie dainavimo, judės pagal muzikos ritmą, tempą: suksis, linguos, kilnos rankas, striksės po vieną ir susikabins po du, šokio judesius atlieks su žaisliuku, skarele, sukasis poromis.

Taikys grupavimo ir apibrėžimo, apskritimo mąstymo žemėlapius, geltona, raudona De bono kepurės.

3-asis žingsnis

Muzika ir šokis

Diskutuodamas apie girdėtus muzikos kūrinius, matytus šokius, ratelius, vaidinimo veikėjus, dailės kūrinių objektus, klausys dainų, instrumentinių kūrinių, emocijai jas suvoks (šypsosi, džiaugiasi, ploja rankom, trepsi, sėdėdamas sūpuoja kojas ar pan.), vienas ir kartu su kitais dainuoja dviejų- keturių garsų daineles, palydėdamas jas judesiais.

Žaisdamas muzikinius žaidimus, eis ratelių, jų tekstą imituos rankų, kūno judesiais, judės pagal muziką: žingsniuos, bėgs, apsisuks, kūno judesiais imituos kai kurių gyvūnų judesius.

Apžiūrinėdamas, tyrinėdami ritminius muzikos instrumentus, jais ritmiškai gros kartu su pedagogu, kurs, dainuos vieno aukščio tonu savitus žodžius, ritmuos vaikiškais instrumentais ir daiktais.

Mėgdžiodamas žaidinimų, gyvūnų, augalų judesius, šoks spontaniškai kurdamas dviejų-trijų natūralių judesių (eins, pritūps, pasisuks ir kt.) seką, žais su daiktais ar žaislu, atlieks matytus veiksmus, judesius.

Mėgdžiodamas šeimos narių kalbą, veiksmus, kurs muzikiniuose rateliuose judesiais, veiksmais vaizduoja siužeto elementus, reiškia savaimė kilusias emocijas, spontaniškai reikš emocijas, įspūdžius dailės priemonėmis ir medžiagomis.

Brėždamas įvairias linijas, formas, stengsis ką nors pavaizduoti (mama, mašiną), eksperimentuos dailės medžiagomis ir priemonėmis, tyrinės įvairius veikimo su jomis būdus, pieš, spauduos, tapys, lipdydys, konstruos.

Klausydamas įvairios muzikos kūrinių, užduos mąstymą skatinančius klausimai (pvz., pažiūrėjus drauge šoki, klausama „Ką matei?“ „Kodėl tau atrodo, kad ragana buvo pikta?“).

Stebėdamas lėlių ir dramos vaidinimai, klausoma jų įrašų, atpažins vaizduojamą pasaką, užduodant klausimus, pasakos apie savo ir kitų piešinį, aplinkoje pamatytus paveikslus ar knygelių iliustracijas, vertins savais žodžiais.

Perteikdamas garsų ir tylų muzikos skambėjimą (ploja, trepsi, muša būgnelį ir t.t.), judesiais parodys, kada muzika tyli, kada garsi, mėgdžios aplinkoje girdimus garsus, išreikš juos įvairia intonacija.

Skambant įvairiai muzikai, atlieps ją plojimu, pliauškejimu, siūbavimu ir pan., parinks paveikslėlį, atspindinti emocijas, nuotaiką.

Dainuodamas rodys dainelės tekstą atitinkančius judesius, dainuos nesudėtingas daineles, lopšines kartu su auklėtoju ir vienas, atlieks įvairius pratimus: caksi, pliauška liežuveliu, papsi luptėmis, spragsi pirštukais, ploja delnais. Skambant muzikai ritmiškai judės, atlieks nesudėtingus judesius, plos pagal ritmą, barškina barškučiais, būgneliais, kurs savo muziką.

Klausydamas garsios ir ramios muzikos, ritmingai gros kaladėlėmis, barškučiais ir kitais muzikos instrumentais. Tyrinėdamas gamtos „muziką“, gros iš gamtinės medžiagos pagamintais instrumentais, gamins nesudėtingus muzikos instrumentus, tyrinės instrumentų ir daiktų garsines galimybes.

Kurdamas savo sugalvotus pasakojimus, improvizuoja ritminiais instrumentais, ritmiškai skanduos atskirus žodžius ir dainos tekstą, ritminiais instrumentais atliks elementarius ritminius darinius.

Sukurdamas judesius vaizduojamiems gyvūnams (šliaužioja, ropoja, šokinėja ir pan.), augalams (medis linguoja, skleidžiasi žiedas ir pan.), judesius jungs į seką, vaikščios, bėgios pagal muzikos tempą, suksis po du, intuityviai perteiks muzikos nuotaiką. Spontaniškai rodys vaizduojamus gyvūnus, augalo augimą, žydėjimą ir pan., judesius derins su muzikos ritmu, tembru, tempu, nuotaika. Šokdamas klausys muzikos įrašų, žais muzikinius- improvizacinius žaidimus „Aš – plunksnelė“, „Vėjas ir lapeliai“ ir pan.

Žaidimai, vaidyba

Žaisdamas su daiktu ar žaislu atliks matytus veiksmus, judesius, įvairiai, mėgdžios šeimos narių kalbą, veiksmus. Muzikiniuose rateliuose judesiais, veiksmais vaizduos siužeto elementus, išreikš savaime kilusias emocijas.

Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

4-asis žingsnis

Muzika ir šokis

Dalindamasis įspūdžiais po koncertų, spektaklių, supras ir pakomentuos kai kuriuos meninės kūrybos proceso ypatumus (veikėjų bruožus, nuotaiką, spalvas, veiksmus).

Klausydamas ir stebėdamas skirtingo pobūdžio, kontrastingus meno kūrinius, aplinką, dalinsis savo įspūdžiais apie klausytą muziką, dainelę, eilėraščių, pasaką, knygelių iliustracijas, gamtos ir aplinkos daiktus ir reiškinius, pastebės ir apibūdins kai kurias jų detales, džiaugsis menine veikla- dainuos, šoks, vaidins, pasipuoš.

Tyrinėdamas savo balso galimybes (dainuoja garsiai, tyliai, aukštai, žemai, greičiau, lėčiau), žais muzikinius žaidimus, eina, bėga rateliu, trepsi, ploja, mojuoja, sukasi po vieną ir už parankių, tyrinės garso išgavimo būdus:

„kūno“, gamtos, įvairiais muzikos instrumentais, jais ritmiškai pritaria suaugusiojo grojimui.

Improvizuodamas skanduos, plos, trepsės, stuks, spontaniškai kurs ritminius, melodinius motyvus savo vardui, žodžiams. Žaisdamas vaizduojamuosius (darbo proceso, augalų vegetacijos, gyvūnų) šokamuosius žaidimus, šoks trijų- keturių judesių (bėga, sukasi, ritasi ir kt.) šokius.

Žaidimai, vaidyba.

Vaidindamas, prieš vaidinimą trumpai papasakos, apie ką bus vaidinimas, kokia vaidinimo pabaiga (laiminga ar liūdna?), pasakos kokius potyrius pavyko papasakoti piešiniu, klausys, stebės skirtingus meno kūrinius, reikš savo išgyvenimus, papasakos, kaip jaučiasi, ką pajuto. Vaidybos pagalba laisvai atkurs išgyventus, girdėtus, matytus veiksmus (pardavėja, gydytoja, mama, tėtis, statybininkas, vairuotojas ir pan.), išraiškingai pasakoja apie tai, perteikia viską emocijomis. Žaidžia dėmesio lavinimo žaidimus. Įgarsindamas gamtos triukšmais, liežuvium, lūpomis, rankomis ir kt. Muzikiniuose rateliuose savaip parodys matytus judesius, sukurs naujus, spontaniškai reikš emocijas.

Apžiūrinėdamas meno kūrinius, daiktus, žaislus, išsakys savo mintis, ugdysis estetiškas jautrumas, demonstruos savo darbėlį, piešinį, elgesį.

Klausydamas, apžiūrinėdamas meno kūrinius, kalbės apie savo ir apie kitų darbelius: kodėl patinka, kuris gražesnis, kuris linksmiausias, kokių spalvų ar formų, kurį norėtum dar išgirsti, pamatyti, kodėl?

Klausydamas natūralių gamtos, supančios aplinkos garsų, žmogaus sukurtų muzikinių ir nemuzikinių garsų (triukšmų), klausys ir supras tylos svarbą, išgirs garsų pasikeitimus.

Išskirdamas maršą, polką, lopšinę iš kitų muzikos kūrinių, dainuos paprastas daineles, išlaikys duotą tempą, dainuos grupėje ir (arba) pavieniui, žais vaizduojamuosius (darbo proceso, augalų augimą, gyvūnus) šokamuosius žaidimus, interpretuos, sugalvos savo judesius.

Judėdamas pagal girdimos muzikos nuotaiką, tempą, ritmą, naudos priemones (skarelę, kaspinus, žaislus ir pan.). Sugalvodamas trumpas istorijas, jas improvizuos judesiais, dalinsis įspūdžiais po koncertų, spektaklių. Suprasdamas ir komentuodamas kaikuriuos meninės kūrybos proceso ypatumus (veikėjų bruožus, nuotaiką, spalvas, veiksmus), klausys skaitomų pasakų, kurs savo pasakas. Žaisdamas atkurs matytų situacijų fragmentus, panaudos tikrus daiktus, reikmenis, drabužius, kurs dialogą tarp veikėjų, išraiškingai intonuoja. Muzikiniuose rateliuose kurs ar savaip perteiks keletą judesių, veiksmų, vaizduojančių veikėją, spontaniškai reiškia emocijas. Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

5-asis žingsnis

Muzika ir šokis

Papasakodamas įspūdžius apie meninio kūrinio siužetą, grožėsis ir vertins savo ir kitų kūrybinę veiklą, įvardins kodėl gražu, pastebės papuoštą aplinką, detales.

Klausydamas vokalinės ir instrumentinės muzikos įrašų, „gyvos“ muzikos, savais žodžiais išsakys kilusius įspūdžius, atpažins kai kurių instrumentų (smuiko, būgno, dūdelės, varpelio) tembrus, girdėtus kūrinius, spontaniškai improvizuos skambančios muzikos kūrinių.

Dalindamasis įspūdžiais po koncertų spektaklių, parodų, renginių lankymo, pakomentuos kai kuriuos meninės kūrybos proceso ypatumus (siužetą, veikėjų bruožus, nuotaiką ir kt.).

Pasakodamas, kaip jautėsi ir ką patyrė dainuodamas, šokdamas, vaidindamas, vaizduodamas dailės darbeliu, įvardins ką vaizduoja savo kūriniuose, eksperimentuoja su gamtos spalvomis, formomis, garsais.

Pasakydamas savo nuomonę apie muzikos kūrinių, dainelę, šokį, vaidinimą, dailės darbėlį, aplinką, drabužį, tautodailės ornamentais papuoštus daiktus.

Ritminiais, melodiniais, „gamtos“, savo gamybos vaikiškais muzikos instrumentais pritaris dainoms, šokiams, tyrinės jų skambėjimo tembrus.

Improvizuodamas balsu, vaikišku muzikos instrumentu kurs ritmus, melodijas ketureiliams, mįslėms, patarlėms, improvizuodamas kurs judesius rateliui, žaidimui.

Pasakodamas, kaip jautėsi ir ką patyrė dainuodamas, šokdamas, vaidindamas, dalinsis įspūdžiais pokoncertų, renginių lankymo, pasakys savanuomonę apie muzikos kūrinių, dainelę, šokį, vaidinimą.

Šokdamas sukamuosius (kai sukamasi poroje) ratelius, paprastų žingsnių (paprastasis, aukštas paprastasis, stangrus, pritūpiamasis) autorinius ir penkių-šešių judesių (bėga, sukasi, pašoka ir kt.) šokius, šoks improvizuotai kurdamas penkių-šešių natūralių judesių seką, reaguos į muziką, išreikšdamas aplinkos vaizdus (gamtos reiškinius, gyvūnus).

Vaidyba ir vizualinė raiška.

Vaidindamas stalo, lėlių teatre, vaizduos realistinį ir fantastinį siužetą, išplėtos vyksmą, dialogus, monologus, keisdamas balso intonacijas.

Išreiškdamas savo norus, jausmus, mintis, baimes, susikurs išsistą žaidimo aplinką, panaudodamas daiktus, drabužius, reikmenis. Muzikiniuose žaidimuose ir rateliuose kurs ar savaip perteiks 3-4 veiksmų seką, vaizduojančią augimą, darbus, veikėjų judėjimą, stengiasi perteikti veikėjo nuotaiką.

Dalyvaudamas, stebėdamas įvairius muzikinius renginius, domėsis muzika ir jos išraiškos priemonėmis, aptars turinys, nuotaiką ir muzikos instrumentų tembrus.

Sukurdamas improvizuotus žaidimus, vaidins muzikantus, šokėjus, dainininkus, vaizduoti, kad jie yra scenoje, dainuoja su mikrofonu ar groja muzikos instrumentu.

Žiūrėdamas lėlių ir dramos vaidinimus, klausysis vaidinimų įrašų, žiūrės animacinius filmukus, pastebės veikėjų kalbos intonacijų, poelgių, veiksmų, kostiumų, lydinčios muzikos, dekoracijų detales.

Sugalvodamas įvairius būdus, papasakos matyto kūrinio siužetą, žiūrės pasakojimo video įrašą, klausys ausinėmis audio įrašo, pasakos draugui „telefonu“ ir kt.

Stebėdamas vaizduojamosios (tapybos, grafikos, skulptūros) ir taikomosios dekoratyvinės (keramikos, tekstilės, odos, amatų, liaudies meistrų, dirbinių ir kt.) dailės kūrinius, reprodukcijas ir kt. ugdymo įstaigoje, parodose, galerijose, mugėse, šventėse, tradiciniuose renginiuose, aptars menininkų kūrybos procesą bei patys kartu kurs, diskutuos apie kūrybinius sumanymus.

Kurdamas situacijos, vertins savo ir kitų meninę veiklą, lygins, kalbės apie patirtus įspūdžius, pasidalys savo mintimis, emocijomis, pasidžiaugs pastebėtu grožiu.

Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

6-asis žingsnis

Muzika ir šokis

Klausydamas įvairaus stiliaus muzikos kūrinių, tyrinės girdimos muzikos, triukšmo, tylos panašumus ir skirtumus, pasakys kūrinio nuotaiką, tempą, dinamiką, skirs kai kuriuos instrumentus. Dainuodamas sudėtingesnio ritmo, melodijos, platesnio diapazono vienbalses dainas, jas intonuos, dainuos trumpas daineles kanonu, įsiklausys į savo ir draugų dainavimą.

Šokdamas ratelius, šokius ratu, vienoje linijoje, su įvairiais žingsniais ir elementais (šoninis, pakaitinis žingsniai, dvigubas ratelis ir kt.), tyrinės judesių grakštumą, plastiškumą, džiaugsis tarpusavio bendravimu. Grodamas melodiniais vaikiškais muzikos instrumentais 2-3 garsų melodijas, pritaris suaugusiojo grojimui, atliks muzikines pjeses solo ir „orkestre“, seka „dirigento“ judesius, stengsis kartu pradėti ir baigti kūrinėlį. Improvizuodamas balsu, muzikos instrumentu kurs melodiją trumpam tekstui, paveikslui, žais muzikinius dialogus, kurs judesius kontrastingo pobūdžio muzikai, pasakys, kas jam gražu savais žodžiais apibūdins klausomos muzikos nuotaiką, ją pavaizduos piešiniu, spalvomis, judesiu, mimika.

Apibūdindamas įvairiose erdvėse skambančią muziką (namuose, viešajame transporte, parduotuvėje, koncertų salėje ir pan.), įvardins tylą, diskutuoja apie jos reikšmę, muzikos kūrinyje atpažins ir išskirs kai kuriuos muzikos instrumentus (smuiką, kankles, gitarą ir kt.).

Dainuodamas perteiks dainos nuotaiką, išklausys kūrinėlio įžangą, supras apie ką dainuoja, kokia dainos nuotaika.

Žingsniuodamas rateliu lygiais tarpais, jaus ritmą, orientuosis erdvėje, tyrinės judėjimą erdvėje įvairiomis kryptimis (pirmyn– atgal, aukštyn–žemyn), ritmo, tempo variantus (greitai–lėtai), kurs įvairios nuotaikos judesių derinius (piktai, liūdnai, linksmai), pritaitys ritmą ir gros melodiniais muzikos instrumentais 2-3 garsų melodijas, lietuvių liaudies dainas.

Pritardamas suaugusiojo grojimui, atliks nesudėtingas muzikines pjeses, kūno perkusija ar instrumentais pritaris dainoms, naudos netradicinius ar įprastus garso išgavimo būdus.

Grodamas solo ir orkestre, seks muzikos tempą, dinamiką, laiku įstos ir baigs groti, improvizuos, eksperimentuos įvairiausia garsine medžiaga, pasirinktomis muzikos kalbos priemonėmis sukurs muzikines improvizacijas.

Su draugu kurdamas pasikalbėjimus - dialogus: dramblys-pelytė, meška-drugelis ir pan., balsu ar instrumentu kurs melodijas trumpam tekstui, paveikslui, kurs judesius kontrastingo pobūdžio muzikai, dainoms, šokiams. Šokdamas sklandžiai ir išraiškingai pavieniui, poroje, grupėje, jungs kelius žingsnelius, vaikščios charakteringais žingsniais: eina atbulomis, pirštų galais, kulnėmis ir pan.

Savais žodžiais išsakys įspūdžius, kilusius stebint, kuriant ar atliekant šokį, improvizaciją, šokiui naudos visą erdvę, pagalbines priemones.

Judesiais perteikdamas būdingus vaizduojamo personažo judesius, atliks imituojančius veiksmus (lapė gauda kiškius, meška renka grybus ir pan.).

Vaidyba ir vizualinė raiška

Kurdamas lėlių, dramos vaidinimus pagal girdėtą pasaką ar pasiūlytą situaciją, improvizuos trumpas žodines veikėjų frazes, fizinius veiksmus, atskleis jų norus, emocines būsenas.

Tikslingai naudodamas daiktus, teatro reikmenis, drabužius, aplinką, žais muzikinius žaidimus ir ratelius perteiks veikėjo mintis, emocijas.

Vertindamas savo ir kitų kūrybinę veiklą, pasakys vieną kitą argumentą kodėl gražu, pasakos įspūdžius apie muzikos, vaidinimo, šokio siužetą, vaizduos įvykius, veikėjus, nuotaiką, kilusius vaizdinius.

Pasakodamas, ką sukūrė, kaip pats bei kiti dainavo, grojo, šoko, vaidino, šoks sudėtingesnius ratelius (tiltelių, grandinėlės), paprastųjų ir bėgamųjų (paprastasis bėgamasis, aukštasis bėgamasis, liaunas, smulkus bėgamasis) žingsnių, autorinius ir natūralių judesių šokius.

Jausdamas šokių ir ratelių pobūdį, formą, judesio ir muzikos sintezę, perteiks emocionaliau, grakščiau muzikos nuotaiką, keis judesių pobūdį pagal muziką ar ratelio tekstą.

Šokdamas improvizuotai, kurs septynių-aštuonių natūralių judesių seką, perteiks trumpą siužetą ar pasirinktą nuotaiką, išreiškdamas erdvės (aukštai-žemai) ir laiko (greitai-lėtai) elementus, šoks sukamuosius ratelius, koordinuos judesius, orientuosis erdvėje, prisiderins prie šokio ritmo, tempo, atsižvelgs į šokio nuotaiką.

Kurdamas judesio improvizaciją, naudos aplinkoje esančius daiktus ir savo kūno galimybes, reaguos į muzikos pasikeitimus, imituos miegojimą, tylą, drugelių skraidymą ir pan.

Apgalvodamas judesius, kurie tinka šokio pradžiai ir pabaigai, aiškiai parodys, kad užbaigė šokį, nusilenkia žiūrovams, atkurs ir improvizuos vaidmeniui būdingą kalbą, judesį ir elgesio bruožus (mama rami, švelni, rūpestinga, pavargusi, susirūpinusi, serganti).

Žaisdamas pasirinks ir naudos tariamus daiktus, jų pakaitalus (servetėlė – gelė, drugelis, lėlė), žais vaizduotę pažadinančius žaidimus: „Kas, jei...“ „Kas jūs“, „Kur“, „Kodėl“, „Kam“, „Koks“ ir pan. , judesiu rodys kokį nors veiksmą (kala, mala, siuva ir pan.).

Vaidindamas pasitiks savo jėgomis, kalbės drąsiai, ryžtingai.

Papasakodamas įspūdžius apie meninio kūrinio siužetą, pastebės papuoštą aplinką, dekoracijų detales spalvins, kljuojs, prieš, puoš jomis aplinką

Tyrinėdamas, iš ko pagaminti muzikos instrumentai, su tėveliais ir draugais gamins savo muzikos instrumentą.

Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

7-asis žingsnis. Muzika ir šokis.

Pasakodamas aiškina, ką pats sukūrė ir kaip kūrė, domėsis kitų meninėmis idėjomis ir jas panaudos savo veikloje. Klausydamas kompozitorių ir liaudiškos muzikos kūrinių, pasakys kai kuriuos klausytų kūrinių autorius ir atpažins liaudiškos muzikos kūrinius.

Tyrinėdamas melodijos judėjimo kryptį, dermę, atlikimo rūšis, tyrinės balso skambėjimo ypatumus dainuodamas su žodžiais ir be jų.

Kurdamas ritmus ir melodijas dainoms, judesius rateliams, šokiams, improvizuos muzikos instrumentais pagal savo sugalvotą ar suaugusiojo pasiūlytą temą.

Žaisdamas šokamuosius žaidimus, šokdamas ratelius, savitai reikš nuotaikas gestais, mimika, susipažins su šokio etika, kurs judesių trumpą šokį, reaguodamas į muziką, perteiks trumpą siužetą ar pasirinktą nuotaiką, išreikšdamas šokio elementus (erdvę, laiką ir energiją)

Vaidyba ir vizualinė raiška

Kurdamas lėlių, dramos vaidinimus pagal girdėtą pasaką, pasiūlys meninę ar ugdomąją situaciją, bendradarbiaus su kitu vaidinimo veikėju.

Improvizuodamas dialogą, nuoseklią veiksmų seką, laisvai, su pasitikėjimu atskleis veikėjų norus, emocines būsenas, naudos charakteringas balso intonacijas, judesius, aprangos detales, prireikus – menamus ar tikrus reikmenis, dekoracijas.

Žaisdamas muzikinius žaidimus ir ratelius, vaizduos veikėjų bendravimo sceneles, pasakos įspūdžius apie muzikos, vaidinimo, šokio, dailės, tautodailės kūrinių siužetą, vaizduojamus įvykius, veikėjus, nuotaiką, kilusius vaizdinius.

Diskutuodamas analizuos, ką sukūrė, kaip pats bei kiti dainavo, grojo, šoko vaidino, piešė, kitiems girdint ir matant, pasidžiaugs savo ir kitų kūryba bei kasdiene veikla, demonstruos savo kūrinius, ruoš visų vaikų arba autorinės parodėlės, sudarys individualius albumus, pristatys tėveliams, užrašys savo pasakojimą ir prisegamas prie demonstruojamo darbelio.

Aptardamas stebėtą ir klausytą meno kūrinių, pagrįs savo nuomonę, atsakys į klausimus, kodėl patiko ar nepatiko, žodžius perteiks šokiu, vaidyba, deklamuos, dainuos, gros, pieš, konstruos.

Vertindamas kitų saviraiškos ir kūrybos bandymus, išsakys savo ir gerbs kitų nuomonę, pakomentuos, kurie kūriniai kelia estetinį pasigėrėjimą (malonu žiūrėti į gražius, grakščius šokio judesius) ir kurie atgraso (baisu žiūrėti žiaurumu ir agresija perpildytą animacinį filmuką).

Suprasdamas aplinkos grožio svarbą, jį vertins, dalyvaus puoselėjant grožį: nelaužys medelių, neskriaus gyvūnelių, dalyvaus medelių sodinimo akcijose, atskrendančių paukštelių sutiktuose ir kt.

Kūnu vaizduodami skaičius, raides, nejudančius objektus, judesius atliks įvairiame erdvės lygyje (aukštyje), įvairiu tempu, naudos įvairius judesius pagal konkrečios istorijos situacijas.

Siedamas šokio elementus, perteiks mintį, šokio nuotaiką, judesius derins prie muzikos, keis atlikimo greitį atsižvelgdamas į muzikos tempą, nuotaiką.

Inscenizuodamas lietuvių liaudies pasakas: pasirenks drabužius, gamins dekoracijas, kuo raiškiau perteiks kiekvieno veikėjo charakterį, mimiką, balso intonaciją, plastiką, judesius.

Spontaniškai žaisdamas, vaidins, numatys personažų, veikėjų charakterius, aptars eigą, improvizuojant atvaizduos mėgstamų pasakų herojų nuotaikas, jausmus, vaidins mimika, judesiais, kalba, kurs spektaklius.

Gražiai elgdamasis viešose vietose (teatre, koncerte, parodoje, prekybos centre), supras ir atskirs, kokia išvaizda gali būti pavadinta gražia, žinos tai, ką patys gali padaryti, kad atrodytų gražiai.

Kuriamas mini projektus, plakatus su šūkiiais, skaitys istorijas, stebės filmukus, siekiant, kad ugdytųsi gebėjimą pamatyti bei tinkamai vertinti savo ir kitų išorės grožį, ieškoti tinkamiausių būdų.

Pasivaikščioldamas, stebės, tyrinės, įsižiūrės į detales, atras gražius daiktus, gamtos ar miesto vaizdus, naudos fotoaparatus, diskutuos, ką jie patys pakeistų aplinkoje, kad būtų gražiau, kurs įvairius projektus, realizuos kilusius sumanymus čia ir dabar.

Diskutuodamas ieškos vienokių ar kitokių meninių sprendimų, pvz., kuriuose piešiniuose yra tamsiai, kuriuose šviesiai mėlyna spalva, kas pavaizduota arti, o kas toli, kodėl taip atrodo ir kt.

Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo auklėtojams ir tėvams

- ✓ Kai vaikui sunkiai sekasi veikla, kur būtinas girdimasis arba regimasis suvokimas (piešti, dainuoti, ir pan.), reikėtų ne jos atsisakyti, o supaprastinti (pvz., spalvinti vietoj piešimo, skambinti varpeliu vietoj dainavimo).
- ✓ Duokite daugiau laiko meninės veiklos užduočiai atlikti.
- ✓ Pastebėję, jog vaikas negali papasakoti girdėtos pasakėlės, pasakokite jam trumpus pasakojimus, iliustruokite juos paveikslėliais, judesiais – ugdykite girdimąjį suvokimą, kalbos supratimą.
- ✓ Pastebėję skurdžią vaizduotę, prašykite, kad papildytų savo sukurtą kūrinėlį koku nors netikėtu personažu ar judesiu, džiugiai pakomentuokite rezultata.
- ✓ Reikėtų jautriai reaguoti į vaiko demonstruojamą nepakantumą tam tikriems garsams, spalvoms ir stengtis, kad jų nebūtų (būtų mažiau) vaiko aplinkoje.
- ✓ Jei vaikas pernelyg įpranta naudoti vieną spalvą, formą, pamažu siūlykite alternatyvą, pvz., prašydami nuspalvinti, suklijuoti kitos spalvos figūras ir pan.
- ✓ Jei vaikas vengia šokti pagal muziką, leiskite improvizuoti pagal kitokį garsinį foną, pvz., vaizduoti gyvūnus, kurių skleidžiamus garsus girdi įrašė.
- ✓ Mokykite pasisveikinimo ir atsisveikinimo dainelių.
- ✓ Girdimojo (kai girdi, bet blogai suvokia girdimą informaciją), regimojo (kai mato, bet blogai suvokia regimą informaciją), kinestezinio (kai nesuvokia rankos, kalbos padargų judėjimo krypties) ir kitokio pobūdžio suvokimo nepakankamumas gali lemti vaikui rimtų sunkumų mokykloje, todėl pastebėjus šių sutrikimų požymių, būtina kryptingai naudoti pratimus, užduotis, lavinančius vaiko suvokimo funkcijas. Ikimokykliniame mažiujame šiuos sunkumus įveikti yra lengviausia. Užduotis parinkti jums visada padės specialusis pedagogas ar logopedas.
- ✓ Padėkite pastebėti kasdienėje aplinkoje ir gamtoje gražius daiktus, reiškinius, komentuokite juos („Pažiūrėk, koks gražus voratinklis“ ir pan.).
- ✓ Mokykite gražiai suderinti lėlės drabužėlius, pastatyti gražų namą iš kaladėlių.
- ✓ Prašykite, kad padėtų padengti ir papuošti stalą.
- ✓ Žavėkitės, džiaukitės gražiu poelgiu, elgesiu.
- ✓ Mokykitės paprastų, bet skambių dainelių, kurkite gražius žodžius.
- ✓ Prieš eidami į teatrą, koncertą, paruoškite vaiką suvokti meninę veiklą.

Iniciatyvumas ir atkaklumas

Iniciatyvumas - apibūdinamas kaip smalsumas, domėjimasis nauja informacija bei entuziastingas informacijos, naujų veiklos ar raiškos būdų ieškojimas.

Atkaklumas – gebėjimas gana ilgą laiką amžiaus galimybių ribose nenutraukti atliekamos veiklos.

Vertybinė nuostata. Didžiuojasi savimi ir didėjančiais savo gebėjimais.
Esminis gebėjimas. Savo iniciatyva pagal pomėgius pasirenka veiklą, ilgam įsitraukia ir ją plėtoja, geba pratęsti veiklą po tam tikro laiko tarpo, kreipiasi į suaugusįjį pagalbos, kai pats nepajėgiasidoroti su kilusiais sunkumais.
1-2-asis žingsnis Judėdamas (šliauš, ropos, eis) link sudominusių žaislų, daiktų, sutelks žvilgsnį, seks judantį daiktą akimis, klausysis, atliks tikslingus judesius, veiksmus su daiktais, šypsosis, žvelgs į akis, duos žaislą kitam, paskatins su juo žaisti, parodo „taip“ arba „ne“, reiškia norus. Žaisdamas žaidimus skirtus smulkiajai motorikai, bus dėmesingas, atkaklus, susikaupęs (pvz., sukaišioti detales į atitinkamas ermes ir kt.), turės mėgstamus žaislus, žaidžiant žaidinimą, gestais parodys, kad nori jį pakartoti. Laikydamsis sienos nueis prie žybsinčių, skambančių, spalvotų kubelių, nuropos prie kamuoliuko, paduos kamuoliuką auklėtojui, žais žaidinimus „Bėga, bėga pelytė“ ar kt., ploja katutes, prašys pakartoti. Pasirinkdamas daiktus, su jais žaidžia, daug kartų atkakliai bandys atlikti naują veiksmą, kartos pavykusius

veiksmus, judesį, veiksmą ar garsą pakartos tuoj pat, po kelių valandų, dienų, savarankiškai modeliuos kelis judesius ar veiksmus į vieną seką, reikš norus, ves suaugusįjį prie dominančių daiktų, tęs bandymus. Žaisdamas šalia bendraamžio, imituos matytus veiksmus, bandys kelis kartus atlikti tą patį veiksmą, stebės atskirus suaugusiojo veiksmus, procesą, mėgdžios.

3-asis žingsnis

Išbandydamas suaugusiojo pasiūlytus naujus žaislus, žaidimus, neįprastą veiklą, reikš savo norus, sakys „ne“, stebės ir mėgdžios sensorinius žaidimus, statys bokštelių, sudėlios dėlionę.

Sudėliodami visas formeles į jų lizdus, jas išims ir vėlsudėlios, dės dėlionę nepaisydamas šalia keliamo vaikų triukšmo, tyrinės naują žaislą.

Užsegdamas sagas, suvarstys batų raištelius, apsilvils rūbelius.

Dėliodamas dėlionės, konstruojas įvairiomis formomis, savarankiškai žais, pats keis veiklą, pasirinks vieną iš kelių daiktų, sugalvos būdus, kaip pasiekti neprieinamą norimą daiktą, išbandys naujus žaislus, žaidimus.

VEIKLOS- Piešiniai ant ledo- Reikia: tuščio pieno ar sulčių pakelio, vandens, įvairiaspalvio guašo, teptuko, padėkliuko. Į pakelį pripilame vandens, užšaldome. Išėmus iš pakuotės dedame ledo plytą ant padėkliuko ir piešiame ant ledo. Vėliau galime stebėti, kas atsitiks su „ledo paveikslu“.

Tap pat prisišaldžius ledo plytų (bespalvių, spalvotų- maisto dažai, guašas) žiemą lauke statyti ledo sieną, pilį ar ledo skulptūras.

Taikys grupavimo ir apibrėžimo, apskritimo mąstymo žemėlapius, geltona, raudona De bono kepurės.

4-asis žingsnis

Kurdamas savo sugalvotas veiklas, sumanymus, juos išplėtos, įgyvendins idėjas, pasiūlys veiklą draugui, grupei ar su visa grupe, suras išeitis, sprendimus, atliks nesudėtingus darbus: išplauti teptukus, plauti žaislus ir pan.

Rodudamas iniciatyvą vadovauti arba vadovauja sugalvotam žaidimui ir burs kitus vaikus, savoiniciatyva sugalvos darbus draugams, paaiškins, kaip juos reikia atlikti, žinos veiklų eigą, pagal numatomus žingsnius.

Pasirinkdamas plėtos veiklą vienas ir su draugais, ištrauks į suaugusiojo pasiūlytą veiklą jam, vaikų grupei, visai vaikų grupei, susidūręs su kliūtimi arba nesėkme, bandys ką nors daryti kitaip.

VEIKLOS- Spalvų maišymas (bandymai- eksperimentai) **Reikia:** popierinių servetėlių, žirklių, raudono, geltono, mėlyno flamasterių, plačiadugnio permatomo indo su vandeniu (po kiekvieno spalvų maišymo, vandenį keisti švairiu).

Servetėles kerpame į keturias dalis, tris mažas skiauteles nuspalviname trimis skirtingomis spalvomis (raudona, geltona, mėlyna). Dedame į vandenį skiauteles: raudona+ geltona= oranžinė, geltona+ mėlyna= žalia, raudona+ mėlyna+ geltona ?. Galima maišyti kitas spalvas. Taip vaikai mokosi spalvų, jų pažinimo, aiškina kas vyksta.

Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

5-asis žingsnis

Suaugusiojo pasiūlytą veiklą atlika savarankiškai, susitelkęs, išradingai, savaip, įveiks kliūtis savo veikloje, nepavykus kreipsis pagalbos į suaugusįjį.

Plėtodami savo pačių sumanymus, žinos kaip motyvuojanti idėja, kurią jie galėtų sukonkretinti ir savaip įgyvendinti, bandyti atlikti daug kartų, diskutuodami kels mąstyti skatinančius klausimus, pateiks keletą alternatyvių atsakymų. Sugalvodamas žaidimą, siūlys savo, idėjas, rinksis veiklos būdus kaip ją įgyvendinti (pvz., kokiomis dailės priemonėmis nupiešti portretą), ieškos sprendimo būdų.

VEIKLOS- Spalvoti „šnyptukai“ (bandymai- eksperimentai)

Reikia: skardinės keksiukų formos, dažų tempera, sodos, acto, didelės vaikiškos pipetės, šaukšto.

Į kiekvieną keksio formą įlašiname keletą lašų įvairiaspalvių tempera dažų, ant viršaus beriame po šaukštą sodos, semiame pilną pipetę acto ir užpilame ant kiekvieno „keksiuko“ atskirai, stebėdami kokia spalva jis išpuoja. Vaikai mokosi spalvų, stebi kas vyksta.

Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

6-asis žingsnis

Kurdamas veiklas, žaidimus, įveiks kliūtis savo veikloje, nepasisekus bandys įtraukti bendraamžius ir tik po to kreipsis į suaugusįjį. Žaisdamas ilgą laiką trunkančius kūrybinius žaidimus, pabaigs pradėtus darbus, padės vienas kitam įveikti problemas, tlieks kruopštumo, susikaupimo reikalaujančius darbus, pvz., įveria siūlą, įsiuva sagą, prisuka veržlę ir pan.

VEIKLOS- Pupos- Reikia: trijų pupų, trijų jogurto indelių, juodžemio.

Į jogurtų indelius suberiame juodžemį, išodiname pupas ir mėginame jas auginti. Pirmą indelį laistome kasdien, kad žemė būtų kaip košė. Anrame indelyje pupą laistykime reguliariai, o trečio visai nelaistykime. Stebėkime, kas atsitiks, aptarkime su vaikais.

Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

7-asis žingsnis

Siūlydamas naują veiklą, ją užbaigs, užmegs naują draugystę, naują kontaktą su suaugusiaisiais.

Savo iniciatyva pagal savo pomėgius, interesus pasirinks veiklą, ištrauks, ją plėtoja, nuo pradžios iki pabaigos atliks nesudėtingą ir nepatrauklią veiklą, padės vienas kitam įveikti problemas.

Atlikdami kruopštumo, susikaupimo reikalaujančius darbus (pvz.: įverti siūlą, įsiūti sągą, prisukti veržlę ir pan.), plėtos paties pasirinktą veiklą, ją tęsia po dienos miego, kitą dieną, kelias dienas.

Įsitraukdami į suaugusiojo pasiūlytą veiklą, siūlys darugams ir suaugusiajam ištraukti į jo paties sugalvotą veiklą, įveiks kliūtis savo veikloje, nepasisekus bandys įtraukti bendraamžius ir tik po to kreipiasi į suaugusįjį.

VEIKLOS- Švenčiame Kairiarankių dieną! (Rugpjūčio 13-oji)

Kalbame su vaikais, kad pasaulyje yra daug žmonių (apie 15 proc.), kurie yra kairiarankiai - ne visi rašome, kerpame dešine ranka. Tokie buvo Liudvikas van Bethovenas, Frederikas Šopenas, Mikelanželas, Merilin Monro ir daug kitų.

Jei vaikas dešniarankis, pasiūlykite jam piešti ar rašyti kaire ranka, o kairiarankiui - atvirkščiai. Tai bus smagi ir įdomi patirtis. Jei vaikams sunku, galima tai daryti pusdienį ir tik vieną veiklą. Galime karpyti, rašyti, piešti, valytis dantis, po to aptarkite, kaip sekėsi. Papasakokite istorijų apie kairiarankius.

Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo auklėtojams ir tėvams

- ✓ Leiskite išbandyti įvairią veiklą, padėdami patirti sėkmę, taip skatindami pasitikėjimą savimi.
- ✓ Ugdydami savarankiškumą, sudarykite galimybę pasirinkti iš 2, vėliau 3 adekvačių veiklų (daiktų).
- ✓ Paklauskite, ar nereikia pagalbos, primygtinai jos nesiūlykite.
- ✓ Tuo atveju, kai vaikas įkyriai atlieka tą pačią veiklą ar manipuliuoja tuo pačiu daiktu, pamėginkite veiksmui suteikti prasmę. Pvz., jei vaikas mėgsta sukti daiktus, duokite atsukti kamštelius, pripilti vandens, užsukti ir pan.
- ✓ Mokykite stebėti kalbančiųjų veidus, aplinką.
- ✓ Savarankiškumo įgūdžių mokykite pamažu.
- ✓ Jei vaikas nesupranta, parodykite veiksmu, paveikslėliu, simboliu.
Mokykite pasiklausti, paprašyti pagalbos.

Kūrybiškumas

Kūrybiškumas suprantamas kaip asmenybės savybė, susijusi su gebėjimu atrasti tai, kas nauja, originalu, netikėta. Tai vaiko pasinėrimo į savo patirtį ir šios patirties įtraukimo į naują visumą naujas idėjas, naujus sumanymus ar naują rezultatą.

Vertybinė nuostata. Jaučia kūrybinės laisvės, spontaniškos improvizacijos bei kūrybos džiaugsmą.

Esminis gebėjimas. Savitai reiškia savo išpūdžius įvairioje veikloje, ieško nežinomos informacijos, siūlo naujas, netikėtas idėjas ir jas savitai įgyvendina.

1-2-asis žingsnis

Kuriama aplinka grupėje, kuri kelia smalsumą (žaislai, garsai, spalvos, meno kūriniai), kad vaikai galėtų išnaudoti visus 5 pojūčius (uoslės, skonio, regos, klausos, lytėjimo), sudaroma galimybė apžiūrėti aplinką, klausytis, skonėtis, uosti, paliesti ir pajusti įvairių žaislų medžiagų paviršius (tekstūras).

Reaguodamas (veido išraiška, kūno kalba, balsu) į 5 pojūčiais patiriamą realybę (naujus daiktus, žmones, veidus, garsus, vaizdus, skonius, lytėjimo potyrius), domisi savo kūnu, atranda vis ką nors naujo, smalsiai, gyvai reaguoja į naujus daiktus, žmones, aplinkos pasikeitimus.

Žaisdami su žaislais, kuriuos galima išardyti, išbandyti jų formas, pritaikys tinkamiausią elementą, reaguos į garsus skleidžiantys žaislus, žais dailės priemonėmis ir medžiagomis, eksperimentuos, tyrinės visus daiktus patekusius į rankas: ridens, barškina, kratys žaislus, daiktus.

Ardydamas žaislus, domėsis kas jų viduje, judesiais, veido išraiškareaguos į naujus vaizdus, garsus, objektus, skanaus, lies paviršių, apžiūrinės, mėtys, taip tyrinėdamas naujų objektų savybes, dydžius, formas.

Domėdamasis naujais daiktais, vaizdais, garsais, judesiais, atras naujus veiksmus ir taikys juos daiktų tyrinėjimui.

VEIKLOS- Sagos- Darome aplikacijas- Reikia: sagų, lipalo, storesnio popieriaus ar kartono. Aplikacijos iš vienspalvių, įvairiaspalvių, vienodo ar skirtingo dydžio sagų, teminė (pvz. rudeninę obuoliais aplipusią obelį) ar laisva tema. Sagas galima rūšiuoti: į vieną krūvelę dėti visas su kilpele, į kitą- dviskyles, į trečią- keturias skylutes ir kt. Rūšiuoti pagal spalvą, dydį, raštą. Sagas galima skaičiuoti. Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

3-asis žingsnis

Eksperimentuodamas su įvairia saugia medžiaga, žais su vandeniu (prižiūrint suaugusiųjų), jį pilstys, svers, sems, laistys.

Lauke nesmarkiai lyjant ir nesant šaltam orui, tinkamai aprengus, braidys po balas, taškys vandenį, sems jį kibirėliais, domėsis vandens atsiradimo būdais, užduos klausimus draugams, klausinės, jį klausimus atsakys trumpai, siekiant sudominti ir skatinti toliau tyrinėti.

Veikdami taip, kaip iki šiol nedarė, pasirinks kuo įvairesnių sprendimų, savarankiškai statys smėlio pilis, joms dekoruoti naudoti gamtos dovanas (kankorėžius, smilgas, kaštonus, medžių žiedus ir pan.), pieš, tapys, žais. tyrinės aplinką.

Veikdamas bandymų ir klaidų keliu, atras nauja, domėsis nematytais daiktais, reiškiniiais, aptiks neįprastas daiktų savybes, išbandys naujuspotyrius tašydamasis balose, voliodamasis sniege.

Kurdamas naujus objektus, dėlios kaladėles, atras namų reikmenų (šaukštų, puodų, kočėlų ir kt.), maisto produktų (kruopų, miltų ir kt.) gamtos dovanų (gilių, kaštonų, kankorėžių ir kt.) naudojimo galimybes, sukurs iš jų netikėtus, naujus produktus.

Klausydamas pasakojimų apie gyvūnus, augalus, daiktus, jų išorines savybes, užduos klausimus, pasakos apie juos.

VEIKLOS- Batai - Reikia: didelio maišo, įvairių batų.

Paprašyti tėvų, kad sukrautų į maišą įvairių batų: guminių, rudeninių, basučių, šlepečių ir kt.

Užduoties tikslas- rasti porą ir surūšiuoti pagal paskirtį- kur kada avimi (pvz. lauke, viduje, žiemą, vasarą). Užduotį galima skirti tiems vaikams, kurie greičiau už kitus atlieka užduotis ir blaško kitų dėmesį. Vaikai gali diskutuoti tarpusavyje, tačiau auklėtoja (mokytoja) kviečia tik tada, kai visi batai išrūšiuoti, ir papasakoja, kodėl rūšiavo būtent šitaip. Taip vaikai mokosi dirbti komandoje, diskutuoti ir pristatyti „projektą“.

Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

4-asis žingsnis

Išbandydamas įvairią veiklą, įvairius daiktų panaudojimo būdus, pastebės, jog tą patį daiktą, priemonę, dalyką galima panaudoti įvairioms reikmėms ir tikslams (žaisti, vaidinimui kurti, dekoracijoms puošti), kaip galima pakeisti jo funkcijas, išvaizdą, skirtingai jį pritaikius ir panaudojus.

Apibūdindamas kūrinių, išdailins piešinį ir pan. (lavinamas mąstymo detalumas), užduos netikėtus, fantastinius klausimus, išsakys originalias mintis (lavinamas mąstymo originalumas).

Naudodamas įprastus daiktus pagal kitą paskirtį, sukurs naujus objektus, derindamas įvairias medžiagas, buitines daiktus, baldus, išbandys jas ir jungs įvairią veiklą.

Persikunydamas į įvairius veikėjus, sugalvos nebūtus personažus, pasakos apie save, šeimą, prikurdamas nebūtų įvykių, pasitelks vaizduotę žaisdamas, pasakodamas, judėdamas.

Atlikdamas įvairius eksperimentus su jau žinoma medžiaga: maišys spalvas, kurių dar nemaišė ir žiūri, kas išeis, improvizuos, kurs fantastines istorijas, išvelgs naujas įprastų daiktų bei reiškinių savybes, Pasitelks vaizduotę ką nors veikdamas: žaisdamas, pasakodamas, judėdamas.

VEIKLOS- Rūbai- Reikia: didelio maišo, įvairių rūbų su skirtingais užsegimais.

Tą patį galima atlikti su rūbais- išrūšiuoti į krūveles, tvarkingai sudėti- sukabinti ant kėdelės prieš tai susagstant sagas, užtraukiant užtrauktukus, verčiant rūbą į gerąją pusę. Tai ugdo ir įtvirtina vaikų savitvarkos įgūdžius.

Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

5-asis žingsnis

Išsakydamas visas į galvą atėjusias idėjas: nupieš, išvaidins, atliks kuo įvairesnius judesius, sukurs melodijas ir t.t. (skatinamos mąstymo ribos, idėjų gausumas), mąstys „Kaip dar kitaip galėtum pasakyti, padaryti, ką dar galėtų tai reikšti?“ (lavinamas mąstymo lankstumas).

Džiaugdamasis savo kūriniais, aptars, kokias sugalvotas idėjas, originalius sprendimus galima pritaikyti ir išbandyti realiame gyvenime, sugalvos, ką naujo originalaus pavyko sukurti, svarstys, kaip galima patobulinti panašų kūrinių kitą kartą, sugalvos įdomių idėjų, skirtingų veikimo būdų.

Aiškindamasis klausinės apie jam rūpimus, nežinomus dalykus, aiškins kitiems tai, kas pačiam buvo neaišku. originaliai atsakys į klausimus, siūlys idėjas, fantazuos.

Tyrinėdamas, eksperimentuodamas, siūlys neįprastus sprendimų būdus, įvairius variantus, inicijuos naują veiklą aplinkai tyrinėti, išradingai ir kūrybiškai naudos įvairias medžiagas, priemones.

Atkartodamas interpretuos veikloje vaidindamas, piešdamas, fantazuodamas, kurdamas istorijas. Kurdamas naujus žodžių, garsų, spalvų, judesių, istorijų derinius, kūrybiškinaudos įprastus daiktus savo veiklai, vaidmenų žaidimuose pasirinkas įvairių jam žinomų profesijų atstovų vaidmenis, džiaugsis savitu veikimo procesu ir rezultatu.

VEIKLOS- Gamtos turtai arba antrinis žaliavos panaudojimas

Reikia: kiaušinių dėklo ar kitos dėžutės, popieriaus, lipalo.

Eidami pasivaikšėti atidžiai žiūrėkite po kojomis, tyrinėdami atrasite gražių, įdomių formų, naujų gamtinių priemonių, susidėkite jas į kiaušinių dėklą ir grožėkitės. Grįžę į grupę (klasę) ant popieriaus lapo sukurkite koliažą ir pakabinkite jį ant sienos.

Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

6-asis žingsnis

Išsakydamas savo idėjas taip, kad niekas kitas taip nesugebėtų, fantazuos, kurs, nebijos savo minčių, kūrybiškai, laisvai reišks idėjas, užduos atviri klausimai: „Kaip?..“ „Ką dar?..“ „Kas būtų?..“ ir pan.

Kurdamas nerealias, bet prasmingas situacijas (įsivaizduokime, kad mes einame džiunglėmis...), fantazuos, ieškos ir atras skirtumus tarp fantazijos ir realybės, patirs naujų išgyvenimų.

Kurdami naujus produktus iš įvairios medžiagos, žaislai, priemonės, dalysis idėjomis, dirbant porose ir (ar) grupelėse, kartu priims sprendimus, diskutuos apie tai, kaip jaučiasi kiti vaikai, jei vienas neleidžia kitiems nieko pasakyti, eškos sprendimų, kaip vaikai galėtų pasidalinti priemonėmis ir kt.

Savarankiškai rinkdamasis tai, kas nauja, sudėtinga, įžvelgs dar neišbandytas veiklos, saviraiškos galimybes, pasiners į kūrybos procesą, įsivaizduos, fantazuos, turimas patirtis jungs į naujas idėjas, simbolius, naujus atlikimo būdus.

Drąsiai, savitai eksperimentuodamas pats ir kartus kitais ieškos atsakymų, netikėtų idėjų, savitų sprendimų, nebijos daryti kitaip, būti kitoks.

VEIKLOS- Reikia: pušų šakelių, įvairiaspalvio guašo, kietesnio popieriaus (gali būti spalvotas kartonas), dailės drabužėlių, užtiesalo (darant darbelį aplink prisitaško, todėl geriau rasti erdvią vietą).

Į indelius pripilame skirtingų dažų. Vaikams padalijame popierių. Kiekvienas gauna po ilgoką pušies šakelę. Vaikai merkia ją į patinkančius dažus ir tapšnoja ant savo lapo. Taip gauname nuostabių paveikslėlių.

Tai galima atlikti ir dideliu formatu, su būriu vaikų vienu metu arba ant didelio celofano ar medžiagos.

Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

7-asis žingsnis

Keldamas probleminius klausimus, diskutuos, svarstys, įsivaizduos, (pvz., ką daryti, kad žmonės būtų laimingi, kad nebūtų karo?); fantastiniai klausimai (pvz., kas būtų, jei nustotų šviesti Saulė, jei išnyktų visi suaugusieji?), išvardins kuo daugiau daikto naudojimo būdų (pvz., kaip dar galima panaudoti šaukštą, plastikinius butelius?).

Kurdamas kūrybinius vaidinimus (prašoma suvaidinti kokia nors tema trumpą siužetą, padalijus vaikus į dvi grupes (vieni vaidina, kiti spėja, kas ten vaidinama), pieš fantastinį gyvūną (po vieną arba grupelėse), perkurs pasakas (pvz., klausiant, kas būtų, jei pasakoje vilkas taptų geras, o Raudonkepuraitė – klatinga?).

Diskutuodamas svarstys, aptars kilusias idėjas, temas, užduotis, užduos klausimus, pastebės trūkstamą informaciją, eksperimentuos, nebijos suklysti, daryti kitaip.

Domėdamasis knygomis, atsakys į neįprastus klausimus, naudosis anksčiau išbandyta medžiaga ją perkurdamas, ieško būdų neįprastoms, netikėtoms idėjomis įgyvendinti, bandys nuspėti įvykius pagal tai ką pastebi, žinomas istorijas pakeis naujais herojais, veikėjais.

Suprasdamas vis daugiau naujų, nežinomų dalykų, ieškos atsakymų, naujų idėjų, netikėtų sprendimų, neįprastų medžiagų, priemonių, atlikimo variantų, lengvai, greitai keis, pertvarkys, pritaikys, sieks savito rezultato.

Klausinėdamas aiškinsis jam naujus, nežinomus dalykus, išradingai, neįprastai naudos įvairias medžiagas, priemones, sugalvos, keis, pertvarkys savitas idėjas, siūlys kelis variantus.

Džiaugdamasis savitu veikimo procesu ir rezultatu, pastebės, įsiklausys, užuos, palies ir pajus naudodamas visus pojūčius.

VEIKLOS- Pūtimo technika su šiaudeliais

Reikia: šiaudelių, popieriaus, įvairių spalvų guašo.

Vaikai gavę popieriaus, dažų, šiaudelį merkia į norimą dažą ir bando išpūsti juo ant popieriaus formą, ornamentą, raštą. Taip „treniruojame“ kvėpavimą ir džiaugiamės unikaliais paveikslėliais ir paveikslais.

Taikys mąstymo žemėlapių elementus, naudojamos visos 6 De bono mąstymo kepurės, mąstymo raktų metodika.

Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo auklėtojams ir tėvams

- ✓ Skatinkite išbandyti įvairią veiklą, priemones, skirtingų spalvų, dydžių, formų daiktus.
- ✓ Siūlykite naujas žaidimų idėjas.
- ✓ Žaiskite su gerai pažįstamais daiktais – stenkitės sugalvoti daiktams kitokius pavadinimus, paskirti.
- ✓ Švelniai juokaukite, rodydami netikėtus daikto, reiškinio aspektus (pvz.: „Na, šis sumuštinis tikrai panašus į paklotą lovelę“).
- ✓ Kurkite vardus gyvūnams, žaislams, kt.
- ✓ Skatinkite išdrįsti padaryti ne taip kaip visi, džiaukitės originaliais sprendimais.
- ✓ Mokykite pastebėti netikėtus dalykus vaiko aplinkoje, džiaukitės netikėtumais.
- ✓ Žiūrėdami filmuką, padarykite pauzę, skatinkite sugalvoti kuo labiau netikėtą pabaigą; pasitikrinkite žiūrėdami toliau.
- ✓ Padėkite vaikui, kuris blogai girdi muzikos melodiją, pajauti jos ritmą, reaguoti į jį judesiais

UGDYMO PASIEKIMAI IR JŲ VERTINIMAS

Vaiko pažangos ir pasiekimų vertinimas – tai nuolatinis informacijos apie vaiką, jo ugdymo(si) ypatumus bei daromą pažangą kaupimas ir apibendrinimas.

Vertinimo tikslas – nustatyti esamus ugdytinio gebėjimus bei numatyti tolesnio ugdymo gaires. Vertinimas atliekamas taip, kad garantuotų psichologinį saugumą, gerą vaiko savijautą, padėtų išgyventi sėkmės jausmą, motyvuotą vaiką ugdytis bei įveikti kliūtis.

Vertinimo paskirtis – padėti vaikui tobulėti, atskleisti, ką jis jau žino ir gali, o ne sutelkti dėmesį į tai, ko jis nežino arba negali atlikti. Pagrindinė pasiekimų vertinimo sistemos nuostata – kiekvieną vaiką vertinti individualiai, jo pasiekimus lyginant su ankstesniais, stebėti ar vaikas padarė pažangą ar ne, ieškoti būdų kaip jam padėti..

Vaiko pasiekimai vertinami vadovaujantis ikimokyklinio amžiaus ugdymo programa, pagal 18 vaiko ugdymosi pasiekimų kompetencijų sritis. Pasiekimai vertinami nuolat, fiksuojami bet kuriuo metu, kai auklėtojas pastebi naujai atsiradusį ar patobulėjusį vaiko gebėjimą, kurį įrodo keli jo veiklos epizodai.

Vertiname, kad

- ✓ pažintume vaiką (vaiko ugdymosi poreikius, interesus, pomėgius, galias, stilių, charakterio ypatumus, kultūrinius skirtumus);
- ✓ apibendrinę sukaupę vertinimo informaciją, pritaikytume ugdymo planus pagal individualius kiekvieno vaiko ir vaikų grupės poreikius.
- ✓ atskleistume vaiko pastangas ir pažangą bei skatintume jo ugdymą(si);
- ✓ apmąstytume (reflektuotume) įgyvendintus programos tikslus ir uždavinius;
- ✓ pateiktume vertinimo informaciją vaikui, vaiko tėvams ir kitiems ugdytojams.

Vertinimo dalyviai- Pagrindiniai vaiko vertintojai – grupės auklėtojos, kurioms padeda meninio ugdymo pedagogai, logopedas, psichologas. Vertinime taip pat dalyvauja tėvai ir pats vaikas.

Vertinimo metodai:

Stebėjimas (pedagogas sistemingai registruoja ir aprašo natūraliai vykstančius procesus, pats sąlygų nekeisdamas). Tai būdas kokybinei informacijai rinkti;

Stebėjimo metu užrašomos šios dalys:

- ✓ informacinė (vaiko vardas, amžius, stebėjimo data, vieta);
- ✓ pats stebėjimas ir rašymas, ką vaikas veikia, ką kalba
- ✓ refleksija - ieškomi atsakymai į iškilusius klausimus;

Vertinimo būdai:

- ✓ pokalbis;

- ✓ pedagogo užrašai – vaiko gebėjimą atskleidžiantis pavyzdys;
- ✓ atskirų situacijų aprašymas;
- ✓ foto nuotraukų analizė;
- ✓ video analizė;
- ✓ kūrybinių darbelių analizė.

Informacijos rinkimo apie vaiko pasiekimus ir pažangą metodai ir būdai

Stebint ir užrašant pedagogų pastebėjimus ir vaikų komentarus, fotografuojant, darant garso ar vaizdo įrašus (turint tėvų sutikimus), kaupiami vaikų darbeliai, išsaugoma jų (ir skaitmeninę) kūryba, kalbantis su tėvais (suplanuoti individualūs pokalbiai su šeimos nariais), specialistais, kalbantis su vaiku (apie tai, ką jie veikia, jaučia, mąsto, kaip jiems sekasi, kas jiems įdomu, ką jie jau žino, geba, ką norėtų sužinoti, veikti ir kt.).

Vaiko pasiekimų dokumentavimas

Svarbiausi vaiko pasiekimus atskleidžiantys įrodymai saugomi *vaiko pasiekimų aplanke* (segtuvas su įmautėmis, albumas, dėžutė, sąsiuvinis, kompiuterinė laikmena, kišenėlė) Vertinimo medžiaga saugoma tol kol vaikas būna ugdymo įstaigoje, jam prieš išvykstant vaiko pasiekimo aplankas atiduodamas tėvams.

Vaiko pasiekimų aplanko turinys

- ✓ duomenys apie vaiką (vardas ir pavardė, amžius, kt.);
- ✓ visų ugdymo sričių (ugdomų kompetencijų) aktualūs, tikslingi vaiko darbų pavyzdžiai (su/bepedagogo komentarais);
- ✓ vaiko mintys, pasakojimai;
- ✓ vaiko stebėjimo aprašai;
- ✓ specialistų komentarai;
- ✓ nuotraukos;
- ✓ dalyvavimas renginiuose, projektuose;
- ✓ tėvų pastebėjimai;
- ✓ vaikų individualiai sukurti „Mąstymo mokyklos“ metodikos įrankiai.

Aplankas yra vaiko augimo liudijimų rinkinys, surinktas ir sudėliotas taip, kad atskleistų, išryškintų vaiko daromą pažangą, gebėjimų augimą. Vaiko pasiekimų aplankas gali būti naudojamas siekiant trumpalaikių ir ilgalaikių ugdymo tikslų. Jame esanti informacija panaudojama tolesniam tikslingam vaiko ugdymui (si).

Tai gali būti įvairūs vaiko dailės darbeliai, sukurtos knygelės, vaiko rašytinės kalbos pavyzdžiai, kalbėjimo pavyzdžiai, elgesio situacijų aprašymai, pedagogų užfiksuoti vaiko keliami klausimai, pasakojimai, žodinė kūryba, fizinio pasirengimo įvertinimas. Į pasiekimų aplanką dedami tik tie įrodymai, kurie apie vaiko žinias ir supratimą, gebėjimus ir nuostatas pasako ką nors nauja, t. y. rodo jų tobulėjimą, išryškina vaiko gabumus, interesus, atskleidžia ugdymosi poreikius vaiko pasiekimų įrodymus jame.

Vaiko gebėjimų ir pasiekimų aplankuose kaupiama informacija skirta visiems: pedagogui, tėvams, pačiam vaikui, įstaigos vadovams. Vaiko ugdymo pasiekimų duomenys analizuojami, aptariami individualiai su vaikais, jų tėvais.

Pasiekimų fiksavimas ir analizė

Pasiekimų diagrama – parodanti įvairių sričių vaiko pasiekimų augimą, kuri braižoma elektroniniame dienyne „musudarzelis“. Vaiko pasiekimų įrodymai yra renkami nuolat, vykstant realiam ugdymo procesui.

Veiklos produktų analizė (piešiniai, kalba, žaidimo siužetai) – analizuojamos veiklos rūšys, parodančios vaiko pasiekimus, augimą, tobulėjimą.

Vertinimo tikslo apmąstymas padeda ikimokyklinio ugdymo auklėtojoms:

- ✓ Susitarti, ką jie norėtų įvertinti ir kokių duomenų tam reikėtų surinkti;
- ✓ Išvengti nereikalingo duomenų rinkimo;
- ✓ Susitarti dėl veiklų, laiko terminų ir atsakomybių.

Surinkti duomenys apie vaikų ugdymosi pasiekimus analizuojami, pasitelkiant diagramas, lenteles. Diagramos vaizdžiai parodo kiekvieno vaiko kiekvienos srities pažangą. Naudodamosios diagramų duomenimis grupių auklėtojos kryptingai planuoja ir organizuoja vaikų ugdymą. Diagramos padeda išryškinti ugdymo pasiekimų sritis, kurioms reikia skirti daugiau dėmesio, jose atsispindi individualūs pasiekimai.

Pasiekimų vertinimo informacija naudojama

- ✓ Vaiko pažinimui, nustatant individualų ugdymosi tempą, išsiaiškinant ugdymosi poreikius; ugdymo individualizavimui;
- ✓ Ugdymo proceso koregavimui (planavimui, atrenkant tinkamesnį ugdymo turinį, būdus, priemones, aplinką ir kt.).

Pateikiama tėvams aktuali informacija apie jų vaikų ugdymąsi. Išsamesnė informacija apie vaiko pasiekimus ir pažangą tėvams pateikiama kelis kartus per metus – mokslo metų pradžioje, po pusmečio, mokslo metų pabaigoje. Apie ikimokyklinio ugdymo auklėtojo pastebėtus vaikų kūrinius ir įgytus pasiekimus tėvai gali būti informuojami nuolat (individualūs pokalbiai, elektroninės informacinės priemonės).

Pateikiama objektyvi informacija apie vaiko ar vaikų grupės ugdymąsi kitiems specialistams bei įstaigos administracijai

Vertinimo medžiaga atspindi visuminį vaiko ugdymą (si).

Vertinimo dažnumas

priklausomai nuo tikslo ir poreikio;

- ✓ 3 vaiko gebėjimus toje srityje atskleidžiantys pavyzdžiai.
- ✓ Vaiko pasiekimų įrodymai analizuojami lapkričio ir gegužės mėnesiais arba sukaupus pakankamą vaiko pasiekimų aplanką.

Vaikų ugdymosi pasiekimai stebimi, vertinami nuolat. Vertinimo medžiaga kaupiama individualiuose vaiko gebėjimų ir pasiekimų aplankuose.

Tėvų dalyvavimas vaiko pasiekimų vertinimo procese

Siekama tėvus drąsinti ir skatinti dalyvauti vertinant vaiko pasiekimus:

- ✓ pabrėžiant pozityvų požiūrį į vaiko pasiekimų vertinimą
- ✓ gilinant tėvų supratimą apie tai, kad vaikų ugdymosi sėkmei didelę reikšmę turi kasdienis tėvų bendravimas su vaiku;
- ✓ paaiškinant vertinimo reikšmę ir svarbą susitikimo su tėvais metu (susirinkimas, individualus susitikimas);
- ✓ parengiant išsamią, konkrečią medžiagą apie vertinimo sampratą;
- ✓ aptariant drauge su vaiku jo pasiekimų aplanko turinį.

Vaikų dalyvavimas pasiekimų vertinimo procese

- ✓ skatinti vaiką kalbėti apie save, t.y. vaikas pats pasakys, ką mėgsta daryti ir ko nemėgsta;
- ✓ drovius, uždarus, nedrąsius vaikus kalbinti individualiai, sudarant jiems saugią aplinką, kurioje jie jaustųsi patogiai, nebūtų suvaržyti;
- ✓ drąsinti vaiką įvertinti savo darbelį;
- ✓ klausti vaiko nuomonės apie tai, kuris darbelis galėtų būti įdėtas į vaiko pasiekimų aplanką;
- ✓ skatinti vaiką tam tikru periodiškumu pildyti ir kaupti aplanką, pristatyti jį vaikams, pedagogams, tėvams.

Vaikai turėtų dalyvauti kaupiant aplanko turinį. Jie galėtų atrinkti arba pritarti, kokį jo darbelį įdėti į aplanką, tai suteiktų vaikams pasitikėjimo, pasididžiavimo jausmą savimi, ugdytų savarankiškumą.

Informavimas apie ugdymo(si) pasiekimus vaikams

- ✓ kiekvienas vaikas siekia būti įvertintas už atliktą darbą, todėl svarbu vaikui suprantama kalba paaiškinti, kaip jam sekėsi viena ar kita veikla, ar reikėtų dar pasistengti;
- ✓ vaiko pasiekimai yra vertinami žodžiu, įvairiomis neverbalinėmis priemonėmis (gestu, mimika ar pan.); apibendrinta informacija pateikiama išsamiais pasiekimų aprašymais.

Tėvams

- ✓ informacija apie vaikų pasiekimus teikiama reguliariai;
- ✓ apibendrinus atitinkamo laikotarpio vaikų pasiekimų rezultatus individualių pokalbių;
- ✓ jei atsiranda tam tikrų ugdymosi sunkumų, tuomet tėvai informuojami apie įvairių specialistų teikiamą pagalbą, kuri galėtų veiksmingai pagerinti ugdymosi rezultatus;
- ✓ informuojame apie tai, kokių ugdymosi rezultatų bus siekiama per tam tikrą laikotarpį, kokiais kriterijais remiantis pasiekimai bus vertinami ir kaip fiksuojami;
- ✓ jei susitariama, pokalbyje gali dalyvauti ir vaikas;
- ✓ išsamesnis paaiškinimas apie ikimokyklinio amžiaus vaiko pasiekimus ir
- ✓ rekomendacijas, kaip juos pagerinti, teikiamas su vaiko darbų pavyzdžiais.

Vertinimo organizavimas

Pirminis arba diagnostinis vertinimas atliekamas vaikui pradėjus lankyti ugdymo įstaigą, po adaptacijos laikotarpio. Diagnostinio vertinimo tikslas- išsiaiškinti, kokį ugdymosi pasiekimų žingsnį pasiekė vaikas tam tikroje pasiekimų srityje. Pradinę informaciją apie vaiką, jo pomėgius, įpročius auklėtoja sužino iš tėvų. Išsiaiškina kokios šeimos tradicijos ir lūkesčiai. Tai padeda numatyti, kokius gebėjimus reikėtų lavinti ar tobulinti. Vaiko ugdymosi pasiekimai nuolat stebimi ir vertinami.

Pirminis vaiko pažinimas prasideda nuo pokalbių su tėvais (globėjais) apie vaiką. Vaikui pradėjus lankyti įstaigą, išsiaiškinami tėvų (globėjų) lūkesčiai, surenkama jų nuomonė apie vaiko gebėjimus, individualius ypatumus.

Tėvai papasakoja apie vaiko ugdymo (si) sąlygas namuose, išsako savo nuomonę apie vaiko pasiekimus, pomėgius, specialiuosius poreikius. Su vaiku pasiekimai aptariami, pabrėžiant vaiko sėkmę. Vaiko prašoma pakomentuoti savo darbelius, siūloma palyginti prieš metus atliktus darbelius su paskutiniu darbeliu. Vaikas lygina juos ir mato savo pažangą.

Apie individualius vaiko pasiekimus grupių auklėtojos informuoja tėvus įvairiomis formomis:

- ✓ pedagogų rengiamos individualios vaikų pasiekimų apibendrinimo knygelės;
- ✓ individualių vaiko gebėjimų ir pasiekimų suvestinės;
- ✓ individualių pokalbių metu vaiko gebėjimų ir pasiekimų aptarimai;
- ✓ vaiko pasiekimų aprašai el. dienyne „musudarzelis“

Pedagogai vertina vaiko pasiekimus ir pažangą pagal visas ugdymo sritis, nustato vaiko pasiekimų žingsnius ir numato silpniau išreikštus gebėjimus. Pedagogų vertinimas apie vaiko pasiekimus ir pažangą fiksuojamas elektroniniame dienyne „musudarzelis“.

Pakartotinis vaiko vertinimas atliekamas mokslo metų eigoje, išryškėjus naujiems vaiko ugdymosi poreikiams ar problemoms, kai norima išsiaiškinti, ar vaikas įgijo sudėtingesnių gebėjimų, ar nevēluoja kai kurių gebėjimų raida. Galutinis metų vertinamas atliekamas pavasarį (balandžio-gegužės mėn) Šio vertinimo tikslas - nustatyti vaiko ugdymo (si) pažangą, t.y. sritis, kuriose pasiekimai yra akivaizdūs, ir sritis, kuriose pasiekimai nežymū Pasiekimų vertinimo **etikos reikalavimai** užtikrinami:

- ✓ Konfidencialumo principais.
- ✓ Individualizavimo principais, t.y. vertinami kiekvieno vaiko pasiekimai atskirai, nelyginant su kitais.

Pedagogas individualių vaiko vertinimų aprašų neviešina. Esant reikalui (pvz., įtarus smurtą šeimoje), pedagogai apie esamą situaciją informuoja įstaigos vadovus arba VGK. Apibendrinti grupės vaikų pasiekimai, naudojami pedagogų darbo analizei bei įsivertinimui, planuojant tolimesnį ugdymo procese.

Ikimokyklinio ugdymo programos turinys peržiūrimas ir atnaujinamas atsižvelgiant į įstaigos bendruomenės ir tėvų poreikius, derinant su švietimui ir ikimokykliniam ugdymui keliamais tikslais ir uždaviniais, strateginiais dokumentais.

LITERATŪRA

1. Ikimokyklinio ugdymo metodinės rekomendacijos, 2015 m., ŠMM Švietimo aprūpinimo centras. https://www.smm.lt/uploads/documents/tevams_ugdymo_planai/knyga%20-%20rekomendacijos.pdf
2. *Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašas*. Švietimo ir mokslo ministerijos švietimo aprūpinimo centras, 2014.
3. *Ikimokyklinio ugdymo metodinės rekomendacijos*. Švietimo ir mokslo ministerijos švietimo aprūpinimo centras, 2015.
4. Priešmokyklinio ugdymo bendroji programa, 2014 m., ŠMM Švietimo aprūpinimo centras. [https://www.smm.lt/uploads/documents/Prie%C5%A1mokyklinio%20ugdymo%20bendroji%20programa\(3\).pdf](https://www.smm.lt/uploads/documents/Prie%C5%A1mokyklinio%20ugdymo%20bendroji%20programa(3).pdf)
5. *Priešmokyklinio ugdymo bendroji programa*. Šviesa, 2014.
6. Sveikos gyvensenos ugdymas ikimokyklinėse įstaigose. Autorių kolektyvas. 2002 m.
7. LR ŠMM Gyvenimo įgūdžių ugdymas, 2-oji pataisyta laida, 2004 m.
8. Diane, T., D., Rudick, S., Berke, K. *Ankstyvojo amžiaus vaikų kūrybiškumo ugdymas*. Presvika, 2008.
9. Dodge, D.T., Colker, L. J., Heroman, C. *Ikimokyklinio amžiaus vaikų kūrybiškumo ugdymas*. Presvilka, 2004.
10. *Jungtinių Tautų vaiko teisių konvencija, ratifikuota*. Valstybės žinios. 1995, Nr. 60-1501.
11. Juodaitytė, A., Gaučaitė, R., Kazlauskienė, A. *Informavimas apie ikimokyklinį, priešmokyklinį ugdymą ir švietimo pagalbą*. 2009
12. *Metodinės rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo programai rengti*. Švietimo ir mokslo ministerija, 2006.
13. Rimkienė, R. *Ugdytojų veiklos gairės*. Vilnius: Švietimo aprūpinimo centras, 2004.

PRIEDAI

Mėnesio ugdymo veiklų plano lentelė (pavyzdys)

RUGSĖJIS	Savaitės diena	1 savaitė 09.01-03	2 savaitė 09.06-10	3 savaitė 09.13-17	4 savaitė 09.20-24	5 savaitė 09.27-30
TEMA		„ Draugystės skėtis“	TEMA ?	„ Rudens pokštai“	TEMA ?	TEMA
PROBLEMINIS KLAUSIMAS (Klausimams naudojami „Mąstymo mokyklos“ įrankiai)		„Kaip man susipažinti? „ Ko sieksime, kaip pamatuosime gebėjimus.	TIKSLAS - problema) kad vaikai gebėtų užduoti klausimus ir į juos atsakyti susiedamas su savaitės tema.	„Kas yra pokštas “	TIKSLAS (sužadinti vaikų norą mokytis)	TIKSLAS (problema, kuri šią savaitę yra svarbiausia.)
NUMATOMI PASIEKIMAI (pedagogo organizuota veikla) <i>ką vaikai veiks - išmoks?</i> -IGYTI GEBĖJIMAI (vaiko veikla) Ko mokysis, kaip mokysis (mąstymo mokyklos įrankiai) Kokias kompetencijos ugdysis? (pažinimo, komunikavimo, tyrinėjimo ir t.t)	Pirmadienis	1. <i>Susipažindami</i> su naujais draugais ir grupe, <u>gebės pristatyti</u> save, įsiminti draugų vardus, papasakoti apie savo šeimą.			<i>Stebėdami</i> įvairius „ Rudens pokštų“ darbelius, <u>paskos</u> savo pastebėjimus, <u>mokės reikšti</u> (išreikš) savo nuomonę, kantriai iš klausys kitų draugų pasakojimus.	
	Antradienis	2. (pvz.) <i>Žaisdami</i> „ Vardo žaidimus“ <u>bendraus</u> su draugais, <u>pagelbės</u> vieni kitiems.				
	Trečiadienis	3. (pvz.) <i>Kurdami</i> „ Draugystės skėtį“ , <u>pritaikys</u> įvairias spalvas, <u>gebės</u> jas įvardinti ir priklijuoti.				
	Ketvirtadienis	4. (pvz.) <i>Klausydami</i> pasakos apie draugus, <u>papasakos</u> girdėtą istoriją savais žodžiais, <u>įtvirtins</u> sąvokas „vienas“ ir „daug“.				
	Penktadienis	5. (pvz.) <i>Piešdami, aplikuodami, lipdydami</i> linijas, <u>sukurs</u> trikampio figūrą ir ją <u>apipavidalins spalvomis.</u>				
VEIKLOS – UŽDUOTYS (Refleksija) Ką pastebėjome vaike , ko išmoko naujo, kas pasisekė, kaip atsiskleidė kūrybiškumas, bendravimas su draugais ir t.t						

Šeimos pagalba Kokios pagalbos reikia ?						
PASTABOS-PAKEITIMAI Čia gali būti susirinkimų informacija, kokiuose renginiuose, festivaliuose, eskursijose dalyvaujate su vaikais						

„Mąstymo mokyklos“ įrankiai

Nuo 2020 m. sausio Vilniaus lopšelio-darželio „Rasa“ bendruomenė pasirinko mąstymo kultūros ugdymu paremtą mokyklos modelį. Mąstymo kultūros ugdymo mokykla – tai mokyklos bendruomenė, kurioje kiekvienas narys dalijasi bendrais įsipareigojimais ir nuolat mąsto apie tai, kas vyksta ugdymo procese. Mąstymo kultūros ugdymo mokyklos ištakos – Didžiojoje Britanijoje. XXI a. mąstymo filosofija besiremiančių mokyklų tinklas išplito ir kitose šalyse (Thinking Schools International, www.thinkingschoolsinternational.com/).

Mąstymo kultūros ugdymo mokyklos ašis – šeši pradiniai taškai, kurie apima svarbias mąstymo mokyklos sritis:

- ✓ vaizdinius įrankius (mąstymo žemėlapiai, schemas, mąstymo kepurės),
- ✓ asmenybės ir charakterio formavimą (charakteriai, požiūriai, nuostatos, mąstymo įpročiai),
- ✓ mąstymo gebėjimus (atviras ir tikslus kognityvinių gebėjimų naudojimas),
- ✓ mokymąsi bendradarbiaujant (bendradarbiavimas tarp besimokančiųjų porų, grupių, mokyklų ir tarptautiniuose tinkluose),
- ✓ reflektvų klausinėjimą (aukštesnio lygio klausimai ir klausymosi gebėjimai).
- ✓ ugdymo(si) aplinkos pritaikymą (fizinį erdvių pritaikymas ir išteklių panaudojimas).



Mąstymo kūrimo pradžia – elgesio įpročių ugdymo susitarimai ir vieningas jų laikymasis, nes mokinio mokymasis ir pasiekimai labai priklauso nuo jo elgesio įpročių: užsispyrimo įveikti klaidas, tobulėti, nuolatinio domėjimosi ir noro plėsti akiratį, tikėjimo savo gebėjimais ir pan. Todėl mąstymo mokykla pirmiausia identifikuoja elgesio problemas ir iškelia kelis svarbiausius elgesio įpročių ugdymo tikslus – skiria dėmesį 4-6 konkrečių vertybių ugdymui, pavyzdžiui, valdyti impulsyvumą, tapti atspariam nesėkmei, siekti tikslumo, klausytis empatiškai, mąstyti lanksčiai, mąstyti apie savo mąstymą, rizikuoti atsakingai ir kt. Vėliau organizuojamas konkursas, kurio tikslas iliustruoti ugdomas vertybes.

<p style="text-align: center;">ATKAKLUMAS</p> <p>ATKALUMAS YRA GEBĖJIMAS GANA ILGĄ LAIKĄ AMŽIAUS GALIMYBIŲ RIBOSE NEPALIKTI ATKIEKAMOS VEIKLOS. TAI YRA ILGALAIKIO DĖMESINGUMO IŠLAIKYMAS, GEBĖJIMAS IŠSAUGOTI SVARBIAŲ INFORMACIJĄ BEI IDĖJAS ATMINTYJE, KURIAS ATEITYJE VAIKAS GALI PANAUDOTI ĮVAIRIOSE VEIKLOSE IR SITUACIJOSE, NEPASIMESTI NESĖKMĖS SITUACIJOJE, DIDELĖMIS PASTANGOMIS PASIEKTI SĖKMĖS.</p> <p>ATKAKLUMO PAGRINDAS YRA VAIKO NORAS DARYTI ĮTAKĄ APLINKINIAM PASAULIUI, NORAS PASIEKTI TIKSLŲ.</p>	<p style="text-align: center;">IMPULSYVUMO VALDYMAS</p> <p>TAI YRA GEBĖJIMAS NUSIRAMINTI, ATSIPALAUDUOTI. JAUSMŲ RAIŠKA TINKAMAIŠ BŪDAIS, JAUSMŲ RAIŠKOS KONTROLĖ. GEBĖJIMAS LAIKYTI SUSITARIMŲ, TAISYKLIŲ. SUVOKIMAS, KAD PATYS GALIME KONTROLIUOTI DAUGELĮ SITUACIJŲ. TAI PLANO AR STRATEGIJOS PASIRINKIMAS IR PASEKMIŲ NUMATYMAS PRIEŠ ĮMANTIS VEIKSMŲ.</p>
<p style="text-align: center;">KLAUSIMŲ KĖLIMAS IR PROBLEMŲ SUVOKIMAS</p> <p>TAI KLAUSIMŲ KĖLIMAS, IEŠKANT PRIEZASTIES-PASEKMĖS RYŠIO. PROBLEMŲ SPRENDIMAS - TAI GEBĖJIMAS SUPRASTI, ĮVERTINTI, INTERPRETUOTI IR PRITAIKYTI ŽINIAS IŠŠŪKIŲ, SUDĖTINGŲ UŽDUOČIŲ AR SUNKUMŲ SPRENDIMUI.</p> <p>KLAUSIMO KĖLIMAS IR PROBLEMOS SUFORMULAVIMAS DAŽNAI YRA SVARBESNI NEI PATS SPRENDIMAS.</p>	<p style="text-align: center;">MĄSTYMAS DRAUGE</p> <p>TAI YRA GEBĖJIMAS VEIKTI IR MOKYTIŠ KARTU SU KITAIŠ, KOMANDOJE. KITI ŽMONĖŠ YRA VERTINGI INFORMACIJOS ŠALTINIAI, JIE PADEDA MUMS MĄSTYTI, DRAUGE KELTI KLAUSIMUS IR DARYTI IŠVADAS.</p> <p>BENDRADARBIAVIMAS IR MĄSTYMAS DRAUGE SUTEIKIA GALIMYBĖ UGDYTIINIAMS IŠGIRSTI KITOKIĄ NUOMONĖ, MOKYTIŠ DISKUTUOTI, PRISIIMTI ATSAKOMYBĖ UŽ SAVO IR KITŲ UGYMAŠI. TAI GEBĖJIMAS MĄSTYTI DRAUGE SU KITAIŠ, ARGUMENTUOTI IDĖJAS IR IŠBANDYTI PROBLEMOS SPRENDIMO STRATEGIJAS SU KITAIŠ. KRITIŠKO GRĮŽTAMOJO RYŠIO PRIĖMIMAS.</p>

Šešios De Bono mąstymo kepurės

Kūrybinių sprendimų ieškantiems žmonėms psichologas E. de Bonas sukūrė mąstymo lavinimo metodiką (de Bono Thinking), kuri skatina apmąstyti idėjas ir padeda ugdyti socialinius ir kognityvinius gebėjimus. Sistema grindžiama įvairias funkcijas atliekančių praktiškų mąstymo įrankių (de Bono „kepurės“) panaudojimu. Pagrindinis tikslas – praplėsti suvokimo gebėjimus, organizuoti mąstymą, siekti jo efektyvumo, kūrybinį procesą papildyti būtinomis nuostatomis, padėti dirbti su informacija, požiūriais, vertybėmis. E. de Bono metodikoje deklaruojamų mąstymo įrankių įvaldymas ir taikymas konkrečioje situacijoje papildoma analize, kritika ir argumentavimu pagrįstą tradicinį – kritinį – mąstymą.



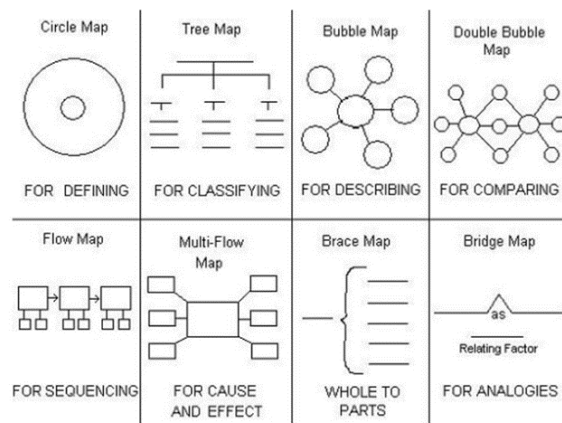
Mąstymo įrankis	Reikšmė
Baltoji kepurė	Faktai, skaičiai, informacija
Raudonoji kepurė	Jausmai, intuicija, emocijos
Juodoji kepurė	Sveikas protas, nuovokumas, atsargumas, kritinis mąstymas
Geltonoji kepurė	Pozityvumas ir konstruktyvus mąstymas, teigiami sprendimai
Žalioji kepurė	Kūrybingumas, alternatyvos, pasiūlymai
Mėlynoji kepurė	Mąstymas apie mąstymą, proceso kontrolė

Mąstymo žemėlapiai

Vienas iš inovatyvių ugdymo(si) būdų, naudojamų mūsų įstaigoje, – mąstymo žemėlapiai. Mąstymo žemėlapiai – tai vaizdinis ugdymo(si) įrankių rinkinys, padedantis pačiam vaikui susikurti, suprasti ir įsisavinti temą bei generuoti idėjas.

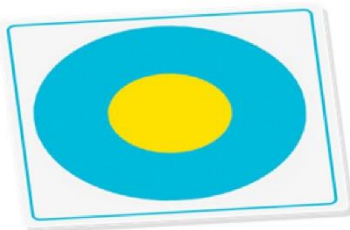
Žemėlapių renkamės pagal tai, kokio mąstymo proceso ugdymojoje veikloje reikia:

- ✓ atpažinti,
- ✓ apibūdinti,
- ✓ palyginti,
- ✓ grupuoti,
- ✓ sudaryti seką,
- ✓ ieškoti analogijų,
- ✓ išskaidyti visumą į dalis,
- ✓ rasti priežasčių ir pasekmių ryšius.



Apskritimo žemėlapis

Skirtas apibrėžti kontekste. Kitas žodis vietoje „apibrėžimas“ yra „minčių lietus“ arba galima pasakyti taip: „pasakyk man viską, ką žinai apie...“ Šis žemėlapis moko vaikus dalytis informacija ir gilina supratimą, kad jie visada gali sužinoti daugiau.



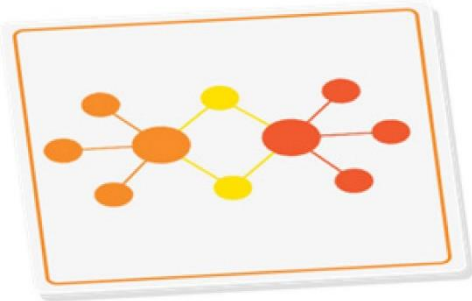
Burbulo žemėlapis (apibūdinimas)

Skirtas apibūdinti. Kokiais žodžiais apibūdinumėte daiktą, atmosferą, žmogų, veikėją ar pan.? Būtina naudoti apibūdinančius žodžius – būdvardžius ar jų frazes, pažyminius.



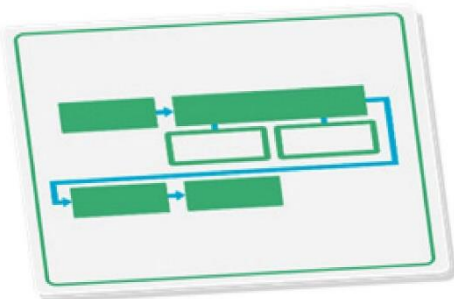
Dvigubo burbulo žemėlapis (panašumų ir skirtumų paieška)

Skirtas panašumų ir skirtumų paieškai. Kokie yra panašumai ir skirtumai? Kokius dalykus vaikai turi palyginti ir supriešinti? Kokias išvadas jie gali padaryti iš šių panašumų ir skirtumų?



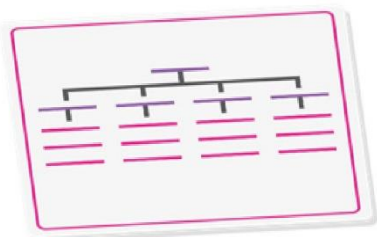
Sekos žemėlapis (sekos sudarymas)

Skirtas sudaryti įvykių / procesų / eigos sekai. Kokia yra įvykių seka? Kokie yra sekos etapai? Kokią seką ar žingsnius temoje vaikai turi suprasti?



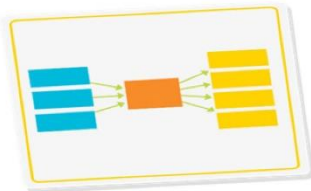
Medžio žemėlapis (klasifikacija)

Skirtas klasifikuoti, sugrupuoti, paskirstyti idėjų, žmonių, daiktų grupėms. Kaip galite sugrupuoti pagrindines idėjas, pagalbines idėjas ir detales? Kaip temos informacija gali būti grupuojama į kategorijas?



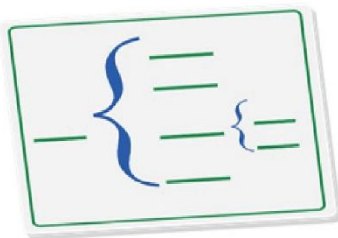
Priežasties-pasekmės žemėlapis (priežasčių ir pasekmių nustatymas)

Skirtas padėti išsiaiškinti, kokios yra įvykio priežastys ir pasekmės. Šis žemėlapis nurodo įvykį, kas jį sukėlė ir kokios buvo šio įvykio pasekmės. Naudojamas ir pasekmėms apgalvoti, analizei: „jei – tada“, „kai – tada“.



Skliaustų žemėlapis (visumos išskaidymas į dalis)

Skirtas išskaidyti visumą į dalis, parodyti struktūrą, komponentus. Visumos dalių išskyrimas padės vaikams suprasti svarbias temas sąvokas / idėjas. Visuma turi būti realus, apčiuopiamas objektas, o ne abstrakti idėja.



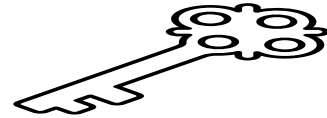
Tilto žemėlapis (analogijų paieška)

Skirtas rasti panašumams, bendrumams, santykiui ar sąryšiui. Kokia analogija naudojama? Kaip vaikai gali susieti naują informaciją su tuo, ką jie jau žino, kad geriau suprastų esmines temas idėjas / sąvokas.



Siekiant išugdyti savarankiškus, nuolat gyvenime besimokančius žmones, reikalingas radikaliai kitoks požiūris į ugdymą(si), kurio pagrindinė idėja – perkelti akcentą nuo žinių įgijimo (pateikimo) į supratimą, kaip vaikai ugdomsi. Atlikti tyrimai ir mūsų ugdymo įstaigos darbo patirtis rodo, kad mąstymo kultūros ugdymo mokyklos metodai leidžia kurti prasmingą, motyvuojantį, skatinantį savarankiškai mąstyti ir ugdytis ugdymosi procesą:

- ✓ gerėja vaikų mąstymo gebėjimai, problemų sprendimo strategijos;
- ✓ jie tampa labiau lankstūs, kūrybiški;
- ✓ didėja vaikų pasitikėjimas savimi ir kitais;
- ✓ požiūris į ugdymąsi tampa pozityvus, ugdytiniai suvokia save kaip besimokančias asmenybes;
- ✓ mąstymo ugdymas prisideda prie akademinų pasiekimų augimo.



Mąstymo raktai

Kas jeigu	Paklausti bet kokio klausimo
Klausimas	Pradedate nuo atsakymo ir išvardinti 5 klausimus, kurie siejasi tik su šiuo atsakymu
Atvirksčiai	Įrašyti tokius nžodžius, kaip <i>negali, niekada ir ne</i> , į sakinius, kurie paprastai yra susformuluoti teigiamai. (Pvz. Išvardink dalykus, kurių <i>niekada</i> nepamatysi Lietuvoje ?)
Trūkumai	Vaikai pasirenka daiktą ar veiklą ir nurodo keleta trūkumų, po to išvardija keleta būdų, kaip pakeisti trūkumus.
Paveikslai	Pateikiamas paveikslas, kuris nėra susijęs su mokymosi sritimi. Vaikų tikslas išaiškinti, kaip jis gali būti susietas su mokymosi medžiaga/ sritimi.
Spėjimas	Vaikai kritiškai mąsto, nuspėdami/ prognozuodami galimą konkrečią aplinkybių seką.
Panaudojimo būdai	Vaikai leidžia pasireikšti savo vaizduotei, išvardindami įvairius pasirinkto objekto panaudojimo būdus iš mokymosi srities.
Bendrumas	Pasirinkdami du skirtingus objektus, turi surasti bendrus bruožus.
Minčių lietus	Nurodyti problemą, kuri turi būti išspręsta ir sudaryti sprendimų sąrašą.
Konstrukcija	Problemų sprendimų užduotis, reikalaujanti ribotą kasdieninių reikmenų kiekį.
Interpretacija	Apibūdinti neįprastą situaciją, pritaikyti kelis skirtingus paaiškinimus apie šią situaciją.