



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



NAUJŪJŲ MEDIJŲ NAUDOJIMO IKIMOKYKLINIAME UGDYME REKOMENDACIJOS

Iš Europos Sąjungos struktūrinių fondų lėšų bendrai finansuojamas projektas
„Virtualus voratinklis“ Nr. 09.2.1-ESFA-K-728-02-0053

Santrauka

Dokumente pateikiamas įvadas, turinys ir projekto dalyvių (mokytojų) parengtos konkrečios rekomendacijos, skirtos naujųjų medijų taikymo ikimokyklinio ugdymo įstaigose patirčiai atskleisti

Dr. Asta Lapėnienė

[El. pašto adresas]

Įvadas

Kontekstas. Inovacijomis grįsto projekto „Virtualus voratinklis“ vienas iš kelių uždavinių - ugdyti ikimokyklinio amžiaus vaikų socialinio komunikavimo gebėjimus taikant naujas medijas ugdymo(si) procese. Šį uždavinį siekta įgyvendinti dviejų veiklų metu: veiklą tobulinančiose ugdymo įstaigose buvo vedamos naujų medijų valandėlės, kaupiama patirtis ir rengiamos naujų medijų naudojimo ikimokykliniame ugdyme rekomendacijos.

Mokytojai, dirbantys pagal ikimokyklinio ugdymo programą (toliau-mokytojai) kiekvieną savaitę planuodami ugdomasias veiklas numatė medijų valandėles. Jų metu vaikai naudodami planšetus, informacinius komunikavimo tinklus rengė projektus ir veiklas su kitais darželiais, fotografavo, filmavo, ieškojo informacijos, mokėsi kodavimo, išbandė įvairias programėles. Šios veiklos skatino mokytojus diegti naujas medijas ir ugdyti vaikų atsakingus medijų naudojimo įgūdžius. Naudojantis šia medijų valandėlių vedimo patirtimi ir buvo parengtos naujų medijų naudojimo ikimokykliniame ugdyme rekomendacijos. Jose aprašytos priemonės, pateikti veiklos aprašymai, medijų naudojimo ugdymo procese pavyzdžiai bei kūrybiškos veiklos plėtojimo idėjos.

Rekomendacijų rengimui pasitarnavo projekto metu įgyvendinti mokytojų kompetencijų plėtojimo renginiai: bendrųjų įgūdžių mokymo programos įgyvendinimas ir metodinės dienos, skirtos virtualių ugdymo(si) aplinkų naudojimo patirties sklaidai. Jų metu mokytojai įgijo gebėjimus naudoti ir valdyti skaitmenines technologijas, taikyti ugdymo procese skaitmenines ugdymo programas, žaidimus, įvairias naujas medijas, komunikuoti tarpusavyje ir su tėvais.

Dalyviai ir rengėjai. Rekomendacijas rengė šeši mokytojai – praktikai, iš šešių Utenos r. ugdymo įstaigų, vykdančių ikimokyklinį ugdymą: vaikų lopšelio - darželio „Želmenėlis“, vaikų lopšelio - darželio „Voveraitė“, vaikų lopšelis - darželio „Pasaka“; vaikų lopšelio - darželio „Gandreliš“, vaikų lopšelio - darželio „Šaltinėlis“, Krašunos progimnazijos Tauragnų Eugenijos Šimkūnaitės skyriaus, kurie mokydamiesi ir dalyvaudami veiklose `diegė pokyčius švietimo įstaigoje. Juos konsultavo švietimo konsultantas, turintis rekomendacijų rengimo patirties.

Forma ir prieinamumas. Parengta naujų medijų naudojimo ikimokykliniame ugdyme rekomendacijų elektroninė versija. Rekomendacijose pateikiama 107 ikimokyklinio ugdymo praktinių pavyzdžių ir naudojimo aprašymų.

Rekomendacijos viešinamos partnerių tinklapiuose, buvo pristatytos projekto metodinėje dienoje. Rekomendacijomis kaip atviruoju švietimo ištekliumi turi galimybę naudotis visos šalies ikimokyklinio ugdymo mokytojai.

Turinys

Įvadas	2
Turinys	4
Utenos vaikų lopšelio – darželio „Gandrelis“ naujųjų medijų naudojimo ikimokykliniame amžiuje rekomendacijos	5
Utenos Krašuvos progimnazijos Tauragnų Eugenijos Šimkūnaitės skyriaus naujųjų medijų naudojimo ikimokykliniame amžiuje rekomendacijos	41
Utenos vaikų lopšelio – darželio „Pasaka“ naujųjų medijų naudojimo ikimokykliniame ugdyme rekomendacijos	65
Utenos vaikų lopšelio – darželio „Šaltinėlis“ naujųjų medijų naudojimo ikimokykliniame ugdyme rekomendacijos	106
Utenos vaikų lopšelio – darželio „Voveraitė“ naujųjų medijų naudojimo ikimokykliniame ugdyme rekomendacijos	147
Utenos vaikų lopšelio – darželio „Želmenėlis“ naujųjų medijų naudojimo ikimokykliniame ugdyme rekomendacijos	187



Utenos vaikų lopšelio – darželio „Gandrelis“ naujų medijų naudojimo
ikimokykliniame amžiuje rekomendacijos

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Lenktyninės mašinos konstravimas	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
5-6 metai. Individualus darbas arba poroje.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Lego We.Do 2.0 robotų konstravimo rinkinys 2. Planšetė 3. We.Do 2.0 mobili aplikacija	1. Utenos A. ir M. Miškinių viešoji biblioteka 2. Grupės erdvės
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p>Savireguliacija ir savikontrolė. Primena kitiems elgesio taisykles ir jų bando laikytis be suaugusių priežiūros (5 žingsnis).</p> <p>Savivoka ir savigarba. Tėvams pasakoja, ką veikė darželyje. (4 žingsnis). Vertina teigiamai save ir savo gebėjimus (6 žingsnis).</p> <p>Santykiai su bendraamžiais. Gali turėti vieną ar kelis nenuolatinius žaidimų partnerius, susipykus susitaiko (4 žingsnis). Geranoriškai veikia kartu su kitais, siūlydamas savo sumanymą ar priimdamas kitų sumanymą, fantazuodamas, dalindamasis žaislais. (5 žingsnis).</p> <p>Sakytinė kalba. Natūraliai kitiems kalba apie tai, ką žino, veikia, ko nori, tikisi, nesupratus paaiškina, pakartoja (5 žingsnis).</p> <p>Aplinkos pažinimas. Naudojasi skaitmeninėmis technologijomis (5 žingsnis).</p> <p>Skaičiavimas ir matavimas. Pastebi, kaip sudaryta daiktų/elementų seka, geba pratęsti ją 1-2 daiktais/ elementais. Grupuoja, komponuoja daiktus, atsižvelgdamas į jų spalvą, formą arba dydį. Klasifikuoja daiktus pagal dydį, formą arba spalvą (5 žingsnis).</p> <p>Iniciatyvumas ir atkaklumas. Pats pasirenka veiklą ir veikia vienas ir su draugais. Pereina nuo paties pasirinktos prie pasiūlytos veiklos ir veiklą atlieka savarankiškai. Pats bando įveikti kliūtis savo veikloje, nepavykus kreipiasi pagalbos į suaugusįjį (5 žingsnis).</p> <p>Tyrinėjimas. Geba suvokti ryšį tarp to, kaip daiktas padarytas ir jo paskirties (5 žingsnis).</p> <p>Problemų sprendimas. Nepasisekus aiškinasi, ką galima daryti toliau arba prašo suaugusiojo pagalbos (5 žingsnis).</p> <p>Kūrybiškumas. Aiškinasi tai, kas jam nežinoma. Lengvai sugalvoja, keičia, pertvarko savo ir siūlomas idėjas, teikia pasiūlymus (5 žingsnis).</p> <p>Mokėjimas mokytis. Drąsiai spėja, bando, klysta ir taiso klaidas (5 žingsnis).</p>	

Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)

Pagal We.Do 2.0 mobiliąją aplikaciją vaikai konstravo lenktyninės mašinos modelį. Toje pačioje aplikacijoje parašė automobilio valdymo programą pagal duotą pavyzdį. Išbandė kaip važiuoja sukonstruota mašina, duodami važiavimo startą su ranka, išsiaiškino kaip veikia kliūtis nustatymo sensorius. Vykde automobilių lenktynes. Mokėsi detalių atpažinimo, instrukcijų skaitymo, išmanaus įrenginio valdymo, konstravimo, ankstyvojo programavimo.



Veiklos plėtojimo idėjos.

Ugdyti vaikus siekiant savireguliacijos ir savikontrolės, emocijų suvokimo ir raiškos.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Pavasaris – gamta nubunda	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
5-6 m. Darbas individualiai ir poromis.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Popieriaus lapas su atspausdintu piešiniu spalvinimui 2. Planšetė 3. Quiver mobili aplikacija	1. Utenos A. ir M. Miškinų viešoji biblioteka 2. Grupės erdvės
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p>Savireguliacija ir savikontrolė. Primenant laikosi grupėje numatytos tvarkos, susitarimų ir taisyklių (5 žingsnis).</p> <p>Savivoka ir savigarba. Save vertina priklausomai nuo suaugusiojo vertinimo, siekia kitų dėmesio, palankių vertinimų (5 žingsnis).</p> <p>Santykiai su bendraamžiais. Geranoriškai veikia kartu su kitais, siūlydamas savo sumanymą ar priimdamas kitų sumanymą, fantazuodamas, dalindamasis žaislais. Gali padėti kitam vaikui (5 žingsnis).</p> <p>Sakytinė kalba. Kalba, pasakoja apie tai, kas buvo nutikę, įvykę, tai siedamas su žmonėmis, tautos gyvenimu, gamtos reiškiniais. (5 žingsnis).</p> <p>Aplinkos pažinimas. Nusako aiškiausiai pastebimus gyvūnų ir augalų požymius (4 žingsnis). Naudojasi skaitmeninėmis technologijomis (5 žingsnis).</p> <p>Skaičiavimas ir matavimas. Palygindamas daiktų dydžius, naudojasi sąlyginiu matu. Klasifikuoja daiktus pagal dydį, formą arba spalvą (5 žingsnis).</p> <p>Iniciatyvumas ir atkaklumas. Pats pasirenka veiklą ir veikia vienas ir su draugais. Pereina nuo paties pasirinktos prie pasiūlytos veiklos ir veiklą atlieka savarankiškai. Pats bando įveikti kliūtis savo veikloje, nepavykus kreipiasi pagalbos į suaugusįjį (5 žingsnis).</p> <p>Tyrinėjimas. Išskiria akivaizdžius daiktų, medžiagų, gyvūnų, augalų bruožus, savybes, kalbėdami apie tai kartais susieja skirtingus pastebėjimus (5 žingsnis).</p> <p>Problemų sprendimas. Nepasisekus aiškinasi, ką galima daryti toliau arba prašo suaugusiojo pagalbos (5 žingsnis).</p> <p>Kūrybiškumas. Aiškinasi tai, kas jam nežinoma. Lengvai sugalvoja, keičia, pertvarko savo ir siūlomas idėjas, teikia pasiūlymus (5 žingsnis).</p> <p>Mokėjimas mokyti. Drąsiai spėja, bando, klysta ir taiso klaidas (5 žingsnis).</p>	

Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)

Pirmiausia vaikai spalvino jiems išdalintus atspausdintus paveikslėlius su įvairiais gyvūnais. Vėliau pasinaudodami planšete ir papildytos realybės programėle Quiver, skenavo nuspalvintus paveikslėlius ir žiūrėjo kaip gyvūnai popieriaus lape atgimsta. Aptarta gyvūnų gyvenimo ypatumai. Mokėsi tolygaus spalvinimo, planšetės valdymo.



Veiklos plėtojimo idėjos.

Dėmesį skirti meninės raiškos, kūrybiškumo ugdymui.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Robotų – bitučių programavimas	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
5-6 m. Darbas grupelėmis ir individualiai.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Edukacinis robotas Blue-bot 2. Planšetė 3. Kilimėlis roboto judėjimui	1. Utenos A. ir M. Miškinių viešoji biblioteka 2. Grupės erdvės
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p>Emocijų suvokimas ir raiška. Atpažįsta bei pavadina savo jausmus ir įvardina situacijas, kuriose jie kilo (5 žingsnis).</p> <p>Savivoka ir savigarba. Save vertina priklausomai nuo suaugusiojo vertinimo, siekia kitų dėmesio, palankių vertinimų (5 žingsnis).</p> <p>Santykiai su bendraamžiais. Geranoriškai veikia kartu su kitais, siūlydamas savo sumanymą ar priimdamas kitų sumanymą, fantazuodamas, dalindamasis žaislais. Gali padėti kitam vaikui (5 žingsnis).</p> <p>Sakytinė kalba. Vartoja technologinius terminus (mikrofonas, pelė, klaviatūra ir kt.) (6 žingsnis).</p> <p>Aplinkos pažinimas. Naudojasi skaitmeninėmis technologijomis (5 žingsnis).</p> <p>Skaičiavimas ir matavimas. Pastebi, kaip sudaryta daiktų/elementų seka, geba pratęsti ją 1-2 daiktais/ elementais (5 žingsnis).</p> <p>Iniciatyvumas ir atkaklumas. Pats pasirenka veiklą ir veikia vienas ir su draugais. Pereina nuo paties pasirinktos prie pasiūlytos veiklos ir veiklą atlieka savarankiškai. Pats bando įveikti kliūtis savo veikloje, nepavykus kreipiasi pagalbos į suaugusįjį (5 žingsnis).</p> <p>Tyrinėjimas. Aiškinasi kas tai yra, kaip tai veikia (5 žingsnis).</p> <p>Problemų sprendimas. Nepasisekus aiškinasi, ką galima daryti toliau arba prašo suaugusiojo pagalbos (5 žingsnis).</p> <p>Kūrybiškumas. Aiškinasi tai, kas jam nežinoma. Lengvai sugalvoja, keičia, pertvarko savo ir siūlomas idėjas, teikia pasiūlymus (5 žingsnis).</p> <p>Mokėjimas mokytis. Drąsiai spėja, bando, klysta ir taiso klaidas (5 žingsnis).</p>	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	

Pasitelkdami edukacinius robotus Blue-bot, vaikai mokėsi sudaryti veiksmų seką su robotų mygtukais „Pirmyn“, „Atgal“, „Kairėn“, „Dešinėn“ nurodė robotams kaip judėti norint pasiekti tikslą. Kadangi robotukai su planšetėmis susieti Bluetooth ryšiu, veiksmus turėjo atlikti planšečių pagalba. Vaikai vykdė suprogramuotų robotukų lenktynes, pastatė bendrą bitučių šokį.



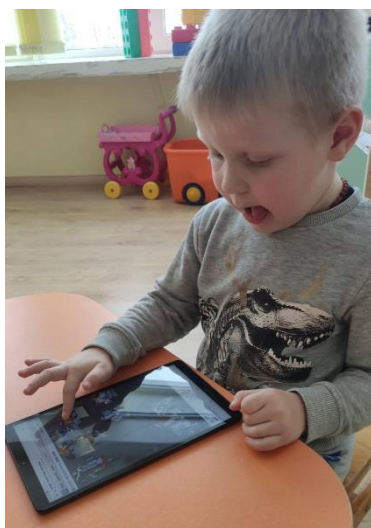
Veiklos plėtojimo idėjos.

Planšetes naudoti ugdant vaikus rašytinės ir sakytinės kalbos srityse.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Dėlionės dėlioti smagu	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
3-4 m. Veikla individuali, poromis su draugu.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Dėlionės 2. Planšetė 3. Dėlionių programėlė	Grupės erdvės
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p>Savireguliacija ir savikontrolė. Pradedama valdyti savo emocijų raiškos intensyvumą priklausomai nuo situacijos. Žaisdamas stengiasi laikytis žaidimo taisyklių. (4 žingsnis).</p> <p>Savivoka ir savigarba. Didžiuojasi tuo, ką turi ir ką gali daryti (4 žingsnis).</p> <p>Santykiai su bendraamžiais. Kartu su bendraamžiais žaidžia bendrus žaidimus. Gali turėti vieną ar kelis nenuolatinius žaidimų partnerius, susipykus susitaiko (4 žingsnis).</p> <p>Sakytinė kalba. Kalba, pasakoja apie tai, ką mato ir matė, girdi ir girdėjo, ką sužinojo, suprato, vartodamas elementarius terminus, girdėtus naujus žodžius (4 žingsnis).</p> <p>Skaičiavimas ir matavimas. Pradedama skaičiuoti daiktus (4 žingsnis).</p> <p>Iniciatyvumas ir atkaklumas. Siekia savarankiškumo, bet dar reikia suaugusiųjų paskatinimo (4 žingsnis).</p> <p>Tyrinėjimas. Pats pasirenka žaidimui ar kitai veiklai reikalingus daiktus ir medžiagas, paaiškina kodėl pasirinko (4 žingsnis).</p> <p>Problemų sprendimas. Keisdamas veikimo būdus bando ją atlikti pats, stebi savo veiksmų pasekmes (4 žingsnis).</p> <p>Kūrybiškumas. Pasitelkia vaizduotę ką nors veikdamas (4 žingsnis).</p> <p>Mokėjimas mokytis. Žaidžia kūrybiškai, rodo iniciatyvą, suvokia padarinius. Įvardija ką veikė ir ko išmoko. (4 žingsnis).</p>	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	

Vaikai dėlioja dėlionės grupėje. Vienas kitą stebi ir fotografuoja.
Vėliau dėlionės dėlioja planšetėse ir vėl vieni kitus fotografuoja, pakomentuoja su kokia dėliuone nufotografavo draugą.
Žiūrėdami į nuotraukas suskaičiuoja, kas dėlionių sudėliojo daugiausiai.



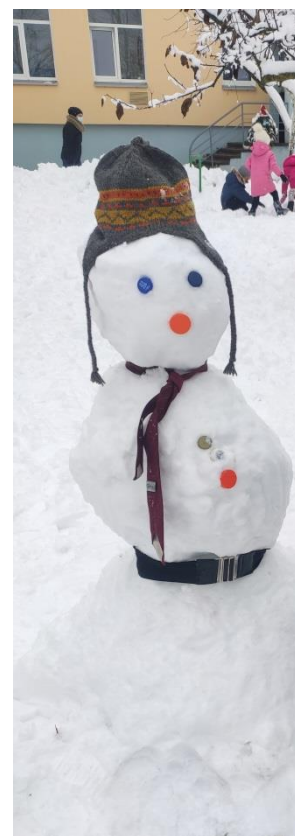
Veiklos plétojimo idéjos.

Kursime savo pieštą dëlioneę.
Dëlios dëliones drauge su téveliais namuose.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Linksmieji besmegeniai	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
4-5 m. vaikai. Veikla visos grupės ir individuali.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Kompiuteris 2. Multimedia 3. Planšetė/fotoaparatas	1. Grupė 2. Lauko aikštelė 3. Kiemas
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p>Savireguliacija ir savikontrolė. Pradeda valdyti savo emocijų raiškos intensyvumą priklausomai nuo situacijos (4 žingsnis).</p> <p>Emocijų suvokimas ir raiška. Skirtingose situacijose jaučia skirtingas emocijas, jas išreiškia mimika, balsu, veiksmais, poza (4 žingsnis).</p> <p>Savivoka ir savigarba. Didžiuojasi tuo, ką turi ir ką gali daryti (4 žingsnis).</p> <p>Santykiai su bendraamžiais. Kartu su bendraamžiais žaidžia bendrus žaidimus (4 žingsnis).</p> <p>Sakytinė kalba. Kalba, pasakoja apie tai, ką mato ir matė, girdi ir girdėjo, ką sužinojo, suprato, vartodamas elementarius terminus, girdėtus naujus žodžius (4 žingsnis).</p> <p>Skaičiavimas ir matavimas. Pradeda skaičiuoti daiktus (4 žingsnis).</p> <p>Iniciatyvumas ir atkaklumas. Siekia savarankiškumo, bet dar reikia suaugusiųjų paskatinimo (4 žingsnis).</p> <p>Tyrinėjimas. Pats pasirenka žaidimui ar kitai veiklai reikalingus daiktus ir medžiagas, paaiškina kodėl pasirinko (4 žingsnis).</p> <p>Problemų sprendimas. Keisdamas veikimo būdus bando ją atlikti pats, stebi savo veiksmų pasekmes (4 žingsnis).</p> <p>Kūrybiškumas. Pasitelkia vaizduotę ką nors veikdamas (4 žingsnis).</p> <p>Mokėjimas mokytis. Įvardija ką veikė ir ko išmoko. (4 žingsnis).</p>	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
Vaikai dalyvauja IT pamokėlyje „Paskaičiuokime su linksmiesiais besmegeniais“. Auklėtoja pristato paruoštą mokomąją medžiagą. Vaikai atlieka skaičiavimo užduotis ir aktyviai dalyvauja veikloje.	

Vėliau lipdo besmegenius lauke. Juos puošia ir skaičiuoja. Pastatytus besmegenius fotografuoja ir lygina su matytais pamokoje: ar panašūs, ar visi turi po tris rutulius, ar visi su kepurėmis ir pan. Jei kuriam trūksta kokio elemento jį pripiešia su piešimo programėle Kids Paint.

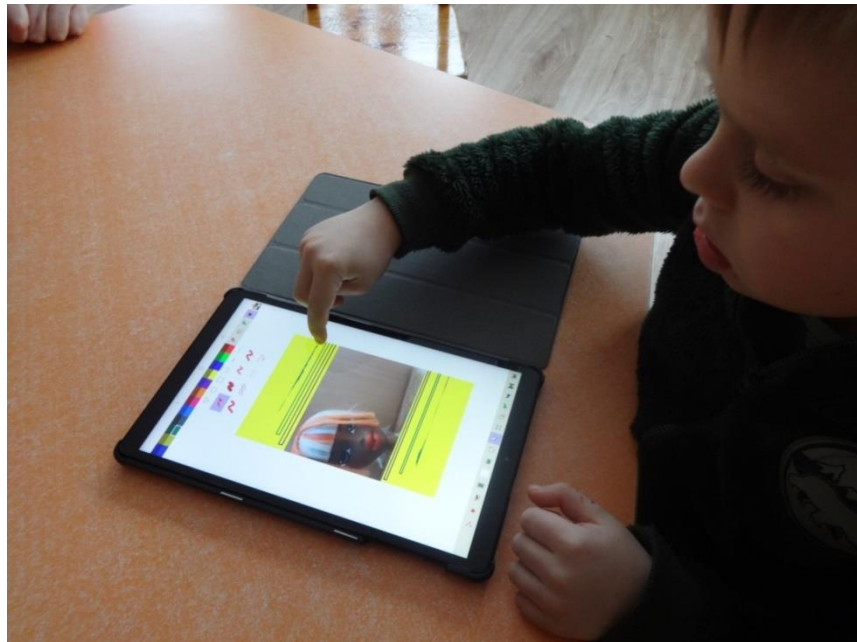


Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Statysime besmegenius iš plastilino ir dirbtinio sniego.
2. Statys besmegenių šeimą su tėveliais namuose.
3. Nuotraukomis pasidalins FB grupėje.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Portretas	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
5 m. amžiaus vaikai. Veikla pradžioje visiems grupėje, paskui individuali.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Didesnis žaislas 2. Planšetė	Grupė
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p>Emocijų suvokimas ir raiška. Pradeda kalbėtis su kitais apie jausmus ir situacijas, kuriose jie kyla (5 žingsnis).</p> <p>Savivoka ir savigarba. Supranta, kad jis buvo, yra ir visada bus tas pats asmuo. Atpažįsta save nuotraukose, apibūdina savo išvaizdą, pasako kas bus suaugęs (5 žingsnis).</p> <p>Sakytinė kalba. Natūraliai kitiems kalba apie tai, ką žino, veikia, ko nori, tikisi, nesupratus paaiškina, pakartoja (5 žingsnis).</p> <p>Estetinis suvokimas. Pastebi kai kuriuos meninės kūrybos proceso ypatumus (siužetą, veikėjų bruožus, nuotaiką, spalvas, veiksmus) (5 žingsnis).</p> <p>Iniciatyvumas ir atkaklumas. Pats bando įveikti kliūtis savo veikloje, nepavykus kreipiasi pagalbos į suaugusįjį (5 žingsnis).</p> <p>Problemų sprendimas. Kelia sau iššūkius, bando pats įveikti sunkumus (5 žingsnis).</p> <p>Kūrybiškumas. Džiaugiasi savitu veikimo procesu ir rezultatu (5 žingsnis).</p> <p>Mokėjimas mokytis. Aptaria padarytus darbus, planuoja tolimesnius ir daro prielaidas (5 žingsnis).</p>	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Portretų ir portretinių nuotraukų stebėjimas ir aptarimas. 2. Portretui tinkamos vietos aptarimas ir vaikų pasirinkimas 3. Susitarimas fotografuoti tik veidą, fotografavimas 4. Portreto rėmelio piešimas naudojant piešimo programą planšetėje. 	



Veiklos plėtojimo idėjos.

Toliau stebėti, aptarti, vertinti menininkų ir fotografų portretus,
Piešti, aplikuoti, fotografuoti vaikų, šeimos narių, augintinių portretus, nukopijuotas nuotraukas
papuošti kūrybiškais piešiniais. Rengti portretų parodas.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Metų laikai obels šakelėje	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
5 m. vaikai. Veikla visiems grupėje ir individuali.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Obelis 2. Planšetė 3. Interaktyvi knyga S. Paltanavičius „Gamtos metų ratas“ 4. Išmanusis telefonas	Grupė. Darželio sodas.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p>Santykiai su bendraamžiais. Geranoriškai veikia kartu su kitais, siūlydamas savo sumanymą ar priimdamas kitų sumanymą, fantazuodamas, dalindamasis žaislais (5 žingsnis).</p> <p>Sakytinė kalba. Kalba, pasakoja apie tai, kas buvo nutikę, įvykę, tai siedamas su žmonėmis, tautos gyvenimu, gamtos reiškiniais (5 žingsnis).</p> <p>Aplinkos pažinimas. Pasako metų laikų pavadinimus ir būdingus jiems požymius (4 žingsnis). Naudojasi skaitmeninėmis technologijomis (5 žingsnis). Pastebi aiškiai matomus skirtumus ir panašumus tarp gyvūnų ir tarp augalų (6 žingsnis).</p> <p>Skaičiavimas ir matavimas. Pradeda suvokti praeitį, dabartį, ateitį (5 žingsnis).</p> <p>Estetinis suvokimas. Grožisi gamtos spalvomis, formomis, garsais (5 žingsnis).</p> <p>Tyrinėjimas. Išskiria akivaizdžius daiktų, medžiagų, gyvūnų, augalų bruožus, savybes, kalbėdami apie tai kartais susieja skirtingus pastebėjimus (5 žingsnis).</p> <p>Iniciatyvumas ir atkaklumas. Pats bando įveikti kliūtis savo veikloje, nepavykus kreipiasi pagalbos į suaugusįjį (5 žingsnis).</p> <p>Kūrybiškumas. Džiaugiasi savitu veikimo procesu ir rezultatu (5 žingsnis).</p> <p>Mokėjimas mokytis. Aptaria padarytus darbus, planuoja tolimesnius ir daro prielaidas (5 žingsnis).</p>	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sodo medžių stebėjimas, obelies suradimas, jos išvaizdos aptarimas. 2. Interaktyvios knygos vartymas, iliustracijų aptarimas, nuotraukų su vaizdo įrašu žiūrėjimas. 3. Pokalbis apie metų laikų kaitą, gamtos pokyčius. 	

4. Obels išvaizdos, matytos sode, aptarimas ir palyginimas su knygoje esančiu vaizdu.
5. Obels medžio fotografavimas žiemos metu, nuotraukų aptarimas.

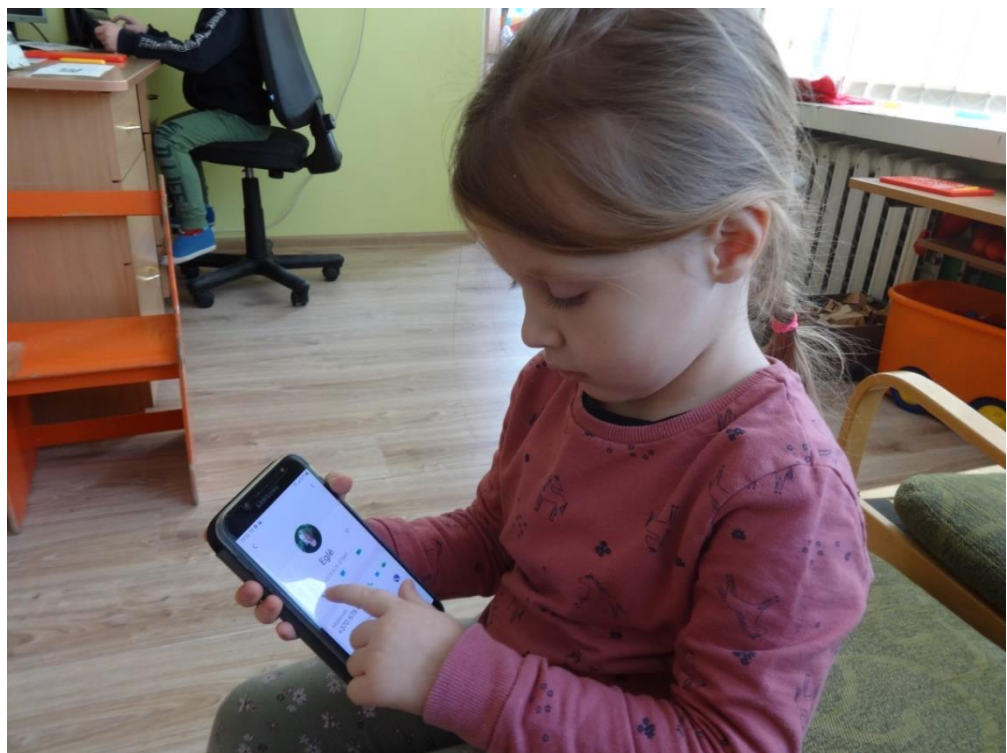


Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Toliau stebėti gamtą ir jos pokyčius visais metų laikais.
2. Fotografuoti obelį pavasarį, vasarą, rudenį.
3. Pagaminti plakata „Obels metų ratas“, panaudojant nuotraukas.
4. Prie kiekvienos skirtingu metų laiku nufotografuotos nuotraukos nupiešti tą sezoną vaizduojančių piešinių.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Pokalbis telefonu	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
5 m. vaikai. Veikla poromis ir individualiai.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Telefonas 2. Knyga J. Nekrošius „Gero elgesio abėcėlė“	Grupė
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
Emocijų suvokimas ir raiška. Pradeda kalbėtis su kitais apie jausmus ir situacijas, kuriose jie kyla (5 žingsnis). Savivoka ir savigarba. Jaučiasi esąs šeimos, vaikų grupės narys, kalba apie šeimą, draugus (5 žingsnis). Santykiai su bendraamžiais. Gali padėti kitam vaikui (5 žingsnis). Sakytinė kalba. Pasakoja, kalbasi apie matytus animacinius filmus, televizijos laidas, žaistus kompiuterinius žaidimus (5 žingsnis). Estetinis suvokimas. Reaguoja į kitų nuomonę (4 žingsnis). Iniciatyvumas ir atkaklumas. Pats bando įveikti kliūtis savo veikloje, nepavykus kreipiasi pagalbos į suaugusįjį (5 žingsnis). Kūrybiškumas. Lengvai sugalvoja, keičia, pertvarko savo ir siūlo idėjas, teikia pasiūlymus. Džiaugiasi savitu veikimo procesu ir rezultatu (5 žingsnis). Mokėjimas mokytis. Klausio, ką sako kiti, pasitikslina (5 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Susipažinimas su knygos „Gero elgesio abėcėlė“ puslapiu „Telefonas“. 2. Naudojimosi telefonu taisyklių aptarimas. 3. Pokalbių telefonu aptarimas. 4. Skambinimas draugui, pokalbio kūrimas, mandagus pasisveikinimas ir atsisveikinimas.	



Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Toliau kurti pokalbius su kitos grupės vaikais, kurti pokalbius su vaizdu.
2. Plėsti kalbos žodyną, vartojant visas kalbos dalis.
3. Klausančiajam nesupratus paaiškinti, pakartoti, ką norėjo pasakyti.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Iš daug raidelių susideda žodelis	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
5 m. vaikai. Veikla mažomis grupėmis ir individuali.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Kortelės su raidėmis 2. Kortelės su vardais 3. Kompiuteris	Grupė
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p>Savivoka ir savigarba. Save vertina priklausomai nuo suaugusiojo vertinimo, siekia kitų dėmesio, palankių vertinimų (5 žingsnis).</p> <p>Santykiai su bendraamžiais. Gali turėti draugą arba kelis nesikeičiančius žaidimų partnerius (5 žingsnis).</p> <p>Rašytinė kalba. Domisi abėcėlės raidėmis. Kompiuteriu, planšetėje spausdina savo vardą, trumpus žodelius (5 žingsnis).</p> <p>Iniciatyvumas ir atkaklumas. Pats bando įveikti kliūtis savo veikloje, nepavykus kreipiasi pagalbos į suaugusįjį (5 žingsnis).</p> <p>Kūrybiškumas. Lengvai sugalvoja, keičia, pertvarko savo ir siūlomas idėjas, teikia pasiūlymus. Džiaugiasi savitu veikimo procesu ir rezultatu (5 žingsnis).</p> <p>Mokėjimas mokytis. Norėdamas išmokti, pasako, ko nežino ar abejoja (5 žingsnis).</p>	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (iliustracijos)	
1. Vardo pirmosios raidės suradimas, kortelių su savo vardu ieškojimas. 2. Išsiaiškinimas, kad žodis susideda iš atskirų raidžių. 3. Vardų kopijavimas kompiuteriu žiūrint į kortelę. 4. Savarankiškas raidžių ir žodžių rašinėjimas ant popieriaus lapo, piešinių, kompiuteryje, planšetėje.	

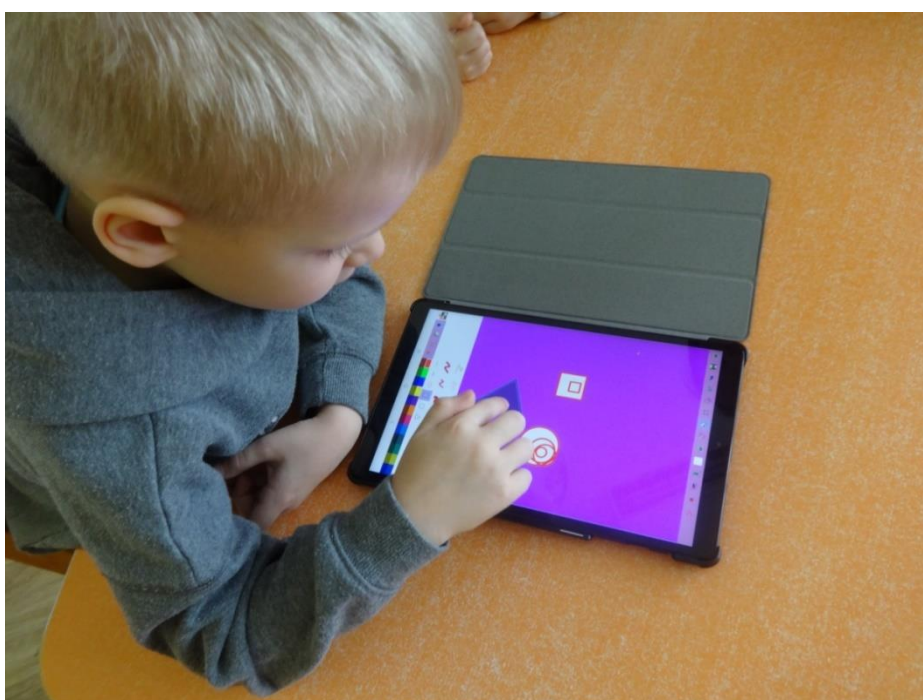


Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Toliau kopijuoti žodžius nuo knygų, kortelių ir kitų matomų užrašų.
2. Atpažinti ir pavadinti raides, jas užrašyti.
3. Pastebėti žodžius prasidedančius ta pačia raide ir juos nukopijuoti kompiuteryje.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Spalvos ir figūros	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
5 m. vaikai. Veikla individuali.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Trimatės figūros 2. Šviesos stalas ir spalvotos figūros 3. Planšetė	Grupė
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p>Skaičiavimas ir matavimas. Skaičiuoja bent iki 5. Skiria trikampę, stačiakampę formas. Kalbėdamas apie spalvą, vartoja žodžius „vienos spalvos“, „dvispalvis“. Grupuoją, komponuoja daiktus, atsižvelgdamas į jų spalvą, formą arba dydį. Palygindamas daiktų dydžius, naudojami sąlyginis matavimas. (5 žingsnis).</p> <p>Iniciatyvumas ir atkaklumas. Pats bando įveikti kliūtis savo veikloje, nepavykus kreipiasi pagalbos į suaugusįjį (5 žingsnis).</p> <p>Kūrybiškumas. Džiaugiasi savitu veikimo procesu ir rezultatu (5 žingsnis).</p> <p>Mokėjimas mokytis. Aptaria padarytus darbus, planuoja tolimesnius ir daro prielaidas (5 žingsnis).</p>	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (iliustracijos)	
<ol style="list-style-type: none">1. Prisimena figūrų pavadinimus, žaidžia su jomis, konstruoja, stato statinius, parinkdami, derindami dydžius, spalvas, formas.2. Dėlioja figūras ant šviesos, sudeda įvairių daiktų formas, skaičiuoja kiek, kokios formos, kokio dydžio, spalvos panaudojo figūrų.3. Naudojant piešimo programą planšetėje piešia ir spalvina figūras, pasirenka spalvas, derina, kad figūrų spalva nesutaptų su fono spalva.4. Suskaičiuoja visas figūras, kiek kokios formos yra figūrų.	



Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Nuolat aplinkoje pastebėti panašius į įvairias figūras daiktus.
2. Planšetėje nupieštas ir nuspalvintas figūras suskaičiuoti ir pasižymėti brūkšneliais (taškeliais, mažomis figūrėlėmis) ant popieriaus lapo.
3. Vėliau tokį pat skaičių figūrų išsikirpti ir suklijuoti eilėmis pagal rūšį.
4. Naudojantis gauta diagrama nupiešti tokį pat skaičių figūrų.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
MANO VARDŲ RAIDĖS	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
3-4 m. vaikai. Veikla individuali.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetė 2. Kompiuteris 3. Popierinės raidės 4. Vaiko vardo kortelės	Vidaus erdvės
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p>Sakytinė kalba. Taisyklingai taria daugumą gimtosios kalbos žodžių garsų. Padedant atpažįsta žodyje kelis atskirus garsus (4 žingsnis).</p> <p>Rašytinė kalba. Atkreipia dėmesį į raides, simbolius aplinkoje. Domisi galimybe rašyti kompiuteriu, planšetėje ir kt. (4 žingsnis).</p> <p>Aplinkos pažinimas. Orientuojasi savo grupės, darželio, aplinkoje (4 žingsnis).</p> <p>Tyrinėjimas. Žaisdamas tyrinėja, išbando daiktus bei medžiagas (4 žingsnis).</p> <p>Kūrybiškumas Sugalvoja įdomių idėjų, skirtingų veikimo būdų (4 žingsnis).</p> <p>Mokėjimas mokytis. Įvardija ką veikė ir ko išmoko (4 žingsnis).</p>	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Vaikas grupės patalpose ieško savo vardo pirmosios raidės. 2. Suradęs nufotografuoja raidę. 3. Įvardina raidės pavadinimą. 4. Naudodami piešimo programą, apipavidalina raidę. 5. Piešia raidę piešimo programėlėje. 6. Užrašo raidę kompiuteriu, planšete (gali keisti šriftą). 	



Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Surasti visas savo vardo raides naudojantis pavyzdžiu, sudėlioti ir nufotografuoti.
2. Surasti savo vardą parašytą ant įvairių paviršių, daiktų, skirtingose erdvėse.
3. Mokyti rašyti savo vardą kompiuteriu, planšete ir atspausdinti.
4. Rašyti ranka ant popieriaus.
5. Ieškoti savo vardo raidžių knygų pavadinimuose ir užrašuose.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
SURASK, KOKS TAI DAIKTAS	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
3-4 m. amžiaus vaikai. Veikla individuali.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
Planšetė	Vidaus erdvės
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
Santykiai su bendraamžiais. Gali padėti kitam vaikui (5 žingsnis). Sakytinė kalba. Pradedama išklaudyti, suprasti ir reaguoti į tai, ką jam sako, aiškina suaugusysis ar vaikas. Mokosi dėmesingai klausytis ir išsakyti savo pastebėjimus, naudojant kuo daugiau žodžių. (4 žingsnis). Aplinkos pažinimas. Orientuojasi savo grupės, darželio, aplinkoje. Pastebi pasikeitimus savo aplinkoje (4 žingsnis). Tyrinėjimas. Žaisdamas tyrinėja, išbando daiktus bei medžiagas. Atranda skaitmeninių technologijų panaudojimo galimybes, noriai mokosi jomis naudotis (4 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
<ol style="list-style-type: none">1. Išsiaiškinti kaip atrodo fotoaparato ženkliukas planšetėje ir kaip naudotis fotografavimo funkcija.2. Pateikiama užduotis: Nufotografuoti kokį nors pasirinktą daiktą, žaislą.3. Vaikai pasiskirsto po du.4. Pirmas vaikas nufotografuoja daiktą.5. Antrasis eina jo ieškoti su nuotrauka ir suradęs jį taip pat nufotografuoja.6. Vaikai keičiasi vietomis.7. Aptariame nufotografuotus daiktus, žaislus. Kodėl tas pats objektas gali atrodyti skirtingai nuotraukose.	

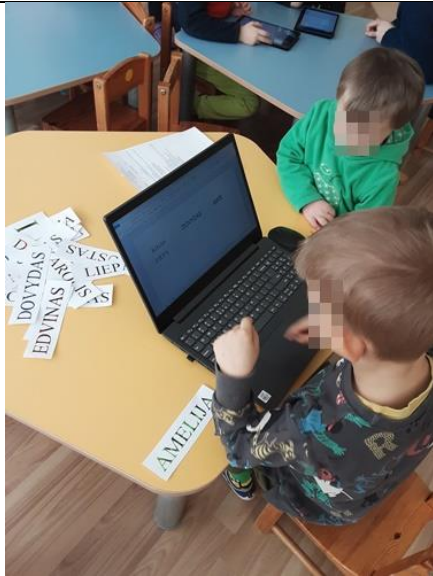


Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Fotografavimo veiklą perkelti lauko erdvę ir fotografuoti gamtos objektus.
2. Didinti vaikų grupes skatinant bendradarbiauti ir nufotografuoti keletą objektų esančių šalia (tos pačios rūšies).
3. Surasti ir nufotografuoti konkretų nurodytą daiktą, objektą, augalą.
4. Palyginti vaikų nuotraukas, aptarti jų skirtumus, panašumus.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
PAKARTOK	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
3-4 m. amžiaus vaikai. Veikla individuali.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetė 2. Kompiuteris 3. Popierius ir rašikliai 4. Atspausdinti įvairūs žodžiai.	Vidaus erdvė
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p>Sakytinė kalba. Pradeda išklaudyti, suprasti ir reaguoja į tai, ką jam sako, aiškina suaugusysis ar vaikas (4 žingsnis).</p> <p>Rašytinė kalba. Domisi galimybe rašyti kompiuteriu, planšetėje ir kt. Keiverzonėse ir piešiniuose pasirodo realių raidžių elementai ir raidės. (4 žingsnis).</p> <p>Aplinkos pažinimas. Orientuojasi savo grupės, darželio, aplinkoje. Pasako savo vardą ir pavardę (4 žingsnis).</p> <p>Tyrinėjimas. Žaisdamas tyrinėja, išbando daiktus bei medžiagas (4 žingsnis).</p>	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Vaikas planšetėje, kompiuteryje spausdina (kopijuoja) jau užrašytą žodį. 2. Įvardina raides, kurias jau pažįsta. 3. Bando susieti žodžio reikšmę su daiktu, objektu. 4. Užrašytą žodį papildo emocijų ženkliukais. 5. Komentuoja, kodėl pasirinko šį ženkliuką. 6. Vėliau tą pati atlieka su draugu. 	



Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Veikla sudėtingėja. Žodžiai ilgėja ir sunkėja.
2. Užduotis: sukurti ir išsiųsti laišką tėvams. Mokytojas užrašo, o vaikai nukopijuoja.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
PASIEK TIKSLĄ	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
3-4 m. amžiaus vaikai. Veikla individuali.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Langelį tinklelis 2. Žaislas	Vidaus erdvė
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p>Fizinis aktyvumas. Eina pristatydamas pėdą prie pėdos, pakaitiniu žingsniu, sugalvoja ir atlieka tam tikrą kombinaciją (4 žingsnis).</p> <p>Savireguliacija ir savikontrolė. Laikosi žaidimo taisyklių, klauso komandų ir nurodymų (4 žingsnis).</p> <p>Skaičiavimas ir matavimas. Pradedą skirti dešinę ir kairę savo kūno pusę. Pradedą skirti kūno priekį, nugarą. Nurodydamas kryptį (savo kūno atžvilgiu) naudoja žodžius: pirmyn – atgal, kairėn – dešinėn, aukštyn – žemyn (4 žingsnis). Juda nurodyta kryptimi (5 žingsnis).</p> <p>Mokėjimas mokytis. Norėdamas išmokti, pasako, ko nežino ar abejoja (4 žingsnis).</p>	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (iliustracijos)	
<ol style="list-style-type: none">1. Išaiškinamos žaidimo taisyklės: klausyti komandos, atlikti tiksliai kas sakoma, eiti pristatomu žingsniu. Žiūrovai nepasakinėja ir nekomentuoja garsiai.2. Mokomasi duoti komandas: vienas žingsnis į priekį, du į kairę ir t.t.3. Vaikai susiskirsto poromis. Vienas duoda komandą, kitas atlieka ją.4. Įveikęs kelią vaikas sugalvoja linksmą užduotį visiems grupės vaikams.	



Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Sunkinti užduotį pridėdant papildomas kliūtis.
2. Sugalvojama ir pasakoma visa veiksmų seka iš karto.
3. Užduotis kur nors nueiti be tinklelio klausantis komandų.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
PABIRĘ SPALVOS	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
3-4 m. amžiaus vaikai. Veikla individuali.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
Planšetė	Vidaus erdvė
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
Aplinkos pažinimas. Naudojasi skaitmeninėmis technologijomis (5 žingsnis). Skaičiavimas ir matavimas. Atpažįsta ir atrenka vienodo dydžio ar spalvos daiktus (4 žingsnis). Randa mažai besiskiriančius daiktus (5 žingsnis). Sakytinė kalba. Kalba pats sau, kalba kitam, klausinėja, užkalbina, prašo, pašaukia, kartais laikydamasis elementarių kalbinio etiketo normų (4 žingsnis). Natūraliai kitiems kalba apie tai, ką žino, veikia, ko nori, tikisi, nesupratus paaiškina, pakartoja (5 žingsnis). Mokėjimas mokyti. Pasako, parodo, ką nori išmokyti. Džiaugiasi tuo, ko išmoko (4 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Išklausyti užduotį. 2. Surast ir nufotografuoti tris nurodytos spalvos daiktus. 3. Papasakoti, kaip atliko užduotį, kaip sekėsi, paminėti spalvų pavadinimus. 4. Pasikeisti planšetėmis ir patikrinti ar teisingai draugas atliko užduotį.	

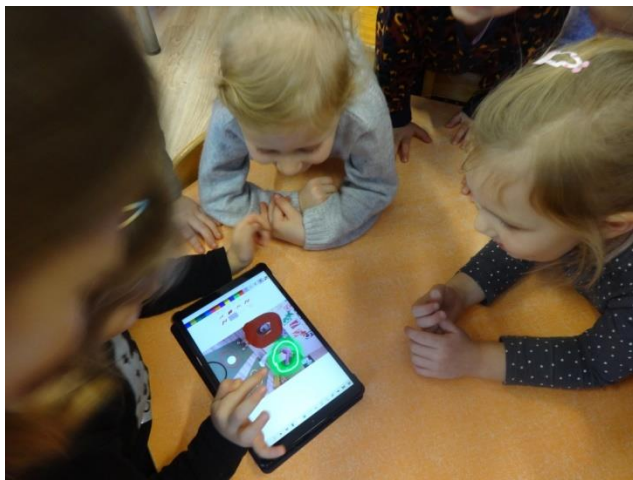


Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Ieškoti aplinkoje spalvotų figūrų, fotografuoti.
2. Surasti panašaus atspalvio daiktus ir nufotografuoti.
3. Surasti nurodytą tam tikros spalvos, formos daiktus. Nufotografuoti. Tokį patį daiktą atranda kitas vaikas pagal nuotrauką ir jį nufotografuoja.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Sportinės priemonės	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
5-6 metų vaikai. Mažomis grupelėmis.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetė 2. Sportinis inventoriųs 3. Fotoaparatas	Grupė, sporto salė
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
Fizinis aktyvumas. Tiksliai atlieka sudėtingus judesius pirštais ir ranka. Meta kamuolį iš įvairių padėčių (5 žingsnis). Kūrybiškumas. Klausinėja, aiškindamiesi jiems naujus dalykus. Išradingai, neįprastai naudoja įvairias medžiagas, priemones. Keičia, pertvarko idėjas, siūlo kelis variantus. Džiaugiasi savitu veikimo procesu, rezultatu (5 žingsnis). Savireguliacija ir savikontrolė. Pats primena kitiems tinkamo elgesio taisykles ir bando jų laikytis be suaugusiųjų priežiūros (5 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Pokalbis apie sporto reikšmę, priemones. 2. Susipažinimas su sportiniu inventoriumi, jo išbandymas. 3. Pratimų kūrimas. 4. Sportuojančių vaikų judesių fotografavimas. 5. Ant nuotraukų (planšetėje) nupiešti sporto inventorių pagal judesį (lazdelę, kamuolį, lanką).	

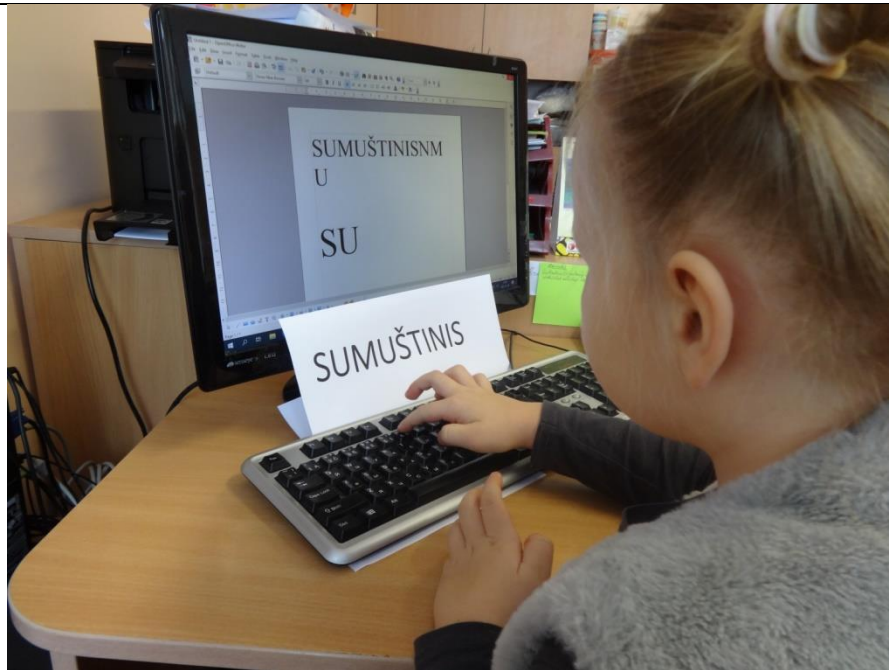


Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Bandys filmuoti draugų mankštą grupėje.
2. Kiekvienas vaikas siūlys savo pratimus.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Mano sumuštinis	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
5-6 metai. Mažomis grupelėmis.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetė 2. Fotoaparatas 3. Multimedia	Grupė Namai
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
Kasdieninio gyvenimo įgūdžiai. Taisyklingai naudojasi stalo įrankiais. Domisi koks maistas sveikas ir visavertis, serviuoja (5 žingsnis). Iniciatyvumas. Pats pasirenka ir ilgesnį laiką kryptingai plėtoja veiklą vienas ir su draugais (5 žingsnis). Kūrybiškumas. Išradingai, neįprastai naudoja įvairias medžiagas, priemones, lengvai sugalvoja, keičia, pertvarko savitas idėjas, siūlo kelis variantus (5 žingsnis). Tyrinėjimas. Domisi medžiagomis iš, kurių padaryti daiktai, ir jų savybėmis. Suvokia medžiagas iš, kurios padarytas daiktas, pasirinkimo tikslumą (5 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (iliustracijos)	
1. Pokalbis apie maisto reikšmę, maisto piramidę. 2. Ragaus, nusakys skonį, žinos maisto savybes. 3. Su suaugusiųjų pagalba išsiaiškina kaip ir iš ko gaminamas sumuštinis. 4. Kompiuteryje kopijuos nuo kortelės parašytą žodį „Sumuštinis“, pavadins raides, ieškos jų kompiuterio klaviatūroje. 5. Parinks muzikinį foną nuotraukoms.	



Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Vaikai mokysis fotografuoti šeimos narius, gaminančius sumuštinį.
2. Iš nuotraukų sudėlios internetinę knygą.
3. Bandys pasakoti apie tai, ką daro, filmuoti, fotografuoti gaminimo eigą.
4. Sukurs nuotraukų albumus, darys parodą.
5. Pasinaudos Multimedia, rinks gražiausiai pateiktą sumuštinį.



Utenos Krašūonos progimnazijos Tauragnų Eugenijos Šimkūnaitės skyriaus naujų medijų naudojimo ikimokykliniame amžiuje rekomendacijos

VORIUKO ATRADIMAI

Tema / problema / idėja	
Daiktų formos grupėje ir gamtoje	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių / visos grupės ir pan.,	
Dalyvauja 3–6 metų vaikai. Veiklos metu dirba individualiai, porose ir grupelėje.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetiniai kompiuteriai. 2. Įvairių formų didelės, minkštos kaladėlės. 3. Gamtinė medžiaga.	Grupės ir lauko erdvės.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
4. Savireguliacija ir savikontrolė. Retkarčiais primenant laikosi grupėje numatytos tvarkos, susitarimų ir taisyklių <...>. 11. Skaičiavimas ir matavimas. <...> Juda nurodyta kryptimi. Skiria ir žodžiais išreiškia erdvinius daikto santykius su savimi: priešais mane, už manęs, šalia manęs, mano kairėje ir pan. Skiria <...> figūras: skritulį <...>, ritinį ir kubą. Klasifikuoja daiktus pagal dydį, formą arba spalvą. 15. Tyrinėjimas. Pats pasirenka žaidimui <...> reikalingus daiktus ir <...> paaiškina, kodėl pasirinko. 16. Problemų sprendimas. Ieško tinkamų sprendimų, tariasi su kitais, mokosi iš nepavykusių veiksmų, poelgių.	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Grupėje sudėtos didelės įvairių formų minkštos kaladėlės. 2. Vaikai sustoja aplink kaladėles ratu. 3. Mokytojas (-a) pasirenka kurią nors kaladėlę ir kartu su vaikais aptaria jos formą. 4. Kai reikiamos figūros jau aptartos, mokytoja (-a) paprašo vaiko paimti nurodytos formos ir spalvos figūrą ir padėti ją į nurodytą vietą. Taip žaidžia su vaikais, kol pastato sugalvotą statinį. 5. Susiruošia į lauką. 6. Mokytojas(-a) moko vaikus fotografuoti planšetiniu kompiuteriu. 7. Pasiskirstę poromis, lauko erdvėse vyresni vaikai ieško išmoktų geometrinių formų, jas	

- fotografuoja, o mažesni iš gamtinės medžiagos dėlioja geometrines figūras.
8. Grįžę į grupę, rodo nuotraukas.
 9. Aptaria, kas pavyko.



Stoviu šalia ritinio



Apkabinome ritinio formos figūras



Stoviu tarp ritinio formos figūrų



Uždėjau stogelį ant ritinio

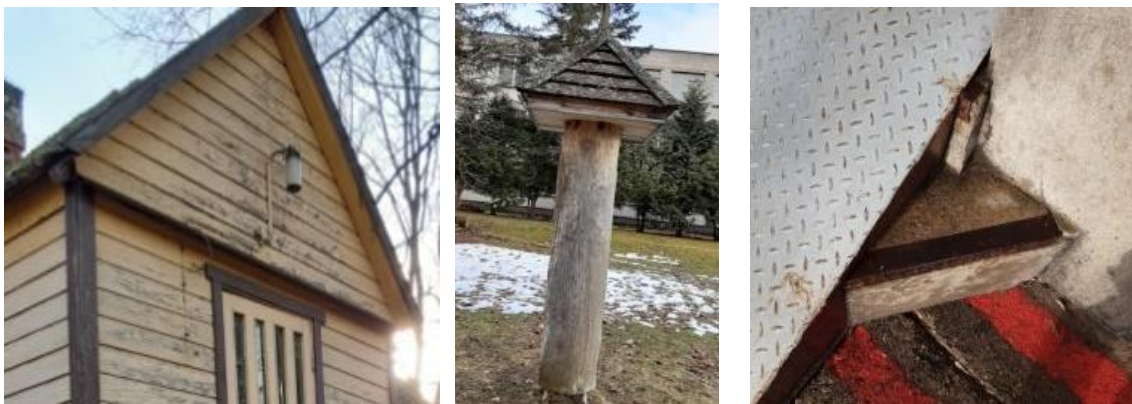


Ikimokyklinukai geometrinių formų ieškojo grupėje ir jas bandė padėti į nurodytą vietą (pvz.: šalia mėlyno skritulio, ant geltono ritinio ir pan.). Vaikai džiūgavo, jei pavykdavo padėti figūrą į mokytojo ar draugo nurodytą vietą. Skubėjo padėti draugams, jei jiems nepavykdavo surasti nurodytos vietos.

Veikla tęsiasi lauke. Šalia darželio esančioje teritorijoje vyresni (5–6 metų) vaikai ieškojo objektų, panašių į grupėje esančias figūras. Jas patys fotografavo.



Vaikai nufotografavo daiktus panašius į apskritimus, skritulius, ritinius.



Šios figūros vaikams buvo panašios į trikampių.



Iš įvairios gamtinės medžiagos vaikai dėliojo geometrines figūras.

Veiklos plėtojimo idėjos

Tikėtina, kad ir ateityje vaikai vaikščiodami lauke dažniau atkreips dėmesį į daiktų formas, jų suderinamumą, lygins stebimus gamtos objektus. Pritaikys darbelių pamokėlėse.

Tai puikus praktinis užsiėmimas norint susipažinti ar pakartoti geometrines formas, tyrinėti darželio aplinką, lavinti smulkiąją motoriką.

Vaikai gali žaisti žaidimus su geometrinėmis figūromis, aplikuoti daiktus iš geometrinių figūrų, piešti.

VORIUKO ATRADIMAI

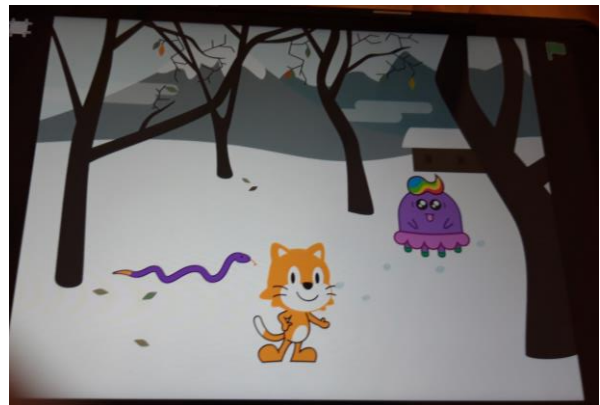
Tema / problema / idėja	
Animacijos kūrimas	
Vaikų grupės kontekstas	
Ikimokyklinės grupės vaikai nuo 4 iki 6 metų	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetės su interneto prieiga. 2. <i>ScratchJr</i> aplikacija.	Grupės erdvės
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
4. Savireguliacija ir savikontrolė. Retkarčiais primenamas laikosi grupėje numatytos tvarkos, susitarimų ir taisyklių. 6. Santykiai su suaugusiais. Dažniausiai stengiasi laikytis suaugusiųjų nustatytos tvarkos, priima jų pagalbą, pasiūlymus bei vykdo individualiai pasakytus prašymus. Mėgsta ką nors daryti kartu su suaugusiuoju. 16. Problemų sprendimas. Supranta, kad susidūrė su sudėtinga veikla, kliūtimi, problema. Nori ją įveikti, išbando paties taikytus, stebėtus ar naujai sugalvotus veikimo būdus. 17. Kūrybiškumas. Klausinėja, aiškindamasis jam naujus, nežinomus dalykus. Savitai suvokia ir vaizduoja pasaulį.	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Į planšetes įdiegiama <i>ScratchJr</i> aplikacija. 2. Mokytojas demonstruoja šios aplikacijos galimybes. Vaikai stebi. 3. Vaikams išdalinamos planšetės. 4. Kiekvienas savo planšetėje (mokytojui rodant savo planšetėje) įsijungia <i>ScratchJr</i> aplikaciją. 5. Pasirenka iš duoto paveikslėlių archyvo sau patinkančius 2–4 veikėjus, foną. 6. Kuriamos veikėjų veiksmų grandinės. 7. Sukurtų darbų įrašymas ir pristatymas draugams.	



Vaikai klausosi mokytojo aiškinimo ir patys bando kurti paveikslėlius.



Vaikams patinka kūrybinės užduotys.



Visiems puikiai sekėsi pasirinkti iš paveikslėlių archyvo veikėjus. Jie buvo skirtingi.

Išmoko naudoti mikrofoną ir įkalbėti norimą tekstą.

Programėlės veiksmus greitai įsiminė, todėl naudojo kitas aplikacijoje esančias funkcijas.

Veiklos plėtojimo idėjos

1. *ScratchJr* aplikacijoje veikėjų veiksmų grandinės kūrimas pagal mokytojo sugalvotą schemą.
2. Vaikas sugalvoja užduotį ir prašo draugo ją atkartoti aplikacijoje.
3. Nesudėtingų žemėlapių kūrimas.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Gamtą puošiančios spalvos	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius: 3-6 metai. Vaikų veikla individuali.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
<ol style="list-style-type: none">1. Kompiuteris, planšetė2. Piešimo popierius, akvarelė, teptukai, vanduo, augalai gamtoje3. Nuotraukos.	Erdvės darželio teritorijoje, grupės kambarys.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
10. Aplinkos pažinimas. Įvardija ir bando paaiškinti <...> gyvosios ir negyvosios objektus. 12. Meninė raiška. Spontaniškai ir savitai reiškia išpūdžius <...>. 13. Estetinis suvokimas. Pastebi ir žavisi aplinkos grožiu <...> 16. Problemų sprendimas. <...> suvokia savo ir kitų ketinimus.	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (iliustracijos)	
<ol style="list-style-type: none">1. Mokytojas išdėlioja priemones (popieriaus lapai, akvarelė / guašas, teptukai, vanduo).2. Vaikams primenamos darbo su akvarele taisyklės.3. Mokytojas demonstruoja kaip naudotis anksčiau išvardintomis priemonėmis (teptuko laikymas, plovimas, spalvų parinkimas).4. Pasikartojami spalvų pavadinimai.5. Vaikai pasirenka spalvą ir daro potėpius popieriaus lape.6. Einame į lauką ieškoti spalvų pagal vaikų piešinius.7. Vaikai pastebėję reikiamą spalvą nufotografuoja objektą.8. Grįžę į grupę vaikai lygina piešinėlius ir nuotraukas.	

9. Aptariami rezultatai.



Dailės pamokėlės metu liejo spalvas, jas derino tarpusavyje.



Vaikai ieškojo ryškesnių, jiems patinkančių spalvų, greičiausiai pastebėdavo augalų spalvas, suradę fotografavo, stengėsi tiksliai nukreipti planšetės kamerą į fotografuojamą daiktą, išlaikyti nesujudinus (priartinti, išdidinti, peržiūrėti nuotraukas). Nufotografuotus vaizduos derino su savo piešiniu.

Veiklos plėtojimo idėjos.

Jausti spalvas - reiškia gebėti akimis skirti ne tik pagrindines geltoną, mėlyną, raudoną, bet ir keletą jų atspalvių. Tačiau matyti spalvingą pasaulį dar nereiškia jį pažinti. Spalvų pavadinimams reikia laiko. Todėl labai svarbu šiuo laikotarpiu intensyviai su jais žaisti žaidimus, kuriuose yra daug spalvų, nuolat kartoti ir priminti, kur kokia spalva. Tereikia laiko, kantrybės ir pastangų.

1. Rengiantis drabužius priminti spalvas.
2. Darbelių pamokėlės.
3. Vaikstant gamtoje.
4. Įvairūs žaidimai.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Naminiai gyvūnai ir paukščiai	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius: 3-6 metai.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Kompiuteris su prieiga prie interneto Multimedia ir ekranas.	Darželio aplinka, šalia darželio esanti aikštelė
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
3. Emocijų suvokimas ir raiška <...> atpažįsta aiškiausiai reiškiamas emocijas ir į jas skirtingai reaguoja (pasitraukia šalin, <...>). 5. Savivoka ir savigarba. Džiaugiasi didėjančiomis savo galimybėmis atlikti veiksmus, <...>, tikisi juo besirūpinančio suaugusiojo pritarimo, palaikymo, pagyrimo. 8. Sakytinė kalba. Kalba ir klausinėja apie tai, ką matė ir girdėjo, apie aplinkos objektus, jų savybes, <...>. Vienu ar keliais žodžiais atsako į elementarius klausimus. 10. Aplinkos pažinimas. Atpažįsta gamtoje ar paveiksluose dažniausiai sutinkamus gyvūnus, <...>, pasako jų pavadinimus. Atpažįsta ir įvardija ne tik naminius, bet ir kai kuriuos laukinius gyvūnus. Samprotauja apie naminių ir laukinių gyvūnų gyvenimo skirtumus. Papasakoja apie naminių gyvūnų naudą žmonėms <...>.	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Įjungtas kompiuteris ir multimedia. 2. Įjungtama Youtube video „Naminiai paukščiai ir gyvūnai“ (https://www.youtube.com/watch?v=l8DSAZTe7i4) 3. Žiūri vaizdinę medžiagą ir klausosi pasakojimo. Kiekvienas vaikas gauna po planšetę ir žaidžia žaidimus apie naminius paukščius ir gyvūnus. Mokosi skirti jų „kalbą“ (https://www.youtube.com/watch?v=UuzxWvfeMig&t=3s)	

Mokosi dainelę „Aš turėjau gaidį „Tilidūda“ lietuviškos dainelės vaikams

(<https://www.youtube.com/watch?v=jKSdggztmsA>).



Susidomėję klausėsi pasakojimo ir žiūrėjo video medžiagą. Žaisti ypač patiko. Vaikai jautėsi labai pasitikintys savimi, drąsūs, nebijantys suklysti. Sužinojo naujų žodžių: ragai, kanopos, jaunikliai. Žiūrėdami filmuotą medžiagą išmokome dainelę „Aš turėjau gaidį“ apie naminius gyvūnus ir paukščius.

Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Žaisti judrųjį lietuvių liaudies žaidimą „Ganau ganau aveles“.
2. Apsilankyti pas ūkininkus.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Išgydyk savo draugą	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Dalyvauja 3–6 metų vaikai. Veiklos metu jie dirba individualiai ir grupelėje.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Kompiuteris 2. Džiovintos žolelės, vanduo, puodeliai 3. Nuotraukos 4. Žaislai	Grupė
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
1. Kasdienio gyvenimo įgūdžiai. <...> saugo savo sveikatą; 3. Emocijų suvokimas ir raiška. <...> Atpažįsta bei pavadina savo jausmus; 7. Santykiai su bendraamžiais. <...> Taikiai diskutuoja, tariasi ; 8. Sakytinė kalba. Kalba, pasakoja apie tai, ką žino <...> kas buvo nutikę <...>, kalba apie aplinką; 10. Aplinkos pažinimas. Pastebi aiškiai matomus skirtumus ir panašumus tarp <...> augalų;	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Mokytojas kalbasi su vaikais apie arbatas (klausinėja, ar geria arbatas, kurias vaikai mėgsta labiausiai). 2. Vaikai apžiūri džiovintas žoleles, liečia, kvėpina. 3. Pokalbis, kaip džiovinamos vaistažolės. 4. Ragauja šių žolelių arbatą, aptaria kvapus ir skonį. 5. Atsineša iš anksto pasirinktus žaislus. 6. Žaidžia žaidimą „Išgydyk savo draugą“ (mokytoja paėmus žaislą pasakoja, ką jam skauda, vaikai	

parenka kompiuteryje iš 2–4 sudėtų skirtingų vaistažolių vieną nuotrauką – atsakymą. Paspaudus paaiškėja (pasigirsta sveikinimai), ar teisingai pasirinko.



Susidomėję vaikai apžiūrėjo lininius maišelius, kuriuose buvo sudėtos kvėpiančios džiovintos vaistažolės. Trumpai pasikalbėjome, kada ir kokias arbatas geriamo.



Vaikai susipažino su vaistažolėmis. Uostė, stengėsi sugretinti su kitų daiktų kvapais (mėta kvėpia kaip dantų pasta ir pan.).



Žaidžiant žaidimą „Išgydyk savo draugą“ atsiskleidė daug vaikų emocijų, noras padėti draugams. Jie džiaugėsi savo ir draugų rezultatais.

Aptariant sakė, kad bus sveikesni, kad ir namuose dažniau gers žolelių arbatas, kad mažiau sirgs.



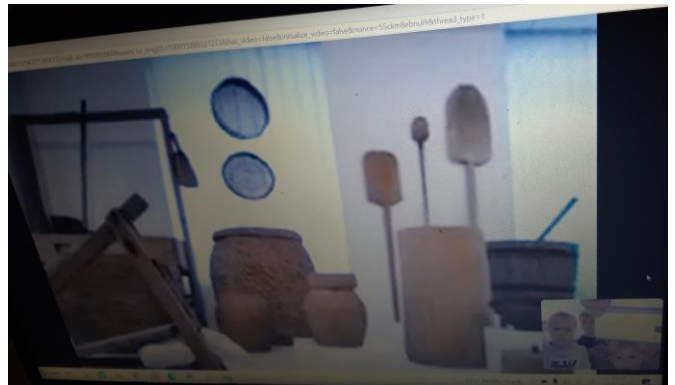
Apžiūrėjo Tauragnų skyriaus mokinių piešinių „Vaistažolių galia“ parodą.

Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Skatinti domėtis, kokių vaistažolių turi namuose, papildyti savo žinias apie augalus.
2. Siūlyti dažiau gerti natūralias arbatas.
3. Pavasarį, vasarą stebėti vaistažoles, augančias gamtoje, fotografuoti.
4. Pratinti į arbatas ir namuose nedėti cukraus (darželyje geriame be cukraus).

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Ką žmonės dirba visą dieną	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius: 3-6 metai.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Kompiuteris su interneto prieiga. 2. Programa <i>Teams</i> . 3. Žmogus, norintis ir galintis pristatyti savo profesiją.	Grupė
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
8. Sakytinė kalba. Kalba, pasakoja apie tai, ką žino, <...> kas buvo nutikę <...>, kalba apie aplinką. 10. Aplinkos pažinimas. Pasako tėvų profesijas, įvardija savo giminaičius, <...>. 15. Tyrinėjimas. Geba suvokti ryšį tarp to, kaip daiktas padarytas ir jo paskirties. Išskiria akivaizdžias daiktų, medžiagų, <...>, savybes, kalbėdami apie tai kartais susieja skirtingus pastebėjimus.	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Mokytojas iš anksto suderina video susitikimą su savo srities profesionalu (mes skambinome Utenos Kraštytyros muziejaus fondų saugotojai). 2. Pokalbis su vaikais apie jų šeimos narių profesijas. 3. Aptariamos bendravimo elgesio taisyklės. 4. Naudojantis video galimybes turinčia programa susisiekiama su profesionalu (Mes naudojome <i>Teams</i>). 5. Vaikai klauso profesijos pristatymo. 6. Pokalbis apie tai, kokias profesija pasirinktų vaikai.	



Susisiekti pavyko puikiai. Smagu būnant darželio grupėje vaikščioti po Utenos Kraštotyros muziejų. Vaikai atidžiai klausėsi muziejaus fondų saugotojos pasakojimo ir uždavinėjo klausimus. Domėjosi rodomais daiktais ir jų panaudojimu. Atpažino matytus daiktus.

Veiklos plėtojimo idėjos.

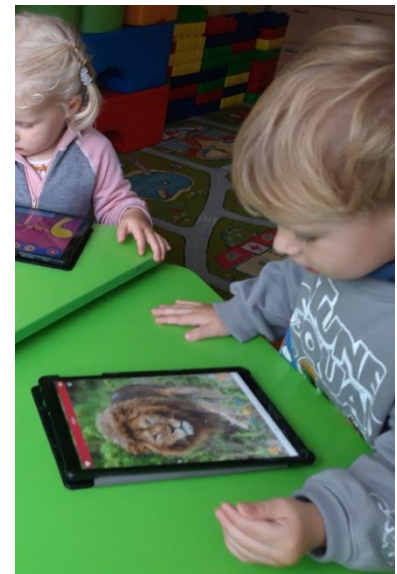
1. Savo profesijas gali pristatyti vaikų tėvai.
2. Darbų video pristatymai internete.
3. Žaidimai apie profesijas (daiktų pritaikymas profesijos atstovams)

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Kaip pamatyti gyvūnus būnant namuose	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius: 3-6 metai.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Kompiuteris su interneto prieiga. 2. Planšetės. 3. <i>Animal 4D</i> aplikacija	Grupės erdvės.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
3. Emocijų suvokimas ir raiška. <...>. Geriau supranta kitų emocijas ir jausmus, dažnai tinkamai į juos reaguoja (pvz., stengiasi paguosti, padėti). 4. Savireguliacija ir savikontrolė.)<...> laikosi susitarimų ir taisyklių . 7. Santykiai su bendraamžiais. Taikiai diskutuoja, tariasi, <...> dalijasi<...>. Geranoriškai veikia kartu su kitais, <...>, fantazuodamas. Gali padėti kitam vaikui. 8. Sakytinė kalba. Kalba, pasakoja <...> sakiniais <...>. Pasakoja, kalba apie aplinką, gamtos reiškinius, <...>, savybes, būsenas, <...>. 10. Aplinkos pažinimas. Atpažįsta ir įvardija ne tik naminius, bet ir kai kuriuos laukinius gyvūnus. Samprotauja apie naminių ir laukinių gyvūnų gyvenimo skirtumus.	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Pokalbis su vaikais apie zoologijos sodus. 2. Kompiuteryje įjungiamas https://zoo.sandiegozoo.org/live-cams 3. Mokytojas perjungdamas kameras parodo, kaip gyvena gyvūnai zoologijos sode. 4. Mokytojas trumpai papasakoja kokių sąlygų reikia kiekvienam gyvūnui. 5. Vaikai įsijungia į planšetes atsiųstą <i>Animal 4D</i> aplikaciją. 6. Vaikai apžiūrinėja pasirinktus gyvūnus, juos aptaria, didina, mažina, sukioja, klausosi jų skleidžiamų garsų.	



Aplikacija *Animals 4D* vaikus labiausiai džiugina savo garsais. Vieni kitiems rodė ir siūlė klausytis. Net ir mažiausieji išmoko priartinti, nutolinti, pasukti gyvūnus. Labiausiai džiugina vaikų teigiamos emocijos.





Stebėjo filmuotą medžiagą apie tai, kur kas gyvena.



Žaidė žaidimą, kurios savybės kuriam gyvūnui tinka.

Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Žaidimai „atpažink gyvūno balsą“, „Ar pažįsti kieno kailis“, „Kur aš gyvenu: Lietuvoje ar ne?“
2. Pažintis su naminiais gyvūnais natūralioje aplinkoje.
3. Gyvūnų paveikslėlių spalvinimas.
4. Plačiau pasakoti apie gyvūnams reikalingas gyvenimo sąlygas.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Kelionė po Lietuvą	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Dalyvauja 3–5 metų vaikai. Veiklos metu jie dirba individualiai ir poroje.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Kompiuterio ar planšetės su prieiga prie interneto. 2. Multimedia ir ekranas	Grupė
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
5. Savivokos ir savigarbos srities pasiekimai. Savęs vertinimas nepastovus, priklauso nuo tuo metu išsakyto suaugusiojo vertinimo, siekia kitų dėmesio, palankių vertinimų. 8. Sakytinė kalba. Kalba ir klausinėja apie tai, ką matė ir girdėjo, apie aplinkos objektus, jų savybes, įvykius, <...>. Vienu ar keliais žodžiais atsako į elementarius klausimus. Kalba kelių žodžių sakiniais, <....>. 10. Aplinkos pažinimas. Pastebi aiškiai matomus skirtumus ir panašumus tarp <...> objektų <...>, <...>, skaitmeninių technologijų panaudojimo galimybes, noriai mokosi jomis naudotis 15. Tyrinėjimas. Domisi gamtinės aplinkos tyrinėjimais, <...> naudoja skaitmenines technologijas, <...> samprotauja apie pastebėtas aplinkos objektų savybes .	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Mokytojas trumpai papasakoja apie didžiuosius Lietuvos miestus. 2. Vaikai pasidalina savo žiniomis apie aplankytus miestus. 3. Mokytojas įjungia: https://www.delfi.lt/video/transliacijos/24-7/ 4. Mokytojas pasakoja apie objektus tiesiogiai matomus per kameras. 5. Vaikai stebi, pasakoja, klausinėja. 6. Diskusija, dalinasi patirtimi,	



Virtuali kelionė po Klaipėdos jūrų muziejų



Lankomės Trakų pilyje

Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Stebėti pasaulį, ne tik Lietuvą, per kameras.
2. Stebėti vieną objektą ilgiau ir aptarti vykstančius pokyčius.
3. Stebėti ir matomus vaizdus nupiešti.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Kurkime muziką kartu	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Dalyvauja 3–6 metų vaikai. Veiklos metu jie dirba individualiai ir grupelėje.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetės. 2. Programėlė <i>Kids Piano</i> , įdiegta planšetėse.	Grupės kambarys
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p>12. Meninė raiška. Tyrinėja garso išgavimo būdus <...>, įvairiais muzikos instrumentais, <...>, pasirinktu muzikos instrumentu spontaniškai improvizuoja. Atpažįsta kai kurių instrumentų (pianino, būgno, dūdelės, metalofono) girdėtus garsus. Mėgaujasi muzikavimu, <...>. Rodo pasitenkinimą bendra veikla ir kūryba, gėrįsi savo ir kitų menine veikla, <...>.</p> <p>14. Iniciatyvumas ir atkaklumas. Kviečiant, sudominant įsitraukia į suaugusiojo pasiūlytą veiklą jam, vaikų grupei ar visai vaikų grupei.</p> <p>15. Tyrinėjimas. Žaisdamas tyrinėja, išbando daiktus <...>.</p>	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
<ol style="list-style-type: none">1. Parsisiųsti aplikaciją <i>Kids Piano</i>.2. Išdalinti planšetes vaikams.3. Atsidaryti aplikaciją <i>Kids Piano</i>4. Mokytojas pristato programėlę, pademonstruoja, kaip ja naudotis.5. Mokytojas supažindina vaikus su aplikacijoje esančiais instrumentais ir gama.6. Vaikai išbando skirtingus instrumentų garsus (programėlėje pasirinkus „Instruments“).	

7. Mokytojas parenka vaikams instrumentus.
8. Vaikai bando kartu groti.
9. Mokytojas su vaikais aptaria, kaip pavyko užduotis.



Naudojant aplikaciją *Kids Piano*, skirtą vaikams supažindinti su įvairiais garsais, užduočiai pasirinkome instrumentų garsus. Grojo vaikai patys ir klausėsi draugų. Mokytojui paprašius, išmoko instrumentus pakeisti. Vaikai susipažino su instrumentais ir jų garsais. Didžiavosi, kad kūrė muziką patys, kad vyresnieji galėjo pamokyti mažesnius.

Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Aplikacijoje galima susipažinti ir su kitokiais garsais: gyvūnų, transporto priemonių; mokytis angliškos abėcėlės; skaičių.
2. Mokytis atpažinti natas.
3. Klausyti muzikos instrumentų įrašų.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema / problema / idėja	
Pirštukai vietoj teptukų	
Vaikų grupės kontekstas	
Ikimokyklinės grupės vaikai nuo 3 iki 6 metų	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Kompiuteris su interneto prieiga. 2. Planšetės su interneto prieiga. 3. YouTube puslapis: <i>MOOTOON animacija</i> . 4. Aplikacija: <i>Paint for Kids</i> .	Grupės erdvės
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
4. Savireguliacija ir savikontrolė. Nuolat primenant ir sekdamas suaugusiojo bei kitų vaikų pavyzdžiu laikosi grupėje numatytos tvarkos, susitarimų ir taisyklių. Žaisdamas stengiasi laikytis žaidimo taisyklių . 6. Santykiai su suaugusiais. Dažniausiai stengiasi laikytis suaugusiųjų nustatytos tvarkos, priima jų pagalbą, pasiūlymus bei vykdo individualiai pasakytus prašymus. Mėgsta ką nors daryti kartu su suaugusiuoju . 17. Kūrybiškumas. Eksperimentuoja, <...>, piešia skaitmeninėmis priemonėmis (piešimo programomis planšetėje, o stebi darbą kompiuteryje).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Į planšetes įdiegiama <i>Paint for Kids</i> aplikacija. 2. Mokytojas demonstruoja šios aplikacijos galimybes. Vaikai stebi. 3. Vaikams išdalinamos planšetės. 4. Kiekvienas savo planšetėje (mokytojui rodant savo planšetėje) įsijungia <i>Paint for Kids</i> aplikaciją. 5. Mokytojas įjungia YouTube kanalą MOOTOON animacija ir pasirenka tai, ką vaikai turės piešti (mes piešėme garlaivį: https://www.youtube.com/watch?v=-VAhiFknRmI). 6. Vaikai stebi video, atkartoja jame rodomus piešimo veiksmus savo planšetėse. 7. Prireikus mokytojas sustabdo video, kol visi vaikai atlieka pademonstruotus piešimo veiksmus. 8. Rezultatų aptarimas.	



Šiai užduotiai atlikti pasirinkome labai lengvai valdomą ir mažai naudojimo žinių reikalaujančią aplikaciją. Vaikų buvo prašoma piešti kaip rodoma video. Vaikai suprato užduotį ir gebėjo ją atlikti, Vaikai dažnai užmiršdavo, kad liečiant planšetės ekraną lieka piešinėliui nereikalingi brūkšniai ar taškai.



Patiko užduotis, todėl piešė ir popieriaus lape, nes norėjo parsinešti namo.

Veiklos plėtojimo idėjos

1. Mokyti piešti kitus objektus iš *MOOTOON animacija*.
2. Daugiau piešimo galimybių turinčių aplikacijų naudojimas



Utenos vaikų lopšelio – darželio „Pasaka“ naujųjų medijų naudojimo
ikimokykliniame ugdyme rekomendacijos

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Aš ir mano draugai	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius 5-6 m. Veikla skirta visai grupei.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
<ol style="list-style-type: none">1. Planšetiniai kompiuteriai.2. Multimedija, kompiuteris3. Programėlė piešimui „Kids Doodle“4. Fotoaparatas	Grupės erdvė
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p>7. Santykiai su bendraamžiais. Geranoriškai veikia kartu su kitais <...> (5 žingsnis). Turi draugą<...>. Palaiko ilgalaikę draugystę <...> (6 žingsnis).</p> <p>9. Rašytinė kalba. Kopijuoja raides, paprastus žodžius <...>. Bando rašyti raides, pradėdamas savo vardo raidėmis. (5 žingsnis) Spausdintomis raidėmis rašo savo vardą <...>. Planšetiniu kompiuteriu rašo raides, žodžius <...> (6 žingsnis)</p> <p>10. Aplinkos pažinimas. Atranda <...>, skaitmeninių technologijų panaudojimo galimybes, noriai mokosi jomis naudotis (5 žingsnis).</p> <p>12. Meninė raiška. <...> fotografuoja, piešia skaitmeninėmis priemonėmis (piešimo programomis <...> (5 žingsnis). Eksperimentuoja <...> skaitmeninio piešimo ir kitomis kompiuterinėmis technologijomis <...> (6 žingsnis)</p> <p>14. Iniciatyvumas ir atkaklumas. Suaugusiojo pasiūlytą veiklą atlieka susitelkęs, išradingai, savaip, savarankiškai. (5 žingsnis)</p> <p>18. Mokėjimas mokytis. Aptaria padarytus darbus, planuoja, ką darys toliau <...>. (5 žingsnis)</p>	

Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)

1. Vaikai pasižiūri ir aptaria filmuką „Geriausi draugai“.
https://www.youtube.com/watch?v=4xRiDYCMgUc&ab_channel=BerisirDolita
2. Fotografuoja geriausią draugą.
3. Planšetiniame kompiuteryje instaliuotoje programėlėje rašo arba kopijuoja savo, o paskui draugo vardą.
4. Nupiešia draugus.

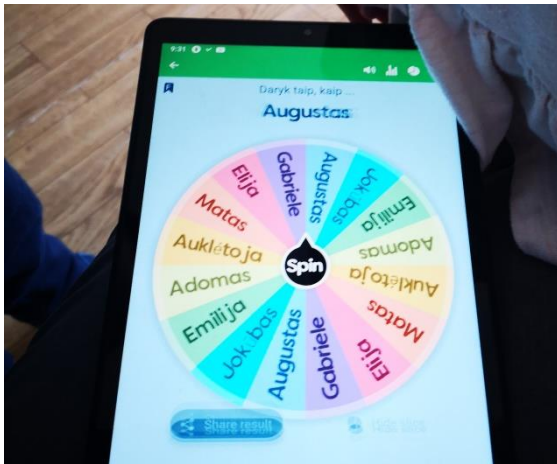


Veiklos plėtojimo idėjos.

Galima kopijuoti aplinkoje matomus užrašus, žodžius.
Piešti pasakoms, filmukams iliustracijas.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Daryk taip, kaip... daro	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius 4 m. Veikla skirta visai grupei ir/ar mažoms grupelėms	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetiniai kompiuteriai. 2. Įvairūs sporto inventoriai (nebūtinai) 3. Programėlė „Spin The Wheel“	Grupės erdvės, salė arba laukas
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
2. Fizinis aktyvumas. <...> atlieka įvairius judesius <...> (4 žingsnis) 4. Savireguliacija ir savikontrolė. <...> laikosi <...> susitarimų ir taisyklių (4 žingsnis). 9. Rašytinė kalba. Atkreipia dėmesį į raides <...>. (4 žingsnis) 17. Kūrybiškumas. Pasitelkia vaizduotę <...> judėdamas. (4 žingsnis)	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Mokytojas į planšetinį kompiuterį atsisiunčia ir įsidiegia programėlę „Spin The Wheel“. 2. Pasirinktame šablone surašo vaikų vardus bei veiklos pavadinimą. 3. Vienas vaikas pasuka ratą.	



4. Tas vaikas, ant kurio vardo rodyklė sustoja, parodo kokį nors sportinį judesį.
5. Likę vaikai atkartoja judesį.



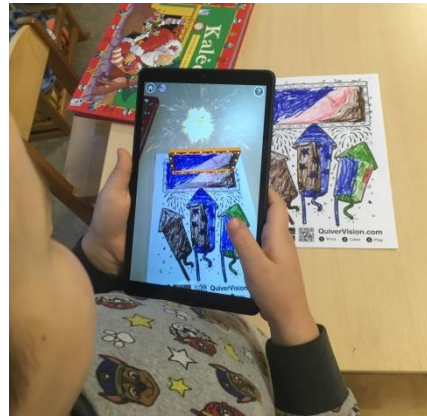
6. Ratas sukamas tol kol visi vaikai parodo savo judesį.

Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Vietoj vaikų vardų galima įrašyti konkrečius nurodymus, pvz, pašok, atsitūpk ir pan.
2. Vietoj vaikų vardų galima įdėti gyvūnų nuotraukas, tada leisti vaikams pavaizduoti jų judesius ar garsus.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Fejerverkai grupėje	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius 4-5m. Veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių veikla.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetinis kompiuteris 2. Atspausdintas specialus paveikslėlis iš programėlės „Qiver“. https://quivervision.com/	Grupė edvės
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
2. Fizinis aktyvumas. Tiksliai atlieka sudėtingus judesius pirštais ir ranka. (5 žingsnis) 8. Sakytinė kalba. Kalba, pasakoja apie tai, kas buvo nutikę, įvykę <...>. (5 žingsnis) 10. Aplinkos pažinimas. Atranda <...>, skaitmeninių technologijų panaudojimo galimybes, noriai mokosi jomis naudotis. (5 žingsnis) 11. Skaičiavimas ir matavimas. Nurodydamas kryptį (savo kūno atžvilgiu) naudoja žodžius: pirmyn – atgal, kairėn – dešinėn, aukštyn – žemyn. (4 žingsnis) 14. Iniciatyvumas ir atkaklumas. Suaugusiojo pasiūlytą veiklą atlieka susitelkęs, išradingai, savaip, savarankiškai. (5 žingsnis) 17. Kūrybiškumas. Džiaugiasi savitu veikimo procesu ir rezultatu. (5 žingsnis)	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Lape spalvinami fejerverkai flomasteriais ar kitomis piešimo priemonėmis. 2. Planšetiniame kompiuteryje įjungiamo programėlė „Quiver“ ir planšetė laikoma virš nuspalvino paveikslėlio.	



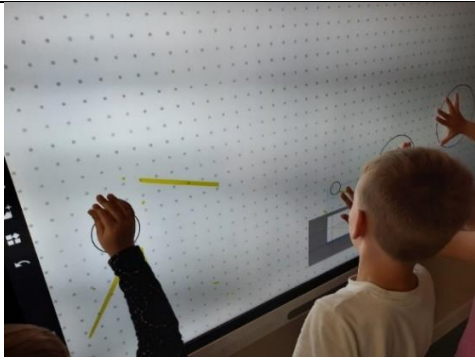
3. Matomi „atgiję“ fejerverkai, juos palietus fejerverkai „iššauna“.
4. Dalijamasi patirtimi (prisimena matytus fejerverkus).
5. Aptariamas saugus elgesys su fejerverkais realybėje (nestovėti arti fejerverkų, neliesti jų ir kt.)

Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Programėlės siūlomi paveikslėliai
2. Susipažinimas su drugelio gyvenimo ciklu
3. Vulkano išsiveržimas
4. Susipažinimas su pasaulio žemėlapiu.
5. Savo vėliavos kūrimas.
6. Piešinio piešimas.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
„Figūros. Aš jas pažįstu“	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
5-6 metų vaikų grupė, individuali, mažų grupių/visos grupės veikla.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
Planšetės. Interaktyvus ekranas. Plastikinis konstruktorius, Mediniai pagaliukai. Plastilinas ar modelinas. Įvairus popierius	Grupė. Laukas.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
10. Aplinkos pažinimas. Atranda <...> , skaitmeninių technologijų panaudojimo galimybes, noriai mokosi jomis naudotis (5 žingsnis). 11. Skaičiavimas ir matavimas. Skiria trikampę, stačiakampę formas. (5 žingsnis) Skiria plokštumos ir erdvės figūras <...> (6 žingsnis) 12. Meninė raiška. <...> piešia skaitmeninėmis priemonėmis (piešimo programomis <...> (5 žingsnis) 14. Iniciatyvumas ir atkaklumas. Suaugusiojo pasiūlytą veiklą atlieka susitelkęs, išradingai, savaip, savarankiškai. (5 žingsnis). 15. Tyrinėjimas.<...> aptaria <...> konstravimo planus, numato rezultatą <...> (6 žingsnis) 17. Kūrybiškumas. Džiaugiasi savitu veikimo procesu ir rezultatu. (5 žingsnis). Eksperimentuoja <...> skaitmeninio piešimo ir kitomis kompiuterinėmis technologijomis. (6 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Prisimena jau žinomas geometrines figūras.	



2. Piešia jas interaktyviame ekrane bei planšetėse.



3. Konstruoja erdvinius statinius iš medinių pagaliukų, konstruktoriaus detalių ir kt.



4. Lauke piešia guašu ant sniego.

5. Grupėje ieško įvairių daiktų, panašių į geometrines figūras ar patys bando jas pavaizduoti.

Veiklos plėtojimo idėjos.

Klasifikuoja geometrines figūras pagal formą, dydį, spalvą.
Lauke suranda daiktus, panašius į geometrines figūras.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Figūrų karalystėje	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius 3-4 m. Veikla skirta individualiam darbui, arba darbui poroje	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetiniai kompiuteriai. 2. Programėlė „Shapes&Colors”	Grupės erdvės: prie stalo, atsisėdus ant minkštasuolių, ar ten, kur patogiu.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
4. Savireguliacija ir savikontrolė. Nuolat primenant ir sekdamas suaugusiojo pavyzdžiu laikosi susitarimų<...>. (4 žingsnis) 7. Santykiai su bendraamžiais. Kartu su bendraamžiais <...>. (4 žingsnis) 11. Skaičiavimas ir matavimas. Atpažįsta ir atrenka apskritos (skritulio), keturkampės, kvadratinės formos daiktus <...>. (4 žingsnis) 14. Iniciatyvumas ir atkaklumas. <...> įsitraukia į suaugusiojo pasiūlytą veiklą <...>. (4 žingsnis) 16. Problemų sprendimas. <...> išbando <...> (4 žingsnis)	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Mokytojas į planšetinį kompiuterį atsisiunčia ir įsidedgia programėlę „Shapes&Colors“. 2. Įjungus žaidimą parenkamas žaidimo kambarys, kuriama reikia dėlioti figūras. 3. Vaikas ieško ir dėlioja figūras į tinkamas vietas. Jei žaidžia dviese, gali pasitarti. Arba vieną figūrą atrinkti vienas, o kitą figūrą – kitas.	



4. Pažadus vieniems, žaidžia kiti.

Veiklos plėtojimo idėjos.

Žaidime matomas figūras galima perkelti į grupės aplinką: ieškant savo aplinkoje tokių pat, arba panašių figūrų.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Gamta nuotraukose	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius 5m. Veikla skirta individualiai veiklai.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Skaitmeninis fotoaparatas	Darželio lauko aplinka, šalia darželio esantis pušynas.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
8. Sakytinė kalba. Natūraliai kitiems kalba apie tai ką žino, veikia, nori, tikisi, nesupratus paaiškina, pakartoja. (5 žingsnis) 10. Aplinkos pažinimas. Atranda skaitmeninių technologijų panaudojimo galimybes, noriai mokosi jais naudotis. (5 žingsnis) 12. Meninė raiška. <...>, fotografuoja, <...>. (5 žingsnis) 13. Estetinis suvokimas. Grožisi gamtos spalvomis, formomis, garsais. (5 žingsnis) 14. Iniciatyvumas ir atkaklumas. Suaugusiojo pasiūlytą veiklą atlieka susitelkęs, išradingai, savaip, savarankiškai. (5 žingsnis) 17. Kūrybiškumas. Džiaugiasi savitu veikimo procesu ir rezultatu. (5 žingsnis) 18. Mokėjimas mokytis. Aptaria padarytus darbus, planuoja, ką darys toliau, spėlioja, kas atsitiks, jeigu... (5 žingsnis)	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Sužino kaip naudotis fotoaparatu (jį įjungti, priartinti objektą ir kt.) 2. Fotografuoja lauko aplinkoje esančius objektus (eglę, inkilus, pėdsakus, paukščius ir kt.) 3. Toliau esančius objektus priartina ir fotografuoja. 4. Grupėje nuotraukas iš fotoaparato įkeliame į kompiuterį ir jas peržiūrime, aptariame.	



Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Parodyti draugui, kaip naudotis fotoaparatu.
2. Ieškoti informacijos apie užfiksuotus inkilus, jų gyventojus.
3. Sniege įspaustų batų žymių tyrinėjimas, lyginimas.
4. Domėtis Pušyno gyventojais ir jų gyvenimo būdu.
5. Dienos veiklų fiksavimas „Mano (draugo) diena darželyje“
6. Raidžių, skaičių ieškojimas ir fiksavimas artimiausioje aplinkoje.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Gerų darbų diena.	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius 5 m. Veikla skirta visai grupei.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1 Kubas 3. QR brūkšninių kodų lapeliai 4. Eglutės žaisliukai 5. Kalėdinė knygelė 6. Darbelis vaikams „Angeliukas“ 7. Dėlionė „Frozen“ 8. Planšetė ir joje programa QR brūkšninių kodų skaitytuvas.	Darželio grupė
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
3. Santykiai su suaugusiaisiais. Priima su veikla susijusius suaugusiojo pasiūlymus (5 žingsnis). 8. Sakytinė kalba. <...> kitiems kalba apie tai, ką žino <...>. (5 žingsnis). 10. Aplinkos pažinimas. Atranda <...>, skaitmeninių technologijų panaudojimo galimybes, noriai mokosi jomis naudotis (5 žingsnis). 14. Iniciatyvumas ir atkaklumas. Suaugusiojo pasiūlytą veiklą atlieka susitelkęs, išradingai, savaip, savarankiškai. (5 žingsnis). 17. Kūrybiškumas. Džiaugiasi savitu veikimo procesu ir rezultatu. (5 žingsnis). 18. Mokėjimas mokytis. <...> spėja, bando, klauso, ką sako kiti, pasitiksina. (5 žingsnis)	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Vaikams parodomas kubas su QR kodais. 2. Diskusija apie QR kodą (išsiaiškinama kas tai galėtų būti, ar kas nors kur nors matė tokį paveikslėlį ir kt.). 3. Parodoma programa planšetėje QR brūkšninių kodų skaitytuvas. Supažindinama kaip reikia naudotis. 4. Vaikai ridena kubą ir išriedėjusį kodą nuskaityti. Kai ekrane pamato daiktą, turi atrasti jį grupėje ir padaryti užduotį. Taip vaikai atlieka visus suplanuotus dienos darbus.	

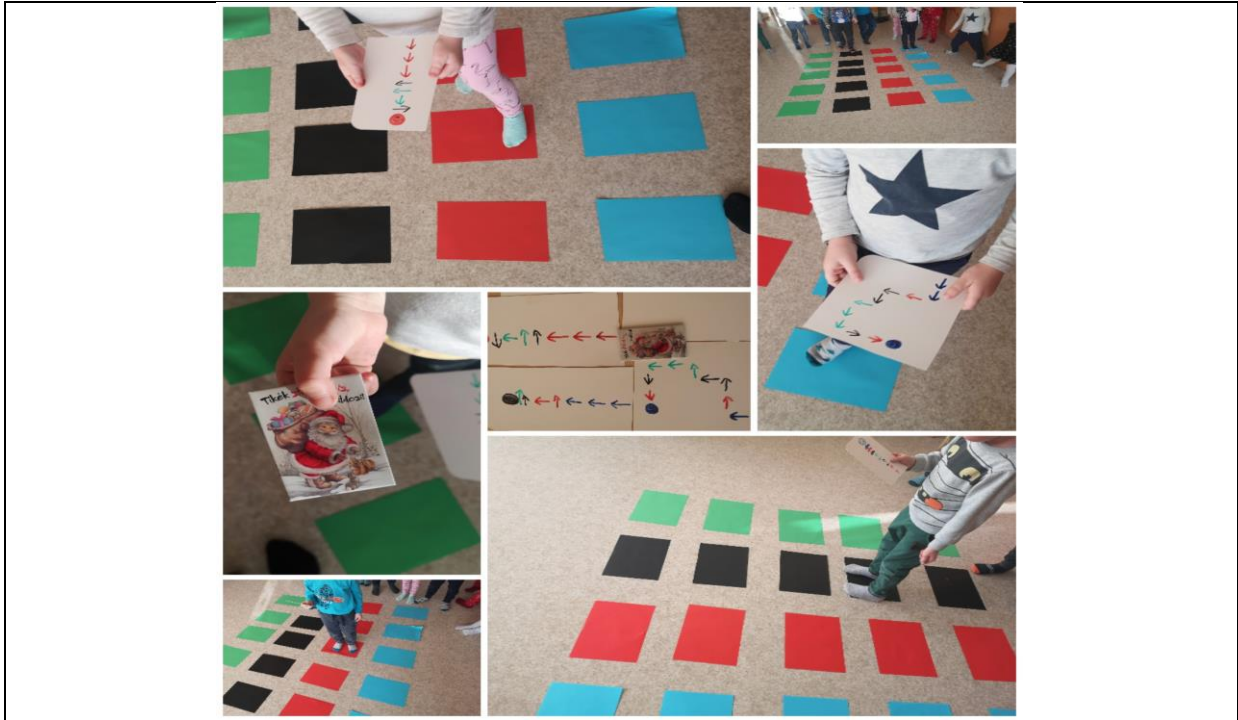


Veiklos plėtojimo idėjos.

Galima užkoduoti dienvartę.
QR pagalba žaisti judriuosius žaidimus, mankštos pratimus, skaityti pasaką.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Kalėdų senelio kelionė	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius 5 m. Veikla skirta mažoms grupelėms	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Spalvoti lapai. 2. Kortelės su rodyklėmis. 3. Lentelės su užkoduotu keliu. 4. Kalėdų senelio paveikslėlis.	Darželio grupė
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
9. Rašytinė kalba. Braižo ir aiškina planus, schemas, grafikus. (5 žingsnis) 11. Skaičiavimas ir matavimas. Juda nurodyta kryptimi. Skaičiuoja bent iki 5. (5 žingsnis) 14. Iniciatyvumas ir atkaklumas.<...> pats bando įveikti kliūtis savo veikloje, nepavykus kreipiasi pagalbos į suaugusįjį. (5 žingsnis) 17. Kūrybiškumas. Klausinėja, aiškindamasis jam naujus, nežinomus dalykus. (5 žingsnis) Lengvai sugalvoja, keičia, pertvarko savitas idėjas <...> (5 žingsnis) Džiaugiasi savitu veikimo procesu ir rezultatu. (5 žingsnis)	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Mokytojas užklijuoja kelių spalvų lapus ant grindų. 2. Numato užprogramuotas komandas, nesudėtingas sekas ir nubraižo korteles. 3. Paaiškina ką reiškia koduoti, atpažinti informacijos kodavimo elementus. 4. Pasikartoja ir įvardina kryptis. 5. Vaikas gauna kortelę ir nurodytomis kryptimis eina. 6. Teisingai atlikę seką randa po spalvotu lapu Kalėdų senelį.	



Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Vaikai gali patys bandyti planuoti, braižyti schemas, simbolius, kurti ir koduoti.
2. Galima papildyti figūromis, spalvomis, tam, kad puikiai atlikę užduotis vaikai gautų motyvuojančią, bet įveikiamą sunkesnę užduotį, o mokytojo pagalbos prireikusiems vaikams būtų užduotis palengvinta, tam, kad vaikai gebėtų užduotį atlikti savarankiškai.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
„Kelionė pas dinosaurą“	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
5 – 6 metų vaikų grupė.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetės. 2. Interaktyvus ekranas. 3. Robotai „Bee-bot“ 4. Lobių salos kilimėlis 5. Stalo žaidimų figūrėlės. 6. Enciklopedijos, gaublys.	Grupė.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
3. Santykiai su suaugusiaisiais. Priima su veikla susijusius suaugusiojo pasiūlymus (5 žingsnis). 10. Aplinkos pažinimas. Atranda <...>, skaitmeninių technologijų panaudojimo galimybes, noriai mokosi jomis naudotis (5 žingsnis). 11. Skaičiavimas ir matavimas. Apibūdina daiktų vietą ir padėtį kitų daiktų ar vienas kito atžvilgiu, sakydamas: į kairę, į dešinę, aukščiau, žemiau, virš, po, šalia, greta, viduryje, tarp, priešais, prie, prieš, paskui, šalia vienas kito, už, tarp, viduje, išorėje ir kt. (6 žingsnis) 12. Meninė raiška. <...> piešia skaitmeninėmis priemonėmis (piešimo programomis <...>) (5 žingsnis) 14. Iniciatyvumas ir atkaklumas. Suaugusiojo pasiūlytą veiklą atlieka susitelkęs, išradingai, savaip, savarankiškai. (5 žingsnis). 17. Kūrybiškumas. Džiaugiasi savitu veikimo procesu ir rezultatu. (5 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Ieško informacijos apie dinosaurus enciklopedijose.	



2. Apžiūri gaublį ir ieško galimų dinosauro gyvenamosios vietos pėdsakų.
3. Žaidžia su stalo figūrėlėmis dinosauro žaidimus.



4. Interaktyviajame ekrane piešia įsivaizduojamus dinosaurus.



5. Su robotais „Bee-bot“ kilimėliu keliauja pas dinosaurus į svečius.

Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Tyrinėti vandenyje augančius dinosaurus, stebėti jų augimą, matuoti kiek paaugo ir kt.
2. Lauke, smėlio dėžėje įrengti dinosauro buveinę.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Kitų šalių laukiniai gyvūnai	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius 4-5 m. Veikla skirta visai grupei	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetiniai kompiuteriai 2. Atsispausdinti paveikslėlių https://quivervision.com/ 3. Planšetiniuose kompiuteriuose atsisiųsta programėlė Quiver	Darželio grupė
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
10. Aplinkos pažinimas. Atranda <...>, skaitmeninių technologijų panaudojimo galimybes, noriai mokosi jomis naudotis. (5 žingsnis) Atpažįsta ir įvardija <...> kai kuriuos laukinius gyvūnus. (5 žingsnis) 11. Skaičiavimas ir matavimas. Nurodydamas kryptį (savo kūno atžvilgiu) naudoja žodžius: pirmyn – atgal, kairėn – dešinėn, aukštyn – žemyn. (4 žingsnis) 14. Iniciatyvumas ir atkaklumas. Suaugusiojo pasiūlytą veiklą atlieka susitelkęs, išradingai, savaip, savarankiškai. (5 žingsnis) 18. Mokėjimas mokytis. Aptaria padarytus darbus, planuoja, ką darys toliau <...>. (5 žingsnis)	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Vaikai susipažįsta su kitų šalių gyvūnais. 2. Mokytojas į planšetinį kompiuterį atsisiunčia ir įsidiegia programėlę „Quiver“ 3. Atspausdina vaikams po gyvūną. 4. Vaikai jį nuspalvina. 5. Planšetiniame kompiuteryje įjungžiama programėlė „Quiver“ ir planšetė laikoma virš nuspalvino paveikslėlio. 6. „Quiver“ programėle jį nuskenuoja ir pamato judantį animuotą savo 3D paveikslėlį.	



Veiklos plētojimo idējas.

1. Tokiu būdu galima ītvirtinti sporto šakas.
2. Susipažinti su dinozaurais.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Nufotografuok ir papuošk draugą	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius 5-6 metai, veikla skirta dirbant poroje po du.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
Planšetiniai kompiuteriai.	Grupės erdvė.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
7. Santykiai su bendraamžiais <...> diskutuoja, tariasi su kitais vaikais dėl žaidimų sumanymų ir veiklos (6 žingsnis). 10. Aplinkos pažinimas. <...> atranda skaitmeninių technologijų panaudojimo galimybes, noriai mokosi naudotis<...> (5 žingsnis). 17. Nori atlikti vis daugiau naujų, nežinomų dalykų. (6 žingsnis) 18. Mokėjimas mokyti. Aptaria padarytus darbus, planuoja, ką darys toliau <...> (5 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Vaikai susiranda sau porą, susitaria, kuris pirmas pozuos, o kuris fotografuos. 2. Pasirenkama fotografavimo vieta. 3. Padaroma ir išsaugoma draugo portretinė nuotrauka. 4. Programėlės „Kids photo editor“ pagalba draugą papuošiame akiniais nuo saulės, išrenkame tinkantį galvos apdangalą ir pan. Tariamasi su draugu ar toks rezultatas jam tinka, gražus ir pan.	



5. Darbas išsaugomas ir atspausdinamas.
6. Vaikai keičiasi vietomis.

Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Nuotraukai pagaminamas ir dekoruojamas rėmelis.
2. Rengiama nuotraukų paroda.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
„Paukšteliai ir mes“	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
5-6 metų vaikai.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
Planšetės. Piešimo priemonės (guašas, akriliniai dažai ir kt.)	Grupė. Laukas.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
10. Aplinkos pažinimas. Atranda <...>, skaitmeninių technologijų panaudojimo galimybes, noriai mokosi jomis naudotis (5 žingsnis). Atpažįsta ir įvardija <...> kai kuriuos laukinius gyvūnus. (5 žingsnis) 12. Meninė raiška. <...> fotografuoja, piešia skaitmeninėmis priemonėmis (piešimo programomis <...>) (5 žingsnis) Kartu su kitais kuria bendrus dailės darbus (6 žingsnis). 14. Iniciatyvumas ir atkaklumas. Suaugusiojo pasiūlytą veiklą atlieka susitelkęs, išradingai, savaip, savarankiškai. (5 žingsnis) 18. Mokėjimas mokytis. Aptaria padarytus darbus, planuoja, ką darys toliau <...>. (5 žingsnis) Išsiaiškina, kokios informacijos reikia, randa reikiamą informaciją įvairiuose šaltiniuose <...> (6 žingsnis)	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Pokalbiai, diskusijos apie paukščius. 2. Pasivaikščiojimo metu stebimi paukščių pėdsakai, jie fotografuojami naudojant planšetes.	



3. Naudodami <https://www.google.lt> vaizdo paieškos programą pagal nuotrauką surandama kokio paukščio pėdutės.
4. Interaktyviajame ekrane pažiūrimas filmukas apie paukščius <https://www.youtube.com/watch?v=BeCBTUs8GdM>
5. Telefone atsisiunčiama programėlė BirdNet ir vaikai bando atpažinti paukščius pagal garsus.
6. Pasiūloma vaikams nupiešti paukščius ant sniego, planšetėse, ant pastato sienos ir kt.



7. Žaidžiami įvairūs žaidimai apie paukščius (kompiuteriniai, dėlionės, judrieji ir kt.).



Veiklos plėtojimo idėjos.

Naminiai ir laukiniai paukščiai.
Žiemojantys pas mus paukščiai ir išskrendantys žiemoti į kitas šalis.

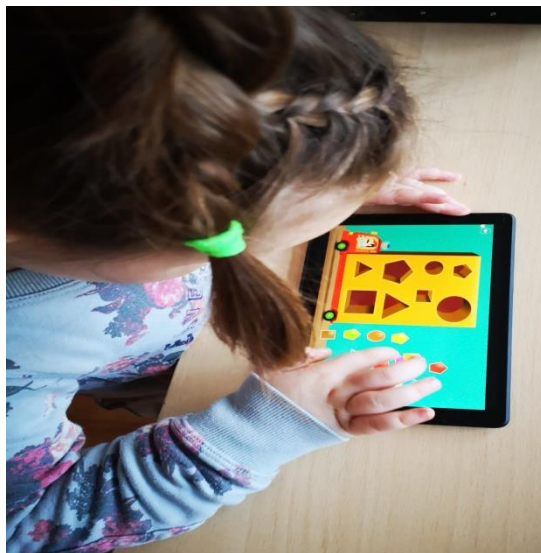
VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Sugrupuok geometrines figūras	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius 4 m, veikla skirta individualiam darbui bei mažomis grupėmis.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetiniai kompiuteriai. 2. Iš veltos medžiagos iškirptos įvairaus dydžio geometrines figūras (trikampiai, kvadratai, skrituliai, stačiakampiai).	Grupės erdvės.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
4. Savireguliacija ir savikontrolė. Nuolat primenant ir sekdamas suaugusiojo pavyzdžiu laikosi susitarimų<...>. (4 žingsnis) 7. Santykiai su bendraamžiais. Kartu su bendraamžiais <...>. (4 žingsnis) 11. Skaičiavimas ir matavimas. Atpažįsta ir atrenka <...>. (4 žingsnis) 14. Iniciatyvumas ir atkaklumas. <...> įsitraukia į suaugusiojo pasiūlytą veiklą <...>. (4 žingsnis) 16. Problemų sprendimas. <...> išbando <...> (4 žingsnis)	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Mokytojas supažindina vaikus su geometrinėmis figūromis. 2. Iš veltos medžiagos iškerpa įvairaus dydžio figūras. 3. Ant stalo vidurio sudeda didžiausias figūras. 4. Vaikams išdalina įvairaus dydžio bei formų figūrų.	



5. Vaikai turi padėti savo turimą figūrą ant atitinkamos figūros.

6. Su planšetiniame kompiuteryje esančia programėle *Toddler Games* dėlioja figūras į savo vietas.



Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Mokytojas grupėje paslepia geometrines figūras. Vaikai turi surasti bei sudėlioti į tam tikras vietas.
2. Grupėje vaikai ieško įvairių daiktų, panašių į geometrines figūras.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
„Surask mane“	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
4 – 6 metų vaikai. Veikla gali būti naudojama grupelėmis arba visai vaikų grupei	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
Planšetinis kompiuteris Aplinkoje esantys daiktai	Grupė Laukas
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
3. Santykiai su suaugusiaisiais. Priima su veikla susijusius suaugusiojo pasiūlymus (5 žingsnis). 7. Santykiai su bendraamžiais. <...> žaidžia bendrus žaidimus <...> (4 žingsnis). Geranoriškai veikia kartu su kitais <...> (5 žingsnis). 14. Iniciatyvumas ir atkaklumas. Suaugusiojo pasiūlytą veiklą atlieka susitelkęs, išradingai, savaip, savarankiškai. (5 žingsnis). 17. Kūrybiškumas. Džiaugiasi savitu veikimo procesu ir rezultatu. (5 žingsnis). Ieško atsakymų, sprendimų, neįprastų medžiagų, priemonių <...> (6 žingsnis). 18. Mokėjimas mokyti. <...> spėja, bando <...> klauso ką sako kiti, patikslina (5 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Vienas vaikas planšetiniu kompiuteriu, atskirai nuo kitų vaikų (kad jie nematytų) nufotografuoja kokio nors daikto fragmentą.	



2. Padarytą nuotrauką atneša parodyti draugams.



3. Vaikai iš matomos nuotraukos turi surasti, koks daiktas ar vieta nufotografuota.

4. Žaidžiama tol, kol visi gauna progą nufotografuoti.

Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Fotografuoti galima pagal konkrečią temą (pvz. gyvūnai).
2. Fotografuoti galima draugo aprangos detalę, o atpažinti nuotraukos išrinktas konkretus vaikas (nežiūrėtų, ar išeitų į kitą patalpą).

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Pasaka „Trys paršiukai“	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius 5-6 m. Veiklos pobūdis: mažos grupės veikla.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Edukacinės bitutės – robotai. 2. Kilimėlis robotams	Grupė erdvės
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
8. Sakytinė kalba. Seka girdėtas ir savo sukurtas pasakas <...> (5 žingsnis) Supranta knygelės, pasakojimo, pokalbio turinį, įvykių eigą. (6 žingsnis) 11. Skaičiavimas ir matavimas. Apibūdina daiktų vietą ir padėtį kitų daiktų ar vienas kito atžvilgiu, sakydamas: į kairę, į dešinę, aukščiau, žemiau, virš, po, šalia, greta, viduryje, tarp, priešais, prie, prieš, paskui, šalia vienas kito, už, tarp, viduje, išorėje ir kt. (6 žingsnis) 14. Iniciatyvumas ir atkaklumas. Suaugusiojo pasiūlytą veiklą atlieka susitelkęs (5 žingsnis) Savarankiškai bando įveikti kliūtis savo veikloje, nepasisekus bando įtraukti bendraamžius ir tik po to kreipiasi į suaugusįjį. (6 žingsnis) 16. Problemų sprendimas. Atpažįsta, su koku sunkumu ar problema susidūrė. Ieško tinkamų sprendimų, pradeda numatyti priimtų sprendimų pasekmes, tariasi su kitais ir atsižvelgia į jų nuomonę, siūlo ir priima pagalbą, mokosi iš savo ir kitų klaidų. Nepasisekus bando kelis kartus, ieškodamas vis kitos išeities arba prašo kito vaiko ar suaugusiojo pagalbos. (6 žingsnis)	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Sukuriamas kilimėlis. 2. Sekama pasaka „Trys paršiukai“, vaikai atlieka užduotis. Gyveno kartą trys paršiukai, kurie labai mėgo linksmintis. <i>Paspaušk keturis kartus rodyklę į kairę ir pamatysi paršelių šokį.</i> Vasarą paršeliai pievoje rasdavo įvairiausių linksmybių: <i>surask didžiausią gėlę pievoje.</i> Prisikaitinę saulutėje paršeliai bėgdavo iki ežero atsigavinti: <i>padėk paršeliams surasti ežerą</i>	

ir iki jo nukeliauti.

Smagiausia paršiukams buvo lenktyniauti, kuris greičiau perbėgs tiltelį: *eik per tiltelį ir grįžk atgal.*

Bet linksmybės baigėsi, kada medžiai pakeitė lapų spalvas. *Apžiūrėk medžių lapus beržyne ir pasakyk koks metų laikas atėjo į mišką.*

Trys paršiukai nusprendė, kad atėjo laikas pasistatyti namus, bet nesutarė, kokie jie turėtų būti, todėl nusprendė kiekvienas namą statyti atskirai. Pirmasis paršiukas – Medutis – namą pasistatė iš šiaudų. *Padėk Medučiui nukeliauti iki 1-ojo šiaudinio namelio.*

Antrasis paršiukas – Koriukas – pasistatė medinį namelį. *Padėk Koriukui nukeliauti iki 2-ojo medinio namelio.*

Trečiasis paršiukas – Aviliukas - buvo pats darbščiausias, todėl pasistatė namelį iš plytų. *Nuvesk Aviliuką iki 3-ojo namelio.*

Gyveno paršiukai savo nameliuose ir vargo nematė, kol vieną dieną į mišką neužklydo vilkas. Vilkas apsistojo pušyne ir turėjo piktų kėslų. Pirmiausia jis nusprendė suėsti Medutį, kuris gyveno šiaudiniame namelyje. *Padėk vilkui nukeliauti iki pirmojo namelio.*

Medutis pamatęs pro langą vilką labai išsigando ir nulėkė pas savo broliuką Koriuką į medinį namelį. *Padėk Medučiui pabėgti nuo vilko ir saugiai pasiekti medinį namelį.*

Vilkas pamatęs paršelių, vijosi jų iki medinio namelio, bet gudrūs paršeliai nepasimetė ir nubėgo pas Aviliuką į trečiąjį namelį pastatytą iš plytų. *Surask namelį iš plytų, kad paršelius besivejantis vilkas jų nesuėstų.*

Vilkas nusivijęs paršelius iki trečiojo namelio sustojo ant akmenimis grįsto takelio. *Padėk vilkui surasti akmenimis grįstą takelį.*

Vilkas bandė nupūsti namelį pastatytą iš plytų, bet jam niekaip nepavyko to padaryti. Nusiminė vilkas ir grįžo atgal į pušyną akmenimis grįstu takeliu: *padėk vilkui sugrįžti į pušyną, tik būtinai eik akmenimis grįstu takeliu.*



Veiklos plėtojimo idėjos.

Vaikai veikia savarankiškai kurdami ir improvizuodami pasaką „Trys paršiukai“.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Žiemojantys paukščiai.	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius 4-5 m. Veikla skirta visai grupelėms	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetiniai kompiuteriai. 2. Programėlė Kids Paint 3. Google.com virtualūs gyvūnai 3D 4. Programėlė 3D animals	Grupės erdvė
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
10. Aplinkos pažinimas. Atranda <...>, skaitmeninių technologijų panaudojimo galimybes, noriai mokosi jomis naudotis (5 žingsnis). Atpažįsta <...> paveikslėliuose dažniausiai sutinkamus gyvūnus <...> (4 žingsnis) Atpažįsta ir įvardija <...> kai kuriuos laukinius gyvūnus. (5 žingsnis) 12. Meninė raiška. Kūrybos procesą palydi pasakojimu, komentavimu <...> (4 žingsnis) <...> fotografuoja, piešia skaitmeninėmis priemonėmis (piešimo programomis <...>) (5 žingsnis) 14. Iniciatyvumas ir atkaklumas. Suaugusiojo pasiūlytą veiklą atlieka susitelkęs, išradingai, savaip, savarankiškai. (5 žingsnis) 18. Mokėjimas mokytis. Aptaria padarytus darbus, planuoja, ką darys toliau <...>. (5 žingsnis)	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Vaikai apžiūri žiemojančius paukščius enciklopedijose, plakatuose. 2. Instaliuotoje programėlėje 3D animals atranda matytus paukščius, apžiūri juos, išgirsta garsus. 3. Instaliuotoje programėlėje Kids Paint piešia paukščius. 4. Google.com (telefone) sužino apie paukštį gyvenantį šiaurėje pingviną. Pamato jį tikro dydžio, nusifotografuoja.	



Veiklos plėtojimo idėjos.

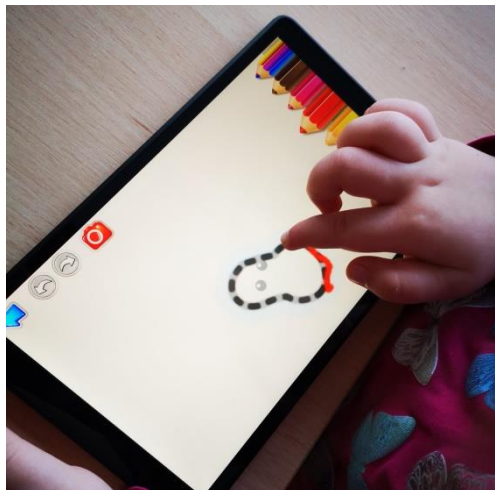
Galima susipažinti ir su kitų šalių gyvūnais.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Apvesk pirštuku	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius 3-4 m. Veikla skirta individualiam darbui.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1.Planšetiniai kompiuteriai. 2.Atspausdinti lapai, kuriuose punktyrinėmis linijomis pavaizduotos įvairios figūros (gyvūnai).	Grupės erdvės.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
1. Fizinis aktyvumas. <...> atlieka judesius pirštais<...> (4 žingsnis). 4. Savireguliacija ir savikontrolė. Bando laikytis suaugusiojo prašymų ir susitarimų (4 žingsnis). 8. Sakytinė kalba. Pradedą išklaudyti ir reaguoti į tai, ką sako, aiškina suaugusysis <...> (4 žingsnis). 10. Aplinkos pažinimas. Atpažįsta <...> dažniausiai sutinkamus gyvūnus, <...>, pasako jų pavadinimus. (4 žingsnis) 12. Meninė raiška. Piešia įvairias linijas, jas jungia į formas <...> (4 žingsnis). 18. Mokėjimas mokyti. Pasako ką veikė ir ką išmoko. (4 žingsnis)	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Mokytojas išdalina vaikams atspausdintus lapus. 2. Parodo, kaip reikia su pirštu apvesti įvairias figūras. 3. Vaikai patys bando atkartoti.	



4. Tą patį veiksmą atlieka naudojantis planšetėmis.



5. Vaikai patys pasirenka spalvą ir bando apibrėžti linijas.

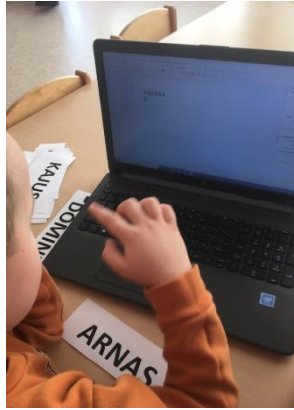
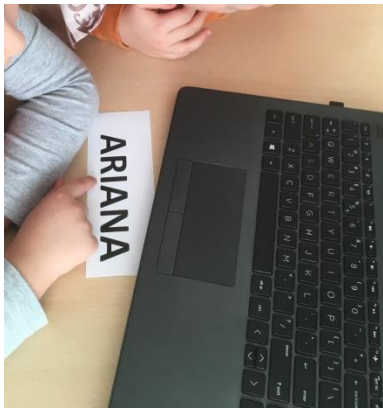
6. Pabaigę aptaria darbus.

Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Vaikai porose apibrėžia pakaitomis.
2. Mokytojas įvardija, kurią spalvą parinkti.
3. Apibrėžtą gyvūną vaikai nufotografuoja.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Mano draugų grupėje sąrašas	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius 4-5m. Veiklos pobūdis: mažų grupių/individuali veikla.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Kompiuteris 2. Kortelės su vaikų vardais	Grupė
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
7. Santykiai su bendraamžiais. Geranoriškai veikia kartu su kitais vaikais, siūlydamas savo sumanymą ar priimdamas kitų sumanymą, <...>. Gali padėti kitam vaikui. (5 žingsnis). 9. Rašytinė kalba. Domisi abėcėlės raidėmis. Pastebi žodžius, prasidedančius ta pačia raide. Supranta, kad kai kurios raidės turi savo pavadinimą ir specifinę grafinę raišką. Supranta aplinkoje matomų kai kurių spaustintų žodžių prasmę. (5 žingsnis). 14. Iniciatyvumas ir atkaklumas. Ilgesnį laiką pats bando įveikti kliūtis savo veikloje, nepavykus kreipiasi pagalbos į suaugusįjį (5 žingsnis). 16. Problemų sprendimas. Nepasisėkus samprotauja, ką galima daryti toliau, kitaip arba prašo pagalbos. (5 žingsnis). 18. Mokėjimas mokytis. Aptaria padarytus darbus, planuoja, ką darys toliau, <...> (5 žingsnis)	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Vaikams pasiūloma kompiuteriu surašyti grupės draugų vardus. 2. Šalia padedamos vardų kortelės. 3. Vaikas pirmiausia suranda savo vardą. 4. Šalia esantys vaikai padeda kompiuterio klaviatūroje surasti reikiamą raidę. 5. Vaikai ieško sprendimo, nes ir kiti nori rašyti vardus. 6. Vieni kitiems rodo savo vardo raidę, ją pavadina ir pasako kitas raides, kurias žino.	

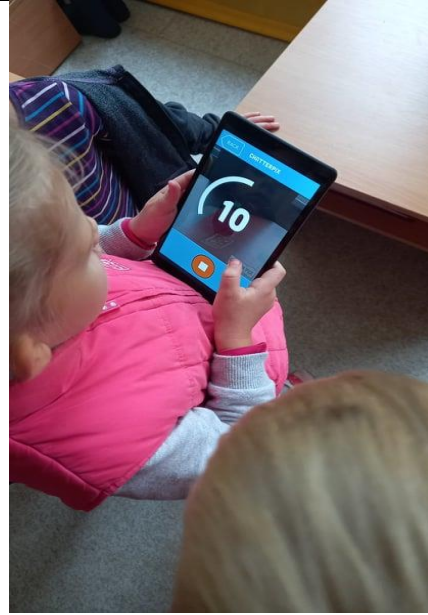
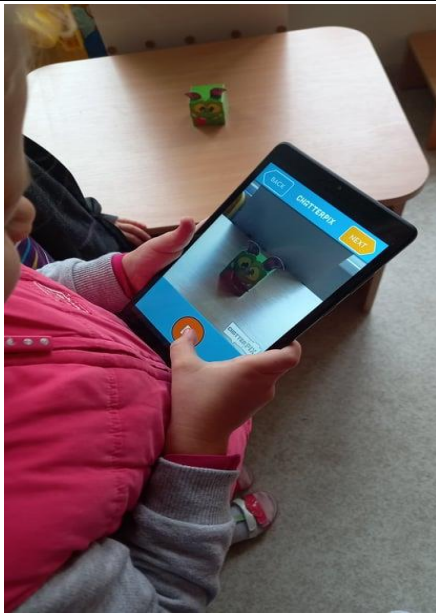


Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Sudaryti draugų, kuriuos kviesiu į gimtadienį sąrašą.
2. Surašyti savo šeimos narių vardus.
3. Surašyti Lietuvos miestus, kuriuos žinau.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Monstriuko pasakojimai	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikai 4-5m. Individuali veikla.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Pačio pasigamintas žaisliukas – Monstriukas. 2. Planšetinis kompiuteris. 3. Programėlė „ChatterKid“ https://play.google.com	Grupės erdvės.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
8. Sakytinė kalba. Seka girdėtas ir savo sukurtas pasakas, kuria įvairias istorijas, eilėraštkus, inscenizuoja. Deklamuoja skaitomų pasakų eiliuotus intarpus. (5 žingsnis). 17. Kūrybiškumas. Savitai suvokia ir vaizduoja pasaulį. Džiaugiasi savitu veikimo procesu ir rezultatu. (5 žingsnis). 18. Mokėjimas mokyti. Mėgsta kūrybiškai veikti <...>, pastebi ir komentuoja padarinius.	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Vaikas iš pasirinktų priemonių pasigamina sau žaislą – Monstiuką (arba susiranda sau kitą patinkantį žaislą). 2. Monstriuką nufotografuoja planšetiniu kompiuteriu programėle „ChaptterKid“. 3. Programėlėje įrašo, tai ką nori pasakyti. 4. Paspaudus peržiūrą nufotografuotas Monstriukas prabyla vaiko balsu ir pasako tai, ką įrašė vaikas.	

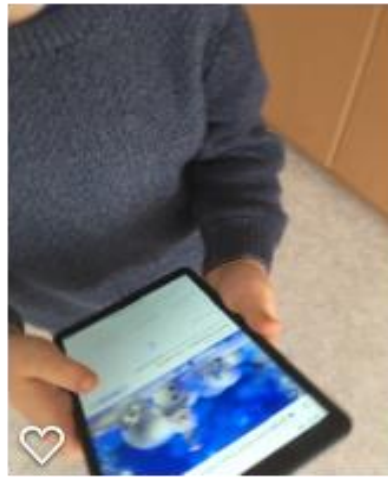


Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Eilėrašcio deklamavimas.
2. Pasakų sekimas.
3. Dainelių dainavimas.
4. Pasakojimai apie jausmus.
5. Personažų įgarsinimas.
6. Draugo balso atpažinimas.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Rytinė mankšta kitaip	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius 4-5 m. Visos grupės veikla.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Atspausdintos kortelės su Qr kodais 2. Planšetinis kompiuteris 3. Magnetofonas	Grupė
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
2. Fizinis aktyvumas. Eina <...>, pakaitiniu ir pristatomuoju žingsniu, aukštai keldamas kelius, <...>. Šokinėja abiem kojomis vietoje ir judėdamas pirmyn, ant vienos kojos, <...>. (5 žingsnis). 3. Santykiai su suaugusiaisiais. Priima su veikla susijusius suaugusiojo pasiūlymus (5 žingsnis). 10. Aplinkos pažinimas. Atranda <...>, skaitmeninių technologijų panaudojimo galimybes, noriai mokosi jomis naudotis (5 žingsnis). 11. Skaičiavimas ir matavimas. Žino metų laikus ir būdingus jiems požymius (4 žingsnis) 14. Iniciatyvumas ir atkaklumas. Suaugusiojo pasiūlytą veiklą atlieka susitelkęs, išradingai, savaip, savarankiškai. (5 žingsnis). 17. Kūrybiškumas. Džiaugiasi savitu veikimo procesu ir rezultatu. (5 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Vaikai išsirikiuoja į eilę. 2. Pirmas vaikas eilėje eina prie paveikslėlio su QR kodu, paėmęs planšetinį kompiuterį nuskaityja ant sienos esantį kodą ir pasako, kokį metų laiką mato.	



3. Auklėtoja magnetafone įjungia su tuo metų laiku susijusią dainą (pvz. Kakės Makės – Vasara <https://www.youtube.com/watch?v=38zT4C4mdIU>).

4. Vaikas kuris skanavo kodą skambant muzikai rodo savo sugalvotus mankštos judesius.



5. Po to eina kitas vaikas, skanuoja kodą, pasako kokio metų laiko paveikslėlį mato ir skambant atitinkamai muzikai rodo savo sugalvotus mankštos judesius.

Veiklos plėtojimo idėjos.

QR koduose užšifruoti geometrines figūras ir atlikti susitartus veiksmus.

Koduose paslėpti raides ir jas atradus pasakyti žodžius prasidedančiu rasta raide.

Koduose paslėpti skaičius ir tada ieškoti tiek daiktų grupės aplinkoje, kiek nurodyta kode.



Utenos vaikų lopšelio – darželio „Šaltinėlis“ naujų medijų naudojimo ikimokykliniame ugdyme rekomendacijos

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Dėlionė	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
4-5 m. Individualiai arba poromis, mažomis grupelėmis, pagal vaikų norus.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetiniai kompiuteriai. 2. Nuotraukos. 3. Žirkklės	Grupės, lauko erdvės.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretus žingsnio gebėjimas)	
<p><u>Santykiai su bendraamžiais</u>: sėkmingai įsilieja į vaikų grupę ir nuolat kartu žaidžia (5 žingsnis), duoda kitam pažaisiti savo žaislu arba žaidžia juo paeiliui (5 žingsnis).</p> <p><u>Sakytinė kalba</u>: natūraliai kalba apie tai, ką žino, veikia, ko nori, tikisi. Kalbėdamas žiūri į akis (5 žingsnis). Vartoja daugumą kalbos dalių (5 žingsnis).</p> <p><u>Aplinkos pažinimas</u>: atranda skaitmeninių technologijų panaudojimo galimybes, noriai mokosi jomis naudotis (5 žingsnis).</p> <p><u>Meninė raiška</u>: Savo emocijas, patirtį, išpūdžius išreiškia kitiems atpažįstamais vaizdais (5 žingsnis).</p> <p><u>Estetinis suvokimas</u>: Rodo pasitenkinimą bendra veikla ir kūryba, gėrėsi savo ir kitų menine veikla (5 žingsnis).</p> <p><u>Iniciatyvumas ir atkaklumas</u>: Susidomėjęs ilgesniam laikui įsitraukia į suaugusiojo pasiūlytą veiklą jam, vaikų grupei, visai grupei, siūlo vaikams ir suaugusiajam įsitraukti į jo paties sugalvotą veiklą.</p> <p><u>Problemų sprendimas</u>: ieško tinkamų sprendimų, tariasi su kitais, mokosi iš nepavykusių veiksmų, poelgių (5 žingsnis).</p> <p><u>Kūrybiškumas</u>: Savitai suvokia ir vaizduoja pasaulį. Klausinėja, aiškindamasis jam naujus,</p>	

nežinomus dalykus (5 žingsnis).

Mokėjimas mokytis: Drąsiai spėja, bando, klysta ir taiso klaidas, klauso, ką sako kiti, pasitikslina, aptaria padarytus darbus, planuoja, ką darys toliau, spėlioja, kas atsitiks, jeigu...(5 žingsnis).

Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)

1. Vaikas fotografuoja jam patinkantį daiktą, objektą, žmogų (jam leidus), vabaliuką, medį ir pan.
2. Atspausdinama nuotrauka.
3. Nuotraukos autorius arba grupelė sugalvoja, koku stiliumi sukarpys dėlionę,
4. Nupiešia ar nubraižo kirpimo linijas ir sukarmo,
5. Duoda sudėlioti draugams (susikeitę darbais) ir dėlioja patys.



Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Raidžių, skaitmenų, geometrinių figūrų ir pan. dėlionės.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Dingęs draugas	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
3-6 m. Grupė norinčių žaisti vaikų.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1.Planšetiniai kompiuteriai. 2.Nuotraukos. 3.Audeklo skiautė (mažesniems).	Grupės ir lauko erdvės.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p><u>Santykiai su bendraamžiais</u>: sėkmingai įsilieja į vaikų grupę ir nuolat kartu žaidžia (5 žingsnis), duoda kitam pažaisiti savo žaislu arba žaidžia juo paeiliui (5 žingsnis).</p> <p><u>Sakytinė kalba</u>: natūraliai kalba apie tai, ką žino, veikia, ko nori, tikisi. Kalbėdamas žiūri į akis (5 žingsnis). Vartoja daugumą kalbos dalių (5 žingsnis).</p> <p><u>Aplinkos pažinimas</u>: atranda skaitmeninių technologijų panaudojimo galimybes, noriai mokosi jomis naudotis (5 žingsnis).</p> <p><u>Iniciatyvumas ir atkaklumas</u>: Susidomėjęs ilgesniam laikui įsitraukia į suaugusiojo pasiūlytą veiklą jam, vaikų grupei, visai grupei, siūlo vaikams ir suaugusiajam įsitraukti į jo paties sugalvotą veiklą.</p> <p><u>Problemų sprendimas</u>: ieško tinkamų sprendimų, tariasi su kitais, mokosi iš nepavykusių veiksmų, poelgių (5 žingsnis).</p> <p><u>Mokėjimas mokytis</u>: Drąsiai spėja, bando, klysta ir taiso klaidas, klauso, ką sako kiti, pasitikslina, aptaria padarytus darbus, planuoja, ką darys toliau, spėlioja, kas atsitiks, jeigu...(5 žingsnis).</p>	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	

1. Dalyvauja visi norintys žaisti vaikai.
2. Visi susirenka į bendrą būrį.
3. Vienas vaikas (išrenkamas vis naujas) „nežiūri“.
4. Vienas iš būrio pasitraukia, kad netilptų į nuotrauką.
5. Mokytoja nufotografuoja būrį vaikų.
6. Pakviečiamas „nežiūrintis“ vaikas, jam parodoma nuotrauka. Užduotis: pasakyti, kurio draugo nėra nuotraukoje.
7. Išmokę žaidimą arba vyresni vaikai gali žaisti be mokytojos, išsirinę fotografą iš vaikų. Mažesniems vaikams „trūkstamas“ draugas paslepiamas audinio skiaute ir fotografuojamas taip paslėptas su visu būriu vaikų.



Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Vaikai fotografuoja tik dalį daikto. Kiti turi pasakyti, kas nufotografuota.
2. Vaikai piešia piešinius, atkartodami savo padarytas nuotraukas.
3. Vaikai, apibūdina nufotografuotus daiktus, lygina su daikto piešiniu, aptaria piešinį.
4. Fotografavimo erdvė iškeliamą į lauko teritoriją. Atliekamas analogiškas užduočių atlikimas
5. Grupėje surengiama nuotraukų ir piešinių paroda.
6. Kuriami nuotraukų ir piešinių pavadinimai.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Kieno drabužis?	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
4-5 m. Grupelėmis.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetiniai kompiuteriai.	Grupės, lauko ir kitos erdvės.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p><u>Santykiai su bendraamžiais</u>: sėkmingai įsilieja į vaikų grupę ir nuolat kartu žaidžia (5 žingsnis), duoda kitam pažaisiti savo žaislu arba žaidžia juo paeiliui (5 žingsnis).</p> <p><u>Sakytinė kalba</u>: natūraliai kalba apie tai, ką žino, veikia, ko nori, tikisi. Kalbėdamas žiūri į akis (5 žingsnis). Vartoja daugumą kalbos dalių (5 žingsnis).</p> <p><u>Aplinkos pažinimas</u>: atranda skaitmeninių technologijų panaudojimo galimybes, noriai mokosi jomis naudotis (5 žingsnis).</p> <p><u>Iniciatyvumas ir atkaklumas</u>: Susidomėjęs ilgesniam laikui įsitraukia į suaugusiojo pasiūlytą veiklą jam, vaikų grupei, visai grupei, siūlo vaikams ir suaugusiajam įsitraukti į jo paties sugalvotą veiklą.</p> <p><u>Problemų sprendimas</u>: ieško tinkamų sprendimų, tariasi su kitais, mokosi iš nepavykusių veiksmų, poelgių (5 žingsnis).</p> <p><u>Mokėjimas mokytis</u>: Drąsiai spėja, bando, klysta ir taiso klaidas, klauso, ką sako kiti, pasitikslina, aptaria padarytus darbus, planuoja, ką darys toliau, spėlioja, kas atsitiks, jeigu...(5 žingsnis).</p>	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	

1. Vienas iš vaikų nufotografuoja draugo drabužio fragmentą,
2. Rodo kitiems žaidėjams,
3. Žaidėjai turi atpažinti, kurio draugo drabužio fragmentas nuotraukoje,
4. Fotografuoja laisvai žaisdami ir, kiek galima, slapta.



Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Žaislų detalės,
2. Užuominos iš pasakų,
3. Užuominos apie numatomą šventę ir t.t.

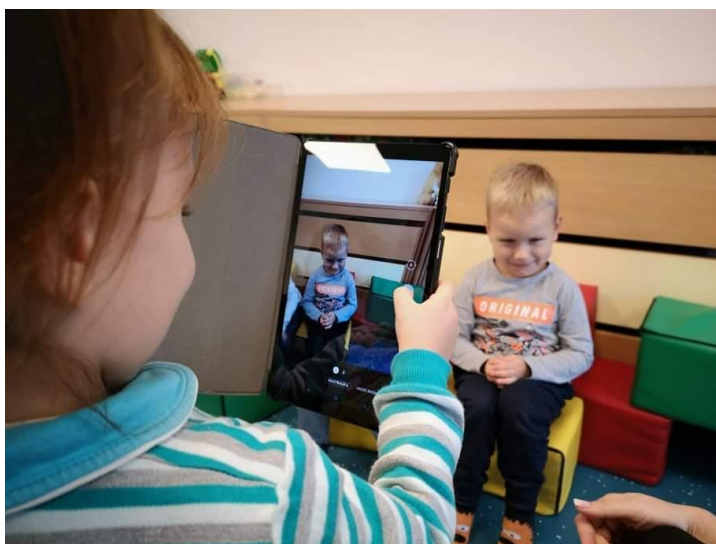
VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Emocijos	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
4-5 m. Poromis, mažomis grupelėmis	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetiniai kompiuteriai.	Grupės, lauko erdvės.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p><u>Santykiai su bendraamžiais</u>: sėkmingai įsilieja į vaikų grupę ir nuolat kartu žaidžia (5 žingsnis), duoda kitam pažaisti savo žaislu arba žaidžia juo paeiliui (5 žingsnis).</p> <p><u>Emocijų suvokimas ir raiška</u>: atpažįsta ir pavadina savo jausmus, vis geriau supranta kitų jausmus (5 žingsnis).</p> <p><u>Sakytinė kalba</u>: natūraliai kalba apie tai, ką žino, veikia, ko nori, tikisi. Kalbėdamas žiūri į akis (5 žingsnis). Vartoja daugumą kalbos dalių (5 žingsnis).</p> <p><u>Aplinkos pažinimas</u>: atranda skaitmeninių technologijų panaudojimo galimybes, noriai mokosi jomis naudotis (5 žingsnis).</p> <p><u>Meninė raiška</u>: Savo emocijas, patirtį, išpūdžius išreiškia kitiems atpažįstamais vaizdais (5 žingsnis).</p> <p><u>Iniciatyvumas ir atkaklumas</u>: Susidomėjęs ilgesniam laikui įsitraukia į suaugusiojo pasiūlytą veiklą jam, vaikų grupei, visai grupei, siūlo vaikams ir suaugusiajam įsitraukti į jo paties sugalvotą veiklą.</p> <p><u>Problemų sprendimas</u>: ieško tinkamų sprendimų, tariasi su kitais, mokosi iš nepavykusių veiksmų, poelgių (5 žingsnis).</p> <p><u>Mokėjimas mokytis</u>: Drąsiai spėja, bando, klysta ir taiso klaidas, klauso, ką sako kiti, pasitikslina,</p>	

aptaria padarytus darbus, planuoja, ką darys toliau, spėlioja, kas atsitiks, jeigu...(5 žingsnis).

Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)

1. Viena grupelė arba pora turi po vieną planšetinį kompiuterį.
2. Traukia arba gauna kokios nors emocijos pavadinimą.
3. Aptaria, kokioje situacijoje jaučia tokią emociją.
4. Inscenizuoja situaciją arba veido išraišką ir užfiksuoja nuotraukose.
5. Pozuoja ir fotografuoja visi norintys.



Veiklos plėtojimo idėjos.

Atspausdinti ir susegti emocijų segtuvą arba įlaminuoti emocijų korteles, kurias naudos, kalbėdami apie savo savijautą.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Gimtadienio albumas	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
4-5 m. Visi norintys per draugo Gimtadienį. Gali būti grupės tradicija.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1.Planšetiniai kompiuteriai. 2.Nuotraukos. 3.Segtuvas.	Grupės, lauko erdvės.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p><u>Santykiai su bendraamžiais</u>: sėkmingai įsilieja į vaikų grupę ir nuolat kartu žaidžia (5 žingsnis), duoda kitam pažaisti savo žaislu arba žaidžia juo paeiliui (5 žingsnis).</p> <p><u>Sakytinė kalba</u>: natūraliai kalba apie tai, ką žino, veikia, ko nori, tikisi. Kalbėdamas žiūri į akis (5 žingsnis). Vartoja daugumą kalbos dalių (5 žingsnis).</p> <p><u>Rašytinė kalba</u>: domisi abėcėlės raidėmis. Pastebi žodžius, prasidedančius ta pačia raide (5 žingsnis).</p> <p><u>Aplinkos pažinimas</u>: atranda skaitmeninių technologijų panaudojimo galimybes, noriai mokosi jomis naudotis (5 žingsnis).</p> <p><u>Meninė raiška</u>: Savo emocijas, patirtį, išpūdžius išreiškia kitiems atpažįstamais vaizdais (5 žingsnis).</p> <p><u>Estetinis suvokimas</u>: Rodo pasitenkinimą bendra veikla ir kūryba, gėrisi savo ir kitų menine veikla (5 žingsnis).</p> <p><u>Iniciatyvumas ir atkaklumas</u>: Susidomėjęs ilgesniam laikui įsitraukia į suaugusiojo pasiūlytą veiklą jam, vaikų grupei, visai grupei, siūlo vaikams ir suaugusiajam įsitraukti į jo paties sugalvotą veiklą.</p> <p><u>Kūrybiškumas</u>: Savitai suvokia ir vaizduoja pasaulį. Klausinėja, aiškindamasis jam naujus,</p>	

nežinomus dalykus (5 žingsnis).

Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)

1. Visi, kas nori, fotografuoja džiugias Gimtadienio akimirkas ir vieni kitus.
2. Spausdinamos nuotraukos.
3. Vaikai susega nuotraukas į segtuvą.
4. Padovanoja sukaktuvininkui.



Veiklos plėtojimo idėjos.

Foto albumai įvairiomis grupės progomis ir be progų.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Nematomas kelias į raides ir skaitmenis	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Poromis, mažomis grupelėmis. 4-5 m.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Raidės ir skaitmenys, žymintys erdvės vietą, į kurią reikia nuvesti užsimerkusį draugą. 2. Planšetinis kompiuteris.	Grupės, lauko ir kitos erdvės.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p><u>Santykiai su bendraamžiais</u>: sėkmingai įsilieja į vaikų grupę ir nuolat kartu žaidžia (5 žingsnis), duoda kitam pažaisti savo žaislu arba žaidžia juo paeiliui (5 žingsnis).</p> <p><u>Sakytinė kalba</u>: natūraliai kalba apie tai, ką žino, veikia, ko nori, tikisi. Kalbėdamas žiūri į akis (5 žingsnis). Vartoja daugumą kalbos dalių (5 žingsnis).</p> <p><u>Rašytinė kalba</u>: domisi abėcėlės raidėmis. Pastebi žodžius, prasidedančius ta pačia raide (5 žingsnis).</p> <p><u>Aplinkos pažinimas</u>: atranda skaitmeninių technologijų panaudojimo galimybes, noriai mokosi jomis naudotis (5 žingsnis).</p> <p><u>Iniciatyvumas ir atkaklumas</u>: Susidomėjęs ilgesniam laikui įsitraukia į suaugusiojo pasiūlytą veiklą jam, vaikų grupei, visai grupei, siūlo vaikams ir suaugusiajam įsitraukti į jo paties sugalvotą veiklą.</p> <p><u>Problemų sprendimas</u>: ieško tinkamų sprendimų, tariasi su kitais, mokosi iš nepavykusių veiksmų, poelgių (5 žingsnis).</p> <p><u>Mokėjimas mokytis</u>: Drąsiai spėja, bando, klysta ir taiso klaidas, klauso, ką sako kiti, pasitikslina, aptaria padarytus darbus, planuoja, ką darys toliau, spėlioja, kas atsitiks, jeigu...(5 žingsnis).</p>	

Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)

1. Vaikai susiskirsto grupelėmis,
2. Patalpoje arba lauke išdėliotos raidės (skaitmenys) tam tikrose erdvėse,
3. Vienas iš grupelės nufotografuoja raidę ir parodo kitiems,
4. Vieną užsimerkusį draugai veda (patys susitarę ženklus) į erdvę su reikiama raide,
5. Nuėję sutikrina, ar tokia raidė buvo nufotografuota.



Veiklos plėtojimo idėjos.

Surinkti ir „sufotografuoti“ žodį, vardą ir pan.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja;	
Nugarytės raštas	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
4-5 m. Žaidimas poromis.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
Vaizduotė. Planšetė.	Grupės, lauko erdvės erdvės.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p><u>Santykiai su bendraamžiais</u>: sėkmingai įsilieja į vaikų grupę ir nuolat kartu žaidžia (5 žingsnis), duoda kitam pažaisti savo žaislu arba žaidžia juo paeiliui (5 žingsnis).</p> <p><u>Sakytinė kalba</u>: natūraliai kalba apie tai, ką žino, veikia, ko nori, tikisi. Kalbėdamas žiūri į akis (5 žingsnis). Vartoja daugumą kalbos dalių (5 žingsnis).</p> <p><u>Rašytinė kalba</u>: domisi abėcėlės raidėmis (5 žingsnis).</p> <p><u>Meninė raiška</u>: Savo emocijas, patirtį, išpūdžius išreiškia kitiems atpažįstamais vaizdais (5 žingsnis).</p> <p><u>Problemų sprendimas</u>: ieško tinkamų sprendimų, tariasi su kitais, mokosi iš nepavykusių veiksmų, poelgių (5 žingsnis).</p> <p><u>Kūrybiškumas</u>: Savitai suvokia ir vaizduoja pasaulį (5 žingsnis).</p> <p><u>Mokėjimas mokytis</u>: Drąsiai spėja, bando, klysta ir taiso klaidas, klauso, ką sako kiti, pasitikslina, aptaria padarytus darbus, planuoja, ką darys toliau, spėlioja, kas atsitiks, jeigu... (5 žingsnis).</p>	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
<ol style="list-style-type: none">1. Žaidžiama dviese.2. Vienas iš poros atsuka nugarytę draugui.	

3. Antrasis pirštuku piešia ar rašo draugui ant nugarytės.
4. Draugas spēlioja, kas jam nupiešta ar parašyta ant nugarytės, bando tai atkartoti planšetėje.



Veiklos plētojimo idējos.

1. Užuominos apie būsīmā veiklā.
2. Raidžiu, skaitmenu ištvertinimas.
3. Sķiemenavimo, ritmišķkuma lavinimas.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Nuotrauka su paslaptimi	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
4-5 m. Individualiai arba poromis, mažomis grupelėmis, pagal vaikų norus.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetiniai kompiuteriai. 2. Nuotraukos. 3. Žirklys. 4. Piešimo priemonės	Grupės, lauko erdvės.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p><u>Santykiai su bendraamžiais</u>: sėkmingai įsilieja į vaikų grupę ir nuolat kartu žaidžia (5 žingsnis), duoda kitam pažaisiti savo žaislu arba žaidžia juo paeiliui (5 žingsnis).</p> <p><u>Sakytinė kalba</u>: natūraliai kalba apie tai, ką žino, veikia, ko nori, tikisi. Kalbėdamas žiūri į akis (5 žingsnis). Vartoja daugumą kalbos dalių (5 žingsnis).</p> <p><u>Aplinkos pažinimas</u>: atranda skaitmeninių technologijų panaudojimo galimybes, noriai mokosi jomis naudotis (5 žingsnis).</p> <p><u>Meninė raiška</u>: Savo emocijas, patirtį, išpūdžius išreiškia kitiems atpažįstamais vaizdais (5 žingsnis).</p> <p><u>Estetinis suvokimas</u>: Rodo pasitenkinimą bendra veikla ir kūryba, gėrasi savo ir kitų menine veikla (5 žingsnis).</p> <p><u>Iniciatyvumas ir atkaklumas</u>: Susidomėjęs ilgesniam laikui įsitraukia į suaugusiojo pasiūlytą veiklą jam, vaikų grupei, visai grupei, siūlo vaikams ir suaugusiajam įsitraukti į jo paties sugalvotą veiklą.</p> <p><u>Problemų sprendimas</u>: ieško tinkamų sprendimų, tariasi su kitais, mokosi iš nepavykusių veiksmų, poelgių (5 žingsnis).</p>	

Kūrybiškumas: Savitai suvokia ir vaizduoja pasaulį. Klausinėja, aiškindamasis jam naujus, nežinomus dalykus (5 žingsnis).

Mokėjimas mokytis: Drąsiai spėja, bando, klysta ir taiso klaidas, klauso, ką sako kiti, pasitikslina, aptaria padarytus darbus, planuoja, ką darys toliau, spėlioja, kas atsitiks, jeigu...(5 žingsnis).

Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)

1. Vaikas fotografuoja jam patinkantį daiktą, objektą, žmogų (jam leidus), vabaliuką, medį ir pan.
2. Atspausdinama nuotrauka.
3. Nuotraukos autorius arba grupelė nukerpa dalį nuotraukos.
4. Mokytoja nukopijuoja lapą be nukirptos dalies.



5. Vaikai pripiešia trūkstantį vaizdą.

Veiklos plėtojimo idėjos.

Konkrečių pažintinių dalykų mokymasis: raidės, skaitmenys, medžiai, paukščiai, geometrinės figūros ir t.t.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Pasaka	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
4-5 m. Vaikų grupelės.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1.Planšetiniai kompiuteriai. 2.Nuotraukos. 3.Segtuvai. 4.Pasakų veikėjai.	Grupės, lauko erdvės.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p><u>Santykiai su bendraamžiais</u>: sėkmingai įsilieja į vaikų grupę ir nuolat kartu žaidžia (5 žingsnis), duoda kitam pažaisti savo žaislu arba žaidžia juo paeiliui (5 žingsnis).</p> <p><u>Sakytinė kalba</u>: natūraliai kalba apie tai, ką žino, veikia, ko nori, tikisi. Kalbėdamas žiūri į akis (5 žingsnis). Vartoja daugumą kalbos dalių (5 žingsnis).</p> <p><u>Rašytinė kalba</u>: domisi abėcėlės raidėmis. Pastebi žodžius, prasidedančius ta pačia raide (5 žingsnis).</p> <p><u>Aplinkos pažinimas</u>: atranda skaitmeninių technologijų panaudojimo galimybes, noriai mokosi jomis naudotis (5 žingsnis).</p> <p><u>Meninė raiška</u>: Savo emocijas, patirtį, išpūdžius išreiškia kitiems atpažįstamais vaizdais (5 žingsnis).</p> <p><u>Estetinis suvokimas</u>: Rodo pasitenkinimą bendra veikla ir kūryba, gėrisi savo ir kitų menine veikla (5 žingsnis).</p> <p><u>Iniciatyvumas ir atkaklumas</u>: Susidomėjęs ilgesniam laikui išitraukia į suaugusiojo pasiūlytą veiklą jam, vaikų grupei, visai grupei, siūlo vaikams ir suaugusiajam išitraukti į jo paties sugalvotą veiklą.</p> <p><u>Problemų sprendimas</u>: ieško tinkamų sprendimų, tariasi su kitais, mokosi iš nepavykusių veiksmų,</p>	

poelgių (5 žingsnis).

Kūrybiškumas: Savitai suvokia ir vaizduoja pasaulį. Klausinėja, aiškindamasis jam naujus, nežinomus dalykus (5 žingsnis).

Mokėjimas mokytis: Drąsiai spėja, bando, klysta ir taisyti klaidas, klauso, ką sako kiti, pasitikslina, aptaria padarytus darbus, planuoja, ką darys toliau, spėlioja, kas atsitiks, jeigu...(5 žingsnis).

Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)

1. Žaisdami su pasakų veikėjais, fotografuoja visus vienos pasakos įvykius.
2. Atspausdinamos nuotraukos.
3. Vaikai susega nuotraukas iš eilės pagal siužetinę liniją.
4. Jei pamato, kad kažko trūksta, fotografuoja dar.
5. Parašo pasakos pavadinimą, kažkiek žodžių, kiek nori, moka arba išmoksta naujų.
6. „Skaito“ pasaką visiems draugams.



Veiklos plėtojimo idėjos.

Fotografuoja pasaką vaidindami patys.
Kuria savo pasakas.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Pilvuko kvėpavimas	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
4-5 m. Individualiai arba poromis.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1.Planšetiniai kompiuteriai.	Grupės, lauko erdvės.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p><u>Savireguliacija ir savikontrolė</u>: Nusiramina, atsipalaiduoja, klausydamasis ramios muzikos (5 žingsnis).</p> <p><u>Santykiai su bendraamžiais</u>: sėkmingai įsilieja į vaikų grupę ir nuolat kartu žaidžia (5 žingsnis), duoda kitam pažaisti savo žaislu arba žaidžia juo paeiliui (5 žingsnis).</p> <p><u>Sakytinė kalba</u>: natūraliai kalba apie tai, ką žino, veikia, ko nori, tikisi. Kalbėdamas žiūri į akis (5 žingsnis). Vartoja daugumą kalbos dalių (5 žingsnis).</p> <p><u>Aplinkos pažinimas</u>: atranda skaitmeninių technologijų panaudojimo galimybes, noriai mokosi jomis naudotis (5 žingsnis).</p> <p><u>Iniciatyvumas ir atkaklumas</u>: Susidomėjęs ilgesniam laikui įsitraukia į suaugusiojo pasiūlytą veiklą jam, vaikų grupei, visai grupei, siūlo vaikams ir suaugusiajam įsitraukti į jo paties sugalvotą veiklą.</p> <p><u>Problemų sprendimas</u>: ieško tinkamų sprendimų, tariasi su kitais, mokosi iš nepavykusių veiksmų, poelgių (5 žingsnis).</p> <p><u>Mokėjimas mokytis</u>: Drąsiai spėja, bando, klysta ir taisyti klaidas, klausosi, ką sako kiti, pasitikslina, aptaria padarytus darbus, planuoja, ką darys toliau, spėlioja, kas atsitiks, jeigu...(5 žingsnis).</p>	

Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)

1. Mokydamiesi kvėpuoti pilvu (nusiraminiui ir dėmesingumui), pabando filmuoti, kaip „kvėpuoja“ draugo pilvukas.
2. Stebi ir aptaria vaizdo įrašą.
3. Stengiasi kvėpuoti taip, kad pilvukas kilotųsi.



Veiklos plėtojimo idėjos.

Fotografuoja medituojančius draugus.
Filmuoja kitus nusiramavimo būdus ir pan.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Draugo programavimas	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
4-5 m. Poromis, grupelėmis.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
Piešimo priemonės pagal vaiko fantaziją	Grupės, salės, lauko erdvės.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p><u>Santykiai su bendraamžiais</u>: sėkmingai įsilieja į vaikų grupę ir nuolat kartu žaidžia (5 žingsnis), duoda kitam pažaisti savo žaislu arba žaidžia juo paeiliui (5 žingsnis).</p> <p><u>Sakytinė kalba</u>: natūraliai kalba apie tai, ką žino, veikia, ko nori, tikisi. Kalbėdamas žiūri į akis (5 žingsnis). Vartoja daugumą kalbos dalių (5 žingsnis).</p> <p><u>Aplinkos pažinimas</u>: atranda skaitmeninių technologijų panaudojimo galimybes, noriai mokosi jomis naudotis (5 žingsnis).</p> <p><u>Iniciatyvumas ir atkaklumas</u>: Susidomėjęs ilgesniam laikui įsitraukia į suaugusiojo pasiūlytą veiklą jam, vaikų grupei, visai grupei, siūlo vaikams ir suaugusiajam įsitraukti į jo paties sugalvotą veiklą.</p> <p><u>Problemų sprendimas</u>: ieško tinkamų sprendimų, tariasi su kitais, mokosi iš nepavykusių veiksmų, poelgių (5 žingsnis).</p> <p><u>Mokėjimas mokytis</u>: Drąsiai spėja, bando, klysta ir taiso klaidas, klauso, ką sako kiti, pasitikslina, aptaria padarytus darbus, planuoja, ką darys toliau, spėlioja, kas atsitiks, jeigu...(5 žingsnis).</p>	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	

1. Vaikai pasirenka porą.
2. Susitaria, kuris programuos.
3. Programuotojas stoja draugui už nugaros.
4. Programuotojas „vedžioja“ draugą rankos paplojimais į dešinę petį, į kairį petį, į nugarą, gavos palietimu. Paplojimo vieta ir kartai nurodo programuojama draugui, į kurią pusę ir kiek žingsnių žengti arba sustoti.
5. „Pavedžiotas“ vaikas pabando prisiminti ir nupiešti jo programavimo žemėlapi.



Veiklos plėtojimo idėjos.

Paslėpto daikto paieškos.
Gimtadienio staigmenos ir t.t.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Karpinių foto	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
4-5 metai. Darbas poromis arba mažomis grupelėmis.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Popieriaus lapai, 2. žirkklės, 3. planšetiniai kompiuteriai.	Lauko ir vidaus erdvės.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretus žingsnio gebėjimas)	
<p><u>Santykiai su bendraamžiais</u>: sėkmingai įsilieja į vaikų grupę ir nuolat kartu žaidžia (5 žingsnis), duoda kitam pažaisti savo žaislu arba žaidžia juo paeiliui (5 žingsnis).</p> <p><u>Sakytinė kalba</u>: natūraliai kalba apie tai, ką žino, veikia, ko nori, tikisi. Kalbėdamas žiūri į akis (5 žingsnis). Vartoja daugumą kalbos dalių (5 žingsnis).</p> <p><u>Aplinkos pažinimas</u>: atranda skaitmeninių technologijų panaudojimo galimybes, noriai mokosi jomis naudotis (5 žingsnis).</p> <p><u>Meninė raiška</u>: Savo emocijas, patirtį, išpūdžius išreiškia kitiems atpažįstamais vaizdais (5 žingsnis).</p> <p><u>Estetinis suvokimas</u>: Rodo pasitenkinimą bendra veikla ir kūryba, gėrasi savo ir kitų menine veikla (5 žingsnis).</p> <p><u>Iniciatyvumas ir atkaklumas</u>: Susidomėjęs ilgesniam laikui įsitraukia į suaugusiojo pasiūlytą veiklą jam, vaikų grupei, visai grupei, siūlo vaikams ir suaugusiajam įsitraukti į jo paties sugalvotą veiklą.</p> <p><u>Problemų sprendimas</u>: ieško tinkamų sprendimų, tariasi su kitais, mokosi iš nepavykusių veiksmų, poelgių (5 žingsnis).</p> <p><u>Kūrybiškumas</u>: Savitai suvokia ir vaizduoja pasaulį. Klausinėja, aiškindamasis jam naujus,</p>	

nežinomus dalykus (5 žingsnis).

Mokėjimas mokytis: Drąsiai spėja, bando, klysta ir taiso klaidas, klauso, ką sako kiti, pasitikslina, aptaria padarytus darbus, planuoja, ką darys toliau, spėlioja, kas atsitiks, jeigu...(5 žingsnis).

Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)

1. Grupėje vaikai apsibrėžia norimą figūrą, siluetą,
2. Iškerpa vidų, kad norimas siluetas liktų viduje tuščias,
3. Poroje ar grupelėje susitarę pritaikę siluetą norimam fonui, fotografuoja savo iškirptus siluetus,
4. Planšetėje sudėlioja savo nuotraukų albumą (vyresni).



Veiklos plėtojimo idėjos.

pavadinimai jiems ir t.t.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Spalvų medžioklė	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
4-5 m. Individualiai arba poromis.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetiniai kompiuteriai. 2. Spalvotų daiktų rinkinys. 3. Skaitmenų rinkinys.	Grupės, lauko erdvės.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p><u>Santykiai su bendraamžiais</u>: sėkmingai įsilieja į vaikų grupę ir nuolat kartu žaidžia (5 žingsnis), duoda kitam pažaisiti savo žaislu arba žaidžia juo paeiliui (5 žingsnis).</p> <p><u>Sakytinė kalba</u>: natūraliai kalba apie tai, ką žino, veikia, ko nori, tikisi. Kalbėdamas žiūri į akis (5 žingsnis). Vartoja daugumą kalbos dalių (5 žingsnis).</p> <p><u>Aplinkos pažinimas</u>: atranda skaitmeninių technologijų panaudojimo galimybes, noriai mokosi jomis naudotis (5 žingsnis).</p> <p><u>Meninė raiška</u>: Savo emocijas, patirtį, išpūdžius išreiškia kitiems atpažįstamais vaizdais (5 žingsnis).</p> <p><u>Iniciatyvumas ir atkaklumas</u>: Susidomėjęs ilgesniam laikui įsitraukia į suaugusiojo pasiūlytą veiklą jam, vaikų grupei, visai grupei, siūlo vaikams ir suaugusiajam įsitraukti į jo paties sugalvotą veiklą.</p> <p><u>Problemų sprendimas</u>: ieško tinkamų sprendimų, tariasi su kitais, mokosi iš nepavykusių veiksmų, poelgių (5 žingsnis).</p> <p><u>Mokėjimas mokytis</u>: Drąsiai spėja, bando, klysta ir taiso klaidas, klauso, ką sako kiti, pasitikslina, aptaria padarytus darbus, planuoja, ką darys toliau, spėlioja, kas atsitiks, jeigu...(5 žingsnis).</p>	

Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)

6. Iš paruoštų spalvų rinkinio (kaladėlės, pieštukai, popieriukai...) vaikai išsitraukia keletą spalvų,
7. Iš skaitmenų rinkinio- tiek pat skaitmenų,
8. Ima planšetinius kompiuterius ir eina fotografuoti savo spalvų daiktus po tiek, kokį skaičių ištraukė)
9. Vyresni gali sukurti foto albumą kompiuteryje.



Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Vaikai fotografuoja tik dalį daikto. Kiti turi pasakyti, kas nufotografuota.
2. Vaikai piešia piešinius, atkartodami savo padarytas nuotraukas.
3. Vaikai, apibūdina nufotografuotus daiktus, lygina su daikto piešiniu, aptaria piešinį.
4. Fotografavimo erdvė iškeliamą į lauko teritoriją. Atliekamas analogiškas užduočių atlikimas
5. Grupėje surengiama nuotraukų ir piešinių paroda.
6. Kuriami nuotraukų ir piešinių pavadinimai.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Draugystės piešinys	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
4-5 m. Poromis.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Organinio stiklo lakštas. 2. Teptukai, tempera, vanduo. 3. Planšetė.	Grupės erdvės.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p><u>Santykiai su bendraamžiais</u>: sėkmingai įsilieja į vaikų grupę ir nuolat kartu žaidžia (5 žingsnis), duoda kitam pažaisti savo žaislu arba žaidžia juo paeiliui (5 žingsnis).</p> <p><u>Sakytinė kalba</u>: natūraliai kalba apie tai, ką žino, veikia, ko nori, tikisi. Kalbėdamas žiūri į akis (5 žingsnis). Vartoja daugumą kalbos dalių (5 žingsnis).</p> <p><u>Meninė raiška</u>: Savo emocijas, patirtį, išpūdžius išreiškia kitiems atpažįstamais vaizdais (5 žingsnis).</p> <p><u>Estetinis suvokimas</u>: Rodo pasitenkinimą bendra veikla ir kūryba, gėrasi savo ir kitų menine veikla (5 žingsnis).</p> <p><u>Iniciatyvumas ir atkaklumas</u>: Susidomėjęs ilgesniam laikui įsitraukia į suaugusiojo pasiūlytą veiklą jam, vaikų grupei, visai grupei, siūlo vaikams ir suaugusiajam įsitraukti į jo paties sugalvotą veiklą.</p> <p><u>Problemų sprendimas</u>: ieško tinkamų sprendimų, tariasi su kitais, mokosi iš nepavykusių veiksmų, poelgių (5 žingsnis).</p> <p><u>Kūrybiškumas</u>: Savitai suvokia ir vaizduoja pasaulį. Klausinėja, aiškindamasis jam naujus, nežinomus dalykus (5 žingsnis).</p> <p><u>Mokėjimas mokytis</u>: Drąsiai spėja, bando, klysta ir taiso klaidas, klauso, ką sako kiti, pasitikslina,</p>	

aptaria padarytus darbus, planuoja, ką darys toliau, spėlioja, kas atsitiks, jeigu...(5 žingsnis).

Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)

1. Dviese pastato organinio stiklo lakštą ant stalo arba ant grindų.
2. Piešia dažais ant stiklo kiekvienas savo pusėje.
3. Gali piešti kiekvienas savo piešinį, gali pildyti vienas kito ir piešti bendrą piešinį.
4. Savo darbus nufotografuoja.



Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Vienoje pusėje piešiamas fonas, kitoje kiti sutarti objektai
2. Bandoma užpiešti kito piešinį
3. Atkartojamas draugo piešimas kitoje pusėje ir pan...

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Šaškių lenta	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
4-5 m. Grupelės arba visa grupė.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
Lauko erdvė su šaligatvio plytelių danga.	Lauko erdvės.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<u>Santykiai su bendraamžiais</u> : sėkmingai įsilieja į vaikų grupę ir nuolat kartu žaidžia (5 žingsnis), duoda kitam pažaisti savo žaislu arba žaidžia juo paeiliui (5 žingsnis).	
<u>Sakytinė kalba</u> : natūraliai kalba apie tai, ką žino, veikia, ko nori, tikisi. Kalbėdamas žiūri į akis (5 žingsnis). Vartoja daugumą kalbos dalių (5 žingsnis).	
<u>Iniciatyvumas ir atkaklumas</u> : Susidomėjęs ilgesniam laikui įsitraukia į suaugusiojo pasiūlytą veiklą jam, vaikų grupei, visai grupei, siūlo vaikams ir suaugusiajam įsitraukti į jo paties sugalvotą veiklą.	
<u>Kūrybiškumas</u> : Savitai suvokia ir vaizduoja pasaulį. Klausinėja, aiškindamasis jam naujus, nežinomus dalykus (5 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
<ol style="list-style-type: none">1. Pažymimos plytelės (pradžią ir pabaigą), kurias naudos žaidimui.2. Sutiriamos ir išbandomos komandos „pirmyn“, „dešinėn“, „kairėn“ ir t.t.3. Išrenkami dalyviai.4. Bandoma ištarti sutartas komandas, jas vykdyti ir pasiekti tikslą- pažymėtą plytelę.5. Išbandyti įvairius žingsniavimo, pasisukimų variantus.	



Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Sužymėti grindis patalpoje ir žaisti.
2. Matuoti laiką, per kurį nužingsniuojama skirtingais maršrutais ir t.t

VORIUKO ATRADIMAI

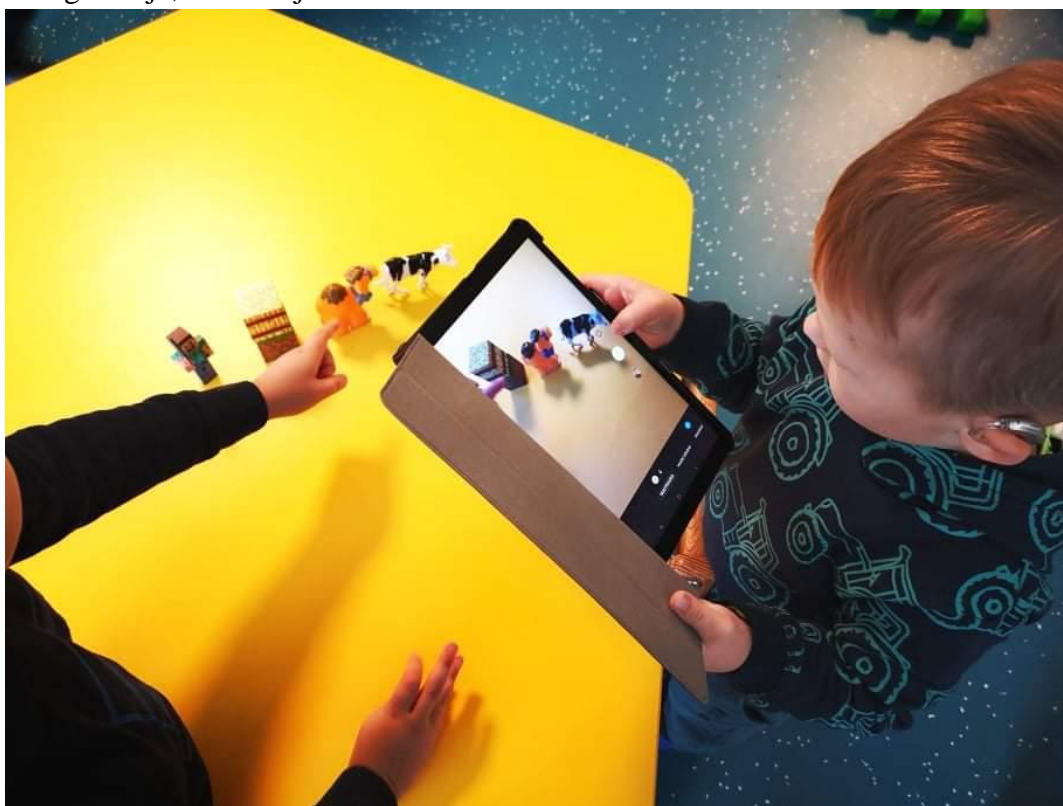
Tema/problema/idėja	
Šešėliai	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
4-5 metai. Darbas poromis, individualiai arba mažomis grupelėmis.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetiniai kompiuteriai	Lauko ir vidaus erdvės.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p><u>Santykiai su bendraamžiais</u>: sėkmingai įsilieja į vaikų grupę ir nuolat kartu žaidžia (5 žingsnis), duoda kitam pažaisti savo žaislu arba žaidžia juo paeiliui (5 žingsnis).</p> <p><u>Sakytinė kalba</u>: natūraliai kalba apie tai, ką žino, veikia, ko nori, tikisi. Kalbėdamas žiūri į akis (5 žingsnis). Vartoja daugumą kalbos dalių (5 žingsnis).</p> <p><u>Aplinkos pažinimas</u>: atranda skaitmeninių technologijų panaudojimo galimybes, noriai mokosi jomis naudotis (5 žingsnis).</p> <p><u>Meninė raiška</u>: Savo emocijas, patirtį, išpūdžius išreiškia kitiems atpažįstamais vaizdais (5 žingsnis).</p> <p><u>Estetinis suvokimas</u>: Rodo pasitenkinimą bendra veikla ir kūryba, gėrasi savo ir kitų menine veikla (5 žingsnis).</p> <p><u>Iniciatyvumas ir atkaklumas</u>: Susidomėjęs ilgesniam laikui įsitraukia į suaugusiojo pasiūlytą veiklą jam, vaikų grupei, visai grupei, siūlo vaikams ir suaugusiajam įsitraukti į jo paties sugalvotą veiklą.</p> <p><u>Problemų sprendimas</u>: ieško tinkamų sprendimų, tariasi su kitais, mokosi iš nepavykusių veiksmų, poelgių (5 žingsnis).</p> <p><u>Kūrybiškumas</u>: Savitai suvokia ir vaizduoja pasaulį. Klausinėja, aiškindamasis jam naujus,</p>	

nežinomus dalykus (5 žingsnis).

Mokėjimas mokytis: Drąsiai spėja, bando, klysta ir taiso klaidas, klauso, ką sako kiti, pasitikslina, aptaria padarytus darbus, planuoja, ką darys toliau, spėlioja, kas atsitiks, jeigu...(5 žingsnis).

Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)

1. Vaikai susidėlioja norimus žaislus, daiktus taip, kad kristų jų šešėliai.
2. Lygina šešėlių formas ir dydžius.
3. Fotografuoja, analizuoja nuotraukose.



Veiklos plėtojimo idėjos.

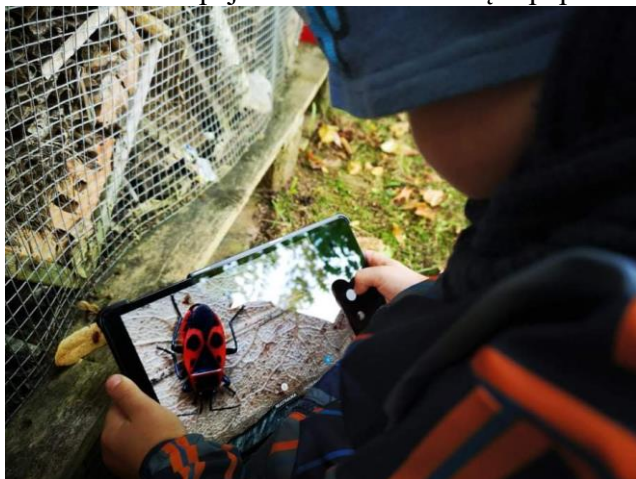
1. Spausdinamos nuotraukos ir liniuotėmis matuojami šešėliai.
2. Nuotraukos daromos labai skirtingo dydžio objektų ir pamatuojami ir palyginami jų šešėliai atspausdintose nuotraukose.
3. Fotografuojamas savas šešėlis, lyginamas su daiktų šešėliais ir t.t.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Vabaliukai	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
4-5 m. Individualiai, poromis, grupelėmis.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetiniai kompiuteriai.	Erdvės lauke.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p><u>Santykiai su bendraamžiais</u>: sėkmingai įsilieja į vaikų grupę ir nuolat kartu žaidžia (5 žingsnis), duoda kitam pažaisti savo žaislu arba žaidžia juo paeiliui (5 žingsnis).</p> <p><u>Sakytinė kalba</u>: natūraliai kalba apie tai, ką žino, veikia, ko nori, tikisi. Kalbėdamas žiūri į akis (5 žingsnis). Vartoja daugumą kalbos dalių (5 žingsnis).</p> <p><u>Aplinkos pažinimas</u>: atranda skaitmeninių technologijų panaudojimo galimybes, noriai mokosi jomis naudotis (5 žingsnis).</p> <p><u>Iniciatyvumas ir atkaklumas</u>: Susidomėjęs ilgesniam laikui įsitraukia į suaugusiojo pasiūlytą veiklą jam, vaikų grupei, visai grupei, siūlo vaikams ir suaugusiajam įsitraukti į jo paties sugalvotą veiklą.</p> <p><u>Problemų sprendimas</u>: ieško tinkamų sprendimų, tariasi su kitais, mokosi iš nepavykusių veiksmų, poelgių (5 žingsnis).</p> <p><u>Kūrybiškumas</u>: Savitai suvokia ir vaizduoja pasaulį. Klausinėja, aiškindamasis jam naujus, nežinomus dalykus (5 žingsnis).</p> <p><u>Mokėjimas mokytis</u>: Drąsiai spėja, bando, klysta ir taiso klaidas, klauso, ką sako kiti, pasitikslina, aptaria padarytus darbus, planuoja, ką darys toliau, spėlioja, kas atsitiks, jeigu...(5 žingsnis).</p>	

Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)

1. Lauke vaikai ieško gyvų, judančių, kažką veikiančių vabaliukų,
2. Planšetiniais kompiuteriais nufilmuoja vabaliukų gyvenimo fragmentus.
3. Grupėje rodo savo filmuką ir papasakoja, ką ir kaip filmavo.



Veiklos plėtojimo idėjos.

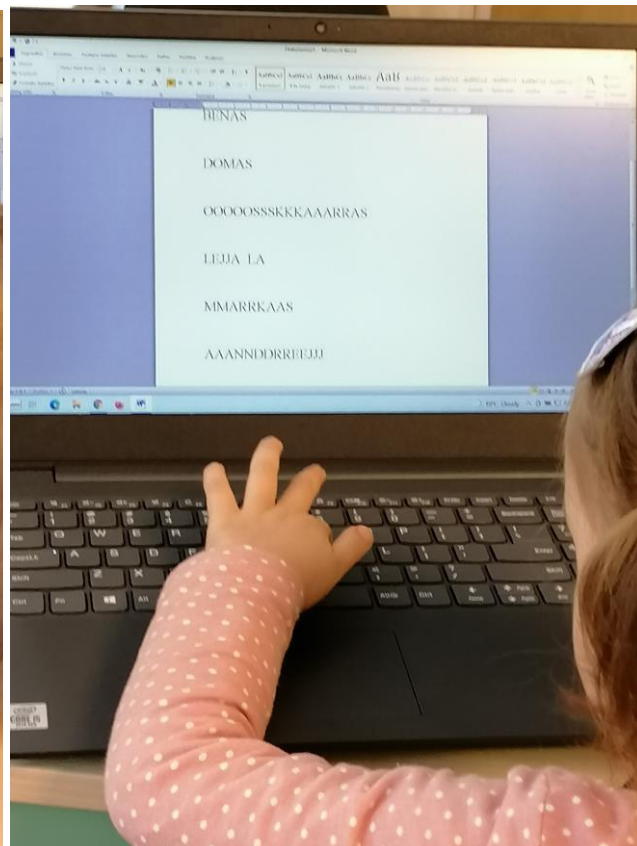
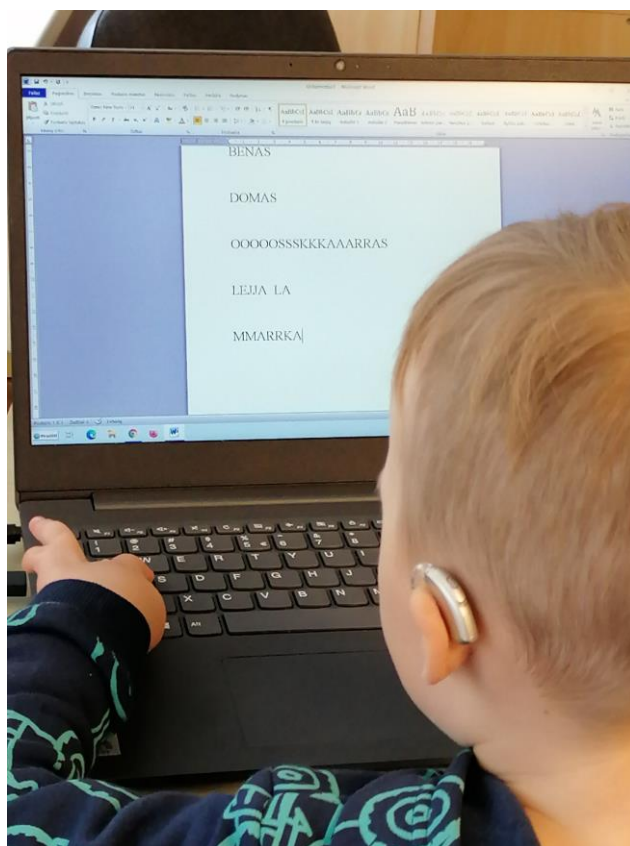
Filmuoti, kaip kruta lapelis, tyvuliuoja vanduo, plaukia debesys, lesa paukštelis ir pan.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Vardai	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
4-5 m. Individualiai.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Grupės kompiuteris. 2. Popierius. 3. Spausdintuvas. 4. Žirklys	Grupės, lauko erdvės.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p><u>Santykiai su bendraamžiais</u>: sėkmingai įsilieja į vaikų grupę ir nuolat kartu žaidžia (5 žingsnis), duoda kitam pažaisiti savo žaislu arba žaidžia juo paeiliui (5 žingsnis).</p> <p><u>Sakytinė kalba</u>: natūraliai kalba apie tai, ką žino, veikia, ko nori, tikisi. Kalbėdamas žiūri į akis (5 žingsnis). Vartoja daugumą kalbos dalių (5 žingsnis).</p> <p><u>Rašytinė kalba</u>: domisi abėcėlės raidėmis. Pastebi žodžius, prasidedančius ta pačia raide (5 žingsnis).</p> <p><u>Aplinkos pažinimas</u>: atranda skaitmeninių technologijų panaudojimo galimybes, noriai mokosi jomis naudotis (5 žingsnis).</p> <p><u>Iniciatyvumas ir atkaklumas</u>: Susidomėjęs ilgesniam laikui išitraukia į suaugusiojo pasiūlytą veiklą jam, vaikų grupei, visai grupei, siūlo vaikams ir suaugusiajam išitraukti į jo paties sugalvotą veiklą.</p> <p><u>Problemu sprendimas</u>: ieško tinkamų sprendimų, tariasi su kitais, mokosi iš nepavykusių veiksmų, poelgių (5 žingsnis).</p> <p><u>Mokėjimas mokytis</u>: Drąsiai spėja, bando, klysta ir taiso klaidas, klauso, ką sako kiti, pasitikslina, aptaria padarytus darbus, planuoja, ką darys toliau, spėlioja, kas atsitiks, jeigu...(5 žingsnis).</p>	

Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)

1. Kompiuteriu mokosi rašyti savo vardus.
2. Mokosi pasirinkti šriftą.
3. Mokytoja atspausdina bandymus.
4. Vaikai išsikerpa viską, kas jiems patiko savo darbelyje.



Veiklos plėtojimo idėjos.

7. Raidžių, skaitmenų rašymas, atpažinimas, skaitymo pradmenys.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Užprogramuok draugą	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
3-4 metų vaikai.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
Kilimėliai, kortelės, lapai, kaladėlės ir pan. su rodyklėmis.	Grupės ir lauko erdvės.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p><u>Savireguliacija ir savikontrolė</u>: laikosi susitarimų ir taisyklių (5 žingsnis). <u>Skaičiavimas ir matavimas</u>: nurodydamas kryptį, naudoja žodžius „pirmyn“, „atgal“, „kairėn“, „dešinėn“. (4 žingsnis). <u>Iniciatyvumas ir atkaklumas</u>: kryptingai plėtoja veiklą su draugais. (4 žingsnis). <u>Problemų sprendimas</u>: stebi savo veiksmų pasekmes, supranta, kada pavyko įveikti sunkumus. (4 žingsnis). <u>Kūrybiškumas</u>: pasitelkia vaizduotę. (4 žingsnis). <u>Mokėjimas mokytis</u>: modeliuoja veiksmus. (4 žingsnis).</p>	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
<ol style="list-style-type: none">1. Vaikų grupė arba vienas vaikas sudėlioja rodykles norima seka, kad nuvestų draugą į sugalvotą vietą įvairiais tikslais: susitikti kitą, taip pat keliaujantį, rasti ką nors paslėptą, prieiti reikalingas veiklos priemones, dovanas, staigmenas ir t.t.2. Kita vaikų grupė arba vaikas keliauja rodyklių kryptimis, kol prieina tikslą.3. Vaikų refleksija.	



Veiklos plėtojimo idėjos.

Vaikai filmuoja ėjimo rodyklėmis procesą, peržiūri ir aptaria.
Pritaiko kurdami vaidmeninius žaidimus.
Gimtadienio staigmenų paieškos.
Užduotys- estafetės.
Paslėptų daiktų ieškojimai ir t.t

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Žemėlapis	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
4-5 m. Grupelėmis.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Staigmena. 2. Bet koks popierius ir piešimo, rašymo priemonės.	Grupės, lauko erdvės.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p><u>Santykiai su bendraamžiais</u>: sėkmingai įsilieja į vaikų grupę ir nuolat kartu žaidžia (5 žingsnis), duoda kitam pažaisti savo žaislu arba žaidžia juo paeiliui (5 žingsnis).</p> <p><u>Sakytinė kalba</u>: natūraliai kalba apie tai, ką žino, veikia, ko nori, tikisi. Kalbėdamas žiūri į akis (5 žingsnis). Vartoja daugumą kalbos dalių (5 žingsnis).</p> <p><u>Rašytinė kalba</u>: domisi abėcėlės raidėmis. Pastebi žodžius, prasidedančius ta pačia raide (5 žingsnis).</p> <p><u>Meninė raiška</u>: Savo emocijas, patirtį, išpūdžius išreiškia kitiems atpažįstamais vaizdais (5 žingsnis).</p> <p><u>Estetinis suvokimas</u>: Rodo pasitenkinimą bendra veikla ir kūryba, gėrasi savo ir kitų menine veikla (5 žingsnis).</p> <p><u>Iniciatyvumas ir atkaklumas</u>: Susidomėjęs ilgesniam laikui įsitraukia į suaugusiojo pasiūlytą veiklą jam, vaikų grupei, visai grupei, siūlo vaikams ir suaugusiajam įsitraukti į jo paties sugalvotą veiklą.</p> <p><u>Problemų sprendimas</u>: ieško tinkamų sprendimų, tariasi su kitais, mokosi iš nepavykusių veiksmų, poelgių (5 žingsnis).</p> <p><u>Kūrybiškumas</u>: Savitai suvokia ir vaizduoja pasaulį. Klausinėja, aiškindamasis jam naujus, nežinomus dalykus (5 žingsnis).</p> <p><u>Mokėjimas mokytis</u>: Drąsiai spėja, bando, klysta ir taiso klaidas, klauso, ką sako kiti, pasitikslina, aptaria padarytus darbus, planuoja, ką darys toliau, spėlioja, kas atsitiks, jeigu...(5 žingsnis).</p>	

Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)

Mokytojas turi staigmeną (daiktą, užduočių rinkinį, žaidimą ir pan.)
Tą staigmeną duoda vienai vaikų grupei paslėpti.
Slėpėjai piešia žemėlapi, kaip ieškotojų grupei keliauti, kad rastų paslėptą staigmeną.
Gavusi žemėlapi grupelė vaikų keliauja, vadovaudamasi žemėlapio ženklais.




Veiklos plėtojimo idėjos.



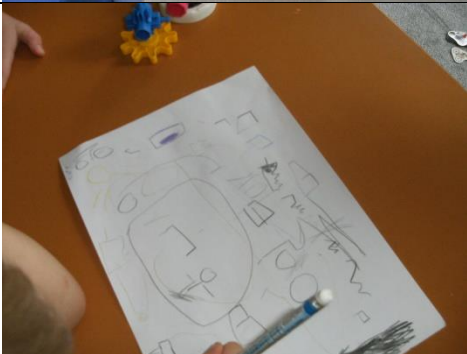
Žemėlapi naudoti Gimtadienių staigmenoms
Parašytų vardų atpažinimui
Užduočių paskirstymui ir t.t.




Utenos vaikų lopšelio – darželio „Voveraitė“ naujų medijų naudojimo
ikimokykliniame ugdyme rekomendacijos

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Kaladėlių pėdsakais	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius – 4 m., 6 vaikų grupelės veikla.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Konstruktoriai „Korbo“; 2. Popieriaus lapas, pieštukas. 3. Fotoaparatas, planšetė.	Grupės erdvė
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
2. Fizinis aktyvumas. Tiksliau atlieka judesius plaštaka ir pirštais <.....>(4 žingsnis). 15. Tyrinėjimas. Žaisdamas tyrinėja, išbando daiktus bei medžiagas, tinka daiktai vienas prie kito ar ne (4žingsnis). 16. Problemų sprendimas. Supranta, kad susidūrė su sudėtinga veikla<....> nori ją įveikti, išbando stebėtus ar naujai sugalvotus veikimo būdus (4 žingsnis). 17. Kūrybiškumas. Sugalvoja įdomių idėjų, skirtingų veikimo būdų (4 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Vaikai supažindinami su konstruktoriais. Psiruošiamos detalės konstravimui.	

<p>2. Mokosi „skaityti brėžinius“, aptaria darbo eigą.</p>		
<p>3. Konstruoja pagal pasirinktą pavyzdį. Nufotografuoja savo statinį.</p>		
<p>4. Popieriaus lape kuria konstravimo planą.</p>		
<p>Veiklos plėtojimo idėjos.</p>		
<p>Konstruos pagal iš anksto numatytą schemą. Patys kurs konstravimo schemas, pakvies draugus atlikti užduotis. Surengs varžytuves. Sukurs pasakojimus apie savo statinius.</p>		

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Paukšteliai žiemą	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius: 3-4 metai. Veikla grupelėse, visos grupės veikla.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
Planšetės; Kompiuteris; Interaktyvi S.Paltanavičiaus knyga „Metų ratas“; Garsų lagaminas; Dėlionės Įvairios paukščių nuotraukos Konstruktoriai	Grupė; Darželio kiemas; Mokyklos sodas.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
10. Aplinkos pažinimas. Pasako metų laikus ir jiems būdingus požymius. Atpažįsta gamtoje ar paveiksluose dažniausiai sutinkamus gyvūnus, pasako jų pavadinimus (...žingsnis). 14. Iniciatyvumas ir atkaklumas. Įsitraukia į suaugusiojo pasiūlytą veiklą. Siekia savarankiškumo, bet dar reikia suaugusiųjų paskatinimo (4 žingsnis) 16. Problemų sprendimas. Įjungia, išjungia skaitmeninį žaislą, priemonę. Naudoja skaitmeninius rašiklius bei įrenginius<....>(4žingsnis)	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Plakatų, paveikslų su žiemojančiais paukščiais žiūrėjimas ir aptarimas.	

2. Filmuotos medžiagos apie žiemojančius paukščius žiūrėjimas.



3. Paukščių balsų klausymas.



4. Interaktyvios S.Paltanavičiaus knygos „Gamtos metų ratas“ tyrinėjimas.



5. Paukščių stebėjimai darželio kieme, mokyklos sode.



6. Dėlionių „Žiemojantys paukščiai“ dėliojimas.



7. Lesyklos konstravimas







Veiklos plėtojimo idėjos.


Paukščių balsų mėgdžiojimai įrašomi į garsų lagaminėlį;
Išbando programėlę Animal 4D, ieško paukščių, juos atpažįsta;
Žaidžia skaitmeninį žaidimą, PUZLE ANIMALS (gyvūnų vaizdinių formavimui, kūno dalių pažinimui).




VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Seku pasaką	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius: 3-4 m. Visos grupės veikla.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
Paveikslėliai su pasakos veikėjais; Pirštinė; Kortelės su rodyklėmis. Teatro lėlės. Planšetė.	Grupės erdvės
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p>8. Sakytinė kalba. Klausosi, sekamų pasakojimų, skaitomų kūrinių literatūrine kalba, tarmiškai. Kalba, pasakoja apie tai, ką mato ir matė, girdi, girdėjo, ką sužinojo, suprato, vartodamas elementarius terminus, girdėtus naujus žodžius. Kalbėdamas vartoja paprastos konstrukcijos gramatiškai taisyklingus sakinius (4 žingsnis).</p> <p>10. Aplinkos pažinimas. Atpažįsta gamtoje ar paveiksluose dažniausiai sutinkamus gyvūnus, pasako jų pavadinimus (4 žingsnis).</p> <p>12. Meninė raiška. Atkuria matytų situacijų fragmentus, panaudoja tikrus daiktus, reikmenis, drabužius. Kuria dialogą tarp veikėjų, išraiškingai intonuoja, savaip perteikia veikėją (4 žingsnis).</p> <p>11. Skaičiavimas ir matavimas. Pradedama vartoti kelintinius skaitvardžius (3 žingsnis). Nurodydamas kryptį (savo kūno atžvilgiu) naudoja žodžius: pirmyn - atgal, kairėn - dešinėn, aukštyn - žemyn. Supranta, kad pridėdamas daiktus po vieną jų skaičius didėja, o paimant po vieną - mažėja (4 žingsnis).</p> <p>17. Kūrybiškumas. Pasitelkia vaizduotę ką nors veikdamas. Sugalvoja įdomių idėjų, skirtingų veikimo būdų (4 žingsnis).</p>	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	


<p>1. Mokytojas seka vaikams ukrainiečių liaudies pasaką „Pirštinė“. Aptaria su vaikais pasakos veikėjus.</p>	
<p>2. Vaikai, rodyklių pagalba dėlioja pasakos veikėjų paveikslėlius tokia eilės tvarka, kuria žvėreliai sulindo į pirštinę.</p>	
<p>3. Rodyklėmis parodo, kokia eilės tvarka žvėreliai išlindo iš pirštinės.</p>	
<p>3. Vaikai inscenizuoja pasaką, ją nufilmuoja.</p>	
<p>Veiklos plėtojimo idėjos.</p>	
<p>1. Piešia pasakos veikėjus planšetėje piešimo programoje; 2. Kuriamos lentelės su užkoduotais pasakų veikėjais.</p>	

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Vaikams kilo idėja pamatyti kokie gyvūnėliai gyvena ugdytinės Saulės namuose	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius: 4 m. Visos grupės veikla.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
Kompiuteris arba išmanusis telefonas	Grupė
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
10. Aplinkos pažinimas. Pastebi ir nusako aiškiausiai pastebimus gyvūnų požymius, pasako jų pavadinimus (4 žingsnis). 8. Sakytinė kalba. Išklauso, supranta, reaguoja į tai ką jam sako, aiškina suaugusysis. Kalba, klausinėja laikydamasis elementarių kalbinio etiketo normų (4 žingsnis). 6. Santykiai su suaugusiais. Kalbasi, ką nors veikia su nepažįstamais žmonėmis (4 žingsnis). 4. Savireguliacija ir savikontrolė. <..> laikosi susitarimų ir taisyklių (4 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Vaikai kartu su mokytoja susirašinėjimo platformoje Messenger skambina ugdytinės Saulės mamai. Dalyvauja tiesioginiame pokalbyje su Saulės mama.	

<p>2. Saulės mama parodo vaikams savo namuose auginamus gyvūnus (pasako jų vardus, papasakoja apie jų priežiūrą).</p>		
<p>3. Vaikai užduoda klausimus apie gyvūnus.</p>		
<p>4. Vaikai papasakoja apie savo grupėje auginamas Gyvalazdes.</p>		
<p>Veiklos plėtojimo idėjos.</p>		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Vaikai kartu su tėvais filmuoja, fotografuoja savo augintinius, atsiunčia filmuotą medžiagą. 2. Sukuriamas filmas „Mano augintiniai“. 3. Grupėje surengiama nuotraukų paroda. 		

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Fotoobjektyvų šalyje	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius: 4 m., visos grupės veikla, veikla grupelėmis	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
Planšetė; Foto sienelės dekoracijos	Grupės erdvė
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p>3. Emocijų suvokimas ir raiška. Atpažįsta kitų emocijas pagal veido išraišką <.....>. Pavadina pagrindines emocijas (4 žingsnis).</p> <p>4. Savireguliacija ir savikontrolė. <.....> laikosi susitarimų ir taisyklių (4 žingsnis).</p> <p>7. Santykiai su bendraamžiais. <.....> palaukia savo eilės, priima kompromisinį pasiūlymą (4 žingsnis).</p> <p>13. Estetinis suvokimas. Keliais žodžiais ir sakiniiais pasako savo įspūdžius <.....> pastebi apibūdina <....>. Reaguoja į kitų nuomonę (4 žingsnis).</p>	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Mokytoja su vaikais sukuria sienelę vaikų nuotraukoms.	

2. Mokytoja su planšete fotografuoja vaikus, moko juos fotografuoti, padaromos nuotraukos.



3. Vaikai fotografuoja grupės draugus.



4. Surengiama nuotraukų paroda, aptariamos nuotraukos.








Veiklos plėtojimo idėjos.


Sukuriamas nuotraukų albumas „Aš darželyje“ (vaikai fotografuoja vienas kitą, atliekant įvairias veiklas, sugalvojami ir užrašomi nuotraukų pavadinimai.
Žaidžia žaidimą „Pakartok, ką matai“ (atkartoja rodomus judesius, mėgdžioja balsą).




VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Kelionė po skaičių pasaulį	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius: 3-4 m. 3-5 vaikų grupelės ir individuali veikla.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Šviesos stalas; 2. Bee - Bot robotukas, skaičių kilimėlis; 3. Planšetė; 4. Stalo žaidimas „Namelio paslaptys“. 5. Žaidimas „Skaičių loto“.	Grupės erdvė
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
11. Skaičiavimas ir matavimas. Pradedama skaičiuoti daiktus. Supranta, kad pridėdant daiktus po vieną jų skaičius grupėje didėja, o paimant po vieną – mažėja. Pradedama vartoti kelintinius skaitvardžius. Nurodo kryptį savo kūno atžvilgiu, naudoja žodžius: pirmyn – atgal, kairėn - dešinėn, aukštyn- žemyn (4 žingsnis).	
18. Mokėjimas mokytis. Įvardija ką veikė ir ką išmoko (4 žingsnis).	
9. Rašytinė kalba. Atkreipia dėmesį į raides, simbolius aplinkoje (4 žingsnis).	
16. Problemų sprendimas. Įjungia ir išjungia skaitmeninį žaislą, priemonę. Naudoja skaitmeninius įrenginius, rašiklius turinčius liečiamąjį ekraną (4 žingsnis).	
4. Savireguliacija ir savikontrolė. Žaisdamas stengiasi laikytis žaidimo taisyklių (4 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Vaikai supažindinami su robotuku Bee-Bot, jo komandomis. Pagal atitinkamas komandas skaičiuoja iki penkių, įvardina skaitmenis.	

<p>2. Mokosi skaičiuoti pridedant ir atimant daiktus ant šviesos stalo.</p>	 
<p>3. Skaičiuoja, žaisdami stalo žaidimą „Namelio paslaptys“.</p>	
<p>4. Mokosi skaičiuoti, žaisdami „Skaičių loto“</p>	
<p>5. Įtvirtina skaičiavimą su planšete žaisdami žaidimą „Todder Game“.</p>	
<p>Veiklos plėtojimo idėjos.</p>	
<p>1. Vaikai žaidžia skaičių loto pagal nurodytas žaidimo taisykles. Sugalvoja naujų, savų taisyklių. 2. Konstruoja skaičius iš lego kaladėlių https://www.pinterest.com/pin/448248969156611967/ 3. Mokomieji filmukai youtube.com platformoje. Mootom animacija „Mokomės skaičiuoti“.</p>	

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Keletui vaikų sunkiai sekasi įvardinti pagrindines spalvas.	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius: 3 – 4 m. Individuali veikla, veikla grupelėse.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
Planšetė; Kompiuteris; Šviesos stalas.	Grupė
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
11. Skaičiavimas ir matavimas. Suranda tokios pat spalvos (raudonos, geltonos, žalios, mėlynos) daiktus. Supranta ir pradeda vartoti daiktų palyginimui skirtus žodžius <.....> (3 žingsnis). Atpažįsta ir atrenka vienodo dydžio ir spalvos daiktus (4 žingsnis). 8. Sakytinė kalba. Išklauso, supranta ir reaguoja į kelis vienas paskui kitą sekančius prašymus, siūlymus, patarimus (3 žingsnis). Domisi laidomis <.....>. Vienu ar keliais žodžiais atsako į elementarius klausimus (4 žingsnis). 9. Rašytinė kalba. Domisi galimybe rašyti kompiuteriu, planšetėje (4 žingsnis). 4. Savireguliacija ir savikontrolė. Žaisdamas stengiasi laikytis žaidimo taisyklių (4 žingsnis). 18. Mokėjimas mokytis. Džiaugiasi tuo ką išmoko (3 žingsnis). Įvardija ką veikė ir ko išmoko (4 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Animacinio filmo „Mokomės spalvas“ žiūrėjimas.	


<p>2. Žaidimai su spalvomis ant šviesos stalo (grupuojama, rūšiuojama, surandama, įvardinama tokios pat spalvos daiktus).</p>	
<p>3. Su planšete žaidžia žaidimus : Todder games (užduotis – pasirinkti tinkamą spalvą), atlieka užduotis spalvų mokymui programoje - Baubukai spalvos.</p>	
<p>4. Piešia Kids Paint programoje, įvardija pasirinktas spalvas.</p>	
<p>Veiklos plėtojimo idėjos.</p>	
<p>Žaidžia žaidimus spalvų pavadinimų įtvirtinimui? Vaikai eksperimentuoja dailės medžiagomis ir priemonėmis, atranda naujas spalvas, planšetės pagalba kuria spalvų koliažus; Pažįsta, įvardija spalvas naudodamiesi išmaniosiomis grindimis.</p>	

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Aš ir mano šeima	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius: 3 – 4 m. Visos grupės veikla; Mažos grupės veikla.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
Paveikslėliai iš įvairių žurnalų; Planšetė; Antrinės žaliavos (kamšteliai); Gamtinė medžiaga; Smulkūs konstruktoriai.	Grupė, lauko aplinka
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p>10. Aplinkos pažinimas. Pasako savo ir savo šeimos narių vardus (3 žingsnis). Pasako savo vardą ir pavardę (4 žingsnis).</p> <p>5. Savivoka ir savigarba. Kalba pirmuoju asmeniu: „aš“, „mano“<.....> (3 žingsnis). Tėvams pasakoja ką jis veikė darželyje. Mano, kad yra geras, todėl jį mėgsta, palankiai vertina (4 žingsnis).</p> <p>8. Sakytinė kalba. Kalba, pasakoja <.....> vartodamas elementarius terminus <.....> (4 žingsnis).</p> <p>13. Skaičiavimas ir matavimas. Atpažįsta ir atrenka apskritimo, kvadrato formos daiktus<.....>. Komponuodamas atsižvelgia į daikto formą <.....> (4 žingsnis).</p>	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	

<p>1. Kuria „Šeimos medį“- ant popieriaus lape apibrėžtos savo rankos išsikerpa ir priklįuoja lapelius, mokytojas užrašo šeimos narių vardus.</p>	
<p>2. Mąstymo žemėlapis „Laisvalaikis su šeima“ kūrimas (mokytojas su vaikais kalbasi apie laisvalaikio praleidimo būdus su šeima, iš vaikų pasakojimų panaudojat paveikslėlius sudaromas mąstymo žemėlapis).</p>	
<p>3. Kompozicijų kūrimas „Mano šeima“ iš geometrinių figūrų (trikampio, stačiakampio, skritulio).</p>	
<p>4. Kompozicijų kūrimas iš gamtinės medžiagos.</p>	
<p>5. Dėlionė „Mano šeima“ planšetėje https://www.jigsawplanet.com/?</p>	
<p>Veiklos plėtojimo idėjos.</p>	
<p>Interaktyvi lenta, interaktyvios pamokos „Mano šeima“; Kūrybinis darbas „Mamos ir tėčio šukuosenos“; Kompiuteryje ieškoti informacijos : „Mamos darbai“, „Tėtės darbai“.</p>	



VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Čia mano namai	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius: 4 m. Veiklos mažomis grupėmis.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
Planšetė, žemėlapis, gaublys, plakatai, telefonas, nuotraukos, popierius, spalvoti pieštukai	Grupė, darželio kiemas.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
9. Rašytinė kalba. Raidėmis ir simboliais (grafiniais vaizdais) pradeda manipuliuoti įvairioje veikloje (4 žingsnis). 10. Aplinkos pažinimas. Pažįsta gyvenamosios vietovės objektus (namai, keliai, parduotuvės (4 žingsnis). 18. Mokėjimas mokytis. Mėgsta kūrybiškai žaisti, veikti, siūlo veiklos idėjas, pastebi ir komentuoja padarinius (4 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Žemėlapių, gaublio tyrinėjimas. Simbolių žyminčių įvairius objektus aptarimas.	

<p>2. Nuotraukų su gimtojo miesto vaizdais žiūrėjimas, atpažinimas.</p>	
<p>3. Supažindinimas su navigacine įranga, mobiliųjų telefonų programėlėmis, kuriomis naudojasi žmonės norėdami nukeliauti iš vienos vietos į kitą. Jų išbandymas.</p>	
<p>4. Kuriamas miesto žemėlapis.</p>	
<p>Veiklos plėtojimo idėjos.</p>	
<p>Sukuriamas gatvės, miesto maketas. Sukuriamas žemėlapis: namai- ugdymo įstaiga. Sukuriamas grupės pasivaikščiavimo maršrutas.</p>	





VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Portreto dėlionė	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius: 4 m. Veiklos mažomis grupėmis.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
Spausdintuvas; 4A formato popierius; Žirklys, klėjai.	Grupė, kompiuterių klasė.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
5.Svivoka ir savigarba. Pasako, kas jis yra - berniukas ar mergaitė, atskiria berniukus nuo mergaičių, pavadina 5-6 kūno dalis (3 žingsnis). 2.Fizinis aktyvumas. <...> taisyklingai laiko žirkles <...> tiksliau atlieka judesius plaštaka ir pirštais (4žingsnis). 11. Skaičiavimas ir matavimas. <...> komponuodamas, grupuodamas pradeda atsižvelgti į daikto dydį, spalvą. Nurodydamas kryptį vartoja žodžius: aukštin-žemyn, kairėn-dešinėn (4žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (iliustracijos)	
1. Kartu su mokytoja spausdina dvi savo nuotraukas.	


<p>2. Pieštuku nuotrauką padalina į 12 dalių. Antra nuotrauka sukarpoma į tiek dalių, kiek padalinta pirma nuotrauka.</p>	
<p>3. Vaikai dėlioja savo veidukų dėlionę.</p>	
<p>Veiklos plėtojimo idėjos.</p>	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Atspausdinama vaiko veido nuotrauka ir sukarpoma į keturias arba šešias juostas. Ant balto popieriaus lapo sukljuojamos juostos taip, kad būtų aišku, kieno tai portretas. 2. Sudėliota veiduko dėlionė laminuojama. 3. Vaikai piešia savo portretą ant veidrodžio. 4. Žaidžia žaidimus planšetėje Dėlionės portretai 	





VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Naminiai ir laukiniai gyvūnai	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Mišraus (3-6 m.) amžiaus grupė. 3-5 vaikų grupelės ir individuali veikla.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Įvairios nuotraukos, plakatai, kortelės, loto žaidimų kortelės su gyvūnų vaizdais. 2. Interaktyvi lenta. (Interaktyvios pamokos) „Laukiniai ir naminiai gyvūnai“. 3. Planšetės programėlė Animal 4D. 4. „Garsų lagaminas“. 5. Dailės priemonės.	Grupės erdvė, kompiuterių kambarys.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
10. Aplinkos pažinimas. Nusako aiškiausiai pastebimus gyvūnų požymius. Atpažįsta gamtoje ar paveiksluose dažniausiai sutinkamus gyvūnus, pasako jų pavadinimus (4 žingsnis). Naudojasi skaitmeninėmis technologijomis. Samprotauja apie naminių ir laukinių gyvūnų gyvenimo skirtumus (5 žingsnis). Samprotauja apie tai, kur gyvena, kuo minta naminiai ir laukiniai gyvūnai. Papasakoja apie naminių gyvūnų naudą žmogui (6 žingsnis). 14. Iniciatyvumas ir atkaklumas. Įsitraukia į suaugusiojo pasiūlytą veiklą. Siekia savarankiškumo, bet dar reikia suaugusiųjų paskatinimo (4 žingsnis). Pats bando įveikti kliūtis savo veikloje, nepavykus kreipiasi pagalbos į suaugusįjį (5 žingsnis). Savarankiškai įveikia kliūtis savo veikloje, nepasisėkus įtraukia bendraamžius ir tik po to kreipiasi į suaugusįjį (6 žingsnis). 16. Problemų sprendimas. Įjungia ir išjungia skaitmeninį žaislą, priemonę. Naudoja skaitmeninius rašiklius bei įrenginius, turinčius liečiamąjį ekraną (4 žingsnis). Vykdo komandas ir jų nesudėtingas sekas. Numato veiklos atlikimo žingsnių sekas (5 žingsnis). Nepasisėkus bando kelis kartus (6 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (iliustracijos)	


<p>1. Plakatų, nuotraukų, paveikslų su naminiais ir laukiniais gyvūnais aptarimas, loto kortelių tyrinėjimas.</p>		
<p>2. Užduočių atlikimas interaktyvioje lentoje.</p>		
<p>3. Naminių gyvūnų atpažinimas ir tyrinėjimas naudojant programėlę Animal 4D.</p>		
<p>4. Gyvūnų balsų įrašymas į „Garsų lagaminą“.</p>		
<p>5. Kūrybinis darbelis „Šuniukas“.</p>		
<p>Veiklos plėtojimo idėjos.</p>		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Vaikai žaidžia loto pagal nurodytas žaidimo taisykles. Sugalvoja naujų, savų taisyklių. 2. Knygų iliustracijose ieško, aptaria ir apibūdina naminius ir laukinius gyvūnus. 3. Prisimina, kokius gyvūnus matė „Triušiuokų slėnyje“, kokie gyvena zoologijos sode, ką galima pamatyti kaime. 4. Dirbdami su programėle Animal 4D, ieško kuo įvairesnių gyvūnų ir juos atpažįsta ir pavadina, pasako kur gyvūnai gyvena. 5. Įrašytus, savo sukurtus gyvūnų garsus siūlo paklaudyti draugams. 6. Kuria gyvūnus, sugalvoja jiems vardus. 7. Vaidina sugalvotas pasakas, siužetus. 		





VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Nuo sėklos iki sėklos	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Mišraus (3-5 m.) amžiaus grupė. Mažos, 5-mečių grupelės veikla.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Paveikslėliai ir plakatai. 2. Kompiuteris ar planšetė. 3. Įvairios sėklos. 4. Dailės priemonės.	Grupės erdvė.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p>10. Aplinkos pažinimas. Skiria daržoves, vaisius, uogas (5 žingsnis).</p> <p>11. Skaičiavimas ir matavimas. Dėliodamas kelis daiktus sugeba atsakyti į klausimus: Kiek iš viso? Kiek mažiau? Kiek daugiau? (5 žingsnis).</p> <p>15. Tyrinėjimas. Mokosi pavaizduoti tyrinėjimų rezultatus nesudėtingose lentelėse, diagramose (6 žingsnis).</p> <p>16. Problemų sprendimas. Numato veiklos atlikimo žingsnių sekas (5 žingsnis). Kuria nesudėtingus algoritmus: dėlioja vaizdiniais simboliais pateiktas komandas sudarydamas rišlią veiksmų seką tikslui pasiekti (6 žingsnis).</p>	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Plakate ir kompiuterinėje erdvėje vaikai tyrinėja augalus, jų sėklas.	
2. Aiškinamasi ko reikia, kad augalas augtų.	


<p>3. Apie augalo gyvenimą lentoje daromas mąstymo žemėlapis.</p>		
<p>4. Iš paveikslėlių dėliojamas aguonos gyvenimo ratas.</p>		
<p>5. Vaikai, naudodami algoritmus dėlioja saulėgražos gyvenimo liniją.</p>		
<p>6. Skaičiuojamos sėklos ir daromos diagramos.</p>		
<p>Veiklos plėtojimo idėjos.</p>		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Vaikai pasėja augalo sėklas į dėžutes su žemėmis. Papasakoja koks laukia sėklos kelias. 2. Vaikai piešia piešinius, fantazuodami, koks augalas išaugs. Daroma piešinių parodėlė. 3. Pasėja augalų į šiltnamį. 4. Pasodina svogūnų į žemę ir vandenį. 5. Tyrinėja svogūnų šaknis ir matuoja jų laiškus. 6. Mena mįsles apie daržoves. 		





VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Mano Lietuva	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Mišraus (3-6 m.) amžiaus vaikų grupė. Visos grupės ir individuali veikla.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
<ol style="list-style-type: none"> 1. Interaktyvi lenta. Interaktyvi pamoka „Mūsų Tėvynė – Lietuva“ 2. Planšetė ir kompiuteris. 3. Stalo žaidimas „Pažink Lietuvą“ 4. Lietuvos žemėlapis, gaublys. 5. Dailės priemonės. 	Grupės erdvė, kompiuterių kambarys, lauko aikštelė.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p>4. Savireguliacija ir savikontrolė. Laikosi susitarimų ir taisyklių (5 žingsnis).</p> <p>7. Santykiai su bendraamžiais. Gali padėti kitam vaikui (5 žingsnis).</p> <p>9. Rašytinė kalba. Kopijuoja raides ir paprastus žodžius. Kompiuteriu, planšetėje spausdina trumpus žodelius (5 žingsnis).</p> <p>10. Aplinkos pažinimas. Pasako savo šalies ir sostinės pavadinimą (6 žingsnis).</p>	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
<p>1. Vaikai interaktyvios veiklos „Mūsų Tėvynė – Lietuva“ pagalba susipažįsta su Lietuvos valstybės sienos kontūrais, aptaria kaip žemėlapyje žymima valstybės siena, miestai, upės.</p> <p>Aptariamieji Lietuvos valstybės simboliai: vėliava (spalvos, spalvų tvarka), herbas, sostinė, pinigai, išklausomas himnas.</p>	


<p>2. Planšetėje ir kompiuteryje programėlėje Kids Paint kopijuojami nuo kortelės ar užrašomi žodžiai: LIETUVA, UTENA, VILNIUS.</p>		
<p>3. Žaidžiamas stalo žaidimas „Pažink Lietuvą“.</p>		
<p>4. Gaublyje ieškoma Lietuvos, Lietuvos žemėlapyje ieškoma sostinės Vilniaus, mūsų gimtojo miesto Utenos.</p>		
<p>5. Kuriama Lietuvos vėliava.</p>		
<p>Veiklos plėtojimo idėjos.</p>		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pasaulio fiziniame žemėlapyje ieško Lietuvos. 2. Naudodami liniuotes matuoja atstumus tarp Lietuvos miestų. 3. Įvardina žymius Lietuvos žmones: prezidentą, lakūnus Darių ir Girėną, mūsų krašto krepšininką J.Valančiūną ir žolininkę E. Šimkūnaitę. 4. Lietuvos vėliavą piešia planšetėje ir kompiuteryje naudodami programėlę Kids Paint. 5. Iš konstruktorių, kaladėlių kuria Lietuvos simbolius (vėliavą, Gediminaičių stulpus, Gedimino bokštą ir kt.) 		

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Vandens paslaptys	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Mišraus (3-6 m.) amžiaus vaikų grupė. Visos grupės veikla.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Cornelsen eksperimentai „Vanduo ir oras“. Eksperimentas „Oras gali perduoti energiją“. 2. Druska, gintaras, ledas, vanduo. 3. Gaublys ir žemėlapiai. 4. Fotoaparatas, planšetė.	Grupės erdvė.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
15. Tyrinėjimas. Samprotauja ką atrado, sužinojo, kelia klausimus, tyrinėjimams naudoja įvairius įrankius ir priemones, tiksliai veikia tyrinėdamas (6 žingsnis). 16. Problemų sprendimas. Vykdo komandas ir jų nesudėtingas sekas. Numato veiklos atlikimo žingsnių sekas, atpažįsta modelius ir jų elementus (5 žingsnis). 18. Mokėjimas mokyti. Aptaria padarytus darbus ir daro prielaidas (5 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Daromas Cornelsen eksperimentas „Oras gali perduoti energiją“.	


<p>2. Vaikai pagal duotas schemas dėlioja įrankius ir priemones.</p>		
<p>3. Vaikai kartu su mokytoja aptarę gėlą ir sūrų, šiltą ir šaltą vandenį daro bandymus su druska, gintaru, ledukais.</p>		
<p>4. Vaikai patys eksperimentuoja, tyrinėja, aiškinasi, daro išvadas. Rezultatus užfiksuoja nuotraukomis.</p>		
<p>5. Tyrinėja gaublį, žemėlapius, aiškinasi kaip pažymėti vandenynai, jūros ir upės.</p>		
<p>Veiklos plėtojimo idėjos.</p>		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Vaikai daro apie vandens naudą mąstymo žemėlapius. 2. Vaikai tyrinėja, kaip vanduo sulankstytos servetėlės pagalba keliauja iš pilnos stiklinės į tuščią. 3. Išbando kokių būdu vanduo greičiau išbėgs iš butelio (butelį sukant ar tiesiai pilant). 4. Eksperimentuoja, kada uždengus stiklinę popieriaus lapeliu ir apvertus neišbėga vanduo iš stiklinės. 		





VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Valgyk, sveikai!	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Mišraus (3-6 m.) amžiaus grupė. 3-5 vaikų grupelės ir individuali veikla.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
<ol style="list-style-type: none">1. Plakatas „Sveiko maisto piramidė“.2. Stalo žaidimas „Sveikas maistas“.3. Robotukas Bee-Bot ir kortelės su maisto produktais.4. Reklaminiai parduotuvių lankstinukai.	Grupės erdvė, kompiuterių kambarys.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
1. Kasdieniniai gyvenimo įgūdžiai. Domisi, koks maistas sveikas ir visavertis (5 žingsnis). Įvardija maisto naudą, žino, kas sveika valgyti (6 žingsnis). 7. Santykiai su bendraamžiais. Dalijasi žaislais, mokosi žaisti pačiam, ištraukia į derybų procesą (6 žingsnis). 17. Kūrybiškumas. Džiaugiasi savitu veikimo procesu ir rezultatu (5 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
<ol style="list-style-type: none">1. Plakato „Sveiko maisto piramidė“ tyrinėjimas, aptarimas ir savos sveikuoliškos piramidės kūrimas.	



<p>2. Žaidžiamas stalo žaidimas „Sveikas maistas“.</p>		
<p>3. Robotukas keliauja po maisto produktų šalį. Surandami ir suskaičiuojami sveikatai palankūs maisto produktai.</p>		
<p>4. Kūrybinis darbelis. „Sveikuoliškų produktų lėkštė“.</p>		
<p>Veiklos plėtojimo idėjos.</p>		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Vaikai žaidžia loto pagal nurodytas žaidimo taisykles. Sugalvoja naujų, savų taisyklių. 2. Vaikai patys daro, piešia savo sveiko maisto piramides. 3. Žaidžia kūrybinius-vaidmeninius žaidimus su maisto produktų muliažais. 4. Tele tilto pagalba surengiama „Sveiko maisto“ viktorina su kitos grupės vaikais. 5. Organizuojama „Sveikų užkandžių“ popietė. 		

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Pėdsakai sniege	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Mišraus (3-6 m.) amžiaus grupė. 4-5 vaikų grupelės veikla.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
<ol style="list-style-type: none">1. Padidinamieji stiklai.2. Popieriaus lapeliai užrašams.3. Liniuotės.4. Planšetė.5. Kompiuteris.	Grupės erdvė, lauko aikštelė, mokyklos sodas.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p>10. Aplinkos pažinimas. Pastebi pasikeitimus savo aplinkoje (4 žingsnis). Naudojasi skaitmeninėmis technologijomis (5 žingsnis). Pažįsta ir įvardija gyvenamosios vietovės objektus, gyvūnus (6 žingsnis).</p> <p>11. Skaičiavimas ir matavimas. Sugeba atsakyti į klausimus: Kiek iš viso? Kiek daugiau? Kiek mažiau?; Grupuoja, komponuoja daiktus, atsižvelgdamas formą arba dydį (5 žingsnis); Matuodamas atstumą, ilgį naudojami vienu ar keliais sąlyginiais matais (6 žingsnis).</p> <p>17. Kūrybiškumas. Lengvai sugalvoja, keičia, pertvarko savo ir siūlomas idėjas, teikia pasiūlymus (5 žingsnis). Ieško idėjų, netikėtų sprendimų, medžiagų savo tikslams įgyvendinti (6 žingsnis).</p>	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
<ol style="list-style-type: none">1. Lauko aplinkoje (mokyklos sode) ieško žiemos ženklų. Tyrinėja su padidinamais stiklais, matuoja liniuotės pagalba ir užsirašo, bando atpažinti ir įvardinti sniege paliktus pėdsakus.	

<p>2. Pėdsakus fotografuoja.</p>		
<p>3. Kuria sniege kompozicijas iš savo pėdsakų.</p>		
<p>4. Ieško informacijos apie pėdsakus knygose ir internetinėje erdvėje.</p>		
<p>5. Kuria pėdsakus popieriaus lape.</p>		
<p>Veiklos plėtojimo idėjos.</p>		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Interaktyvios knygos „Gamtos metų ratas“ tyrinėjimas. 2. Senosios animacijos filmo „Svetimi pėdsakai“ žiūrėjimas ir aptarimas. 3. Kompozicijų kūrimas ant sniego, naudojant savo batų anspaudus. 4. Lobia ieškojimas, sekant pėdsakais. 5. Ant popieriaus šampavimas batų padais. 		

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Statyk ir mąstyk	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Mišraus amžiaus (3-6) metų vaikai. Mažos 6 vaikų grupelės veikla.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Stalo žaidimas Quatrata. 2. Plastilinas ir maži maisto iešmai. 3. Planšetė.	Grupės erdvės.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
2. Fizinis aktyvumas. Tiksliau atlieka judesius plaštaka ir pirštais (ima, atgnybia, suspaudžia dviem pirštais, kočioja tarp delnų) (4 žingsnis). 15. Tyrinėjimas. Su suaugusiais ir kitais vaikais aptaria konstravimo planus, numato rezultatą (6 žingsnis). 16. Problemų sprendimas. Atpažįsta modelius ir jų elementus (5 žingsnis). 17. Kūrybiškumas. Džiaugiasi savitu veikimo procesu ir rezultatu (5 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Vaikai kartu su mokytoja išsiaiškina žaidimo Quatrata taisyklę, išsirenka kortelę, pagal kurią konstruos statinį.	 

2. Iš plastilino ir iešmelių kuria įvairias erdvines figūras ir jas pavadina.




3. Surengia statinių parodą. Ją užfiksuoja nuotraukose.






Veiklos plėtojimo idėjos.


1. Vaikai išbandys įvairius žaidimo Quatrata variantus.
2. Vaikai lenktyniaus kas greičiau ir tiksliau pastatys.
3. Kurs statinius nematydami (užrištomis akimis).
4. Visas erdvines figūras sujungs į vieną.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Pavasario gėlės	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Mišraus (3-6 m.) amžiaus vaikų grupelė.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetė. 2. Popieriaus A4 lapas. 3. Spalvoti pieštukai.	Lauko aplinka, gėlynas.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p>10. Aplinkos pažinimas. Naudojasi skaitmeninėmis technologijomis(5žingsnis). Pastebi aiškiai matomus skirtumus ir panašumus tarp augalų (6 žingsnis).</p> <p>11. Skaičiavimas ir matavimas. Grupuoja, komponuoja daiktus, atsižvelgdamas į jų spalvą, formą arba dydį (5 žingsnis). Susieja daiktų kiekį su atitinkamu daiktų skaičių žyminčiu simboliu (6 žingsnis).</p> <p>12. Meninė raiška. Vaizdus papildo grafiniais ženklais (raidėmis, skaičiais, žodžiais ir kt.) (6 žingsnis).</p> <p>14. Iniciatyvumas ir atkaklumas. Pats bando įveikti kliūtis savo veikloje, nepavykus kreipiasi pagalbos į suaugusįjį (5 žingsnis).</p> <p>15. Tyrinėjimas. Mokosi pavaizduoti tyrinėjimų rezultatus nesudėtingose lentelėse, diagramose (6 žingsnis).</p> <p>18. Mokėjimas mokytis. Aptaria padarytus darbus, planuoja tolimesnius ir daro prielaidas (5žingsnis). Vardija ką ir kaip išmoko, ko mokosi dabar ir ko mokysis toliau (6 žingsnis).</p>	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Vaikai su planšetės fotoaparatu nufotografuoja gėlyne gėles, jas įvardija.	

<p>2. Kiti vaikai apžiūri vaikų nufotografuotus vaizdus ir ieško nufotografuotų gėlių.</p>		
<p>3. Darželio gėlyne vaikai skaičiuoja tulpes pagal spalvas.</p>		
<p>4. Daro tulpių spalvų diagramas. Tikrina draugų padarytas diagramas.</p>		
<p>Veiklos plėtojimo idėjos.</p>		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Vaikai savo nufotografuotas gėles lygina su kompiuteryje esančiomis. 2. Vaikai piešia piešinius, atkartodami savo padarytas nuotraukas. 3. Vaikai, apibūdina nufotografuotus daiktus, lygina su daikto piešiniu, aptaria piešinį. 4. Grupėje surengiama nuotraukų ir piešinių paroda. 5. Kuriamos nuotraukų ir piešinių gėlių knygutės. 		

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Raidžių šalyje	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Mišraus amžiaus (3-6) metų vaikai. Mažos 4 vaikų grupelės veikla.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Interaktyvios grindys. 2. Raidžių dėlionės. 3. Kompiuteris. 4. Telefonas ar planšetė su QR skaitytuvu. 5. Kubas su raidžių QR kodais. 6.. Dailės priemonės.	Grupės aplinka, kompiuterių klasė.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
9. Rašytinė kalba. Žino keliolika abėcėlės raidžių (6 žingsnis). 10. Aplinkos pažinimas. Naudojasi skaitmeninėmis technologijomis (5 žingsnis). 14. Iniciatyvumas ir atkaklumas. Pats bando įveikti kliūtis savo veikloje, nepavykus kreipiasi pagalbos į suaugusįjį (5 žingsnis). 18. Mokėjimas mokytis. Aptaria padarytus darbus, planuoja tolimesnius ir daro prielaidas (5 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Vaikai naudodami interaktyvias grindis susipažįsta su raidėmis.	

2. Dėlioja raidžių dėliones.



3. Kompiuteryje žaidžia mokomąjį žaidimą „Šaltinėlis“.



4. QR skaitytuvu „ieško“ kube užkoduotų raidžių

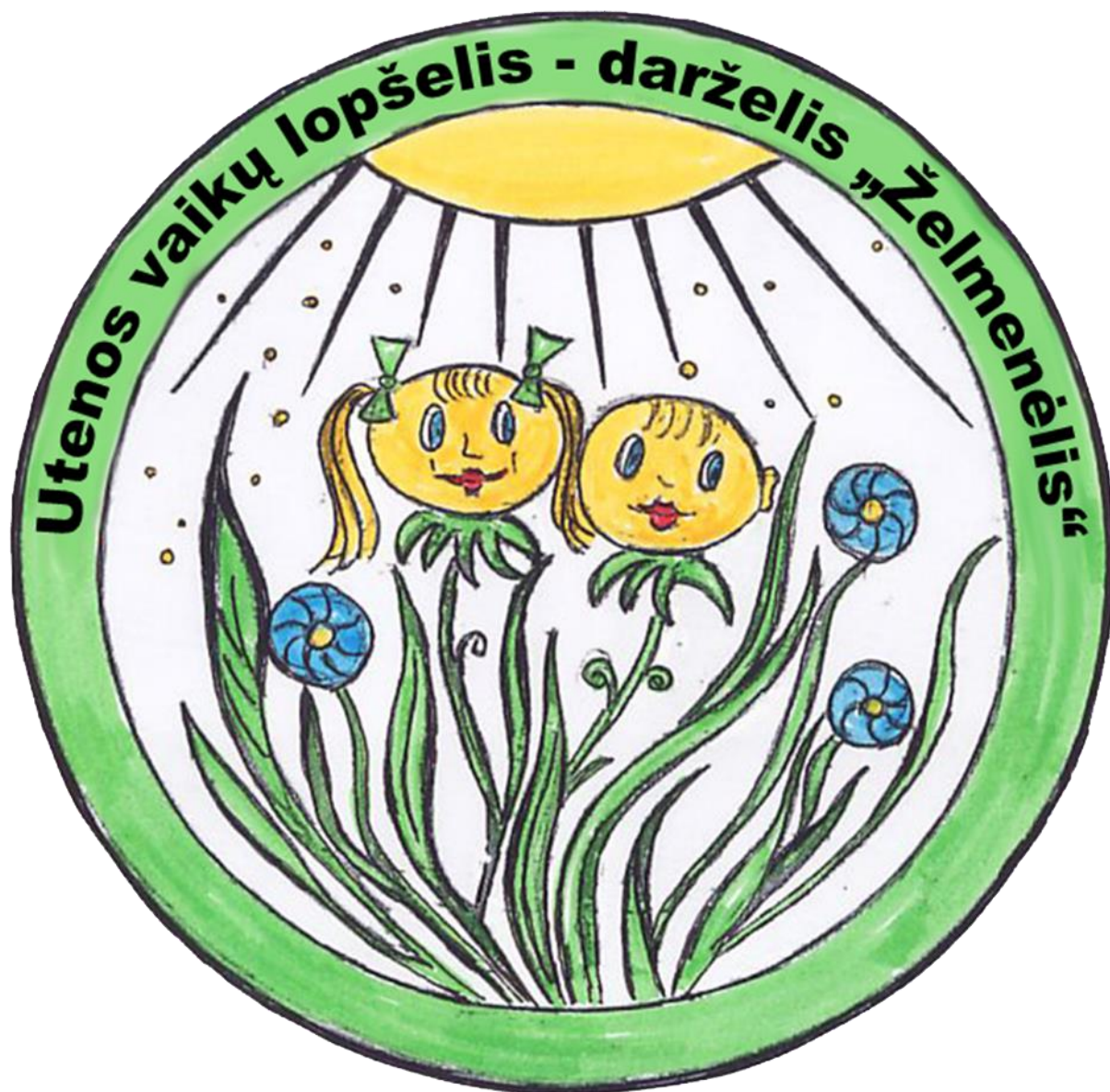


5. Dailės priemonių pagalba, kuria savo vardo pirmą raidę.



Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Ieško nurodytų raidžių tekste.
2. Lauke kuria raides iš gamtinės medžiagos.
3. Piešia raides kompiuteryje, planšetėje.
4. Rašo raides ant asfalto, smėlyje.
5. Kuria raides naudodami savo kūną.

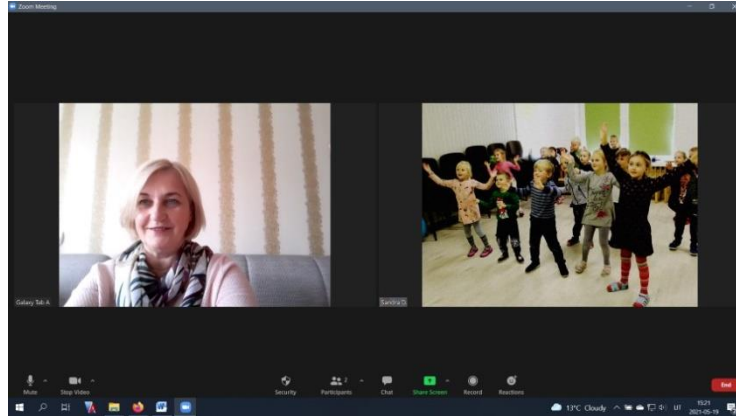


Utenos vaikų lopšelio – darželio „Želmenėlis“ naujų medijų naudojimo
ikimokykliniame ugdyme rekomendacijos

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Susitikimas per atstumą (Nuotolinis bendravimas)	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius: 5-6 metai. Veikla visai grupei.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Nešiojamas kompiuteris su instaliuota Zoom programa; 2. Kamera, 3. Garso kolonėlės; 4. Ekranas; 5. Multimedija (daugialypė terpė); 6. Priemonės, reikalingos piešimui;	Erdvė, kurioje laisvai galėtų judėti visa vaikų grupė.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
2. Fizinis aktyvumas. Bėga aukštai keldamas kelius <...>, šokinėja ant vienos kojos <...> (6 žingsnis); 6. Santykiai su suaugusiais. Drąsiai bendrauja <...> salėje. (5 žingsnis); 8. Sakytinė kalba. Kalba natūraliai, atsižvelgdamas į bendravimo situaciją <...>. (5 žingsnis); 10. Aplinkos pažinimas. Atranda skaitmeninių technologijų galimybes <...> (6 žingsnis); 12. Meninė raiška. <...> tikslingai pasirenka dailės priemones. Eksperimentuoja <...> kompiuterinėmis technologijomis. Vaizdus papildo grafiniais ženklais. (6 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mokytoja, pasirinkusi dieną, kai nedirba su vaikų grupe, prisijungia per Zoom programėlę ir bendrauja su vaikais iš namų. 2. Vaikai bendrauja su mokytoja, matydami ją dideliame ekrane. Pasakoja dienos naujienas. 3. Mokytoja vaikams pasiūlo įvairias linksmas užduotis pašokti ir padainuoti. Vaikai klauso auklėtojos užduočių ir vykdo nurodymus. 4. Mokytoja paprašo nupiešti jai piešinį. 5. Vaikai nusprendžia auklėtojai nupiešti daug žaislų. Visi vaikai susiranda piešimo vietas (vieni ant grindų, kiti prie stalo) ir piešia. 	

6. Mokytoja stebi vaikus ir bendrauja su jais piešimo metu, būdama namuose ir stebėdama vaikus kompiuterio ekrane.
7. Baigę piešti, vaikai rodo savo piešinius auklėtojai į kamerą. (Daugumai vaikų buvo sunku suvokti, kad piešinį reikia rodyti į kamerą. Visiems norėjosi rodyti ekranui, kur matėsi auklėtoja.)



Mokytoja bendrauja su vaikais per atstumą (iš namų). Vaikai emociškai dalyvauja susitikime.



Vaikai vykdo įvairiausių mokytojos nurodymus. Mankštinais ir šoka.



Piešiamas piešinys mokytojai.



Vaikai rodo savo piešinius mokytojai, prieję prie kameros

Veiklos plėtojimo idėjos.

Minėtu būdu vaikai susisiečia su kitos darželio grupės vaikais. Surengia pramogėlę ar pasirodymą.

Paruošę spektakliuką, vaikai pakviečia jo pažiūrėti kito darželio vaikus, susijungus nuotoliniu būdu.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Gyvūnai	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius: 5-6 metai. Veikla grupelėmis ir individualiai.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
<ol style="list-style-type: none"> 1. Planšetiniai kompiuteriai su instaliuotomis „Quiver“, „Kids Paint Free“ programomis. 2. Atspausdintos gyvūnų kortelės. 3. Garsinė knygelė su gyvūnų skleidžiamais balsais. 4. Kartono dėžės, akvarelės dažai. 	Grupės kambarys.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p>10. Aplinkos pažinimas. Samprotauja apie tai, kur gyvena, kuo minta laukiniai ir naminiai gyvūnai;</p> <p>11. Skaičiavimas ir matavimas. Klasifikuoja daiktus pagal dydį, formą <...>. (6 žingsnis);</p> <p>12. Meninė raiška. Kuria pagal išankstinį sumanymą <...>. (6 žingsnis).</p>	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Su vaikais žaidžiamas žaidimas „Minčių lietus“. Vaikai vardina, kokius žino gyvūnus kurie gyvena Lietuvoje ir svetuose kraštuose. 2. Vaikai bando atspėti, kokio gyvūno balsą girdi. 3. Pasirenka patinkančio gyvūno kortelę 4. Kortelės skenuojamos „Quiver“ realybės programėle. 5. Vaikai pasako gyvūno pavadinimą, apžiūri trimatį gyvūno paveikslėlį iš visų pusių, aptaria gyvūno išvaizdą matomą ekrane. 6. Google, Yotube paieškos sistemose stebi, kaip pasirinkti gyvūnai atrodo tikrovėje, 	

klauso jų tikroviškų balsų, tyrinėja jų „namus“.



Vaikai, naudodami Quiver programėlę, apžiūrinėja trimatį gyvūnų vaizdą.



Naudodama piešimo programėlę, mergaitė nupiešė bitę.



Vaikai Google paieškos sistemoje randa norimus gyvūnus, juos apžiūri.



Vaikai pagamino trimačių formų gyvūnus ir pastatė jiems „namus“.



Veiklos plėtojimo idėjos.

Vaikai su pedagogu gamina trimates gyvūnų figūras.

Stato iš kaladėlių ir kitokių medžiagų, gyvūnų namus, žaidžia su pasigamintais gyvūnais.

Rūšiuoja gyvūnų paveikslėlius pagal tai kur jie gyvena, ką ēda, kaip juda ir pan.

Vaikai, naudodami programėles „Paint“ arba „Kids Paint Free“ piešia pasirinktą ar įsivaizduojamą gyvūną ar jo namus.

Nufotografuoja savo augintinį ir padaro grupėje nuotraukų parodėlę.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Metų laikai	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius: 5-6 metai. Veikla individuali ir grupelėmis.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetinis kompiuteris su instaliuota „Quiver“ programa. 2. Piešinių ruošiniai, metų laikų tematika. 3. Piešimo priemonės.	Grupės kambarys ar kita tinkama aplinka.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
8. Sakytinė kalba. Pasakoja apie aplinką, gamtos reiškinius <...>. (6 žingsnis); 10. Aplinkos pažinimas. Pastebi aiškiai matomus skirtumus <...>. (6 žingsnis); Domisi gamtos reiškiniais <...>. 5 žingsnis; 11. Skaičiavimas ir matavimas. Žino, jog gamtoje yra pasikartojančių ciklų <...> (6 žingsnis); 12. Meninė raiška. Kuria trimates formas <...> (5 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Su vaikais aiškinamasi: koks šiuo metu yra metų laikas, kokie kiti yra metų laikai. 2. Vaikams siūloma peržiūrėti piešinių ruošinius (kuriuos pateikia programa) ir išsirinkti tuos, kurie atspindėtų kažkurį metų laiką. 3. Vaikai spalvoja pasirinktus piešinius patinkančia piešimo technika. 4. Nuspalvinti piešiniai skenuojami realybės programėle. Aptariama, kuris piešinys atrodo realiau- paprastas ar skenuotas, kodėl.	



Vaikai spalvoja pasirinktus piešinių ruošinius. (Žiema, pavasaris.)



Su „Quiver“ programa stebimas piešinių trimatis vaizdas.

Veiklos plėtojimo idėjos.

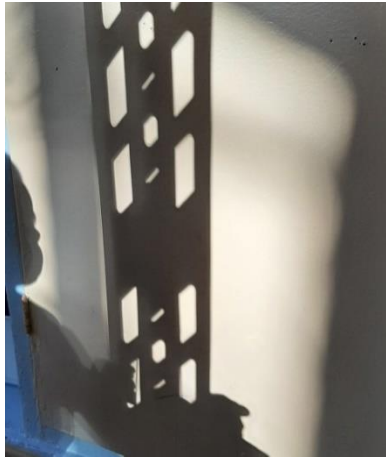
Pagal piešinio tematiką (pavasaris, vasara, rudenį, žiema) ieškoma vaizdų Google paieškos sistemoje.

Aptiriamos spalvos ir gamtos pasikeitimai, būdingi kiekvienam metų laikui.

Aplikuojamas medis, su skirtingu metų laikų vaizdu iš skirtingų pusių.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Šešėlių stebuklas	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius: 5-6 metai. Veikla grupėmis iki 10 vaikų.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
<ol style="list-style-type: none"> 1. Planšetinis kompiuteris. 2. Baltas ekranas su apšvietimu iš kitos pusės. 3. Įvairūs buities daiktai, figūros, vaizduojančios žinomų pasakų veikėjus, aprangos priedai, leidžiantys kurti neįprastą išvaizdą (kepurės, skarelės, skraistės, perukai ir pan.) 	Grupės kambarys.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<ol style="list-style-type: none"> 2. Fizinis aktyvumas. Eina pristatydamas pėdą prie pėdos <...> (5 žingsnis); 7. Santykiai su bendraamžiais. Dalijasi daiktais<...> (6 žingsnis); 8. Kalbėjimas. Seka savo girdėtas ir sukurtas pasakas<...> (5 žingsnis); Kalba taisyklingais sakiniais. Komentuoja<...>, keičia balso stiprumą<...>. (6 žingsnis). 	
Veiklos aprašymas (ilustracijos)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Vaikai pasirenka po vieną daiktą, esantį grupėje ar atsineštą iš namų ir su planšetiniu kompiuteriu fotografuoja to daikto šešėlį. 2. Auklėtoja šešėlių nuotraukas demonstruoja kompiuterio ekrane, vaikai atpažįsta daiktą, pasako daikto pavadinimą, apibūdina pagal daikto paskirtį, 3. Vaikai žiūri filmą, kuriame rodoma, kaip iš pirštų sukurti šešėlių figūras. Padedant auklėtojai, kuria šešėlių kompozicijas su pirštais, daiktais ar pagal įvairių pasakų siužetus, fotografuoja sukurtus šešėlinius vaizdus, figūras. 4. Aptaria sukurtus šešėlius, galvoja šešėliams pavadinimus, pasakoja, kuri pasakos vieta pavaizduota, mokosi kurti pasakojimus pagal auklėtojos pateiktą pradžią ar jau girdėtą tekstą, įvardina daiktus, veikėjus, kurie matomi šešėliuose ir pan. 	



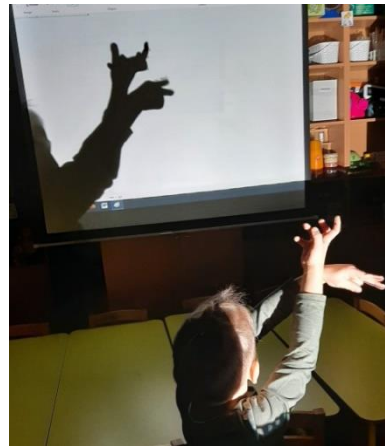
Stebi, fotografuoja, aptaria daiktų šešėlius.



Atpažįsta draugų šešėlius, vaidina.



Mokytoja klausia:
 -Ar galima pagaut šešėlį?
 - Jei pagautum saulę, tai tada būtų galima pagaut



Reakcija žiūrint filmuką, kuriame kuriami gyvūnų šešėliai su pirštais:
 - Žiūrėkit, gamina iš rankų gyvūnus!

Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Vaikai patys dalyvauja šešėlių teatre. Vaidina už širmos pagal žinomas pasakas arba kuria savus vaidmenis, figūras.
2. Saulėtą dieną, ieško šešėlių, krintančių įvairiose grupės ar lauko vietose. Bando sugalvoti į ką šešėlis panašus, ką primena.
3. Lauko aikštelėje, saulėtą dieną, vaikai fotografuoja savo šešėlius, stovėdami įvairiomis pozomis. Apžiūrėdami nuotraukas, stengiasi atpažinti savo grupės draugų šešėlius, pasakyti, ką draugas norėjo pavaizduoti ar į ką jo šešėlis panašus.
4. Lauko aikštelėje, ant sniego ar smėlio, apmindžioja arba apibrėžia draugo šešėlį.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Matuojame- lyginame (šešėliai)	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius: 5-6 metai. Veikla grupėmis (6-10 vaikų.)	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetinis kompiuteris. 2. Didelis laikrodis, ilga juosta ar liniuotė (šešėlio ilgiui matuoti.) 3. Bokštas, įvairūs daiktai.	Grupės kambarys.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
7. Santykiai su bendraamžiais. Dalijasi daiktais<... (6 žingsnis); 11.. Skaičiavimas ir matavimas. Palygindamas daiktų dydžius, naudojasi sąlyginiu matu <...>, vartoja žodžius ilgesnis- trumpesnis (5 žingsnis); Pradedą suvokti laiko tėkmę (6 žingsnis); Skiria ir žodžiais išreiškia erdvinius daikto santykius su savimi <...> ; Gebą grupuoti daiktus pagal <...>(5 žingsnis); 14. Iniciatyvumas ir atkaklumas. Susidomėjęs plėtoja <...> sugalvotą veiklą (6 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Vaikai pasirenka po vieną daiktą, esantį grupėje ar atsineštą iš namų ir su planšetiniu kompiuteriu, fotografuoja to daikto šešėlį. 2. Vaikai lygina šešėlius nuotraukose pagal dydį, ilgį, storį ir pan. 3. Dėlioja nuotraukas pagal šešėlių ilgį, storį. Atrenka storiausius, ploniausius ilgiausius ir pan. 4. Ant didelio, iš popieriaus pagaminto laikrodžio, nustato valandas įvairiu dienos metu ir stebi, matuoja su juosta ar liniuote šešėlių ilgius, atsiradusius įvairiu dienos laiku. Lygina kas ir kada buvo ilgesnis ar trumpesnis.	



Eivydas fotografuoja savo šešėlį:
-Oho, čia aš kaip tikras milžinas!



Vaikai matuoja šešėlius, sprendžia, kuris vaikas aukštesnis.



Matuoja bokšto šešėlį, skirtingu dienos metu. Lygina.



Lygina, kas storesnis plonesnis, aukštesnis- žemesnis.

Veiklos plėtojimo idėjos.

Lauko aikštelėje, vaikai sustoję į eilę, matuoja savo šešėlius, aptaria, kieno šešėlis ilgiausias, trumpiausias.

Atranda ryšį tarp aukščiausio – žemiausio vaiko ir ilgiausio – trumpiausio šešėlio. Pagal auklėtojos nurodymą, ieško kieno šešėlis yra iš kairės, dešinės, trečias ir pan.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Voriuko nuotyčiai grupėje	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius: 5-6 metai. Veikla grupėmis arba individualiai.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
<ol style="list-style-type: none">1. Planšetiniai kompiuteriai, su instaliuotomis nuotraukų apdorojimo programomis („Paint“, „Kids Paint Free“)2. Nuotraukų spausdintuvas, nuotraukos.3. Žaislinis voriukas.4. Popieriaus lapai, piešimo pieštukai, flomasteriai.	Grupės kambarys.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<ol style="list-style-type: none">8. Sakytinė kalba. <...> natūraliai kitiems kalba <...>, ką veikia <...> (5 žingsnis);12. Meninė raiška <...> eksperimentuoja <...> kompiuterinėmis technologijomis. (6 žingsnis);16. Problemų sprendimas. <...> Nepasisekus samprotauja, ką galima daryti toliau <...> (6 žingsnis);17. Kūrybiškumas. Drąsiai, savitai eksperimentuoja <...> (6 žingsnis);18. Mokėjimas mokytis. Mokosi <...>klausinėdamas, ieškodamas informacijos. (6 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
<ol style="list-style-type: none">1. Pas vaikus „svečiuojasi“ voriukas. Jis papasakoja apie save ir paprašo pažaisti su juo.2. Mokytoja pasiūlo vaikams aprodyti voriukui savo grupę ir su juo pažaisti.3. Vaikai rodo voriukui įvairias grupės erdves, jas fotografuoja ir prisiminimui visur nupiešia voriuką. (Ant fotonuotraukų su įvairiomis grupės erdvėmis vaikai, naudodami Kids Paint Free piešimo programą, piešia voriuką.)	



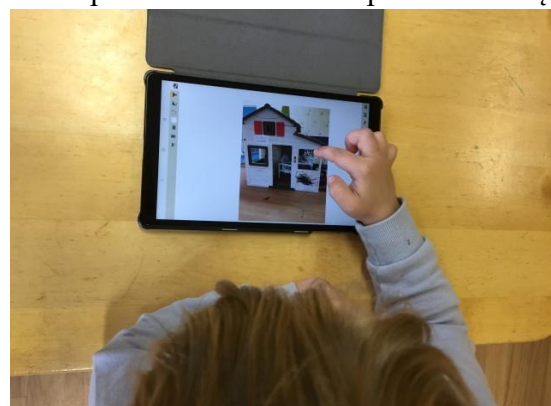
Mergaitė fotografuoja spintą.



Ant spintos nuotraukos nupiešia voriuką.



Berniukas fotografuoja namelį.



– Voras norėjo „pažaisti“ namelyje. Jis labai linksmi žaidė su visais mano draugais. Mes visi žaidėme „namus“. Nupiešiau voratinklį, kad galėtų voras jame pagulėt. (Pijus, 5 metai).

Veiklos plėtojimo idėjos.

Vaikai kuria ir pasakoja draugams istorijas apie voriuco viešnage grupėje.
 Pasakoja, kuria nebūtas voriuco gyvenimo istorijas, papildo vienas kitą.
 Vaikai paprastuoju būdu piešia voriuco viešnagės grupėje momentus.
 Fotografuoja savo piešinius.
 Naudodami piešimo programėlę, nupiešia ant savo piešinių nuotraukų voriuką.
 Suranda Google paieškos sistemoje voriuco vaizdą, atsispausdina, iškerpa ir priklijuoja ant savo piešinio.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Voriuko slėpynės darželio kieme	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius: 5-6 metai. Veikla grupėmis iki 10 vaikų.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetinis kompiuteris, kuriame yra įdiegta „Kids Paint“ programa. 2. Nuotraukų spausdintuvas, nuotraukos. 3. Žaislinis voriukas. 4. Piešimo pieštukai, flomasteriai.	Erdvės darželio teritorijoje, grupės kambarys.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
10. Aplinkos pažinimas. Įvardija ir bando paaiškinti <...> gyvosios ir negyvosios objektus; 11. Skaičiavimas ir matavimas. Skiria ir žodžiais išreiškia erdvinius daikto santykius su savimi <...>; 12. Meninė raiška. Spontaniškai ir savitai reiškia įspūdžius <...>; 13. Estetinis suvokimas. Pastebi ir žavisi aplinkos grožiu <...>; 16. Problemų sprendimas. <...> suvokia savo ir kitų ketinimus.	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (iliustracijos)	
1. Ant grupės lango, vaikai pamato voriuką. Mergaitė jį nufotografuoja. Vaikai nusprendžia, kad voriukas nori namo į lauką. 2. Vaikai „vedasi“ voriuką į kiemą ir žaidžia su juo slėpynių. (1 vaikas paslepia voriuką ir nufotografuoja tą vietą). 3. Vaikas draugui rodo nuotrauką vietos, kurioje paslėptas voriukas, kiti vaikai pažiūrėję į nuotrauką, stengiasi greičiau surasti voriuką. 4. Grupėje vaikai ant savo nuotraukų su piešimo programa „Kids Paint“ nupiešia voriuką.	



Mergaitė ant lango pamato tikrą vorą ir jį nufotografuoja.



Lauko erdvėse, vaikai randa vietą, kur „pasislėpė voras“, ją nufotografuoja.

Ant nuotraukos piešiamas voriuokas.

Veiklos plėtojimo idėjos.

Ieško darželio teritorijoje tikro voriuoko ir voratinklių.

Jei pavyksta rasti voratinklius, fotografuoja juos.

Vaikai kuria, fantazuoja, kur voriuokas dar galėtų pasislėpti, ką galėtų veikti darželio kieme. Fotografuoja, kur galėtų pasislėpti voriuokas, rodo draugams. Visi kartu spėlioja, ieško nufotografuotų vietų.

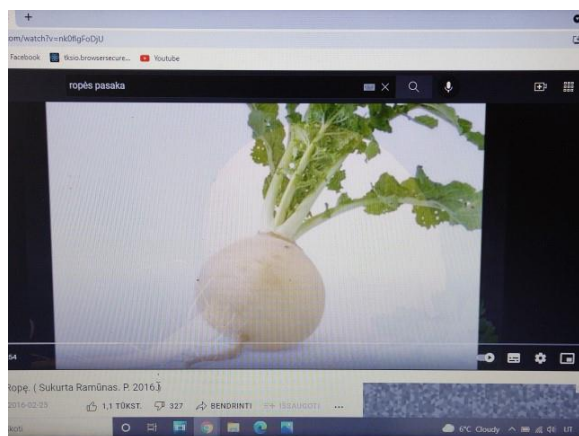
Naudodami piešimo programėlę, vaikai piešia ant savo nuotraukų voriuoką, jo įsivaizduojamus nuotykius.

Padaroma parodėlė tėveliams „Voriuko nuotyčiai darželyje.“

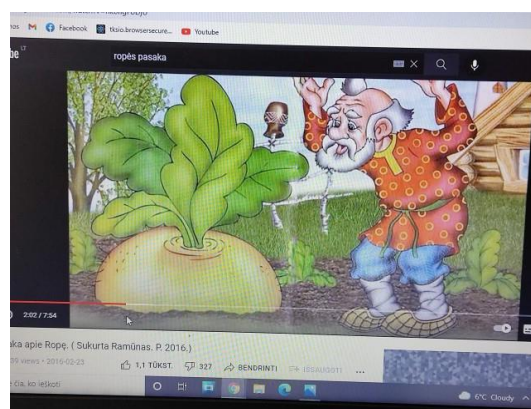
VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
„Aš aktorius ir režisierius“	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius: 5-6 metai. Veikla individuali, poromis arba grupelėmis.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetinis kompiuteris su mikrofonu, garsiakalbiu, įdiegta „ScratchJr“ programa. 2. Pasakos „Ropė“ animuotas variantas, YouTube paieškos sistemoje. 3. Pasakos „Ropė“ herojų figūrėlės su magnetais. 4. Magnetinė lenta. (Šiuo atveju)	Grupės kambarys ar kita, vaidinimui ar darbui su planšetiniais kompiuteriais tinkama vieta.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
8. Sakytinė kalba. Supranta knygelės turinį, įvykių eigą. Keičia balso stiprumą, kalbėjimo tempą, intonacijas (6 žingsnis); 10. Aplinkos pažinimas. Skiria daržoves (5 žingsnis); 12. Meninė raiška. Kuria dramos vaidinimus pagal girdėtą pasaką <...> improvizuoja trumpas frazes. <...> perteikia emocijas. (6 žingsnis); <...> piešia skaitmeninėmis priemonėmis. (5 žingsnis); 13. Estetinis suvokimas. Palankiai vertina savo ir kitų kūrybą <...>. Plačiau papasakoja, ką sukūrė <...>. (6 žingsnis); 16. Nepasisekus bando kelis kartus <...>. (6 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	

1. Vaikams YouTube paieškos sistemoje rodomas animacinis filmukas „Ropė“ su mokomąją medžiaga apie daržoves ir jų naudą.
2. Ant magnetinės lentos vaikai deda pasakos „Ropė“ figūrėles ir vaidina pasakos herojus, keisdami balso tembrą, garsą, intonaciją pagal herojų charakterį.
3. Daromi vaikų balsų įrašai, imituojantys įvairių pasakos herojų balsus. Eksperimentuojama, klausomasi vienas kito įrašų.
5. Mokytoja siūlo vaikams patiems sukurti filmuką apie ropę.
6. Vaikai su mokytojos pagalba išsirenka programoje siūlomą daržo foną.
7. Apžiūri veikėjus SchrathJt programoje. Nėra ropės ir pelės.
8. Planšetiniame kompiuteryje su programa „ScratchJr“ vaikai piešia ropę ir perkelia ją ant pasirinkto daržo fono.
9. Suranda kitus pasakos veikėjus ir po vieną susikelia juos į susikurtą „daržą“, kur auga ropė.
10. Su mokytojos pagalba, vaikai bando suteikti veikėjams judesius. Improvizuoja.



Peržiūrima mokomoji medžiaga apie ropę ir daržovių naudą.



Vaikai žiūri ir klauso pasaką „Ropė“.



Vaikai deda ant magnetinės lentos pasakos „Ropė“ veikėjus ir vaidina veikėjus patys.



...ir išrovė visi ropę ir... visi net nugriuvo...
(Joris, 5 metai)

Vaikai piešia ropę ScratchJr programoje.



Nupieštą ropę, vaikai perkelia ant pasirinkto daržo fono, ieško kitų pasakos veikėjų, „kuria pasaką“



Veiklos plėtojimo idėjos.

Vaikai, pasiskirstę roles, įgarsina pasirinktus veikėjus. Eksperimentuoja su savo balsu (intonacija, tembru ir kt.). Įrašinėja veikėjų balsus.

Bando improvizuoti su veikėjo atliekamais veiksmais, kuriuos siūlo kompiuterinė programa. Improvizuoja su programos siūlomais kitais veikėjais, keičiant pasakos turinį, veikėjus ir pan. (pvz. katinas nuslenka į „daržo“ pakraštį kniaukdamas.)

Kuria savo pasaką ar pasakojimą, savarankiškai pasirinkdami veikėjus ir pritaikydami jiems judesius.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Rask, kur tai yra	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius 5-6 metai. Veikla grupėmis iki 10 vaikų.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1.Planšetiniai kompiuteriai. 2.Nuotraukos. 3.Daiktai iš artimos aplinkos. 4.Piešimo priemonės.	Grupės erdvės.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<p>4. Savireguliacija ir savikontrolė.)<...> laikosi susitarimų ir taisyklių (5 žingsnis);</p> <p>7. Santykiai su bendraamžiais. Taikiai diskutuoja, tariasi, <...> dalijasi<...>. (5 žingsnis);</p> <p>9. Rašytinė kalba. Sugalvoja pavadinimus <...>;</p> <p>10.Aplinkos pažinimas. Atranda skaitmeninių technologijų panaudijimo <...> samprotauja <...></p> <p>11.Skaičiavimas ir matavimas. Skiria ir žodžiais išreiškia erdvinius daikto santykius<...> (5 žingsnis);</p> <p>14.Iniciatyvumas ir atkaklumas. <...>kryptingai plėtoja veiklą <...> atlieka susitelkęs, išradingai <...>. (5 žingsnis);</p> <p>16.Problemų sprendimas. Ieško tinkamų sprendimų <...>. Nepasisėkus samprotauja <...>. (6 žingsnis);</p> <p>17. Kūrybiškumas. Išradingai, savitai <...>. (5 žingsnis).</p>	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (iliustracijos)	
8. Mokytojas, su planšetiniu kompiuteriu, nufotografuoja įvairius daiktus ir/ar vaizdus, atspausdina nuotraukas;	

9. Išdėlioja nuotraukas grupėje, aptaria su vaikais, kas jose pavaizduota;
10. Vaikai, nuotraukoje matytą daiktą ar vietą suranda tikrovėje;
11. Mokytojas moko vaikus fotografuoti su planšetiniu kompiuteriu. Pasiūlo žaidimą: vaikai paslapčia (draugams nežiūrint), pasirinktinai, fotografuoja kokį nors daiktą ar vietą grupėje;
12. Nuotrauką rodo draugams. Draugai turi kuo greičiau rasti daiktą aplinkoje, kurį draugas nufotografavo.



Mergaitė fotografuoja, pasirinktą objektą.



Mergaitė rodo draugams, ką nufotografavo.



Vaikai randa nufotografuotą vietą.

Veiklos plėtojimo idėjos.

Vaikai fotografuoja tik dalį daikto arba daikto atvaizdą veidrodyje.
 Vaikai piešia piešinius, atkartodami savo padarytas nuotraukas.
 Vaikai, apibūdina nufotografuotus daiktus, lygina su daikto piešiniu, aptaria piešinį.
 Fotografavimo erdvė iškeliamą į lauko teritoriją. Atliekamas analogiškas užduočių atlikimas.
 Grupėje surengiama nuotraukų ir piešinių paroda.
 Kuriami nuotraukų ir piešinių pavadinimai. Diskutuojuama, kaip pavyko perkelti nuotraukos vaizdą ant piešinio.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Jei prakalbėtų daiktai	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius: 5-6 metai. Veikla individuali.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetinis kompiuteris su piešimo programa („Kids Paint“). 2. Įvairūs daiktai, esantys vaikų artimoje aplinkoje. 3. Spausdintuvas. 4. Įprastos piešimo priemonės.	Grupės kambarys ar kita erdvė, kurioje yra įvairių buitinių daiktų.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
1. Emocijų suvokimas ir raiška. Pradedama kalbėtis apie jausmus <...>. (5 žingsnis); 7. Sakytinė kalba. Kuria įvairias istorijas. (5 žingsnis); Supranta knygelės turinį (6 žingsnis); 9. Rašytinė kalba. Pradedama suprasti ryšį tarp knygos teksto, iliustracijos <...>. (6 žingsnis); 12. Meninė raiška. Kuria spontaniškai <...> (5 žingsnis).; Pasakoja realias ir fantastines istorijas. Eksperimentuoja <...> kompiuterinėmis technologijomis (6 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (iliustracijos)	
1. Skaitoma knyga pvz.: Kasperaičio „Daiktų istorijos“. Aptariamieji girdėtų personažų charakteriai, jų istorijos. Aptiriamos iliustracijos. 2. Vaikai grupėje ieško daiktų, kurie „galbūt, atrodo pamiršti ar nepastebimi, kuriuos irgi būtų galima „prakalbinti“ ir/ar papasakoti jų „istoriją“. 3. Fotografuoja išsirinktus daiktus. 4. Dalis vaikų piešia ant daiktų nuotraukų, naudodami natūralias piešimo priemones. 5. Susipažįsta, kaip natūraliomis priemonėmis sukurtą piešinį perkelti į „ScratchJr“ aplinką,	

derinti šablona, piešinį ir aplinkos fotografavimą.

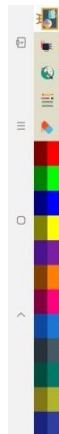
6. Naudodami pasirinktą piešimo programėlę („Kids Paint“), vaikai piešia (kuria) daiktui naują įvaizdį, suteikia žmonėms ar gyvūnams būdingus bruožus, emocijas.

7. Daro savo piešinių ekrano nuotraukas. Kuria daiktų istorijas.



Mergaitė nufotografuoja kėdę.

„Kai visi išeina namo ir kėdė lieka viena, ji galvoja apie savo svajonę, kad turėtų draugę. Jos tada žaistų. Dar galėtų pasidaryti draugystės apyrankes.“ (Miglė, 6 metai.)



Mergaitė nufotografuoja laistytuvą ant palangės.

„Laistytuvas su draugu kaktusu žaidžia gaudynių. Bėgo pirmas kaktusas ir sugriuvo, sudaužė savo vazoną. Jis pasiju to labai nelaimingas. Laistytuvas tarė: – „Neliūdėk, aš būsiu kaip dramblys, ir su savo straubliu laistysiu tave ir globosiu“. (Rugilė, 6 metai).

Veiklos plėtojimo idėjos.

Vaikai spausdina savo darbelius su kopijavimo aparatu. Kuria darbeliams pavadinimus.

Kuria įvairiausias „daiktų istorijas“, fantazuoja. Mokytojas istorijas užrašo.

Vaikai su mokytoja surengia savo kūrybos parodėlę.

Vaikai namų aplinkoje randa ir nufotografuoja daiktus, kuriems sukuria naują įvaizdį ar papasakoja naują daikto istoriją.

Planšetiniuose kompiuteriuose su instaliuotu žaidimu Tell a Story atlieka pasirinktas lavinamąsias užduotis ir kuria daikto istoriją pagal žaidimo siūlomą siužetą.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Aš lakūnas	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius: 5-6 metai. Veikla individuali arba poromis.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetinis kompiuteris su įdiegta „ScratchJr“ programa. 2. Žaislinis robotas.	Įvairios darželio vidaus ir lauko aplinkos. Vieta, tinkama dirbti su planšetiniais kompiuteriais.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
8. Sakytinė kalba. Garsiai svarsto savo planuojamos veiklos eigą <...>. 6 žingsnis; 11. Skaičiavimas ir matavimas. Apibūdina daiktų vietą ir padėtį <...>. Atpažįsta, atkuria, pratęsia <...> sekas su 2-3 elementais. 6 žingsnis; 12. Meninė raiška. Eksperimentuoja <...> kompiuterinėmis technologijomis. 6 žingsnis; Kuria spontaniškai <...> (5 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	

1. Vaikai stebi žaislinio roboto judesius, patys bando juos atkartoti. Žaidžia žaidimą „Padaryk taip, kaip aš pasakysiu“. Prisimenamos sąvokos: „kairė“, „dešinė“, „pirmyn“, „atgal“, „aukštyn“, „žemyn“.
2. Vaikai planšetiniuose kompiuteriuose išsirenka patikusį foną ir veikėją (siūlomą programos). Arba pasidaro fonui sau patikusią nuotrauką. (Siūlomu atveju vaikai pasirinko būti lakūnais.)
3. Vaikai supažindinami arba prisimenama, kaip dėliojami iš blokų kiekvieno veikėjo atliekami veiksmai „ScratchJr“ piešimo programoje.
4. Vaikai eksperimentuoja, bando priversti savo pasirinktus veikėjus judėti norima kryptimi ant pasirinkto ar pačių nufotografuoto fono.
5. Vaikai padaro ekrano nuotrauką (screenshot) savo sukurtam paveikslėliui.



Vaikai žaidžia žaidimą „Daryk, kaip aš“.



Pasirenkamas fonas. „Aš skrisiu aukštyn į mėnulį.“ Ant programoje siūlomo veikėjo, mergaitė užsideda savo nuotrauką.



„Dabar atskridau į darželį“. (Emilija, 6 metai.)

„Aš tai nutūpiau ant namelio darželyje“. (Vainius, 6 metai)

Veiklos plėtojimo idėjos.

Vaikams pasiūloma pridėti antrą veikėją ir sukurti dviejų veikėjų judesius.
Vaikai dalinasi įspūdžiais, rodo draugams sukurtus savo „nuotykius“, pasakoja, ką norėjo pavaizduoti, fantazuoja, kuria galimas sukurtų veikėjų istorijas.
Veikėjams suteikia savo draugų ar tėvėlių veido atvaizdus.
Pasidaro ekrano nuotraukas, atsispausdina jas.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Atgiję piešiniai	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius: 5-6 metai. Veikla dviese arba individuali.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetinis kompiuteris su instaliuota „Quiver“ programa, kuri geba nuskaityti piešinius ir „paversti realybe“. 2. Atspausdinti, piešinių ruošiniai. 3. Įvairios spalvinimo priemonės.	Grupės kambarys ar kita darbui tinkama aplinka.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
9. Rašytinė kalba. Žino keliolika abėcėlės raidžių. Simboliais perteikia informaciją. (6 žingsnis); 8. Sakytinė kalba. Komentuoja <...>. Garsiai svarsto <...>. Klausinėja <...>. (6 žingsnis); 10. Aplinkos pažinimas. Atranda skaitmeninių technologijų panaudojimo galimybes <...> Domisi gamtos reiškinių <...> 5 žingsnis; 12. Meninė raiška. Eksperimentuoja mišriomis dailės priemonėmis <...>. (5 žingsnis); Eksperimentuoja <...> kompiuterinėmis technologijomis. (6 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Vaikams išdalinami piešinių ruošiniai ir pasiūloma juos nuspalvoti pagal savo norą. 2. Nuspalvotus piešinius vaikai pristato savo draugams. Pasakoja, ką spalvino, kokias naudojo priemones. 3. Mokytoja su vaikais aiškinasi, kas yra erdvinė figūra. Vaikų nuspalvintus piešinius skenuoja realybės programėle. 4. Vaikai grupelėmis stebi rezultata, aptaria, lygina vienodų vaizdų, nuspalvintų su skirtingomis spalvinimo priemonėmis skirtumus. 5. Vaikai su pedagogo pagalba gamina erdvinę savo vardo pirmą raidę. 	



Vaikai spalvoja pasirinktus piešinius.



Stebi „atgijusius“ (trimačius) piešinių vaizdus.



Lyginami vienodi piešiniai, tačiau skirtingai nuspalvoti. Kuris gražesnis???



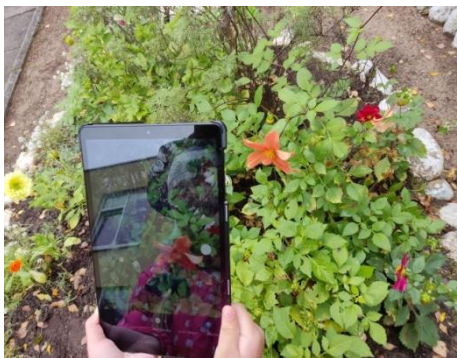
Erdvinės raidės. Parodėlė.

Veiklos plėtojimo idėjos.

Vaikai, su tėvelių pagalba, baigia gaminti erdvines savo vardo raides.
 Pagamintas raides spalvoja, puošia.
 Padaroma parodėlė grupėje tėveliams ir draugams.
 Vaikai gamina figūras pagal savo norus ir kūrybiškumą.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Gėlių pasaulyje	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius: 5-6 metai. Veikla individuali ir grupelėmis.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetinis kompiuteris su fotoaparatu ir instaliuota interaktyvia programėle Lens. 2. Spausdintuvas su skaneriu. 3. Piešimo priemonės. 4. Gėlių puokštė iš žinomų lauko gėlių.	Grupės kambarys. Darželio lauko erdvė.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
14. Iniciatyvumas ir atkaklumas. Suaugusiojo pasirinktą veiklą atlieką susitelkęs, savaip, <...>, savarankiškai. (5 žingsnis); 15. Tyrinėjimas. Išskiria <...> augalų akivaizdžius bruožus. (5 žingsnis); 17. Kūrybiškumas. <...> įsivaizduoja, fantazuoja. (5 žingsnis); Ieško <...> netikėtų sprendimų, neįprastų medžiagų.	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (iliustracijos)	
Vaikai su mokytoja apžiūri gėles, augančias darželio gėlyne. Prisimena jų pavadinimus, aptaria jų išvaizdą, spalvas. Vaikai nusifotografuoja jiems patikusią gėlę. Grupės kambaryje, vaikai piešia lauke nusifotografuotą gėlę. Savo piešinį atsispausdina spausdintuvu. Lygina gėlės nuotrauką, piešinį ir atspausdintą vaizdą. Aptaria, kaip pavyko atkartoti nuotraukos vaizdą. Pasirinktą iš puokštės gėlę, fotografuoja Lens programėle. Mokytoja perskaito, kas parašyta apie tą gėlę kompiuteryje. Peržiūrimos gėlės nuotraukos, kurias siūlo kompiuterio programa. Aptariami pagrindiniai esminiai bruožai, kurie būdingi tai ar kitai gėlei. (Lapų žiedų forma, spalvos ir pan.)	



Vaikai fotografuoja pasirinktas gėles.



Piešia, bandydami atkartoti nuotrauką.



Savo piešinius atspausdina su spausdintuvu.



Pasirinktą gėlę fotografuoja interaktyvia programėle Lens ir žiūri kokius gėlių vaizdus pateikia programa.



Veiklos plėtojimo idėjos.

Vaikai komponuoja puokštes iš gėlių atsineštų iš namų ar skintų darželio teritorijoje.

Fotografuoja sukurtas puokštes įvairiais rakursais.

Atspausdina nuotraukas sumažintu formatu. (Kuria atvirutes.)

Džiovina gėlių žiedlapius, lapus. Stebi, kaip pasikeitė lapų ir žiedlapių spalva, forma.

Iš sudžiuvusių žiedlapių ir lapų ant popieriaus kuria kompozicijas (atvirutes).

Fotografuoja su Lens programėle savo darbelius, žiūri kokius vaizdus kompiuteris siūlo pažiūrėti. (Kartais programėlė supranta piešinius labai juokingai).

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Emociukai	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius: 5-6 metai. Veikla individuali arba grupelėmis.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
<ol style="list-style-type: none"> 1. Planšetinis kompiuteris su Facebook Messenger susirašinėjimų ir pokalbių programa. 2. Emocijų veidukai- plakatėliai. 3. Paveikslėliai su emocijas išreiškiančiais vaizdais. 4. Nešiojamas kompiuteris. 	Grupės kambarys.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
<ol style="list-style-type: none"> 3. Emocijų suvokimas ir raiška. Apibūdina savo jausmus <...>; Beveik neklysdamas, <...> nustato, kaip jaučiasi kitas. (6 žingsnis); Pradedą kalbėti apie jausmus <...> (5 žingsnis); 4. Savireguliacija ir savikontrolė. Stengiasi suvaldyti savo pyktį <...> (6 žingsnis); 12. Meninė raiška. <...> perteikia veikėjo emocijas. (6 žingsnis). 	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Auklėtoja į grupę atsineša žaislinius spalvotus „Emociukus“. Su vaikais kalbasi apie jausmus ir kaip padėti draugui pasijusti geriau. Skirsto „emociukų“ spalvas pagal įsivaizduojamus jausmus. 2. Vaikai pasirenka emocijų veidukus ir bando suvaidinti tokius jausmus, kokie pavaizduoti ant emocijų veiduko. 3. Vaikai su planšetiniu kompiuteriu fotografuoja savę (įjungta atvirkštinė kamera) ir stengiasi suvaidinti įvairius jausmus. Savo nuotraukas rodo draugams, jie turi pasakyti, kaip jautėsi fotografuotojas vienoje ar kitoje nuotraukoje. 	



Vaikai atkartoja emocijas, kaip piešinyje.



Mergaitės bando suvaidinti emocijas.



Mergaitė prieš fotoaparataž bando sukurti emociją.



Mergaitė rodo draugams savo nuotrauką. Vaikai turi įvardinti jos jausmus nuotraukoje ir tikrovėje.



Paveikslėliams priskiriami atitinkami „emociukai“.



Google išplėstinėje paieškoje (vaizdai), vaikai renka patikusius paveikslėlius, atspindinčius įvairias emocijas.

Veiklos plėtojimo idėjos.

Ant paveikslėlių su jausmus išreiškiančiais vaizdais, žymi tą emociją (lipduką), kuri atrodo teisinga.

Google paieškos sistemoje (vaizdai) su pedagogu suranda vaizdus, kurie atskleidžiančia įvairius žmonių ir gyvūnų jausmus, vaikai bando juos apibūdinti.

Piešia „emociukus“ su pasirinkta piešimo technika.

Vaikai, padedant mokytojui, Facebook Messenger programoje, kurioje mokytojas sukūręs grupės vaikų tėvelių pokalbių svetainę, nusiunčia kiekvienas savo tėveliams „emociukus“ kuriais nori tuo momentu išreikšti savo jausmus.

VORIUKO ATRADIMAI

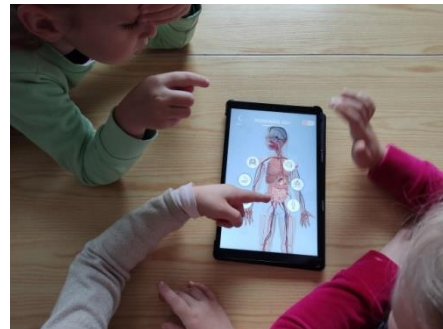
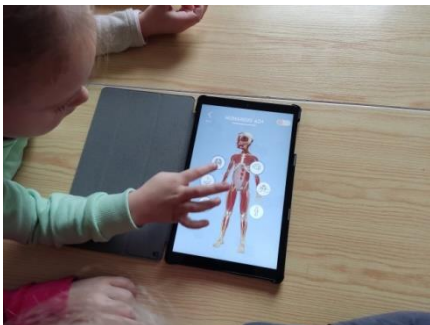
Tema/problema/idėja	
Kas žmogaus viduje	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius: 5-6 metai. Veikla su visa vaikų grupe.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetinis kompiuteris su instaliuota programėle Humanoid 4D. 2. Plakatas su pavaizduotais žmogaus vidaus organais. 3. Žmogaus muliažas su išimamais vidaus organais.	Grupės kambarys.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
9. Rašytinės kalbos srities pasiekimai. Spausdintinėmis raidėmis <...> kopijuoja aplinkoje matomus žodžius. (6 žingsnis); 11. Skaičiavimas ir matavimas. Matuodamas <...> naudojasi vienu ar keliais sąlyginiais matais <...> (6 žingsnis); 15. Tyrinėjimas. Samprotauja apie tai, ką atrado, sužinojo <...>.	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (iliustracijos)	
1. Mokytoja atneša į grupę plakatą ir žmogaus muliažą, kuriuose matosi žmogaus vidaus organai. 2. Vaikai su mokytoja aptaria, kokius vaikai žino žmogaus organus. 3. Mokytoja, naudodama atsineštas priemones pasakoja kur yra vienas ar kitas žmogaus organas, kokia jo paskirtis žmogui. 4. Vaikai savarankiškai apžiūri atneštą žmogaus muliažą, diskutuoja, nagrinėja „kas žmogaus pilve“. 5. Naudodami programėlę Humanoid 4D, planšetiniame kompiuteryje vaikai apžiūri	

žmogaus organus ekrane trimačiame formate.

6. Vaikai iš storos virvės gamina žmogaus žarną. Matuoja jos ilgį sprindžiais, žingsniais ar su liniuote.



Vaikai apžiūrinėja žmogaus organus, plakate ir ant žmogaus muliažo, aiškinasi kur koks organas yra, kaip vadinasi, kokia jo paskirtis žmogui.



Programėlėje Humanoid 4D apžiūri, kaip atrodo žmogaus raumenys, žarnynas ir kt.



Vaikai matuoja žarnos ilgį žingsniais.

Veiklos plėtojimo idėjos.

Gamina savo „skrandžius“. (Į celofaninį maišelį deda įvairius maisto produktus: kruopų, duonos gabaliukų ar kt., pila į maišelį vandens ar sulčių. Stebi, kas atsitinka su maisto produktais, kai maišelį pakratai.

Aptaria sveiko maisto produktus, iškerpa iš reklaminių skrajučių ir suklijuoja ant lapo popieriaus. Kopijuodami užrašo maisto produktų pavadinimus.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Namų garsai	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius: 5-6 metai. Veikla dviese arba mažomis grupelėmis.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetinis kompiuteris su instaliuotu žaidimu „Namų garsai AK.“ 2. Kortelės su įvairiais daiktais ar vaizdais, kurie tikrovėje skleidžia vienokius ar kitokius garsus. (telefonas, lojantis šuo, bėgantis vanduo ir t.t.)	Grupės kambarys.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
1. Sakytinė kalba. Vartoja įvairią techniką, transporto priemones bei prietaisus įvardijančius žodžius. Išgirsta <...> garsą <...>. (5 žingsnis); 12. Meninė raiška. Tyrinėja garso išgavimo būdus. (4 žingsnis); Kuria pagal išankstinį sumanymą. (6 žingsnis); Tyrinėja girdimos muzikos, triukšmo garsus <...>. (5 žingsnis); 7. Supranta, kad grupė vaikų <...> turi susitarti <...>. (6 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Mokytojas pasiūlo pažaisti žaidimą apie garsus. Vaikai planšetiniame kompiuteryje su instaliuotu žaidimu Namų garsai AK klauso įvairių aplinkos daiktų ar žmonių skleidžiamų garsų įrašų ir vaizdų, aptaria juos, bando patys skleisti panašius garsus. 2. Vardina kokius, garsą skleidžiančius daiktus, vaikai turi savo namuose. 3. Tyliai būdami, įsiklauso į aplinkoje girdimus garsus, įvardina juos. 4. Žaidžia žaidimą „Koks tai garsas“. (1. Variantas. Visiems vaikams išdalinamos kortelės su daiktų ar veiksmų skleidžiančių garsus vaizdais. Vienas vaikas planšetiniame kompiuteryje (žaidimas „Namų garsai AK“) pasirenka	

patikusį paveikslėlį ir paleidžia jo skleidžiamą garsą. Vaikai klauso garso ir tas vaikas, pas kurį kortelėje pavaizduotas garso šaltinis pakelia ją.)

2. Variantas. Visos kortelės su garsų objektų vaizdais išdėliojamos ant stalo. Vaikai klausosi, kokius garsus girdi ir stengiasi surasti garso objekto kortelę (paveikslėlį). Laimi, kuris greičiausiai ir daugiausia surenka teisingų atsakymų.

3. Variantas. Vaikai nosisukę nuo kompiuterio ekrano. Vienas vaikas pasirenka žaidime „Namų Garsai AK“ patikusį paveikslėlį, nosisukę vaikai turi pasakyti, ką girdėjo.)



Vaikai apžiūri, koks paveikslėlis, kokį skleidžia garsą.



Klauso, kokį draugas paleido garsą, suranda atitinkantį paveikslėlį.



Vaikai klauso, kokį garsą išgirs, pavadina jį.

Veiklos plėtojimo idėjos.

Garsinėse knygelėse, Youtube tinkle klausomasi įvairių garsų, kuriuos skleidžia gyvūnai, transporto priemonės, gamtos reiškiniai ir pan.

Planšetiniame kompiuteryje įsijungę programėlę Animal sounds- Kids Game, stebės gyvūnus ir klausys jų skleidžiamų garsų (gaila, kad programėlė pateikia angliškus gyvūnų pavadinimus);

Vaikai su mokytoja apsitaria, kokius garsus jie bandys išgauti patys: pyluos vandenį, kosės, lamdys popierių, plėšys popierių ir pan. Vienas vaikas užrištomis akimis, klausys draugų skleidžiamų garsų ir turės pasakyti, ką girdi. Vienu metu gali būti keletas garsų.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Sujunk ir pavadink. (Gyvūnai)	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius: 5-6 metai. Veikla individuali.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetinis kompiuteris su fotoaparatu, instaliuotomis programėlėmis Kids Puzzles, Puzzle Free. 2. Žaisliukai. 3. Žirklys.	Grupės kambarys.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
10. Atpažista ir įvardija ne tik naminius, bet ir kai kuriuos laukinius gyvūnus. (5 žingsnis); 11. Skaičiavimas ir matavimas. Supranta ir vartoja žodžius <...> pusiau, į 2 dalis, į 4 dalis. (6 žingsnis); 12. Meninė raiška. Kuria pagal išankstinį sumanymą. (6 žingsnis); 16. Problemų sprendimas. Nepasisekus bando kelis kartus, <...>. (6 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Vaikai su mokytoja dėliodami iš dviejų ar keturių dalių susidedančias gyvūnų dėliones, pasikartoja sąvokas: visas, pusė, pusės pusė, dalis, kita pusė ir pan. 2. Mokytoja pasiūlo vaikams apsidaryti savo dėlionę. 3. Vaikai pasirenka keletą žaisliukų, sudeda juos į kompoziciją ir padaro nuotrauką. 4. Žaisliukų kompozicijos nuotrauką, vaikai atsispausdina. 5. Atspausdintos nuotraukos lapą sukarpo į daug detalių. 6. Žiūrėdami į nuotrauką planšetiniame kompiuteryje, bando sudėti dėlionę. 7. Mokosi dėlioti dėliones, kurias siūlo programėlės Kids Puzzles, Puzzle Free.	



Fotografuoja žaislų kompoziciją.



Karpo būsimos dėlionės detales.



Pagal turimą nuotrauką, bando sudėti dėlionę. Mokosi, kaip naudotis programėle Puzzle Free.

Veiklos plėtojimo idėjos.

Vaikai įsijungia programėles Kids Puzzles arba Puzzle Free, pasirenka patikusią dėlionę ir atlieka užduotį, kaip siūlo programėlė. Pasako pavadinimą gyvūno, kurio paveikslėlį surinko. (Programėlės siūlo įvairių dėlionių variantų). Gamina patys, jau išmoktu būdu, įvairias dėliones ir po to jas jungia. Keičiasi su draugais.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Kas yra kodas, ką reiškia koduoti?	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius: 5-6 metai. Veikla mažomis grupelėmis arba individuali.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetinis kompiuteris su fotoaparatu su įdiegta QR kodų skaitymo programėle. 2. Klėjai, žirklys, popierius. 3. Spausdintuvas su skaneriu.	Grupės kambarys ar kita piešimui (aplikavimui) ir darbui su planšetiniais kompiuteriais tinkama aplinka.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretus žingsnio gebėjimas)	
1. Sakytinė kalba. Kuria ir pasakoja įvairius tekstus. Vartoja technologinius terminus <...> (6 žingsnis); 10. Aplinkos pažinimas. Atranda skaitmeninių technologijų galimybes <...>. Geba mąstyti samprotauti, remiantis informacija <...> nusakyti <...> simboliais. (6 žingsnis); 16. Problemų sprendimas. Atpažįsta su koku sunkumu ar problema susidūrė. (6 žingsnis); 18. Drąsiai ieško atsakymų į klausimus <...>. Randa reikiamą informaciją. (6 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	
1. Mokytojas parodo ant daiktų QR kodus, papasakoja vaikams apie jų paskirtį, kad kodais galima „paslėpti“ įvairius dalykus, kuriuos atkodavus sužinoma ir išmokstama daug įdomaus. 2. Vaikai gauna užduotį surasti aplinkoje ant daiktų QR kodus. 3. Iš koduojami kvadratinių kodų pavyzdžiai, naudojant QR kodų skaitymo programėlę. 4. Vaikai gamina (aplikuoja, piešia) savo „Paslapčių kodą.“ Jį nuskanuoja ir atsispausdina.	



Vaikai randa QR kodą ant spausdintuvo.



Vakaris atneša nuotrauką iš namų.
„Aš buvau kavinėje su mama, žiūrėk, auklėjoja, stalias buvo užkoduotas.“



Smiltė atsineša popieriukus nuo ledu.
„O mano ledai buvo užkoduoti“.



Vaikai kuria (aplikuoja) savo „Paslapties kodą“.



„Paslapčių kodą“ atspausdina su skaneriu.

Veiklos plėtojimo idėjos.

Surengia kelionę į lankytiną vietą (muziejus, parduotuvė), nufotografuojai pastebėtus QR kodus. Grįžę į darželį, aptaria, kur buvo, ką matė. Atkoduoja nufotografuotus QR kodus.

Namų aplinkoje ar išvykose su tėveliais, ieško ant daiktų QR kodų, juos nufotografuoja.

Atėję į darželį su mokytojo pagalba, vaikai atkoduoja rastus QR kodus, dalinasi, apsikeičia su draugais.

Kuria pasakojimą apie savo paslaptį, kurią užkodavo „Paslapčių kode“

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Užkoduotos geometrinės figūros	
Vaikų grupės kontekstas. Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius: 5-6 metai. Veikla mažomis grupelėmis.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. 1.Planšetinis kompiuteris su fotoaparatu ir su įdiegta QR kodų skaitymo programėle; 2.Mokytojo pagamintas kubas su geometrinių figūrų QR kodais; 2. Kubo išklotinė; 3. Žirkklės, klijai, spalvoti pieštukai.	Grupės kambarys ar kita piešimui, klijavimui ir darbui su planšetiniais kompiuteriais tinkama aplinka.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
10. Aplinkos pažinimas. Atranda skaitmeninių technologijų galimybes <...>. Geba mąstyti samprotauti, remiantis informacija <...> nusakyti <...> simboliais. (6 žingsnis); 11. Skaičiavimas ir matavimas. Skiria <...> formas. (5 žingsnis); 16. Problemų sprendimas. Atpažįsta su koku sunkumu ar problema susidūrė. (6 žingsnis); 15. Lygina daiktus, <...>, juos tikslingai grupuoja <...>. (6 žingsnis); 14. Iniciatyvumas ir atkaklumas. Susidomėjęs ilgesniam laikui įsitraukia <...> pasiūlytą veikla. (6 žingsnis); 18. Drąsiai ieško atsakymų į klausimus <...>. Randa reikiamą informaciją. (6 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (ilustracijos)	

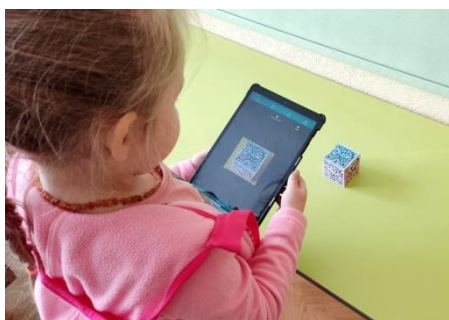
1. Vaikai prisimena, kokias žino geometrines figūras, aptaria, kaip jos atrodo, dėlioja figūras, kuria paveikslėlius.
2. Mokytojas duoda vaikams jau pagamintą kubą ant kurio kiekvienos sienutės užkoduota po geometrinę figūrą.
3. Vaikas, metęs kubą, iškoduoja atsivertusią kubo sienutę, pasako, kokia geometrinė figūra buvo „pasislėpusi“. Pasikartojus tai pačiai spalvai, kubas ridenamas dar sykį.
4. Vaikas, kuris pamatė, kokia geometrinė figūra buvo užkoduota, neįvardina jos, bet bando ją pavaizduoti kūno poza arba pasako daiktą, kurio forma panaši į atsikodavusią figūrą. Draugai turi pasakyti, kokia geometrinė figūra buvo „pasislėpusi“.



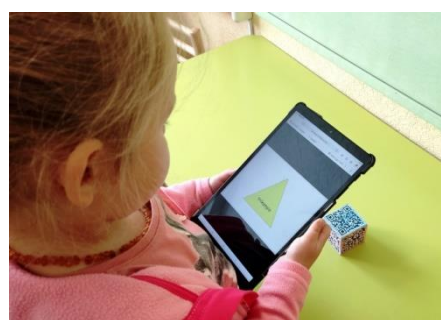
Vaikai kuria paveikslėlius iš geometrinių figūrų.



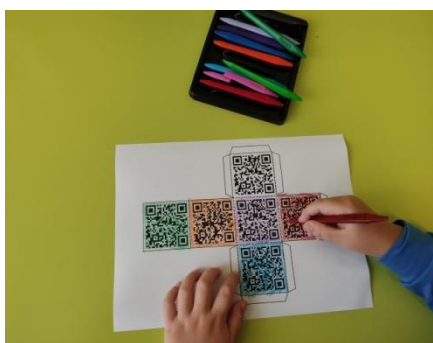
Mokytojos pagamintas kubas.



Emilija bando atkoduoti QR kodą ir sužinoti, kokia geometrinė figūra pasislėpusi.



Pasirodo „pasislėpęs“ trikampis.



Vaikai gamina savo kubą, kuriame užkodavo (su mokytojos pagalba) pasirinktus paveikslėlius.

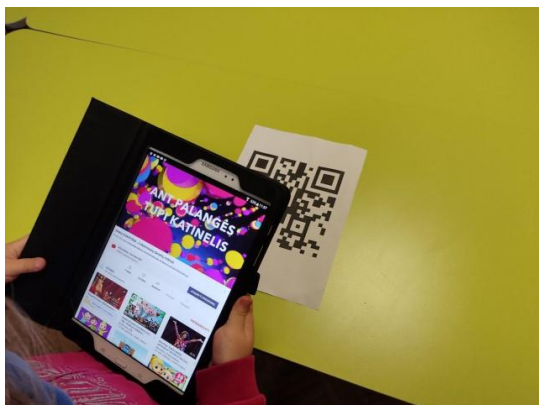


Veiklos plėtojimo idėjos.

1. Vaikas, kuris pamatė, kokia geometrinė figūra buvo užkoduota, neįvardina jos, bet bando ją pavaizduoti kūno poza arba pasako daiktą, kurio forma panaši į atsikodavusią geometrinę figūrą. Draugai turi pasakyti, kokia geometrinė figūra buvo „pasislėpusi“.
2. Vaikai žaidžia „minčių lietu“, ką dar galima užkoduoti ant stebuklingo kubo.
3. Grupės ir lauko aplinkose stebi daiktus ir lygina juos su geometrinėmis figūromis, kurias primena pastebėti daiktai.
4. Mokytojos padedami, vaikai kuria savo „Paslapčių kubą“, kuriame bus užkoduotos šešios vaiko ar jo draugų nuotraukos.
(Mokytoja talpina fotografuotą medžiagą internete („Google Drive“). Gaunamos bendrinimo nuorodos, gaminami spalvoti QR kodai kiekvienai nuorodai. Galiausiai pagaminamas „Paslapčių kubas“.)
5. Vaikai rodo ką sukūrė tėvams, kitiems šeimos nariams.
6. Paslapčių kubai, kuriami įvairiausiomis temomis.

VORIUKO ATRADIMAI

Tema/problema/idėja	
Stebuklingas dainelių sąsiuvinis.	
Vaikų grupės kontekstas.	
Vaikų amžius, grupės sudėtis, veiklos pobūdis: individuali, mažų grupių/visos grupės ir pan.,	
Vaikų amžius: 5-6 metai. Veikla individuali, poromis ar nedidelėmis grupelėmis.	
Priemonės (galimos iliustracijos)	Vieta
1. Planšetinis kompiuteris su fotoaparatu ir su įdiegta CR kodų skaitymo programėlė; 2. Spausdintuvas; 3. Piešimo lapai, piešimo priemonės. 4. Popieriaus įrišimo aparatas. 5. Žaislinis mikrofonas.	Grupės kambarys ar kita dainavimui, šokimui taip pat piešimui ir darbui su planšetiniais kompiuteriais tinkama aplinka.
Ugdomos gebėjimų sritys (nurodomas konkretaus žingsnio gebėjimas)	
10. Aplinkos pažinimas. Atranda skaitmeninių technologijų galimybes <...>. Geba mąstyti samprotauti, remiantis informacija <...> nusakyti <...> simboliais. (6 žingsnis); 12. Meninė raiška. Vaizdus papildo grafinais ženklais <...>. Natūraliu balsu dainuoja dainas. (6 žingsnis); 14. Iniciatyvumas ir atkaklumas. Susidomėjęs ilgesniam laikui įsitraukia <...> pasiūlytą veiklą. (6 žingsnis); 16. Problemų sprendimas. Atpažįsta su koku sunkumu ar problema susidūrė. (6 žingsnis).	
Veiklos aprašymas (žingsniai) (iliustracijos)	
1. Vaikai klausosi įvairių dainelių, kurias su mokytoja išsirenka You Tube tinkle. 2. Mokytoja pasiūlo vaikams sukurti dainelių sąsiuvinį, kuriame būtų pasislėpę įvairios dainelės. 3. Vaikai, su mokytojos pagalba, susikuria išsirinktų dainelių QR kodus. 4. Vaikai savo dainelių QR kodus atspausdina ant A4 lapų. 5. Vaikai puošia savo "Paslaptinę dainelių sąsiuvinį". (Piešia sąsiuvinio viršelio pirmą lapą). 6. Su popieriaus įrišimo aparatu, suriša „Paslaptinių dainelių sąsiuvinio“ lapus. 7. Atvertę puslapį su dainelės QR kodu atkoduoja ją su programėle ir pasigirdus dainei, šoka, dainuoja kartu ar pan.	



Vaikai renkasi daineles, tikrina, kaip veikia QR kodas.



Mergaitė sega savo dainelių sąsiuvinį.



Programėle atkodavus dainelę ir pasigirdus muzikai, mergaitės dainuoja kartu.

Veiklos plėtojimo idėjos.

Surengia „kodinių“ dainelių koncertą- pramogėlę.
 Sukuria (su pedagogo pagalba) filmukų, pasakų užkoduotą kubą ar sąsiuvinį, juos nuspalvoja ar aplikuoja, susega.
 Prieš pietų miegą, „atkoduoja“ pasirinktą pasakėlę ar filmuką. Klausosi ar žiūri.