

PATVIRTINTA  
Klaipėdos lopšelio-darželio „Žiogelis“  
direktoriaus 2022 m. rugsėjo 1 d.  
įsakymu Nr. V-100

**KLAIPĖDOS LOPŠELIO-DARŽELIO „ŽIOGELIS“  
NEFORMALIOJO VAIKŲ ŠVIETIMO  
SENSORINIO UGDYMO PROGRAMA**

**I SKYRIUS  
BENDROSIOS NUOSTATOS**

1. Švietimo teikėjas – Klaipėdos lopšelis-darželis „Žiogelis“ (toliau – Įstaiga), įregistruota Juridinių asmenų registre, kodas 190432690. Teisinė forma – biudžetinė įstaiga. Grupė – ikimokyklinio ugdymo mokykla.
2. Įstaigos buveinės adresas – Kauno g. 27, Klaipėda. Tel. 8 (46) 383403, el. p. [ziogelisdarzelis9@gmail.com](mailto:ziogelisdarzelis9@gmail.com).
3. Programos pavadinimas – neformaliojo vaikų švietimo Sensorinio ugdymo programa (toliau – Programa).
4. Programos rengėjai – Antanina Šereivienė, direktorė, Lina Mačernienė, direktoriaus pavaduotoja ugdymui.
5. Programos trukmė – tęstinė.
6. Tikslinė amžiaus grupė – 3–5 m. ikimokyklinio ir 6–7 m. priešmokyklinio amžiaus vaikai.
7. Programos įgyvendinimui Įstaigoje sukurtos palankios materialinės ugdymo(si) sąlygos: įkurta sensorinio ugdymo erdvė, įsigyta priemonių, skirtų sensorinių pojūčių stimuliavimui, lavinimui ir supančios aplinkos pažinimo skatinimui.
8. Neformaliojo vaikų švietimo Sensorinio ugdymo programa integruota į Įstaigos Ikimokyklinio ugdymo ir Priešmokyklinio ugdymo bendrąją programas ir vykdoma ugdymo proceso metu.

**II SKYRIUS  
PROGRAMOS TIKSLAS IR UŽDAVINIAI**

9. Tikslas – ugdyti vaiko sensorinį vystymąsi, pojūčius, gerinti mokymo(si) procesus, gebėjimą priimti, skirti ir įsisavinti aplinkinio pasaulio reiškinius, atrasti ir perimti įvairius pažinimo būdus, tenkinti saviraiškos poreikius.
10. Uždaviniai:
  - 10.1. stimuliuoti regos, klausos, uoslės, skonio, judėjimo, lytėjimo pojūčius, ugdyti adekvačias reakcijas į dirgiklius;
  - 10.2. lavinti smulkiosios ir stambiosios motorikos įgūdžius;
  - 10.3. koreguoti kalbos ir tarties sutrikimus, stimuliuojant sensorinius vaiko pojūčius, daryti įtaką vaiko raidai, didinti mokymosi motyvaciją.

**III SKYRIUS  
PROGRAMOS TURINYS**

11. Turinys:
  - 11.1. Ikimokyklinis ugdymas:

Eil. Nr.	Veiklos sritys	Turinys
1.	Aplinkos	Žaisdamas smalsiai, aktyviai tyrinėja aplinką, daiktais, žaislais,

	pažinimas, tyrinėjimas	<p>žaidimais, aktyviai su jais veikia, konstruoja, stato, manipuliuoja, kuria ir kt. Susipažįsta su daiktais, žaidimais, priemonėmis, esančiais sensoriniame kambaryje, įvardija jų savybes, požymius, atlieka veiksmus, manipuliacijas su jais. Ugdosi lytėjimo, klausos, regos, judėjimo, skonio, uoslės pojūčius. Mokosi skirti daiktus pagal pagrindines savybes: spalvą, formą, dydį, tūrį ir kt. Įvardija daiktų savybes pagal lytėjimo pojūčius. Įvardija daiktų savybes, gamtos reiškinius, aplinkinį supantį pasaulį pagal skonio, kvapo, regos, klausos pojūčius. Mokosi vienu ar daugiau daiktų grupuoti pagal vieną požymį (dydį, formą, spalvą). Lygina ir grupuoja panašios formos ir dydžio daiktus, lygina dviejų kontrastingų spalvų daiktus. Mokosi skirti daiktų dydį ir juos padalinti, sudėti daiktus, skaičiuoti, atskaičiuoti daiktus, daiktų grupes ir kt. Matuoja daiktus sąlyginių matų pagalba. Ugdosi smulkiosios motorikos įgūdžius, skaičiuoja birius produktus, gamtinę medžiagą, antrines žaliavas ir kt. Mokosi, veikia su daiktais, įrankiais, esančiais supančioje erdveje. Stato nesudėtingus statinius ir su jais žaidžia, naudoja siužetinius žaislus, priemones. Stebi, tyrinėja gamtos reiškinius, juos lygina, atkartoja, perteikia: lyja lietus, pučia vėjas, žaibuoja ir kt. Mokosi suprasti temperatūrą kaip reiškinį, sužino temperatūros pokyčių priežastis. Domisi augalais ir gyvūnais, juos prižiūri. Stebi medžius, gėles, krūmus, mokosi juos atpažinti ir pavadinti. Susipažįsta su daržovėmis ir vaisiais, jų išorine sandara bei skoniu. Per pojūčius susipažįsta su įvairiomis vaisių, uogų, daržovių savybėmis. Liečia, glosto įvairios faktūros medžiagas (kailiuko, lino, veltinio, vilnos ir kt.), jas įvardina, nusako savybes. Tyrinėja supančią aplinką visais žmogiškais pojūčiais. Domisi vaisiais, uogomis, daržovėmis, augalais, juos tyrinėja. Susipažįsta su augmenija darželio teritorijoje. Vykdo STEAM ir projektines veiklas. Atlieka stebėjimus, bandymus, matavimus su augalais. Eksperimentuoja, atlieka veiksmus su įvairiomis medžiagomis, suteikdamas joms kitą formą. Maišo įvairių spalvų dažus, tapo, braižo, lieja ant skirtingos faktūros pagrindo. Piešia pirštais. Džiaugiasi kūrybos procesu, jaučia pasitenkinimą kurdamas. Kuria mozaikas, ornamentus ir kt. Ugdosi estetiškas kūrybos pradmenis. Intuityviai, estetiškai išgyvena kūrybos procesą. Skaičiuoja, lygina, rūšiuoja, grupuoja, matuoja daiktus pagal įvairius požymius. Susipažįsta su skaitmenimis, skaičiuoja.</p>
2.	Fizinis aktyvumas, santykiai su bendraamžiais	<p>Žaisdamas, aktyviai judėdamas lavina kūno judesius, stambiosios ir smulkiosios motorikos įgūdžius. Mokosi atlikti pratimus kineziterapijos, plokščiapėdystės profilaktikai, taisyklingai kūno laikydamas ugdyti. Stiprina pusiausvyrą, koordinaciją. Lavina raumenų tonusą, jėgą, ištvėrę, judesių greitį. Formuojasi asmeninius higienos įgūdžius, kūno švaros ir aplinkos tvarkos įpročius. Mokosi užmegzti draugiškus santykius su grupės draugais ir ugdytojais, stengiasi suprasti susitarimus, taisykles, būti mandagus, mokosi išreikšti emocijas, atskleisti jausmus. Kaupia kalbinio bendravimo ir bendradarbiavimo patirtį, plečia aktyvų žodyną, supranta ir reaguoja į paaiškintą žaidimo taisykles. Bando susitarti, drauge žaisti, pavadinti, apibūdinti, pristatyti žaidimą, paaiškinti taisykles. Susipažįsta su priemonių pavadinimais. Komentuoja žaidimo taisykles, turinį, sukuria ir kūrybiškai pristato sugalvotus žaidimus, žaidybinius elementus, estafetes. Apibūdina savo emocijas,</p>

		išgyvenimus, mokosi garbingai pralaimėti.
3.	Mokėjimas mokytis, skaičiavimas ir matavimas	Žaisdamas, dalyvaudamas įvairiose veiklose susipažįsta su skaitmeniniais įrenginiais, įrankiais, technologijomis. Mokosi naudotis skaitmeninėmis technologijomis. Stebi skaitmeninį turinį, ieško informacijos, piešia, kuria, tyrinėja. Žaidžia su interaktyviomis grindimis. Susipažįsta su meninės raiškos priemonėmis. Kūrybiškai plėtoja žaidimą, inscenizuoja, tyrinėja. Pasitelkia vaizduotę žaisdamas, judėdamas, kurdamas. Sugalvoja įdomių idėjų, skirtingų žaidimo būdų. Susipažįsta su inžinerija. Pradedama naudoti grafinius ženklus: įvairias linijas, rodykles, skiriamuosius ženklus, raides, skaičius ir kt.

## 11.2. Priešmokyklinis ugdymas:

Eil. Nr.	Kompetencijos	Turinys
1.	Pažinimo kompetencija	<p>Domisi daiktais, žaislais, žaidimais, aktyviai su jais veikia (konstruoja, stato, manipuliuoja, kuria ir kt.). Veikia su sensorinėje patalpoje esančiais daiktais ir priemonėmis, įvardija jų savybes, požymius. Ugdomi lytėjimo, klausos, regos, judėjimo, skonio, uoslės pojūčius. Skiria ir lygina daiktus pagal pagrindines savybes: spalvą, formą, dydį, tūrį ir kt. Dalyvauja STEAM ir projektinėse veiklose. Įvardija daiktų savybes pagal lytėjimo pojūčius. Įvardija daiktų savybes, gamtos reiškinius, aplinkinį supantį pasaulį pagal skonio, kvapo, regos, klausos pojūčius. Mokosi daiktus grupuoti pagal vieną, kelis požymius (dydį, formą, spalvą). Lygina ir grupuoja panašios formos ir dydžio daiktus, kontrastingus daiktus. Veikia su daiktais, įrankiais, naudoja juos pagal paskirtį. Žaisdamas su statybine medžiaga maketuoja, stato, konstruoja. Kuria algoritmus. Analizuoja gamtos reiškinius, juos lygina, sistemina žinias. Liečia, glosto įvairios faktūros medžiagas (šilko, kailiuko, lino, veltinio, vilnos ir kt.), jas įvardina, nusako savybes. Domisi augalais ir gyvūnais, juos prižiūri. Tyrinėja, stebi, apibūdina medžius, krūmus, gėles, daržoves, vaisius. Tyrinėja gyvuosius ir negyvuosius organizmus. Aplinkos daiktams ir reiškiniams pažinti naudojasi įvairiais jutimais: juos stebi, liečia, uodžia, ragauja, klausosi. Stebi pokyčius aplinkoje: ledo tirpimą patalpoje, vandens virimą ir kt. Pavaizduoja, aptaria bandymų ar stebėjimų planus, diagramas, gautus rezultatus. Išradingai ir kūrybiškai pristato savo tyrinėjimus, stebėjimus. Lavina tikslingą dėmesį, mąstymą, greitą reakciją. Ieško aplinkoje daiktų, kurie skleidžia šalčio, šilumos efektą, juos lygina analizuoja. Ugdomi pastabumą ir praktinį gebėjimą nustatyti, kokios medžiagos ar daikto savybės lemia veikslių galimybes. Atlieka matematinius veiksmus su įvairiais daiktais, priemonėmis. Skaičiuoja, lygina, rūšiuoja, grupuoja daiktus pagal požymius: ilgį, tūrį, masę, laiką, temperatūrą ir kt. Matuoja daiktų ilgį, aukštį, masę, storį, plotį, lygina, samprotauja. Matuoja įvairiais matavimo prietaisais, naudoja sąlyginį matą. Mokosi skaičiuoti, atskaičiuoti, kiekinio ir kelintinio skaičiavimo, sudėti, atimti daiktus, daiktų grupes ir kt. Ugdomi smulkiosios motorikos įgūdžius skaičiuojant birius produktus, gamtines medžiagas, antrines žaliavas ir kt. Mokosi veikti su daiktais, įrankiais, atsižvelgdamas į jų padėtį erdvėje. Tobulina kūno judesius, stambiosios ir smulkiosios motorikos įgūdžius. Atlieka</p>

		kineziterapijos, plokščiapėdystės profilaktikai, taisyklingai kūno laikysenai ugdyti pratimus. Gerina pusiausvyrą, koordinaciją. Atlieka atskiroms kūno dalims skirtus pratimus, didina raumenų tonusą, jėgą, ištvermę, judesių greitį, vikrumą ir lankstumą, eksperimentuoja judesiu ir judėjimu, siekia kūno judesių tikslumo. Kuria ir palaiko draugiškus santykius su draugais ir ugdytojais, laikosi susitarimų, taisyklių, kalbos etiketo normų, elgiasi mandagiai, pagarbiai, mokosi išlieti emocijas, ugdomi empatiją. Mokosi atsakingai, saugiai ir etiškai naudotis įvairiais skaitmeniniais įrenginiais, įrankiais, technologijomis. Naudodamasis skaitmeninėmis technologijomis peržiūri skaitmeninį turinį, ieško informacijos, pateikia pavyzdžių, idėjų. Kuria paprasčiausią skaitmeninį, inžinerinį turinį. Žaidžia su interaktyviomis grindimis.
2.	Komunikavimo kompetencija	Aktyviai naudoja kalbinio bendravimo patirtį. Bendrauja, tariasi, sprendžia problemas, ieško sprendimo būdų, dalinasi sumanymais, mintimis, svarsto, kaip atlikti nurodytas užduotis, laikosi sutartinio žodinio, garsinio, regimojo signalo, į jį reaguoja, be suaugusiojo paaiškina draugams taisykles, tariasi dėl vaidmenų, geba dalintis lyderio pozicija, išklauso. Naudoja grafinius ženklus: linijas, rodykles, raides, skaičius, rašytinę informaciją ir kt. Paaiškina sensorinio tyrinėjimo, eksperimento atlikimo eigą. Kalboje vartoja sinonimus, frazeologizmus. Apibūdina, komentuoja savo jauseną, patyrimą, bendradarbiavimą.
3.	Kūrybiškumo kompetencija	Išreiškdamas save taiko kūrybinės raiškos būdus. Kūrybiškai išreiškia įvairias savo būsenas, išgyvenimus, atskleidžia savo individualumą, kūrybiškumą, originalumą, reiškia jausmus ir nuotaiką. Fantazuoja, kuria kompozicijas iš gamtinių medžiagų. Išbando įvairius žmogaus, augalų, gyvūnų, daiktų vaizdavimo būdus. Eksperimentuoja dailės priemonėmis, tyrinėja įvairias medžiagas bei įrankius. Piešia pirštais. Kuria peizažus, mozaikas, ornamentus, muzikos instrumentus. Eksperimentuoja su šviesos stalu. Prožektoriais kuria šviesos muziką. Džiaugiasi originaliu veiksmo procesu ir rezultatu.

12. Programa pritaikoma įvairių ugdymo(si) poreikių turintiems vaikams. Atsižvelgiant į vaikų individualius ugdymo(si) poreikius parenkamos užduotys, priemonės, individualūs ugdymo(si) metodai ir formos.

#### IV SKYRIUS PROGRAMOS METODAI, FORMOS IR PRIEMONĖS

13. Metodai: žaidimai, pokalbis, diskusija, pasakojimas, aiškinimas, aptarimas, tyrinėjimas, stebėjimas, demonstravimas, inscenizacija, imitavimas, improvizavimas, idėjų kūrimas (minčių lietus), eksperimentas, STEAM, projektas, patirtinis, kūrybinis interpretacinis, modeliavimas, ugdymas socialiniame kontekste, skatinimas, vertinimas, inicijavimas, motyvavimas, aktyvaus ugdymo(si) metodai.

14. Formos: užsiėmimai, projektinė veikla, ritmika, veiklos lauke, projektinė veikla, šokiai, viktorina, susitikimai, šventės, akcijos, išvykos, žygiai, ekskursijos.

15. Priemonės: sensorinis, sportinis inventorių, sensorinės dėžės, pojūčių kilimėliai, sensoriniai maišeliai, šviečiantys žaislai, kamuoliai, smėlio laikrodžiai, gamtinė medžiaga, gamtos garsų įrašai, mankštos kilimėliai, lauko žaidimų įranga, treniruokliai, muzikos instrumentai, vaizdo ir garso įrašai, informacinės technologijos, išmaniosios grindys, šviečiantis stalas, multimedija,

fotoaparatas, filmavimo kamera, plakatai, albumai, metodinė literatūra, elektriniai ir mechaniniai prietaisai, žmogaus kūno sandaros bei skeleto modeliai, veidrodys, ir kt.

## V SKYRIUS VAIKŲ PASIEKIMAI IR JŲ VERTINIMAS

16. Įgyvendinus programą:

16.1. gerės vaiko sensorinė integracija, lavės sensorinės lytėjimo, klausos, regos, skonio, uoslės sistemos ir pojūčiai, individualios kūno galios, gerės sveikata ir savijauta;

16.2. tobulės išorinio pasaulio suvokimas, lavės smulkioji ir stambioji motorika, judesių koordinacija, stiprės saviraiškos poreikis;

16.3. lavės vaiko kalba, pagerės tartis, mokymosi rezultatai, nuolat stimuliuojant jutiminius dirgiklius ugdysis adekvačias reakcijas į aplinkos dirgiklius, stiprės mokymosi motyvacija, pasitikėjimas savo jėgomis ir sėkme.

17. Vaikų ugdymo(si) pasiekimai ir pažanga vertinami pagal Įstaigos vaikų pasiekimų ir pažangos vertinimo tvarką.

---

SUDERINTA

Klaipėdos lopšelio-darželio „Žiogelis“  
tarybos 2022 m. rugpjūčio 26 d.  
posėdžio protokoliniu nutarimu  
(protokolo Nr. V3-04 ).

SUDERINTA

Klaipėdos miesto savivaldybės administracijos  
Švietimo skyriaus vedėja

  
Laima Prižgintienė

2022 m. rugpjūčio 30 d.