



Kuriame
Lietuvos ateitį
2014–2020 metų
Europos Sąjungos
fondų investicijų
veiksmų programa

IŠ EUROPOS SĄJUNGOS STRUKTŪRINIŲ FONDŲ LĖŠŲ
BENDRAI FINANSUOJAMO PROJEKTO NR. 09.2.1-ESFA-K-728-02-0102
„IŠMANIOJO PELIAUS PATS LABORATORIJA“,
VYKDYTO KUPIŠKIO R. SUBAČIAUS LOPŠELYJE-DARŽELYJE,
ATASKAITA



Projektas „Išmaniojo PELIAUS pats laboratorija“ vyko 2020–2022 metais. Projekto tikslas – diegti pokyčius, skatinančius inovatyvų priešmokyklinio ugdymo grupes lankančių vaikų komunikavimo ir pažinimo kompetencijų ugdymą. Šiam tikslui pasiekti ES lėšomis Kupiškio r. Subačiaus lopšelio-darželio priešmokyklinio ugdymo „Bitučių“ grupėje buvo įrengta laboratorija, aprūpinta šiuolaikiškais IKT priemonėmis – planšetiniais kompiuteriais, interaktyviomis grindimis, interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais, mėtomais mikrofonais.

Projekto metu buvo pravesta 150 „Išmaniojo peliaus PATS laboratorija“ valandėlių. Siekiant projekto tikslų konsultavo, patarė Rokiškio lopšelio-darželio „Varpelis“ direktoriaus pavaduotoja ugdymui Violeta Deksnienė. „Išmaniojo peliaus PATS laboratorija“ valandėlių metu, IKT priemonių pagalba, vaikai plėtojo žodyną ir kalbinius įgūdžius, supratimą apie knygų pasaulį, vartant, skaitant interaktyvias knygas, rinkti tekstą, dalintis informacija, fotografuoti, piešti ir kurti, tyrinėjo, žaidė programomis, kurios padėjo pažinti raides. Taip pat dirbdami su klaviatūra ir programomis, jie turėjo galimybę pažinti abėcėlės raides, skaičius, ženklus. Žaismingų užduočių pagalba lavino(si) foneminę klausą, dėmesį ir pastabumą, mokėsi sieti garsus su raidėmis, įtvirtino taisyklingą žodžių tarimą, mokėsi sutelkti, perkelti, paskirstyti ir išlaikyti dėmesį. Taip pat buvo ugdomas erdvinis suvokimas, regimoji atmintis, vaizduotė. Naudodami IKT technologijas gilino žinias apie gamtą ir aplinką.

Projektas „Išmaniojo peliaus PATS laboratorija“ leido įdomiai, šiuolaikiškai ir efektyviai perteikti vaikams žinias veiklose valandėlių metu. Užduotys buvo kuriamos arba inicijuojamos pagal vaikų amžių ir galimybes. Planšetiniai kompiuteriai, interaktyvios grindys, interaktyvūs kubai, mėtomas mikrofonas padėjo vaikams ne tik sužinoti, bet ir veikti, lavino judesių koordinaciją, reakciją bei loginį mąstymą. Buvo sukurta pažinimo aplinka, kuri kėlė iššūkių ir skatino didesnę įsitraukimą į mokymosi, bei pažinimo procesą, ugdytiniai mokėsi laikytis taisyklių, stebėti, kaip žaidžia kiti, padėti draugui, tartis. Interaktyvi žaidimų erdvė suteikė jiems galimybę daugiau patirti, praplėtė akiratį ir pažinimo motyvaciją. Ugdytiniai noriai įsitraukė į siūlomas veiklas „Išmaniojo peliaus PATS laboratorija“ valandėlių metu,

patrauklios veiklos greičiau sudomino juos, jų pagalba išmoko įvairių dalykų. Siekiant apmąstyti ir tobulinti ugdomąsias veiklas, buvo rengiamos mokytojos ir ugdytinių veiklų refleksijos-mokytojo užrašai – „PATS laboratorija“. Reflektuojant veiklas ugdytiniai galėjo išreikšti savo jausmus, nuomonę, mokėsi pasakoti, įvardinti ką veikė, kas jiems buvo sunkiausia, kas jiems patiko, ką išmoko, sužinojo, su kokiais sunkumais ar nesėkmėmis susidūrė. Pagal vaikų veiklų refleksijas galima daryti išvadas, kad „Išmanojo peliaus PATS laboratorija“ veiklos vaikams buvo įdomios, sukėlė teigiamas emocijas, kiekvieną kartą suteikė galimybę išmokti ar sužinoti kažką naujo.

Patrauklios „Išmanojo peliaus PATS laboratorija“ veiklos skatino vaikus dirbti, lavino ir įtvirtintino komunikavimo ir pažinimo kompetencijų įgūdžius, padėjo patikrinti ir objektyviai įvertinti žinias bei suteikė galimybę integruoti įvairius dalykus. Padėjo man, kaip pedagogei pasiruošti veikloms. Planšetiniai kompiuteriai labai padėjo, siekiant individualizuoti ugdymosi procesą. Šios priemonės pagalba ugdytiniai išmoko pažinti spalvas, formas, gyvūnus, raides, skaičius, rašyti raides, skaityti, skaičiuoti ir pažinti pasaulį. Interaktyvių grindų žaidimai paskatino vaikus daugiau judėti, mąstyti, bei išlavino sensorinius įgūdžius. Vaikai žaisdami ugdėsi savarankiškai, mokėsi iš vis sudėtingesnių žaidimų. Mėtomas mikrofonas veikloms suteikė žaismingumo, paskatino kalbėti tuos vaikus, kurie neišdrįsdavo. Veiklų su interaktyviais kubais metu vaikai žymiai daugiau judėjo, tapo ramesni ir labiau susikoncentravo į ugdymosi procesą. Vaikus tokie užsiėmimai itin įtraukė, naudodami judesį vaikai geriau įsiminė pažinimo veiklų turinį. Visa tai leido siekti geresnių ugdymosi rezultatų.

Mokytoja priešmokykliniam ugdymui Kristina Batutienė