PATVIRTINTA
Klaipėdos lopšelio-darželio „Tauras” direktoriaus
2026 m. rugsėjo 25 d. įsakymu Nr.V-63

PRITARTA
Klaipėdos miesto savivaldybės administracijos
Švietimo ir sveikatos departamento
Švietimo skyriaus vedėjo
2026 m. 2026-09-25 d. įsakymu Nr. ŠV1-188

KLAIPĖDOS LOPŠELIO-DARŽELIO „TAURAS“ NEFORMALIOJO VAIKŲ ŠVIETIMO PAŽINIMO, TYRINĖJIMŲ IR EKSPERIMENTAVIMO PROGRAMA

I SKYRIUS
BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Švietimo teikėjas – Klaipėdos lopšelis-darželis „Tauras” (toliau – Įstaiga), įregistruota Juridinių asmenų centre, kodas 307395211. Teisinė forma – biudžetinė įstaiga. Grupė – ikimokyklinio ugdymo Įstaiga.
2. Įstaigos buveinės adresas – Klaipėdos g. 31, Klaipėda. Tel. +370 606 98281, el. p. ldarzelistauras@gmail.com
3. Programos pavadinimas – neformaliojo vaikų švietimo Pažinimo, tyrinėjimų ir eksperimentavimo programa (toliau – Programa).
4. Programos rengėja – Gintarė Mikutaitė-Bogdan, direktoriaus pavaduotoja ugdymui.
5. Programos trukmė – tęstinė.
6. Tikslinė amžiaus grupė – 4-7 m. ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikai.
7. Programos įgyvendinimui įstaigoje sukurta moderni, įtraukianti ir į vaiką orientuota materialinė bazė. Specializuotas pažinimo, tyrinėjimų ir eksperimentavimo kabinetas veikia kaip atvira laboratorija-kūrybinės dirbtuvės, pritaikyta aktyviam STEAM metodikos taikymui. Jis turi praktinių priemonių įvairovę, padedančią atsiskleisti vaikų pažintiniams gebėjimams aktyviai tyrinėjant ir eksperimentuojant.
8. Neformaliojo vaikų švietimo Pažinimo, tyrinėjimų ir eksperimentavimo programa integruota į Įstaigos Ikimokyklinio ugdymo programą, Priešmokyklinio ugdymo bendrąją programą ir vykdoma ugdymo proceso metu.

II SKYRIUS
PROGRAMOS TIKSLAS

9. Tikslas – sudaryti sąlygas vaikams stebėti, tyrinėti, eksperimentuoti ir savarankiškai atrasti bei perimti įvairius aplinkos pažinimo būdus, plėtojant jų prigimtinį smalsumą bei pažintines galias.
10. Uždaviniai:
10.1. pagal savo galias aktyviai įsitrauks į patyriminį ugdymą(si), tyrinėdamas, eksperimentuodamas ir veikdamas integracinėje aplinkoje, tenkins prigimtinį poreikį pažinti ir domėsis jį supančia aplinka;
10.2. tyrinės bei eksperimentuos su gyvosios ir negyvosios gamtos objektais, reiškiniais bei daiktais, mokysis juos lyginti, pažins medžiagų savybes bei būvius ir savarankiškai atsirinks veiklos būdus bei priemones;

10.3. mąstys, samprotaus, kels probleminius klausimus, atras priežasties-pasekmės ryšius, savarankiškai spręs kilusias pažintines problemas ir samprotaus apie tai, ko išmoko;

10.4. naudos išmaniąsias technologijas kaip įrankį savo pažinimo ir mąstymo galimybėms išplėsti, tyrimų rezultatams įvardyti bei atradimų džiaugsmui išgyventi.

III SKYRIUS
PROGRAMOS TURINYS

11. Turinys:

11.1. Ikimokyklinis ugdymas

Eil. nr.	Veiklos sritys	Turinys
1.	Tyrinėjimas	Eksperimentuos ir atliks praktinius bandymus su įvairiomis gamtinėmis bei dirbtinėmis medžiagomis, stebės vykstančius pokyčius ir reakcijas, kels klausimus, ieškos atsakymų ir savais žodžiais pasakos pie tai, ką pastebėjo ir atrado. Tyrinės aplinkos daiktus, įrankius bei žaislus, aiškinsis kaip jie veikia, išbandys skirtingus veikimo būdus ir patys kurs bei gaminsis paprastas priemones stebėjimams, bandymams ir žaidimams. Tyrinėdami pastebės ir lygins daiktų bei medžiagų savybes, aiškinsis, kaip jos lemia daiktų naudojimo ir kūrybos galimybes, išbandys, kas nutinka keičiant medžiagas, jų kiekį, formą ar veikimo būdą. Savarankiškai pasirinks tyrinėjimui ir kūrybinei veiklai reikalingas priemones, paaiškins savo pasirinkimą, domėsis, iš ko pagaminti daiktai, ir išbandys skirtingų medžiagų panaudojimo galimybes. Kurs ir konstruos paprastus daiktus bei statinius, jungs, derins ir keis įvairias medžiagas, ieškos skirtingų sprendimų ir juos išbandys. Tyrinės aplinką naudodamiesi žemėlapiais, gaubliu, kompasu ir paprastomis matavimo priemonėmis, orientuosis artimiausioje aplinkoje ir žaidybinėse situacijose. Atras pradinio kodavimo ir informatinio mąstymo principus: kurs paprastas veiksmų sekas, grupuos ir rūšiuos daiktus, ieškos dėsningumų, nurodys ir atkartos judėjimo kryptis erdvėje bei popieriuje. Fiksuos tyrimų ir bandymų rezultatus vaikams suprantamais būdais, lygins tai, ką pastebėjo prieš ir po bandymo, samprotaus apie savo atradimus ir dalinsis jais su kitais.
2.	Aplinkos pažinimas	Stebės gyvūnus natūralioje aplinkoje, terariumuose, pievose ar darželio kieme, pažins jų išvaizdą, elgseną, pastebs ir įvardys požymius, pagal kuriuos jus galima grupuoti, savais žodžiais samprotaus apie jų panašumus bei skirtumus. Stebės augalų gyvenimo ciklą lauko erdvėse ir patalpoje, stebės jų augimą ir pokyčius, tyrinės augalų požymius, atliks paprastus bandymus ir aiškinsis, ko reikia augalui augti. Pasitelks įvairius pojūčius tyrinėdami prieskonius, daržoves, vaisius ir kitus augalus, mokysis juos atpažinti, palyginti ir įvardyti, vaizdinėse priemonėse bei enciklopedijose ieškos informacijos apie vaistinius ir kitus augalus, fiksuos savo atradimus.

		Atliks paprastus stebėjimus, bandymus ir matavimus, jų rezultatus fiksuos vaikams suprantamais būdais – piešiniais, ženklais, skaičiais, piktogramomis ar paprastomis diagramomis, lygins rezultatus ir pastebės pokyčius. Stebės orų pasikeitimus, dienos ir nakties kaitą, metų laikų požymius, vėjo kryptį ir stiprumą, pastebės šilumos ir šalčio pokyčius, ieškos jų priežasčių ir savo pastebėjimus žymės kalendoriuje ar kitais pasirinktais būdais. Domėsis gamtos reiškiniais, kurių negali pamatyti gyvai, vaizdinėse priemonėse bei enciklopedijose ieškos informacijos ir dalinsis tuo, ką sužinojo. Mokysis nuosekliai apibūdinti pastebėtus daiktus, augalus, gyvūnus, situacijas ir gamtos reiškinius, tyrinėjimo metu tikslingai vartos žodžius, apibūdinančius priemones, prietaisus, daiktus, objektus, jų požymius ir aplinkos reiškinius.
3.	Kūrybiškumas	Įžvelgs naujas, neįprastas įprastų daiktų savybes ir funkcijas, išbandys įvairius jų panaudojimo būdus, eksperimentuos ir ieškos netikėtų sprendimų. Sugalvos įdomių idėjų ir skirtingų veikimo būdų, išbandys savo sumanymus, juos keis, papildys ir pertvarkys pagal tai, ką pastebi veikdamas. Išradingai ir neįprastai naudos įvairias gamtines bei dirbtines medžiagas, įrankius ir priemones, kurs įvairius daiktus, konstrukcijas, priemones žaidimams ir tyrinėjimams. Aktyviai klausinės ir kels klausimus, siekdamas išsiaiškinti naujus, nežinomus ar nustebinusius aplinkos dalykus bei reiškinius, ieškos atsakymų tyrinėdamas, bandydamas ir kalbėdamasis su kitais. Pasakodamas apie savo stebėjimus ir atradimus pasitelks vaizduotę, kurs pasakojimus, palyginimus ar kitus savitus raiškos būdus, kūrybiškai ir išradingai pristatys savo tyrinėjimus, sumanymus bei sukurtus darbus.
4.	Matematinis mąstymas	Grupuos, rūšiuos ir lygins gamtines bei žmogaus sukurtas medžiagas ir daiktus pagal formą, dydį, spalvą, kiekį ar kitus požymius, pastebės jų panašumus, skirtumus ir pasikartojimus. Tyrinės geometrines formas aplinkoje, pastebės jų atitikmenis gamtoje ir artimiausioje aplinkoje, iš gamtinės medžiagos bei antrinių žaliavų kurs įvairias geometrines figūras, jų derinius ir kompozicijas. Konstruodamas skaičiuos naudojamas detales, lygins jų kiekį, statinių aukštį, ilgį ir dydį, bandys numatyti, kiek priemonių reikės sumanymui įgyvendinti. Matuos ir lygins daiktų ilgį, aukštį, plotį, storį ir kitus dydžius, naudos sąlyginius matus – sprindį, pėdą, žingsnį, pagaliuką ar kitą pasirinktą daiktą, pastebės, kaip skiriasi matavimo rezultatai naudojant skirtingus matus. Atlikdamas bandymus su vandeniu, smėliu, kruopomis ir kitomis biriomis bei skystomis medžiagomis, skaičiuos, lygins kiekius, pilstys, bers, dalins į dalis, stebės, kaip medžiagos užpildo skirtingos formos indus, ir atras, kad skirtingos formos induose gali tilpti vienodas kiekis. Žaisdamas ir judėdamas erdvėje keis judėjimo kryptį pagal žodinius nurodymus, ženklus ir simbolius, ieškos kelio pagal rodykles, kurs

		paprastus maršrutus ir bandys juos pavaizduoti popieriuje ar kitomis priemonėmis.
5.	Skaitmeninis sumanumas	Susipažins su interaktyviais programuojamais robotukais („Bee-Bot“ bitutėmis), tyrinės jų veikimo principą ir praktiškai išbandys pirmuosius valdymo bei programavimo žingsnius. Mokysis sudaryti paprastas veiksmų sekas: naudodamas robotuko krypties mygtukus numatys jo kelią, nurodys judėjimą pirmyn, atgal, į kairę ar dešinę, atliks posūkius ir stebės, ar robotukas pasiekė numatytą tikslą. Kurs ir išbandys savo sumanytus robotukų maršrutus, popierinius užduočių paveikslėlius, kliūčių ruožus bei teminius kilimėlius, keis juos pagal žaidimo ar tyrinėjimo sumanymą. Žaisdamas „gyvuoju robotuku“ pats judės pagal draugo sudarytą veiksmų seką, rodykles ir žodinius nurodymus, mokysis numatyti judėjimo kryptį, pastebėti klaidą ir ieškoti kito kelio. Kartu su kitais vaikais spręs logines ir programavimo užduotis, tarsis, planuos veiksmų seką, išklausys draugo pasiūlymus, išlauks savo eilės, dalysis priemonėmis ir fiksuos bendrus rezultatus simboliais, ženklais ar magnetukais.
6.	Problemų sprendimas	Tyrinėdamas pastebės, kada susidūria su problema ar kliūtimi, kels klausimus, savarankiškai ieškos tinkamų sprendimo būdų ir bandys juos įveikti praktinėje veikloje. Susidūręs su nesėkme bandys dar kartą, ieškos kito veikimo būdo, prireikus kreipsis pagalbos į suaugusįjį ar draugus ir mokysis iš savo bei kitų pastebėtų klaidų. Veikdamas kartu su kitais vaikais išklausys jų idėjas, siūlys savo sprendimus ir pagalbą, kartu ieškos būdų bendram sumanymui įgyvendinti. Tarsis dėl bendrų veiklos ir žaidimo taisyklių, laikysis susitarimų, mokysis palaukti, išklausyti kitą, pasidalyti priemonėmis ir supras, kad norint pasiekti sumanymą kartais reikia kantrybės, pastangų ir kelių bandymų.

11.2. Priešmokyklinis ugdymas

Eil. Nr.	Kompetencijos	Turinys
1.	Pažinimo	Aktyviai tyrinės aplinką, pasitelks įvairius pojūčius, darys prielaidas, kels klausimus ir jas tikrins praktinėje veikloje, tikslingai naudosis tyrinėjimui skirtais įrankiais ir priemonėmis. Tyrinės daiktus ir įvairias gamtines bei dirbtines medžiagas, aiškinsis jų savybes, paskirtį ir panaudojimo galimybes, lygins, grupuos ir klasifikuos pagal vieną ar kelis požymius. Su suaugusiaisiais ar kitais vaikais planuos stebėjimus ir bandymus, numatys tikėtiną rezultatą, pasirinks reikalingas priemones, atliks tyrimą, stebės pokyčius ir aptars gautus rezultatus. Matuos, svers ir lygins daiktų bei medžiagų dydį, ilgį, aukštį, tūrį, masę, temperatūrą ir kitus požymius, taikys vieną ar kelis sąlyginius matus, vartos dydžių ir jų skirtumų apibūdinimus.

		Fiksuos tyrinėjimų rezultatus lentelėse, diagramose, schemose, naudodamas sutartinius ženklus, simbolius, raides ir skaitmenis, lygins gautus duomenis ir darys paprastas išvadas. Spręs praktines problemas, ieškos ir išbandys skirtingus sprendimo būdus, numatys galimus pasirinkimų padarinius, įvertins rezultatą ir prireikus keis savo sprendimą. Tyrinės žemėlapius, gaublį ir įvairias schemas, naudosis sutartiniais ženklais ir simboliais, kurs paprastus žemėlapius bei maršrutų schemas. Pristatys savo tyrinėjimus ir paaiškins, ką atrado, kaip mokėsi, kas pavyko ir ką dar norėtų išbandyti ar sužinoti.
2.	Kūrybiškumo	Ieškos netikėtų sprendimų, įvairių priemonių ir veiklos būdų, kūrybiškai panaudos aplinkos daiktus, jų detales ir įvairias medžiagas savo sumanymams įgyvendinti. Drąsiai eksperimentuos, nebijos suklysti, pastebės, kas nepavyko, ieškos kitų veikimo būdų, keis ir tobulins savo sumanymus. Kels probleminius klausimus, diskutuos, samprotaus, darys prielaidas ir svarstys, kaip būtų galima jas patikrinti praktinėje veikloje. Tyrinėdamas ir eksperimentuodamas ieškos skirtingų sprendimų, lygins jų rezultatus, numatys galimas pasekmes ir pasirinks tinkamiausią būdą sumanymui įgyvendinti. Tyrinėjimų, bandymų ir eksperimentų rezultatus kūrybiškai perteiks piešiniais, modeliais, konstrukcijomis, schemomis ar kitomis pasirinktomis raiškos priemonėmis, pristatys savo atradimus ir paaiškins, kaip bei kodėl pasirinko tokį sprendimą.
3.	Komunikavimo	Rinks ir fiksuos informaciją įvairiais jam žinomais būdais: stebės, tyrinės, klausinės, žymės, braižys paprastas diagramas, lenteles ar schemas, tikslingai naudos tyrinėjimui ir matavimui skirtas priemones. Kasdienėje kalboje tikslingai vartos naujai išmoktus mokslinius ir techninius žodžius bei sąvokas, rišliai pasakos apie tai, ką veikė tyrinėdamas, savais žodžiais apibendrins pastebėtas objektų savybes, požymius ir pokyčius. Aktyviai išklausys kitų vaikų ir mokytojo pastebėjimus, aptars tyrinėjimo metu kilusius sunkumus ar problemas, pasakos, kaip jų sprendė, kas pavyko ir ką kitą kartą darytų kitaip. Dalyvaus bendrų veiklų aptarimuose, išsakys savo pastebėjimus, klausimus ir pasiūlymus, numatys, ką dar norėtų tyrinėti, o prireikus kreipsis patarimo ar pagalbos į suaugusįjį.
4.	Skaitmeninė	Naudosis turimomis skaitmeninėmis priemonėmis kaip tyrinėjimo, informacijos paieškos ir mokymosi priemonėmis, tikslingai pasirinkdamas jas pagal veiklos sumanymą. Ieškos informacijos vaikams pritaikytuose skaitmeniniuose šaltiniuose, naudosis QR kodais, stebės edukacinę vaizdo medžiagą, mokysis atsirinkti tyrinėjimui reikalingą informaciją ir dalintis tuo, ką sužinojo. Mokysis programavimo pagrindų naudodamas „Bee-Bot“ robotukus: kurs veiksmų sekas, numatys judėjimo kryptį ir maršrutą, stebės rezultatą, pastebės klaidas ir ieškos būdų jas ištaisyti.

		Kurs ir išbandys paprastus algoritmus, braižys kodavimo schemas, projektuos robotukų maršrutus ir užduotis, savarankiškai bei bendradarbiaudamas spręs logines ir programavimo užduotis. Aptars, kaip skaitmeninės priemonės padeda tyrinėti, mokytis ir kurti, laikysis susitarimų dėl saugaus ir atsakingo jų naudojimo.
5.	Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos kompetencija	Atlikdamas bendras tyrinėjimo veiklas, mokysis tartis ir susitarti, gerbs kitų nuomonę, paisys savo ir draugų poreikių, ieškos visiems tinkamų sprendimų ir sieks bendro tikslo. Susidūręs su sunkumais, tarsis su kitais, siūlys savo idėjas ir pagalbą, laikysis bendrų susitarimų. Rodys pagarbą gyvajai ir negyvajai aplinkai, domėsis, kaip galima ją tausoti, ieškos ir išbandys praktinius būdus, padedančius saugoti gamtą, supras atsakingo vartojimo prasmę. Žaisdamas ir tyrinėdamas atpažins dažniausiai aplinkoje sutinkamus pavojus – pavojingas buitines priemones ir elektros prietaisus, gaisrą, vandens telkinius, nesaugų ledą ir kitas pavojingas situacijas, savais žodžiais paaiškins, kaip saugiai elgtis ir nepakenkti sau bei kitiems. Atlikdamas tyrinėjimus, bandymus ir eksperimentus laikysis saugumo taisyklių, atsargiai naudos tyrinėjimui skirtas medžiagas, priemones ir įrankius, rūpinsis savo ir kitų saugumu.

12. Programa pritaikoma ivairių ugdymo(si) poreikiu turintiems vaikams. Atsižvelgiant i vaikų individualius ugdymo(si) poreikius, parenkamos užduotys, priemonės, individualūs ugdymo(si) metodai ir formos.

IV SKYRIUS
PROGRAMOS METODAI, FORMOS IR PRIEMONĖS

13. Metodai: patirtinis ugdymasis, tyrinėjimu ir eksperimentavimu grįstas ugdymasis, projektinė veikla, probleminis mokymasis, žaidybinis ugdymas, kūrybinė veikla, bendradarbiavimas ir refleksija.

14. Ugdymo formos: bandymai, tyrinėjimai, eksperimentai, stebėjimai, praktinė ir kūrybinė veikla, konstravimas, matavimai, problemų sprendimas, žaidimai, diskusijos, pokalbiai, samprotavimai, informacijos paieška vaikams pritaikytuose informacijos šaltiniuose ir skaitmeninėje aplinkoje, tyrinėjimų ir atradimų aptarimai, individuali ir grupinė veikla, išvykos ir ekskursijos.

15. Priemonės: didinamieji stiklai, veidrodžiai, magnetai, įvairios gamtinės ir dirbtinės medžiagos, indai ir talpos bandymams, matavimo priemonės, svarstyklės, termometrai, kompasai, gaublys, žemėlapiai, laikrodžiai, įvairios konstravimo ir modeliavimo priemonės, antrinės žaliavos, priemonės augalų daiginimui ir priežiūrai, gamtos tyrinėjimo priemonės, enciklopedijos, žinynai, vaikams pritaikyta informacinė medžiaga, QR kodai, interaktyvi lenta, kompiuteris, programuojami robotukai „Bee-Bot“, stalo ir loginiai žaidimai, kitos tyrinėjimui, eksperimentavimui, konstravimui ir kūrybai reikalingos priemonės.

V SKYRIUS
VAIKŲ PASIEKIMAI IR JŲ VERTINIMAS

16. Įgyvendinus programą, vaikas:

16.1. plėtos gebėjimą tyrinėti, kelti klausimus, samprotauti, spręsti problemas ir daryti išvadas;

16.2. įgis ir gilins žinias apie aplinką, gamtos objektus, reiškinius, daiktus ir jų savybes, gebės įgytą patirtį taikyti praktinėje veikloje;

16.3. ugdysis kūrybiškumą, gebėjimą bendradarbiauti, ieškoti skirtingų sprendimų ir dalytis savo atradimais;

16.4. plės pažinimo ir mokymosi galimybes, tikslingai naudodamasis įstaigoje prieinamomis skaitmeninėmis priemonėmis.

17. Vaikų ugdymo(si) pasiekimai ir pažanga vertinami pagal Istaigos vaikų pasiekimų ir pažangos vertinimo tvarką orientuojantis į individualią vaiko pažangą, jo asmenines pastangas ir augančias galias (o ne lyginant vaikus tarpusavyje).

SUDERINTA
Klaipėdos lopšelio-darželio „Tauras“
mokytojų tarybos 2026 m. rugsėjo mėn. 21 d.
posėdžio protokoliniu nutarimu
(protokolas Nr.V3-2)