



Iš Europos socialinio fondo lėšų finansuojamas projektas
Nr. 09.2.1-ESFA-K-728-02-0102 „Išmaniojo peliaus PATS laboratorija“

Kupiškio r. Subačiaus vaikų lopšelis-darželis

PRIEŠMOKYKLINIO UGDYMO MOKYTOJO REFLEKSIJOS UŽRAŠAI

Parengė: mokytoja priešmokykliniam ugdymui

Kristina Batutienė

2020-2022 m.

Data: 2020-09-04 (11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais.

Uždavinys: ugdyti erdvinį suvokimą.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „STATYBŲ KONSTRUKCIJOS“.

Vaikai gauna statinio, kurį reikia atkurti, kortelę. Siekdami pastatyti identišką konstrukciją, jie turi atkreipti dėmesį į „iMO-LEARN“ kubų skaičių ir ant „iMO-LEARN“ kubų esančius taškus.

Išvados: Kadangi tokias užduotis darėme pirmą kartą, vaikai statė konstrukcijas po vieną ir iš vieno arba dviejų kubų. Tai puiki priemonė, kuri lavina vaikų erdvinį suvokimą.

Veikloje dalyvavo ir penkiamečiai, tačiau jiems ši užduotis buvo sunkiai įveikiama. Neįsidėmėjo, neatkreipė dėmesio į spalvos lipduką.

Kitą kartą užduotis atlikti grupėse, ugdant grupinio darbo įgūdžius.

Data: 2020-09-08 (11⁰⁰-11⁴⁵val.)

Pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais.

Uždavinys: mokytis skaičiuoti iki 6, pasikartoti spalvas.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „MAGIŠKASIS KAULIUKAS“.

„iMO-LEARN“ kubai naudojami kaip žaidžiamieji kauliukai. Visi vaikai paima po vieną „iMO-LEARN“ kubą ir išsiskirsto patalpoje. Mokytoja meta „iMO-LEARN“ kubą ir garsiai pasako jo viršuje plokštumoje esantį skaičių.

Mokiniai turi kaip įmanoma greičiau atsistoti ant tos savo kubo plokštumos, kurioje yra minėtas skaičius. Vaikas, atsistoja ant savo „iMO-LEARN“ kubo paskutinis, turi atsistoti ir nebegali toliau atlikti užduoties. Užduotys tęsiasi.

Išvados: Vaikams šis žaidimas labai patiko. Jie ne tik turėjo greitai suskaičiuoti taškus, surasti tiek pat ant savo kubo, bet ir ant jo užlipus atsistoti. Stovėti ant siūbuojančio kubo, išlaikyti pusiausvyrą, kai kam buvo iššūkis. Tai puikus žaidimas pajudėjimui, pastabumo lavinimui.

Žaidimas nereikalauja didelio pasiruošimo, jį galima žaisti bet kada, kai vaikams norisi pajudėti. Puikus žaidimas vaikams energijai išlieti.

Data: 2020-09-11 (11⁰⁰-11⁴⁵val.)

Pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: pasikartoti spalvų pavadinimus, ugdytis kantrybę.

Veiklos aprašymas.

Žaidimas „BALIONAI“. Žaidimo tikslas yra susprogdinti visus skrendančius balionus. Sprogdyti juos galima užlipant, šokinėjant, rankomis, mėtant kamuoliukus, akmenukus ar pan.

Išvada: Susipažinome su nauja veikla, interaktyviomis grindimis. Vaikams tiesiog leidau linksmai praleisti laiką, pasprogdinti balionus. Aptarėme kokių spalvų balionų yra, puiki proga pasikartoti spalvas. Taip pat pasvarstėme, kodėl balionai sprogsta, vaikai paaiškino,

todėl kad iš jų išeina oras. Pabandėme susprogdinti tikrą balioną ir įsitikinome, kad jeigu jis nėra stipriai pripūstas, sunku susprogdinti.

Žaidimas vaikams sukėlė daug teigiamų emocijų. Norėjo jį žaisti be paliovos. Žaisdami vaikai labai triukšmavo, šaukė garsiau už sprogstančius balionus, todėl, kad nusibodo laukti draugų!

Data: 2020-09-15 (11⁰⁰-11⁴⁵val.)

Pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su „iMO-LEARN“ kubais.

Uždavinys: ugdyti (-is)asmeninę ir grupinę atsakomybę.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „LENKTYNĖS“ .

Vaikai išsiskaičiuoja ir pasiskirsto į dvi komandas. Kiekvienai komandai duodama po du „iMO-LEARN“ kubus. Pasigirdus starto signalui, vaikai turi perkėlinėti „iMO-LEARN“ kubus taip, kad pasiektų kitą pusę, neliesdami grindų. Pasiekęs nubrėžtą atstumą, vaikas po vieną kubus nuneša laukiančiam savo komandos draugui. Vaikai gali pasirinkti - sėdėti ar stovėti ant „iMO-LEARN“ kubų. Svarbiausia kūrybinis mąstymas!

Kubų pagalba surengėme estafėčių varžybas. Kadangi estafetėms reikalingos komandos išsiskaičiavome pirmais – antrais. Pasirodo vaikai nemoka išsiskaičiuoti, nebeprisimena. Todėl mokėmės. Estafetės puikus būdas pajudėti, tuo pačiu panaudojamas kooperacinis metodas, kuomet ugdoma asmeninė ir grupinė atsakomybė.

Data: 2020-09-18 (11⁰⁰-11⁴⁵val.)

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais.

Uždavinys: išmokti metų laikų seką.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „METŲ LAIKAI“ .

Ant kubu užklijuoti metų laikų pavadinimai su paveikslėliais. Vaikai turėjo sudėti kubus pagal metų laikų seką.

Išvada: Tiems kas ją žino buvo lengva, tačiau kitiems prireikė pagalvoti ilgiau. Čia pasireiškė bendradarbiavimas, draugai padėjo pasakydami seką. Tačiau ant kurio kubo, koks metų laikas užklijuotas jie jau turėjo susiorientuoti patys. Žaidimas vaikams padėjo įsiminti metų laikus, kol visi vaikai sudėjo, ji buvo pakartota daugybę kartų.

Reikėjo naudoti visus aštuonis kubus, būtume trumpiau užtrukę. Tada vienu metu du vaikai galėtų žaisti. Galima žaisti komandomis, kurios komandos kiekvienas vaikas greičiau sudės kubus pagal metų laikų seką.

Data: 2020-09-22 (11⁰⁰-11⁴⁵val.)

Pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: pažinti, įvardinti spalvas.

Veiklos aprašymas:

Interaktyvių grindų žaidimas „FEJERVERKAI“ .

Šios savaitės tema „Spalvos ir spalviukai“, todėl šis žaidimas tiko mums tam, kad įtvirtintume spalvų pavadinimus. Prisiminėme, kokias spalvas sumaišius gaunama visai kitokia spalva: pvz. geltonai su mėlyna susimaišius – žalia, raudonai su geltona – oranžinė, raudonai su mėlyna – violetinė ir t. t. Stebėjome sprogstančius fejerverkus, vardinome jų spalvas. Po to vaikai smagiai trypčiojo sprogdindami fejerverkus. Žaidimas jiems buvo lyg tikra šventė, nes džiugių emocijų buvo tikrai daug. Vaikai šį žaidimą palygino su balionų sprogdinimo žaidimu ir paprašė jį pažaisti. Vaikų noras buvo išpildytas. Kadangi balionai spalvoti, tai galėjome dar kartelį pasikartoti spalvas ir smagiai pašėlti sprogdinant balionus.

Data: 2020-09-25 (11⁰⁰-11⁴⁵val.)

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su „iMO-LEARN“ kubais.

Uždavinys: mokytis skaičiuoti iki 6, pažinti spalvas.

Veiklos aprašymas:

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „SUPLOK RANKOMIS“ .

„iMO-LEARN“ kubai naudojami kaip žaidžiamieji kauliukai. Vaikai paima po 1 „iMO-LEARN“ kubą ir išsiskirsto po patalpą.

Mokytojai pasakius spalvos pavadinimą, vaikai turi kaip įmanoma greičiau padėti „iMO-LEARN“ kubą tos spalvos plokštuma į viršų. Galima sakyti ir skaičių taškelių. Tuomet vaikai turi kaip įmanoma greičiau padėti „iMO-LEARN“ kubą atitinkamo taškų skaičiaus plokštuma į viršų. Mokytojai suplojus rankomis, vaikai turi klausytis, kiek kartų mokytoja suplojo ir atsistoti ant tos „iMO-LEARN“ kubo plokštumos, kurioje yra tiek taškų, kiek kartų mokytoja suplojo.

Išvados: Vaikai puikiai pažįsta spalvas, taškeliams suskaičiuoti prireikė šiek tiek laiko. Žaidimas lavina klausą, reikalauja susikaupimo. Tie vaikai, kurie nesiklausė atidžiai, kai mokytoja plojo, jie pasimesdavo, imdavo draugų klausinėti, stebėjo koks pas kitus taškelių skaičius ant kubo atverstas. Nervinosi, kai nepavyko, tai skatino juos susikaupti ir atidžiau klausytis mokytojos. Vaikai, kuriems pavykdavo užduotį atlikti greitai džiaugėsi ir didžiavosi savimi! Kai mokytoja įvardino tik spalvą, visiems vaikams buvo lengviau.

Žaidimas net neramiausius vaikus skatina suklusti, susikaupti, juk visi norime būti laimėtojais!

Data: 2020-09-29 (11⁰⁰-11⁴⁵val.)

Pažinimo kompetencija.

Interaktyvių grindų žaidimas.

Uždavinys: mokytis skaičiuoti, lyginti skaičius.

Veiklos aprašymas:

Interaktyvių grindų žaidimas „ŠAULIAI“. Iš lanko šaudyti į obuolius ir kuo daugiau jų pašauti per duotą laiką.

Išvada: Kiekvienas vaikas šaudydamas iš lanko skaičiavo, kiek obuolių pašovė. Galėjo matyti savo pašautų obuolių skaičių šalia lanko. Baigus žaisti kiekvienam ketvertui vaikų pasveikinome laimėtoją ir kiekvienas vaikas įvardino, kiek obuolių pašovė.

Vaikai žaidė intensyviai, stebintys sirgo vieni už kitus. Sukėlė visiems daug teigiamų emocijų. Žaidimo pabaigoje galima palyginti skaičius, kas nušovė daugiau, kas mažiau, keliais daugiau ar mažiau.

Data: 2020-10-02 (11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: pažins vaisius, vystys vaizdinę ir judesių koordinaciją.

Veiklos aprašymas:

Interaktyvių grindų žaidimas „VAISIŲ KREPŠELIS“. Krenta įvairūs vaisiai, reikia juos pavadinti ir gaudyti vaisius judinant krepšelį.

Išvada: Prieš žaidimą aptarėme, kokius žinome vaisius. Sugavęs vaisių vaikas jį turėjo įvardinti, kitų vaikų užduotis buvo skaičiuoti, kiek vaisių draugas pagavo. Kol visi vaikai pražaidė draugams jau buvo nuobodu, nekantriausieji pradėjo kelti triukšmą.

Žaidimas kiek nuobodokas!

Data: 2020-10-06 (11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: įtvirtinti žinias apie lapuočius ir spygliuočius medžius.

Veiklos aprašymas:

Interaktyvus žaidimas „MEDŽIAI“.

Nuoroda internete: <https://wordwall.net/resource/1222607/med%C5%BEiai>

Žaidime reikėjo suskirstyti medžių paveikslėlius į dvi grupes: spygliuočiai ir lapuočiai, juos pavadinti.

Išvada: Kai vaikai suskirstė paveikslėlius, prašiau pavadinti medžius, pasakyti kiekvieno medžio pavadinimą. Tokiu būdu pasitikrinome ar gerai pažįstame medžius. Dvylikai vaikų vienu metu žaidė, todėl buvo šiek tiek sudėtinga padėti tiems, kuriems sunkiau sekėsi ir prireikė individualios pagalbos. Sekantį kartą pabandyti panašius žaidimus žaisti mažesnėmis grupelėmis arba po du. Vaikams labai patiko žaidimas!

Data: 2020-10-09 (11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: turtinti žodyną; vystyti vaizdinę, judesių bei klausos koordinaciją.

Veiklos aprašymas:

Interaktyvių grindų žaidimas „MEDKIRTYS“.

Medžio pjovimui reikia daug galios. Kadangi tu labai stiprus, pabandyk sugauti kuo daugiau medienos per 99 sekundes. Norint sugauti medieną pamojuok ranka arba koja, ties kirvio ikonėle. Žaidimas skirtas 1 – 2 žaidėjams.

Išvada: Prieš pradėdami žaisti išsiaiškinome žodžio „medkirtys“ reikšmę. Šis žodis vaikams buvo negirdėtas, naujas. Tik viena mergaitė pasakė, kad turbūt jis kerta medį. Taip pat prisiminėme, kokią gi naudą žmogui duoda medžiai, kodėl juos kerta. Vaikai atnaujino ir įtvirtino žinias apie medžių naudą.

Na, o žaidimas vaikams buvo patrauklus. Labai patiko, kad baigus žaisti pasirodydavo veidukas, pagal jo nuotaiką jie galėjo vertinti ar daug malkų priskaldė. Veiklą stengiausi pritaikyti pagal savaitės temą.

Kaip visada patiems nekantrausiems sunku išlaukti savo eilės. Jie kelia daug chaoso ir triukšmo. Kitą kartą leisti jiems pirmiems pažaisti, kad galėtų eiti į grupę užsiimti kita jiems patrauklia veikla.

Šį žaidimą galima žaisti po vieną arba po du. Vaikai žaidė po du, nes grupėje daug vaikų ir labai ilgai reikėtų kitiems laukti, o kantrybės mažai. Manau, kad jeigu žaistų po vieną, būtų įdomiau, daugiau pajudėtų. Kitą kartą šį žaidimą žaisti po vieną.

Data: 2020-10-13 (11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: „renkant grybus“ mokytis skaičiuoti iki 12, lavinti atidumą.

Veiklos aprašymas:

Interaktyvių grindų žaidimas „GRYBAVIMAS“. Gaudyti po vieną atsirandančius grybus. Reikia būti atsargiam, neužlipti miško keliuku bėgiojančių ežiukų ir žaisti tyliai – miške miega pelėda, kurios negalima pažadinti. Pažadinta pelėda pradeda ūkauti.

Išvada: Pradžioje vaikams sunkiai sekėsi. Bandėme pereiti miško takelį ir surinkti grybus, bet vis užlipdavome ant ežiuko ir žaidimas baigdavosi. Tačiau po to pabandėme žaisti po du, vienas vaikas vienoje pusėje takelio, kitas kitoje. Tada vaikai „grybus rinko“ rankomis. Dar kartą žaidė ir tie, kuriems pereiti pirmą kartą nepavyko. Atsirado užsidegimas, tik keletas porų nepririnko „pilno krepšelio“ grybų. Nes skubėjo ir paėmė per daug musmirių. Laukiantieji savo eilės sirgo už draugus, kartu skaičiavo, kiek draugai surinko grybų, kiek dar liko paimti. Šis žaidimas labai tinka tiems, kurie dar nemoka skaičiuoti iki 10 ir galimybė susipažinti su skaičiais 11 ir 12.

Data: 2020-10-16 (11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: sudėti paveikslėlius eilės tvarka ir papasakoti istoriją, kalbos ir logikos ugdymas.

Veiklos aprašymas:

Interaktyvus žaidimas „TELL A STORY“. Sudėti paveikslėlius teisinga tvarka, papasakoti, ką matai.

Išvada: Žaidimas puikiai atskleidė kai kurių vaikų žodyno skurdumą, nemokėjimą pasakoti pagal paveikslėlį. Buvo vaikų kurie žiūrėdami į paveikslėlį nepavadino lizdo, graužtuko, siuvimo mašinos, vazos. Viename paveikslėlyje buvo pavaizduota mergaitė sodinanti gėlių svogūnėlius, vienas berniukas pasakė, kad deda gėlytes.

Sudėti paveikslėlius eilės tvarka vaikams nebuvo sunku, bet papasakoti, kas pavaizduota tik vienam kitam sekėsi sklandžiai. Mokytojos klausimų pagalba mokėmės sudėti sakinius bent iš trijų keturių žodelių. Ši priemonė puikiai tinka vaikams mokytis nuosekliai, pilnais sakiniais pasakoti.

Data: 2020-10-20 (11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: skirti ir pavadinti formas, ugdyti pastabumą.

Veiklos aprašymas:

Interaktyvūs žaidimai „GEOMETRINĖS FIGŪROS“, „FIGŪROS. RASK TOKIĄ PAČIĄ“.

Nuoroda internete: <https://wordwall.net/resource/1213837/geometrin%C4%97s-fig%C5%ABros>

<https://wordwall.net/resource/2516364/fig%C5%ABros-rask-toki%C4%85-pa%C4%8Di%C4%85>

Žaidime „Figūros. Rask tokią pačią“ reikėjo surasti paveikslėlį, kuriame pavaizduotos tokios pat figūros.. Kitame žaidime reikėjo pasakyti į kokią figūrą yra panašūs pavaizduoti daiktai.

Išvada: Pirmame žaidime, tik vienas vaikas padarė dvi klaidas. Sekantis žaidimas nebuvo toks lengvai įveikiamas. Vaikai ieškojo daiktų ir figūrų panašumų, suradę į kurią figūrą panašus daiktas ne visada galėjo figūrą pavadinti. Žaidimo metu itin išryškėjo vaikų kalbos problemos, tartis. Ne visiems pavyksta taisyklingai ištartį figūrų pavadinimus.

Puikūs žaidimai skatinantys pastabumą, mokantys pažinti ir pavadinti figūras.

Data: 2020-10-23 (11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pasaulio pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su „iMO-LEARN“ kubais.

Uždavinys: pavadinti erdvinę padėtį – aukštai žemai, kairėje dešinėje.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „STATYBŲ KONSTRUKCIJOS“.

Iš kubų reikėjo pastatyti konstrukcijas pagal duotą paveikslėlį. Vaikai statys konstrukcijas iš vieno, dviejų, trijų kubų.

Išvada: Konstrukcijas vaikai statė komandomis. Jau po pirmo statinio išryškėjo komandų lyderiai, kurie norėjo viską padaryti vieni. Todėl teko juos paskirti komandų vadovais, kad būtų galimybė kitiems vaikams pasireikšti ir niekas neliktų nuskriaustas. Pastatę konstrukcijas įvardinome kur yra spalvos juostelė: apačioje, viršuje, dešinėje, kairėje. Taip pasimokėme skirti dešinę ir kairę puses. Vienoms komandoms pavykdavo pastatyti labai greitai, kitoms lėčiau, bet vaikai to nesureikšmino, džiaugėsi, kai pavykdavo pastatyti teisingai. Ši veikla vaikus skatina dirbti grupėje, tartis ir derinti ketinimus.

Data: 2020-10-27 (11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Komunikavimo kompetencija.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: pažinti raides, jas pavadinti.

Veiklos aprašymas:

Interaktyvūs žaidimai „KOKIA PIRMA RAIDĖ“, „PIRMA RAIDĖ“.

Nuorodos internete: <https://wordwall.net/resource/2141891>
<https://wordwall.net/resource/1678023>

Žaidime duoti paveikslėliai ir raidės. Prie kiekvienos raidės yra tuščias langelis, į kurį reikia padėti paveikslėlį kurio pavadinimas prasideda ta raide.

Išvada: Tai vaikams patrauklus metodas mokytis pažinti raides. Tie vaikai, kurie raides jau pažįsta, jiems čia vieni juokai. O su kitais reikėjo daug individualaus darbo. Mokėmės išskirti žodžio pirmąjį garsą, o tada ieškojome tą garsą atitinkančios raidės. Tiems, kas raidžių daug nepažįsta, šiek tiek sunku vienu metu mokytis daug raidžių. Būtų lengviau, kad žaidime reikėtų išskirti tik kelis garsus ir raides.

Data: 2020-10-29 (11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Komunikavimo kompetencija.**Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.**

Uždavinys: mokytis pažinti raides, išskirti ir įrašyti trūkstamą raidę žodyje.

Veiklos aprašymas:**Interaktyvus žaidimas „PABĖGUSI RAIDĖ“.**

Nuoroda internete:

<https://wordwall.net/resource/1475700/pirmas-garsas-ir-raid%C4%97-priebalsiai>

<https://wordwall.net/resource/2085832/pab%C4%97gusi-raid%C4%97>

Pirmame žaidime reikia paveikslėlius padėti prie raidžių, kuriomis prasideda jų pavadinimai. Kitame žaidime duotas paveikslėlis ir žodis kuriame stinga pirmosios arba vidurinės raidės, ją reikia įrašyti.

Išvada: Žaisdami vaikai mokėsi ne tik išskirti pirmąjį garsą žodyje, bet ir viduryje žodžio. Išskyrę reikiamą garsą turėjo įrašyti raidę žodyje, kurios trūksta. Tiems vaikams, kurių girdimasis suvokimas išlavėjęs buvo vieni niekai. Bet kitiems jau reikėjo daug individualios pagalbos. Kartu skiemenavome žodžius po keletą kartų, stengdamiesi išgirsti visus garsus, juos įvardinti ir surasti kokios raidės žodyje nėra. Manau, kad toks žaidimas vaikams, kurie dar nepažįsta visų raidžių yra per sunkus.

Data: 2020-10-30 (11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Komunikavimo kompetencija.**Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.**

Uždavinys: mokytis išskirti žodžio pirmąjį garsą.

Veiklos aprašymas:**Interaktyvus žaidimas „PAVEIKSLĖLIO PIRMA RAIDĖ“, „KOKS ŽODŽIO PIRMAS GARSAS / RAIDĖ?“.**

Nuoroda internete: <https://wordwall.net/resource/1614453/paveiksl%C4%97lio-pirma-raid%C4%97>

<https://wordwall.net/resource/1673406/koks-pirmas-%C5%BEod%C5%BEio-garsas-raid%C4%97>

Žaidimuose reikia paveikslėlį padėti prie tos raidės, kuria prasideda paveikslėlio pavadinimas.

Išvada: Naudodamiesi proga, kad grupėje mažiau vaikų ir galima skirti daug daugiau laiko individualiam darbui, toliau mokomės pažinti raides. Tikrai matoma pažanga. Vaikai nebepainioja raidžių Š, S, C, Č, Z, Ž. Su vaikais, kuriems sekasi sunkiau pirmą kartą užduotis darėme kartu, paskui kartojome, bet jau vaikai dirbo savarankiškai. Ne visiems pavyko atlikti be klaidų. Labai džiaugiuosi matoma bent menkiausia pažanga. Vaikai noriai žaidžia žaidimus, kurie padeda jiems lavėti ir tai puiku.

Data: 2020-11-03 (11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Komunikavimo kompetencija.**Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.**

Uždavinys: sudėti paveikslėlius eilės tvarka, pasakoti pagal paveikslėlius.

Veiklos aprašymas:**Interaktyvus žaidimas „TELL A STORY“.**

Vaikai turi sudėti paveikslėlius teisinga eilės tvarka ir paspausti Gerai. Taip pat vaikai gali pasakoti pagal paveikslėlius, kurti pasakojimą.

Išvada: Žaidimas padeda vaikams plėsti žodyną, skatina kalbėti sakiniiais. Dažnai vaikai nežinojo, kaip pavadinti vienus ar kitus daiktus (brėžinys, laka, kopinėja medų, drevė, rūbų parduotuvė, eglės viršūnė, obuolio graužtukas), įvardinti požymius (Ilgas – trumpas). Žaisdami turi galimybę pažinti aplinką, pavadinti aplinkos daiktus, veiksmus, turtina žodyną. Taip pat lavina pastabumą dėdami paveikslėlius tam tikra seka, turi suprasti, kur yra veiksmo pradžia ir pabaiga. Vaikams sunkiai sekasi pasakoti sakiniiais, dažniausiai reikia pagalbos užduodant klausimus. Tokių žaidimų vaikams reikia, nes daugelis sunkiai sudeda sakinius bent po tris žodelius.

Data: 2020-11-06 (11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Komunikavimo kompetencija.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: pažinti raides.

Veiklos aprašymas:

Interaktyvūs žaidimai „PAŽINK RAIDES A-Ė“, „PAŽINK RAIDES F-K“, IŠMOK RAIDELES L-Ž“.

Nuorodos internete: <https://learningapps.org/watch?v=p4mn2j13n20>

<https://learningapps.org/watch?v=pu3e8z7un20>

<https://learningapps.org/watch?v=paf8527vn20>

Vaikai ant paveikslėlio turėjo padėti raidę, kuri atitinka paveikslėlio pavadinimo pirmąjį garsą. Toliau mokomės žaidimų pagalba pažinti raides.

Išvada: Pastebiu, kad jau kuris laikas žaidžiant panašius žaidimus, vaikai įsimena vis daugiau raidelių. Aš ir jie džiaugiamės pasiekimais. Prireikia mažiau laiko vienai užduotelei atlikti. Tiems, kas raides pažįsta, reikia jau sunkinti užduotis, pradėti mokytis skaityti. Kam nepavyksta atlikti užduočių be klaidų, jeigu nori leidžiu užduotį kartoti. Kai pavyksta puikiai jie džiaugiasi, tuo pačiu jie įgauna pasitikėjimo savimi, ugdoma motyvacija mokytis.

Data: 2020-11-10 (11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pažinimo kompetencija.

Užsiėmimui su „iMO-LEARN“ kubais.

Uždavinys: padėti vaikams suvokti daiktų padėtį erdvėje, jausti judėjimo kryptį

Veiklos aprašymas:

Didaktinis žaidimas orientavimuisi erdvėje suvokimui, naudojant interaktyvius kubus „iMO-LEARN“ .

Kiekvienas vaikas turi po kubą. Mokytoja sako kryptį: prieš, už ant, po arba nurodo dešinėje arba kairėje. Vaikas atsistoja prie kubo ten, kur mokytoja nurodė (Pvz.: ant kubo, už kubo, kubo kairėje ar dešinėje, po kubu, pakaldami kubą virš galvos.).

Išvada: Kiekvienas vaikas ant kairės rankos turėjo užsidėjęs pačių pasidarytą laikroduką. Kurie padėjo lengviau orientuotis, kur yra kairė ar dešinė pusė. Ne visiems buvo lengva susidoroti su šiomis užduotimis. Sunkiausia buvo skirti dešinę nuo kairės.

Sekanti užduotis buvo atversti nurodytą spalvą kubo priekyje, viršuje, kairėje arba dešinėje. Labai sunkiai su šiomis komandomis vaikai susidoravo. Pirmą kartą suprato tik vienas vaikas. Tada kitiems parodžiau, paaiškinau. Bet kitiems, tai buvo neįveikiama ir kiekvieną kartą prireikė pagalbos.

Trečia užduotis – ridenti kubą nurodyta kryptimi. Ji vaikams buvo smagiausia, nes galėjo daugiau pajudėti. Nors ir ne visada visi pradėdavo ridenti teisinga kryptimi, bet stebėdami kitus pasitaisydavo.

Tokie žaidimai padeda vaikams lavinti orientacijos erdvėje suvokimą. Nors jie ir nėra labai patrauklūs, nes reikalauja vaikų dėmesio ir susikaupimo. Ir vaikai sakė, kad buvo sunku.

Data: 2020-11-13 (11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: susipažinti su piešimo programėle „Paint“, ją išbandyti.

Veiklos aprašymas:

Susipažinimas su piešimo programa „PAINT“.

Susipažinome su piešimo programėle, jos įrankiais. Išsiaiškinome, ką reiškia kiekviena ikonėlė: pieštukinė – galima pasirinkti įvairių formų linijas arba figūras piešimui; spalvų paletė – pasirenkame kokia spalva piešime; pieštukai – pasirenkame linijos storį; trintukas – juo galime ištrinti pasirinkus jo dydį; kibirėlis – pasirenkame kokia spalva užpildysime savo piešinį (Pvz. saulę - geltona); spalvotas langelis – čia galima pasirinkti fono spalvą. Paspaudus ant nuotraukos su pieštuku galima piešinį išsaugoti nuotraukų galerijoje.

Išvada: Išsiaiškinus, ką kiekvienas programos ženkliukas reiškia ir kokias funkcijas atlieka, vaikai piešė piešinius laisva tema. Buvo svarbu išbandyti įvairius įrankius, kaip jie veikia. Piešiant grupėje buvo visiška tylą, visi piešė susikaupę. Vieni piešė tik linijomis ir spalvino pirštukais, neišbandė užpildymo spalva funkcijos. Kiti gi stengėsi išbandyti kiekvieną galimybę. Vieni rinkosi ir fono spalvą, kiti ne. Piešiant keletas vaikų netyčia pakeitė spalvą ir norėjo ją ištrinti, tada parodžiau, kad yra rodyklė, kurią paspaudus galima atšaukti padarytus veiksmus.

Kiekvienas piešinys buvo savitas, jame atsispindėjo ir tai, kiek vaikas nebijojo eksperimentuoti ir išnaudoti piešimo galimybes. Kiekvienas užsirašė savo vardą. Sudėjome planšetes ant vieno stalo ir pasigrožėjome vieni kitų darbais. Visiems labai patiko piešti.

Data: 2020-11-17 (11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Veikla su interaktyviais kubais „iMO-LEARN“.

Uždavinys: lavinti judėjimo erdvėje suvokimą.

Veiklos aprašymas:

Kiekvienas vaikas turi po kubą, prisimename kuri pusė yra dešinė, o kuri kairė, ką reiškia į priekį ir atgal. Tada mokytoja duoda nurodymą žodžiu, pvz. paridenti kubą vieną kartą į kairę, tris kartus į dešinę ir panašiai. Vaikas turi kubą ridenti, o ne sukti.

Išvada: Atrodo užduotis yra paprasta, bet kai kuriems vaikams sunkiai įveikiama. Nors kairę nuo dešinės jau dauguma skiria, bet jiems buvo sunku suprasti, kad kubą reikia ridenti. Jie kubą suko aplinkui tiek kartų kiek mokytoja nurodė. Ir kelis kartus parodžius kiekvienam nesupratusiam individualiai, dar buvo sunku susigaudyti. Tada visi sustoję į eilę su kubais, kartu skaičiavome ir ridenome į priekį, atgal, į dešinę, į kairę. Šis būdas padėjo visiems suprasti, kaip reikia ridenti.

Kadangi turime tik aštuonis kubus, tai užduotis atlikome dvejomis komandomis. Pirmiausiai vieni buvo stebėtojai, kiti žaidėjai po to atvirksčiai. Atkreipiau dėmesį į tai, kad tie vaikai kurie pirmiausiai stebėjo draugus iš pirmo karto suprato mokytojos komandas. Visi mokėjo ridenti kubą, tik kartais susipainiojo su kryptimis.

Kadangi liko laiko nusprendėme pažaisti estafetę. Pasiskirstėme į dvi komandas išsiskaičiuodami pirmais – antrais. Sustatėme po keturis kubus į dvi eiles, palikdami tarp jų tarpus. Reikėjo apibėgti kubus gyvatėle, apibėgus sugrįžti bėgant ir suduoti komandos draugui stovinčiam pirmam per ranką. Tada jis bėga gyvatėle aplink kubus ir t.

Labai buvo keista, kad vaikai visą laiką painiojosi. Kai apibėgdavo kubus grįždami taip pat juos apibėginėjo, nors to nereikėjo daryti. Arba atbėgę stodavosi į eilės galą ir pamiršdavo, kad reikia draugui pliaukštelėti per ranką. Estafetę kartojome tris kartus, bet taip ir nepavyko iki galo visko padaryti teisingai. Ateityje reikia daugiau vaikams duoti pažaisti estafėčių, kad jie išmoktų įsiklausyti į taisykles ir jas vykdyti!

Data: 2020-11-19 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: lavinti pastabumą, reakciją.

Žaidimas „PICOS MEISTRAS“.

Veiklos aprašymas: Norint pagaminti skanią picą, žaidimo metu kiekvienas vaikas turi supjaustyti nurodytą skaičių reikiamų produktų (Pvz.: 3 – dešreles, 4 – sūrio gabaliukus, 2 – bazilikus). Kokius produktus reikia supjaustyti ir kiek galima matyti ant žaidimų lauko. Taip pat galima stebėti, kiek ir kokių dar reikia supjaustyti.

Išvada:

Pirmiesiems žaidėjams sekėsi sunkiausiai nes jie ėmė ir tuos produktus, kurių imti nereikėjo. Arba jeigu jau paėmė reikiamą skaičių sūrio gabalėlių, vis vien dar ėmė. O jeigu paimi netinkamus produktus arba per daug, tai reiškia, kad pica nebus skani ir padarei klaidą. Pirmieji žaidėjai padarė po keliolika klaidų. Ir reikėjo atkreipti dėmesį į tai, kad jeigu produktas kurio mums nereikia krenta, jis neturi nukristi ant lentelės, tai bus klaida. Pradėję žaisti mes to nesupratome ir keletas klaidų prisidėjo vien dėl to. Tačiau vaikai visai nekreipė dėmesio į klaidas, jiems buvo smagu pjaustyti produktus. Stebintys draugai padėjo patarimais, šūksniais, kokie produktai krenta ir kiek dar jų reikia picai pagaminti.

Data: 2020-11-20 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: lavinti atmintį.

Veiklos aprašymas:

Interaktyvūs žaidimai „ATMINČIAI“, „ATMINČIAI LAVINTI“.

Nuorodos: <https://learningapps.org/watch?v=p9kjinz5ia20>

<https://learningapps.org/watch?v=pcfn7137320>

Žaidime yra 16 užverstų kortelių. Kai paspaudžiame ant vienos iš kortelių atsiverčia paveikslėlis, tada spaudžiame ant kitos kortelės, kad atsiverstų. Reikia įsiminti, kas buvo pavaizduota. Nes, kai spaudžiame ant trečios kortelės, kitos dvi užsiverčia. Reikia surasti po dvi vienodas ir jas atversti vieną po kitos.

Išvada: Pirmiausiai vaikams parodžiau, kaip su planšete reikia nuskaityti QR kodą. Tada vaikai kiekvienas su mokytojos pagalba nuskaitytė žaidimo QR kodą ir pas kiekvieną planšetėje atsidarė žaidimas „Atminčiai“.

Kai kuriems vaikams prireikė labai mažai laiko, kad surastų visus vienodus paveikslėlius. Kiti užtruko ilgiau. Bet visi atliko savarankiškai.

Po to išjungėme Google Chrome naršyklę ir dar kartą vaikai turėjo, dabar jau savarankiškai, nuskaityti žaidimo QR kodą. Tuomet jau atsidarė sekantis žaidimas „Atminčiai lavinti“. Jame taip pat reikėjo surasti po du vienodus paveikslėlius ir juos atversti vieną po kito. Paveikslėliuose buvo pasislėpę skaičiai, baigę žaidimą įvardinome skaičius, kuriuos suradome.

Išjungėme Google Chrome naršyklę ir susipažinome, kaip reikia išjungti planšetę. Kiekvienas vaikas išjungė savo planšetę.

Data: 2020-11-24 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Užsiėmimas su interaktyviais kubais „iMO-LEARN“.

Uždavinys: lavinti pastabumą ir orientaciją.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „SAUGOKIS MEDŽIOTOJO“ .

Prieš žaisdami išsiaiškinome, kas yra toks medžiotojas – žmogus užsiimantis tikslingu laukinių žvėrių, paukščių gaudymu.

„iMO-LEARN“ kubai be tvarkos išdėlioti patalpoje, o vaikai juda tarp jų. Vienas vaikas skiriamas būti „medžiotoju“. Davus signalą, vaikai turi kuo greičiau užlipti ant kubų, o „medžiotojas“ bando juos pagauti. „Medžiotojas“ gali pagauti tik tuos, kurie nestovi ant „iMO-LEARN“ kubų. Kurį vaiką pagauna, tas sėdasi ant suoliuko ir nuimamas vienas kubas. Reikia, kad bėgiojančių vaikų skaičius būtų vienetu didesnis nei „iMO-LEARN“ kubų skaičius.

Išvada: Žaidimo metu puikiai atsiskleidė, kurie vaikai yra nepastabūs, lėčiau susiorientuoja, jie greičiausiai buvo pagauti. Žaidėme dvejomis grupėmis, nes turime 8 „iMO-LEARN“ kubus, o vaikų yra kur kas daugiau. Veikla vaikus tiesiog sužavėjo, jie prašė vis kartoti žaidimą. Smagu buvo ir tai, kad kiekvieną kartą buvo vis kitas laimėtojas, daugelis galėjo pasidžiaugti savo pergale, bet ir pralaimėjusiems nesukėlė neigiamų emocijų.

Data: 2020-11-26 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: dėliojant dėlionę mokytis koncentracijos ir atkaklumo, baigti tai, kas pradėta.

Veiklos aprašymas:

- **Dėlionė „RUDUO“** <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play> [HYPERLINK](https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=34ec89b84e08)
["https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=34ec89b84e08"&](https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=34ec89b84e08) [HYPERLINK](https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=34ec89b84e08)
["https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=34ec89b84e08"pid=34ec89b84e08](https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=34ec89b84e08)
- **Dėlionė „BALIONAI“** <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play> [HYPERLINK](https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0d6dc93b2fef)
["https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0d6dc93b2fef"&](https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0d6dc93b2fef) [HYPERLINK](https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0d6dc93b2fef)
["https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0d6dc93b2fef"pid=0d6dc93b2fef](https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0d6dc93b2fef)

Vaikams reikėjo sudėti dvi dėlionės. Pirmoji dėlionė „Ruduo“ lengvesnė, iš 24 detalių. Antroji „Balionai“, iš 35 detalių.

Išvada: Dėlionės skatina loginį mąstymą, nes iš detalių reikia sudėlioti tarpusavyje susijusią visumą. Dėlionių dėliojimas moko koncentracijos ir atkaklumo, baigti tai, kas pradėta. Be to, dėlionė - rami veikla. Kadangi vaikai yra nuolat stimuliuojami, tai tokia rami veikla - labai naudinga. Be to, dėlionės priverčia smegenis dirbti. Ir tikrai vaikai dirbo susikauptę. Tiems, kurie moka susikauti, yra atidūs ši veikla buvo įveikta lengvai. Buvo vaikų, kurie sudėjo tik vieną dėlionę ir tuo labai džiaugėsi.

Data: 2020-11-27 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: lavinti matematinius įgūdžius ir supažindinti su matematiniais simboliais $>$, $<$, $=$.

Veiklos aprašymas:

- Žaidimas „DAUGIAU, MAŽIAU, LYGU?“

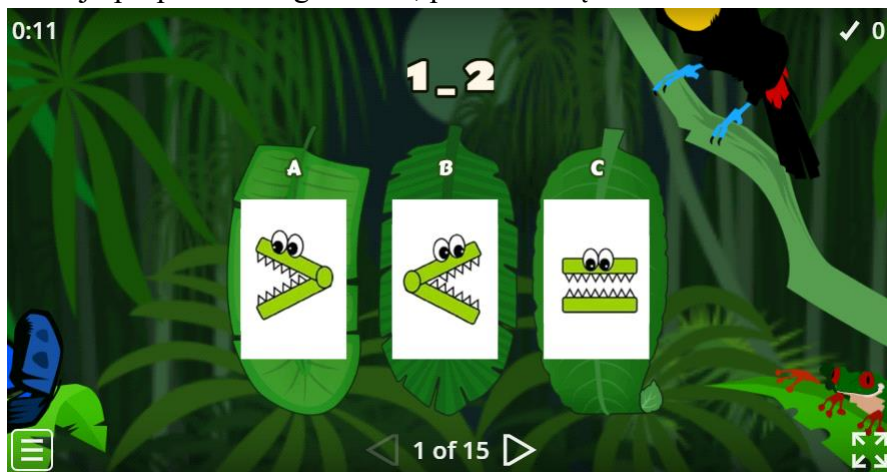
<https://wordwall.net/resource/1859172/daugiau-ma%C5%BEliau-lygu>

- Žaidimas „DAUGIAU-MAŽIAU-LYGU“.

<https://wordwall.net/resource/2044931/daugiau-ma%C5%BEliau-lygu>

Pirmiausiai išsiaiškinome, ką reiškia šie simboliai $<$ (mažiau), $>$ (daugiau) ir $=$ (lygu). Tada skaičių ir simbolių kortelių ir pagalba visi kartu dėjome po du skaičius ir lyginome, kuris yra didesnis, kuris mažesnis ar lygūs, parinkome teisingą ženklą. Tada vaikai savarankiškai atliko užduotis planšetėse.

Žaidimuose pateikta po du skaičius (pavyzdžiui: 1_2) ir simboliai $>$, $<$, $=$. Vaikui reikia išrinkti, kuris matematinis simbolis tinka skaičiams 1_2, $<$ (mažiau), $>$ (daugiau) ar $=$ (lygu) ir ant jo paspausti. Baigus žaisti, parodo laiką kiek vaikas užtruko ir kiek padarė klaidų.



Išvada: Šie žaidimai lavina matematinius įgūdžius ir supažindina su $>$, $<$, $=$ matematiniais simboliais. Kartojant vaikams tampa aiški simbolių reikšmė, jie geriau juos įsimena. Žaidimai su garsais, todėl vaikams dar daugiau patrauklesni. Žaisdami vaikai tikrai puikiai išmoko lyginti skaičius, įsiminė simbolių reikšmes. Sunkiau sekėsi, tik tiems, kurie dar ne visus skaičius pažįsta.

Data: 2020-12-01 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais.

Uždavinys: žaidžiant su kubais mokytis sudėties veiksmų.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „ATVIRKŠTINIS SKAIČIAVIMAS“ .

Kiekvienas vaikas gauna po 2 vnt. „iMO-LEARN“ ir naudoja juos kaip žaidžiamuosius kauliukus. Vienas „iMO-LEARN“ padedamas lanko viduje, o kitas – šalia lanko. Mokytojai pasakius skaičių arba spalvos pavadinimą, vaikai atitinkamai apverčia lanko viduje esantį „iMO-LEARN“ kubą.

Pavyzdžiui, „apverskite „iMO-LEARN“ kubą raudona plokštuma (ant kurios yra 3 taškai) į viršų.

Paskui mokytoja pasako skaičių, pavyzdžiui, „gaukite 5“. Vaikai turi sugalvoti, kiek taškų reikia pridėti, kad gautų „5“ (naudodamiesi šalia lanko esančiu „iMO-LEARN“ kubu). Suradęs sprendimą, vaikas atsisėda ant šalia esančio „iMO-LEARN“ kubo, kad kiti vaikai negalėtų nusižiūrėti atsakymo. Kai visi vaikai baigia spręsti uždavinį, jie atsistoja, kad mokytoja galėtų pamatyti jų sprendimus.

Išvada: Šios veiklos metu mokėmės sudėties kubų pagalba. Kai kuriems vaikams pradžioje buvo sunku suprasti užduotį. Palengvinimui paaiškinau, kad jeigu yra atverstas lanke esantis „iMO-LEARN“ kubas 3 į viršų, o ant kito kubo reikia atversti tiek, kad gautum iš viso 5 taškus, galima ant pirštukų paskaičiuoti. Tačiau vaikams buvo lengviau skaičiuoti taškelius ant kubų. Pirmus kartus leidau vaikams stebėti vieniems kitus, kad būtų lengviau susiorientuoti, ką reikia daryti, kaip atlikti, tai ko mokytoja prašo. Pamažu vaikai suprato. Tiems kas moka puikiai skaičiuoti buvo lengva, o kam sekasi sunkiau dažnai reikėjo pagalbos. Kadangi vaikai prašė žaisti dar ir dar, tai galima teigti, kad veikla jiems patiko. Šis žaidimas padėjo vaikams mokytis atlikti sudėties veiksmus mintinai ir skaičiuojant taškelius.

Data: 2020-12-04 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis

Uždavinys: pažinti tikrovės daiktų ir reiškinių savybes, kaip jos veikia jutimo organus.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Pojūčiai“. <https://learningapps.org/watch?v=ptyazm1ck21>

Ant lentos penki pojūčiai: nosis (kvapas), akis (regėjimas), ranka (lytėjimas), ausis (klausa), liežuvis (skonis), duoti paveikslėliai (pica, barškučiai, katinas, kaktusas, paukštis...) reikia suskirstyti, kuriam pojūčiui, kuris paveikslėlis tinka. Suskirsčius paveikslėlius pasitikrinti ar teisingai, paspausti ant ženkliuko „v“. Jeigu suskirstyta teisingai visos kortelės pažymimos žalia spalva, jeigu kortelė padėta neteisingai ji pažymima raudona spalva.

Išvada: Rūšiuojant pažįstamos tikrovės daiktų ir reiškinių savybės, kai jos veikia jutimo organus, kai jos veikia jutimo organus. Vaikams svarbu pažinti pojūčius, žinoti, kad daiktus ar reiškinius galima atpažinti palietus, pauosčius, paragavus, pamačius, išgirdus. Dėdami korteles, vaikai turėjo pamąstyti, kuris daiktas ar reiškinys, kokį jutimo organą veikia. Taip pat žaisdami įsiminė visus penkis pojūčius, išmoko juos išvardinti.

Data: 2020-12-08 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Komunikavimo ir pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais, piešimo programa „Paint“.

Uždavinys: išsiaiškinti, kas yra pasaka be galo ir išmokti sekti pasaką be galo „Imbierinis sausainis“.

Veiklos aprašymas:

Pasakos be galo „IMBIERINIS SAUSAINIS“ sekimas ir piešimas.

Vaikams paaiškinama, kad seksime ir vaizduosime pasaką be galo. Tokias pasakas galime sekti be pabaigos, kiek tik norime.

Sekama pasaka be galo „Imbierinis sausainis“: Močiutė užminkė imbierinę tešlą. Iš imbierinės tešlos nulipdė imbierinį žmogeliuką ir iškepė sausainį. Imbierinį sausainį papuošė akimis, šypsena, sagomis. Imbierinį sausainį močiutė įdėjo į lėkštę.

Vaikai atsidaro planšetėse piešimo programą „Paint“, piešimo lauką padalina į keturis langelius, juos susinumeruoja. Mokytoja seka pasaką po sakinį, o vaikai langeliuose iš eilės piešia objektus pagal tekstą (vienas sakiny, vienas piešinukas). Pasakos sekimo eigoje mokytoja pasako sakinį ir klausia vaikų, ką jie girdėjo. Užpildžius visus langelius piešiniais, piešinys išsaugomas. Vaikai žiūrėdami į savo piešinių seką, kartoja, seka pasaką be galo „Imbierinis sausainis“.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „dirbome“, „piešėm pasaką“, „darėm pasaką“, „skaitėm“, „piešėm“, „mokinomės žodžius“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „sausainius nupiešti“, „ir man sausainius“, „ir man“, „ir man“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „piešti sausainį“, „daryti lėkštę ir daryti sausainius“, „man patiko piešti sausainį, dar nemoku, bet išmokstu“, „o man patiko piešti tešlą“, „man sausainį ir tešlą“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „piešti sausainį“, „tešlą“, „papuošti“, „kaip sausainį piešti“, „pasaką“, „pasaką, kur močiutė minkė tešlą“, „pasaką be galo“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „man biškį sunku piešti sausainį“.

Išvada:

Vaikai sužinojo, kas yra pasaka be galo ir ją išmoko sekti. Tai nebuvo nuobodus pasakos kartojimas, vaikai pirmiausiai piešė objektus, pagal sekamą mokytojos pasaką, o po to pagal paveikslėlius ją sekė. Jie net nepajuto, kaip ją išmoko, nes buvo lengviau prisiminti pasakos žodžius naudojantis savo piešinėliais. Vaikų piešinukai išsaugoti, todėl bet kada galima juos atsidaryti ir prisiminti pasaką, ją pasekti pagal piešinėlius.

Data: 2020-12-11 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Komunikavimo ir pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: lavinti skaičiavimo įgūdžius ir pažinti skaičius.

Veiklos aprašymas:

- Žaidimas „Skaičiuok vaisius ir uogas“.

<https://wordwall.net/resource/1571396/skai%C4%8Diuok-vaisius-ir-uogas>

Žaidime vaikams reikia suskaičiuoti, kiek paveikslėlyje yra vaisių ar uogų ir paveikslėlį padėti prie teisingo skaičiaus. Vaikui atlikus užduotis, programėlė parodo kiek laiko jis užtruko ir kiek padarė klaidų. Jeigu klaidų daug, galima žaidimą pakartoti.

- Žaidimas „Kiek ir ko?“.

<https://wordwall.net/resource/1844078/kiem-ir-ko>

Šiame žaidime vaikai taip pat turi suskaičiuoti, kiek paveikslėliuose yra daiktų ir juos padėti prie tinkamų skaičių. Atlikus užduotis, programėlė parodo kiek laiko jis užtruko ir kiek padarė klaidų.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „mes su planšetėm žaidėm“, „skaičiavom vaisius“, „ir gėles“, „žaidėm“, „skaičiavau“
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man skaičiuoti“, „ir man skaičiuoti“, „man gėlytes skaičiuoti“, „man gėlytes“, „man nieko nesunku“, „man nei vienas nebuvo sunku“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko skaičiuoti vaisius“, „patiko skaičiuoti irgi vaisius“, „patiko skaičiuoti vaisius“, „visiems patiko skaičiuoti vaisius“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „skaičiuoti“, „skaičius“, „surasti teisingus skaičiukus“, „ir aš tą norėjau sakyti, kad surasti teisingus skaičius“,
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „man du nepavyko“, „ir man nepavyko, nes nežinau skaičių“, „nežinau dėl ko“, „gėles buvo sunku skaičiuoti“.

Išvada: Skaičiuodami įvairius daiktus paveikslėliuose vaikai mokėsi teisingai suskaičiuoti iki dešimties. Suskaičiavę turėjo paveikslėlį padėti prie teisingo skaičiaus. Ne visi vaikai dar gerai pažįsta skaičius, todėl jiems nepavyko teisingai sudėti paveikslėlių. Bet galėjo žaidimą kartoti, kartodami prisiminę skaičius ir pavyko padaryti be klaidų.

Data: 2020-12-15 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Komunikavimo ir pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: pasikartoti pagrindines geometrines figūras, jas pavadinti.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Geometrinių figūrų pavadinimai“.

<http://www.ziburelis.lt/nemokamai/geometriniu-figuru-pavadinimai/zaisti>

Žaidimo metu reikia klounui padėti teisingai sudėti geometrines figūras į joms tinkamas vietas ir jas pavadinti. Vaikai gali įvardinti ir spalvas, kokios spalvos yra kiekviena figūra, prieš dedant kiekvieną figūrą pavadinti (trikampis, kvadratas, apskritimas, rombas, penkiakampis, stačiakampis, ovalas).

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „figūras dėjau“, „visas formeles padariau“, „dėjau ovalą, trikampį, kvadratą, suradau figūras“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „biškį sunku dėti figūras, apvalas (ovalas) ir dar penketas (penkiakampis)“, „sunku išarti pavadinimus“.

Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „dėti figūras“, „man patinka, aš jo dar nežaidžiau, patiko dėti trikampus“, „stačiakampis“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „figūrų“, „visko, išmokau dėti visokias figūras“, „figūras“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys:

Išvada: Dėdamas figūrą vaikas ją pavadina, jeigu pažįsta, o jeigu ne, tai padaro programėlė. Taip vaikas kiekvieną figūrą dėdamas ją pavadina, pasikartoja ir lengviau įsimena. Nors figūrų tema jau praeita, vyksta tik kartojimas, dar vaikai tikrai buvo primiršę arba neteisingai pavadino. Vaikams turintiems garsų tarimo sunkumų, labai sunku ištarti teisingai figūrų pavadinimus. Tuo pačiu mokėmės teisingai tarti garsus.

Data: 2020-12-18 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Komunikavimo ir pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: mokytis skaičiuoti ir pažinti skaičius iki 20.

Veiklos aprašymas:

- Žaidimas „Suskaičiuok eglutės žaisliukus“.

<https://wordwall.net/community?localeId=1063>

HYPERLINK

["https://wordwall.net/community?localeId=1063&query=suskai%C4%8Diuok%20eglut%C4%97s%20%C5%BEaisliukus"&](https://wordwall.net/community?localeId=1063&query=suskai%C4%8Diuok%20eglut%C4%97s%20%C5%BEaisliukus)

HYPERLINK

["https://wordwall.net/community?localeId=1063&query=suskai%C4%8Diuok%20eglut%C4%97s%20%C5%BEaisliukus"](https://wordwall.net/community?localeId=1063&query=suskai%C4%8Diuok%20eglut%C4%97s%20%C5%BEaisliukus) query=suskai%C4%8Diuok%20eglut%C4%97s%20%C5%BEaisliukus

Žaidimo metu reikia suskaičiuoti, kiek yra žaisliukų ant eglutės ir paspausti ant teisingo skaičiaus. Vaikai mokosi skaičiuoti ir pažinti skaičius iki 10.

- Žaidimas „Skaičiuojam“.

<https://wordwall.net/resource/8829830/skai%C4%8Diuojam>

Šiame žaidime reikia suskaičiuoti kiek yra paveikslėlių ir paspausti ant teisingo skaičiaus. Vaikai mokosi skaičiuoti iki 20.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „skaičiavom eglutės žaisliukus“; „dar skaičiavom ir darėm korteles“; mes žiūrėjom, kur toks pat būtų skaičius“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man buvo sunkiausia biškį skaičiuoti“; „man buvo sunku atversti korteles“; „man niekas nebuvo sunku“; „man buvo skaičius skaičiuoti sunku“; „man skaičiuoti ir gi sunku“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko skaičiuoti ir atverst kortas“; „atversti paveiksliukus“; „man ir gi atversti paveiksliukus“; „man patiko eglutės žaisliukus skaičiuoti“
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau skaičiuoti biškį“; „aš išmokau korteles versti“; „aš ir gi korteles išmokau versti“; „aš visus dabar žinojau skaičius“.
Kodėl kai kuriems nepavyko	Vaikų mintys: „man nelabai pavyko, nes negerai

atlikti užduoties?	skaičiavau labai“; „nepavyko nes nežinojau“.
--------------------	--

Išvada: Žaidimo metu vaikai mokėsi teisingai suskaičiuoti nuo 1 iki 20 ir pažinti skaičius. Kadangi kiekvienas teisingai neatlikęs užduoties gali ją kartoti. Kartodami vaikai lengviau įsimena skaičius ir daug kartų skaičiuodami mokosi teisingai suskaičiuoti, nepraleisdami skaičių.

Data: 2020-12-22 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: dėlionę dėlionę mokytis koncentracijos ir atkaklumo.

Veiklos aprašymas:

- Dėlionė „Kalėdos“.

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play>

HYPERLINK

["https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1a2101aca4"&](https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1a2101aca4)

HYPERLINK

["https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1a2101aca4"pid=1a2101aca4](https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1a2101aca4)

Sudėti dėlionę iš 35 detalių.

- Dėlionė „Kalėdų eglutė“.

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play>

HYPERLINK

["https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=15ab4c0a9a37"&](https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=15ab4c0a9a37)

HYPERLINK

["https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=15ab4c0a9a37"pid=15ab4c0a9a37](https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=15ab4c0a9a37)

Sudėti dėlionę iš 36 detalių.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „eglutes dėliojom“, „dėliojom puzles“, „dėliavom puzlę ant tabletės“, „dėliojom su puzlėmis“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „dėlioti dėlionę“, „ten su baltu sunkiau“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „dėlioti“, „patiko dėlioti“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „geriau išmokom dėlioti“, „biškį geriau išmokom dėlioti“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „ne tas dėjau detales“, „nes nežinojau kokia detalė“.

Išvada: Tie vaikai, kurie dėlioja stalo dėliones, jiems nebuvo sudėtinga sudėti ir planšetėje. Bet kam nelabai mėgstama ši veikla, pareikalavo laiko ir kantrybės. Kai kas be pagalbos neįveikė. Dėlionių dėjimas reikalauja susikaupimo, kantrybės. Veikla parodė, kad net gi pasitikėjimo savo jėgomis.

Data: 2020-12-23 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: mokytis skaičiuoti ir pažinti skaičius iki 20.

Veiklos aprašymas:

- Žaidimas „Skaičiuokime“.

<https://learningapps.org/watch?v=pwnzzn15a20>

Suskaičiuoti kiek daiktų kortelėse ir ant jų padėti teisingą skaičių. Mokysis skaičiuoti ir pažinti skaičius iki 10.

- **Žaidimas „Suskaiciuok Kalėdų puošmenas“.**

<https://learningapps.org/watch?v=p1sp43wd320>

Suskaiciuoti kiek daiktų kortelėse ir ant jų padėti teisingą skaičių. Mokyšis skaiciuoti ir pažinti skaičius iki 10.

- **Žaidimas „Skaiciavimas nuo 10 iki 20“.**

<https://learningapps.org/watch?v=pt5oowcqt20>

Suskaiciuoti kiek daiktų kortelėse ir ant jų padėti teisingą skaičių. Mokyšis skaiciuoti ir pažinti skaičius iki 20.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „mes skaiciavom“, „daiktus skaiciavom“, „ir gyvūnus“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „sunku skaiciuoti viską“, „trečią žaidimą buvo sunku“, „ne visai sunku, nes tu padėjai“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „patiko skaiciuoti“, „patiko dėti“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „išmokau skaiciuoti“, „visai išmokau skaiciuoti“, „skaiciuoti“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „nepavyko nes negerai skaiciavau“, „ne tokius skaičius sakiau“.

Išvada: Mokėmės skaiciuoti nuo 1 iki 20, taisyklingo skaitvardžių tarimo, bei derinti skaičių ir giminę. Pažinti skaičius iki 10 ir skaiciuoti daugelis moka. Tačiau skaiciuoti nuo 10 iki 20 ne visi. Pirmajame ir antrajame žaidimuose suskaiciavus ir uždėjus tinkamą skaitmenį ant kortelės ji pradingsta. Trečiajame žaidime suskaiciavę ir uždėję skaičių ant kortelės vaikai gali pasitikrinti ar suskaiciavo teisingai, jeigu neteisingai, kortelė būna pažymėta raudona spalva, jeigu teisingai žalia.

Data: 2020-12-29 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: mokytis sudėties ir atimties 10 ribose.

Veiklos aprašymas:

- **Žaidimas „Sudėtis 5 ribose“.**

<https://learningapps.org/watch?v=pyakynx1j20>

Atlikti sudėties veiksmus 5 ribose. Suskaiciuoti ant dėlionės detalės esantį veiksmą ir paspausti ant teisingo atsakymo, tada ant dėlionės detalės. Jeigu paspaudei ant teisingo atsakymo, dėlionės detalė pradings. Kai bus suskaiciuoti visi veiksmi, pasirodys po dėlionės detalėmis paslėptas paveikslėlis.

- **Žaidimas „Sudėtis iki 5“.**

<https://learningapps.org/watch?v=pgg2mz1kk20>

Atlikti sudėties veiksmus 5 ribose. Suskaiciuoti ant dėlionės detalės esantį veiksmą ir paspausti ant teisingo atsakymo, tada ant dėlionės detalės. Jeigu paspaudei ant teisingo atsakymo, dėlionės detalė pradings. Kai bus suskaiciuoti visi veiksmi, pasirodys po dėlionės detalėmis paslėptas paveikslėlis.

- **Žaidimas „Atlik veiksmus“.**

<https://learningapps.org/watch?v=p03ov6e7n20>

Atlikti sudėties ir atimties veiksmus 10 ribose. Suskaičiuoti ant dėlionės detalės esantį veiksmą ir paspausti ant teisingo atsakymo, tada ant dėlionės detalės. Jeigu paspaudei ant teisingo atsakymo, dėlionės detalė pradings. Kai bus suskaičiuoti visi veiksmai, pasirodys po dėlionės detalėmis paslėptas paveikslėlis.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „skaičiavom, dėjom dėlionę“, „skaičiavom“, „skaičiavom“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „skaičiuoti“, niekas nebuvo sunku“, „sunkiausia skaičiuoti“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „skaičiuoti“, „dėlioti“, „patiko skaičiuoti ir dėlioti“, „besmegenis su saga viena, nes šiaip besmegeniai turi keturias sagas“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „išmokau geriau atimti“, „atimti nemokėdavau ir neskaičiavau atimti, ir pavyko“, „skaičiuoti nulis, kaip nieko“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „biškį klaidų, bet viskas gerai“, „nes ne taip dariau, ne tuos skaičius“, „viskas pavyko“.

Išvada: Pagrindinis uždavinys šios veiklos susipažinti, mokytis sudėties veiksmų 5 ribose. Kad vaikams būtų lengviau suskaičiuoti, atlikti sudėties veiksmus, naudojome pirštukus arba skaičiavimo pagaliukus. Tie vaikai kuriems puikiai sekėsi sudėties užduotys 5 ribose ir jas labai greitai atliko, sprendė sudėties ir atimties užduotis 10 ribose.

Data: 2020-12-31 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: lavinti akies ir rankos koordinaciją, dėmesį.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Varpeliai“.

Smūgiuok krentančius kamuoliukus tiesiai į varpelius ir surink kiek įmanoma daugiau taškų. Stenkis taikytis į varpelius turinčius daugiausiai taškų. Norėdamas pradėti žaidimą atsistok ant pėdų piktogramos. Norėdami smūgiuoti kamuoliukus su muzikine plokštele, turite dinamiškai mojuoti.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „mušėm kamuoliukus“, „reikėjo kamuoliukus įmesti“, „mes turėjom atmušti kamuoliukus į kažkuriuos skaičius“, „mušėm kamuoliukus, kad daugiausiai skaičių surinks“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man buvo truputį sunku mušti kamuoliukus“, „man niekas“, „niekas“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko mesti“, „man patiko mesti kamuoliukus“, „ir man patiko kamuoliukus ir gi mušti“, „man ir gi“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš nieko“, „aš sužinojau, kad sūpuoti ranka, kad kamuoliukas nusimuštų“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „man truputį pavyko, nes nežinau kodėl“.

Išvada: Iš pirmo žvilgsnio atrodo lengvas žaidimas, bet vaikams reikėjo keletą kartų išbandyti, kad įgustų ir spėtų atmušti kamuoliuką, kol jis nenukrito. Tikrai lavina rankos ir akies koordinaciją, susikaupimą, reakciją.

Data: 2021-01-05 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: mokytis skaičiuoti atgal nuo 9 iki 1.

Veiklos aprašymas:

Interaktyvių grindų žaidimas „Keliauk akmenukais“.

Mokytis skaičiuoti atgal. Šokinėti ant akmenukų arba liesti rankomis akmenukus pagal atvirkštinę seką – nuo 9 iki 1. Įvardinant žodžiu kelintas akmenukas (devintas, aštuntas, septintas, šeštas, penktas, ketvirtas, trečias, antras, pirmas), įtvirtinsime kelintinį skaičiavimą atvirkštine seka.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „skaičiavom atgal“; „mokėmės skaičius“; „skaičiavom atgal“; „šokinėjom ant skaičių“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man skaičiuoti“; „man nebuvo sunku skaičiuoti, aš biškį apgavau septynetą“; „sunkiausia skaičiuoti ir šokinėti“; „ir man šokinėti“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „skaičiuoti ir šokinėti“; „šokinėti ant skaičių“; „su rankomis liesti skaičius ir šokinėti“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „skaičiuoti ir atgal skaičiuoti“; „aš išmokau pirmyn ir atgal skaičiuoti“; „ir aš išmokau pirmyn ir atgal skaičiuoti“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „nes ne tuos skaičius spaudžiau“; „nežinojau 9“.

Išvados: Kai tik paaiškinau, ką reikės daryti vaikai pasakė, kad jiems yra sunku skaičiuoti atgal. Smagi veikla, kurios metu vaikai juda, mokosi skaičiuoti atgal ir kartojasi skaičius, mokosi juos pažinti ir pavadinti. Kadangi vaikai ne tik veikia, bet ir stebi draugus, taip jie kartojasi skaičiukus ir skaičiavimą atgal. Raginau vaikus garsiai pavadinti skaičius, kad girdėdami vieni kitus, geriau įsimintų skaičiavimą atgal nuo 9 iki 1.

Data: 2021-01-07 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pažinimo kompetencija ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas naudojant interaktyvius kubus „iMO-LEARN“

Uždavinys: mokytis savaitės dienas.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Savaitės dienų sekos sudarymas“.

Septyni „iMO-LEARN“ kubai. Mokytoja pritvirtina po dvi korteles su skaičiumi ir savaitės dienos pavadinimu (1 – pirmadienis, 2 – antradienis, 3 – trečiadienis, 4 – ketvirtadienis, 5 – penktadienis, 6 – šeštadienis, 7 – sekmadienis) ant bet kurios kiekvieno „iMO-LEARN“ kubo plokštumos. Kubai išmėtyti patalpoje bet kokia tvarka, kiekvienas vaikas turi sudėti „iMO-LEARN“ kubus eilės tvarka, pagal skaičius arba savaitės dienų pavadinimus. Sudėję turi išvardinti visas savaitės dienas iš eilės.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „aš šiandien nešiojau kubus“; „mokinomės žodžius ant kubų“; „verčiau kubus“;
-----------------------------	--

	„vardinau dienas“; „mokiausi dienas“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „sunkiausia sudėti kubus“; „sakyti ant kubų žodžius“; „skaityti dienas“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko vardinti, skaičiuoti, dėti“; „patiko viskas, ką šiandien darėme“; „patiko dėti“; „man patiko skaičiuoti“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „mes išmokome dienų vardus“; išmokome skaičiuoti dienas“; „išmokau kartoti dienas“; „išmokau skaičiuoti dienas“; „dienas“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „nežinojau, kaip sakyti žodžius“; „nežinojau dienų“.

Išvada: Tam, kad vaikams būtų lengviau įsiminti savaitės dienų pavadinimus, buvo panaudoti kubai. Vaikams lengviau susiorientuoti, kai ant kubo yra užklijuotas ne tik savaitės dienos pavadinimas, bet ir skaičius. Pagal skaičių jis orientuojasi kelintas kubas ir tada pasako kelinta diena. Žaidimo eigoje uždaviau vaikams klausimus: „kokia savaitės diena bus po antradienio?“; „Kokia diena išauš po sekmadienio?“; „Kokia ketvirtoji savaitės diena?“ ir panašiai.

Data: 2021-01-08 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pažinimo kompetencija ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas naudojant interaktyvias grindis.

Uždavinys: pastabumo, susikaupimo lavinimas.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Genialus protas“.

Prisimink ir atkartok vaizdų seką. Būk atidus ir gerai pagalvok.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „turėjome stebėti, ką rodo ir tą patį paspausti“; „žiūrėjom, žiūrėjom ir išmokom“; „dariau, kas buvo paveikslėlyje“; spaudinėjau paveikslukus, kuriuos rodė“; „spaudžiau“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „buvo sunkiausia spausti“; „man irgi spausti“; „buvo sunkiausia žiūrėti ir spausti, nes reikėjo stipriai spausti“; „man sunku spausdinėti“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „spausdinėti“; „patiko žiūrėti į debesį, kur paveikslukus rodo“;
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „žiūrėti į dalykus“; „žiūrėti ir spausti“; „spausti“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „aš iš pradžių įdėmiai nežiūrėjau“; „man nepavyko spausti, nes ne tiek spaudžiau“; „buvo sunku spausdinėti paveikslukus“.

Išvada: Pirmus kartus, kol vaikai nesusikaupė ir atidžiai nestebėjo rodomų paveikslėlių, pavyko prisiminti tik vieną, du vaizdus. Vaikams turintiems puikią atmintį pavyko prisiminti ir 6-7 paveikslėlių eilės tvarką. Žaidimas reikalauja atidumo, susikaupimo, neskubėti. Skatina stengtis susikaupti, pasiekti geresnio rezultato.

Data: 2021-01-12 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Komunikavimo ir pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: lavinti girdimąjį suvokimą, įtvirtinti raidę -K.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Paveikslėliai iš K raidės“. <https://wordwall.net/play/9276/083/221>

Rodoma po tris paveikslėlius, vieno iš paveikslėliuose vaizduojamų daiktų pavadinimas prasideda raide –K. Vaikas turi surasti, kurio paveikslėlio pavadinimas prasideda raide –K ir ant jo paspausti. Baigus žaisti parodomas rezultatas, kiek vaikas padarė klaidų ar jų nepadarė.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „reikėjo atspėti, kas iš pirmos raidės K“; „surasti paveikslėlius iš K raidės“; „ieškom tokios pat raidės“; darėme žodžius iš K raidės“; „reikėjo atspėti, koks dalykas iš K raidės“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „sunkiausia buvo atspėti“; ieškoti tokio pat žodžio, raidės“; „man buvo sunkiausia dėti žodžius iš K raidės“; „man sunkiausia buvo dėlioti, padaryti dalykus iš K raidės“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „patiko žiūrėti“; „patiko žiūrėti, dėlioti ir atspėti, kas iš K raidės, dar žiūrėti“; „patiko dėlioti“; „man patiko dėlioti, kur K raidė, kur dalykai tokie“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „žiūrėti daiktus, atspėti“; „aš išmokau dėlioti iš K raidės kas yra“; „pažinti raides, žodžius, išmokau dėlioti“; „daryti pagal K raidę“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „buvo daug klaidų“; „nes negerai tiesiog vieną neteisingai padariau su K raide“; „nes žodžių nežinojau“; „todėl, kad nežinau iš kokios raidės paveikslėliukai“; „nes aš nežinojau, kur daryti“.

Išvada: Žaisdami vaikai ne tik mokėsi išskirti pirmąjį garsą žodyje, bet ir praplėtė žodyną, sužinojo naujų žodžių. Ne visus paveikslėliuose pavaizduotus daiktus galėjo pavadinti. Tiems, kas dar nelabai geba išskirti žodyje pirmą garsą puiki užduotis, kuri padeda lavinti girdimąjį suvokimą.

Data: 2021-01-14 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Komunikavimo ir pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: surasti, kurie daiktai, kuriam metų laikui tinka.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Metų laikų loto“. <https://learningapps.org/display?v=phh6gqx0v20>

Lentoje pavaizduoti keturi metų laikai ir parašyti jų pavadinimai. Duotos kortelės, vaikai turi surūšiuoti pagal metų laikus, kas tinka kuriam metų laikui.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „su planšetėmis žaidėm“; „dėjau paveikslėliukus“; „su planšetėmis dienas dėjom“; „su planšetėmis dėjom metų laikus“; „sudėjau su planšetėmis metų laikus“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „dėlioti“; „man nebuvo niekas sunku“; „buvo sunku sudėlioti“; „metų laikus, paveikslėliukus sunku buvo dėti“.

Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko sudėti“; „man patiko žiūrėti paveikslukus“; „man patiko dėlioti metų laikus, metų paveikslėlius aišku“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau nieko“; „aš išmokau dėlioti paveikslėlius, kur darom metų laikus“; „išmokau dėlioti metų paveikslėlius“; „aš ir gi“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „nepavyko dėl to, kad ne taip dėjau“; „kur nežinojau, kuriuos paveikslukus dėti“; „nes man biškį buvo sunku“; „nes nežinojau“; „ir aš nežinojau“.

Išvada: Reikia pagalvoti, kas pavaizduota kortelėje, įvardinti. Vaikai dėdami korteles aprašė žinias, sužinojo gėlių pavadinimų, nežinojo, nemokėjo įvardinti varvekliaus, lizdo. Vaikai įsiminė metų laikų pavadinimus, sužinojo, kas būdinga kiekvienam metų laikui.

Data: 2021-01-15 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Komunikavimo kompetencija.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: mokytis skaityti ir sudėti žodžius.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Perskaityk ir sudėk tokį pat žodį“.

<https://wordwall.net/play/9450/849/328>



Duoti dviskiemeniai žodžiai, juos reikia perskaityti. Po kiekvienu žodžiu pabirusios raidės, iš jų reikia sudėti tokį pat žodį, kokį perskaitei. Iš viso reikia perskaityti ir sudėti 20 žodžių.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „mes skaitėm žodelius ir dėjom tą patį žodį“; „dėliojom žodelius ir skaitėm“; „su planšete žaidžiau, reikėjo man skaityti“; „aš skaičiau“; „mes mokėmės per planšetes žodžius ir skaitėm tą patį žodį“; „mes turėjom skaityti, kuri raidelė yra tokia pat“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man buvo sunkiausia skaityti“; „ir man žodžius skaityti“; „man niekas“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko dėlioti raides su tokiom raidėm“; „man patiko dėlioti tokius pat žodžius“; „patiko skaityti ir dėlioti tokias pat raides“; „o man patiko dėti žodžius“; „man patiko skaityti“; „man patiko dėti žodžius ir dėti tą patį“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „skaityti“; „aš ir gi išmokau truputį skaityti“; „skaityti“; „aš išmokau skaityti“; „aš išmokau žodžius ir skaityti tą patį“; „aš išmokau dėlioti taip pat, kaip antros raidės“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „man nepavyko, nes aš nemokėjau skaityti labai daug“; „nes nežinojau visų raidžių“.

Išvada: Lavinome skaitymo įgūdžius, perskaitęs skiemenis vaikas pasako, kokį žodį perskaitė, lavinamas girdimasis suvokimas. Vaikams buvo įdomiausia sudėti žodžius. Ne visi

suprato, kad žodį pradėdame dėti nuo pirmos raidės, taip pat kaip ir skaitome iš kairės į dešinę.

Data: 2021-01-19 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Komunikavimo ir pažinimo kompetencija.

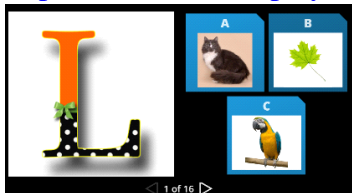
Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: lavinti girdimąjį suvokimą, įtvirtinti raidę L.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Kurio paveikslėlio pavadinimas prasideda garsu L?“.

<https://wordwall.net/play/9553/833/688>



Rodoma raidė -L ir trys paveikslėliai, reikia pavadinti, tai kas pavaizduota paveikslėlyje ir išskirti pavadinimo pirmąjį garsą. Paspausti ant to paveikslėlio, kurio pavadinimas prasideda garsu -L. Žaidime yra 16 variantų. Yra ir variantas, kuriame yra du teisingi atsakymai.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „čia mes dėliojom iš -L raidės tuos paveikslėlius“; „ieškojom paveikslukų iš -L raidės“; „ieškojau iš -L raidės, man biškį buvo lengva“; „aš dariau, ieškojau paveikslėlių iš -L raidės“; „ieškojau dalykų iš -L raidės“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man buvo iš pradžių buvo sunku paveikslėlius iš -L raidės dėti, bet paskui lengviau buvo“; „buvo viskas lengva“; „man, tai truputį nelengva buvo, vieną kartą nežinojau, kaip daryti“; „man niekas nebuvo sunku“; „man niekas, truputį buvo nesunku“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko dėti paveikslėlius iš -L raidės“; „aš dar noriu pažaisti“; „man patiko dėti tuos paveikslėlius“; „man patiko dėlioti iš -L raidės dalykus“; „man patiko paveikslukus iš L raidės atspėti“; „man patiko ieškoti raideles“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau iš -L raidės dalykus“; „iš -L raidės žodžius“; „aš tai išmokau dėti iš -L raidės daiktus“; „aš išmokau paspausti tuos ir ant jų, ir skaityti“; „aš išmokau daryti nu dalykus, nu kur -L raidė“; „dėlioti paveikslukus, kuriuos iš -L raidės“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „todėl, kad nežinojau paveikslukų kuriuos iš -L raidės“; „man nepavyko dėl to, kad aš nežinojau kažkokių paveikslėlių ir nežinojau, kokie iš -L raidės“. „aš nesupratau žodžių, tai tada neteisingai padariau“; „man buvo sunkiausia biškį dėti, nes nežinojau paveikslėlių“.

Išvada: Daugelis vaikų geba išskirti pirmąjį garsą, tačiau šiame žaidime jiems buvo sunkiausia pavadinti daiktus. Nepavadino vazos, laikraščio, voko, ąsočio, laužo, lūšies, inkilo, lesyklėlės, šerno, stirnos. Kartu išsiaiškinome, kokie tai gyvūnai, daiktai ir kam jie

skirti. Žaidimo metu vaikai ne tik praplėtė savo žodyną, bet ir papildė pasaulio pažinimo žinias.

Data: 2021-01-21 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Komunikavimo ir pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: atpažinti ir įvardinti kokio gyvūno pėdsakai.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Pėdsekys“.

Reikia labai greitai dėlioti pėdutes ant sniego ir tada pamatysi, koks gyvūnas keliauja šiomis pėdomis. Jeigu darysi tai iš lėto – pėdos išnyks ir turėsi pradėti iš naujo. Keliaudamas bandyk atspėti, kieno tai pėdos, kokio gyvūno. Įsimink, kaip atrodo kiekvieno gyvūno pėdsakai, kuo jie skiriasi.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „mes veikėm, sekėm pėdsakus gyvūnų“; „dar mes ieškojom gyvūnų ir radom“; „šiandien sekėm pėdsakus“; „sekėm pėdsakus, reikėjo atspėti, koks gyvūnas“; „mes šiandien sekėm pėdsakus“; mes ieškojom ir lipom ant gyvūno pėdsakų, kur reikia atspėti kieno“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „niekas nebuvo sunku“; „man pėdsakus buvo sunku sekti“; „niekas“; „man niekas nesunku“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko sekti pėdsakus“; „man patiko sekti pėdsakus ir atspėti gyvūną“; „man patiko vaikščioti ant pėdsakų ir atspėti, kokio gyvūno pėdsakai“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „gyvūnų pėdsakus“; „aš išmokau gyvūnų pėdsakus, kokio gyvūno“; „aš išmokau sakyti, sekti pėdsakus“; „aš išmokau sekti pėdsakus“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „man vieną kartą nepavyko, nes nežinojau, kur pėdsakai“; „nes nežinojau pėdsakų“.

Išvada: Kadangi veikloje dalyvavo 6 vaikai, galėjome keletą kartų kartoti žaidimą. Todėl vaikai po trečio karto, pradėję sekti pėdsakais jau galėjo atspėti, kokio gyvūno pėdsakais eina. Palyginome, aptarėme, kuo skiriasi gyvūnų pėdsakai, kad vieni yra dideli, kiti maži, vieni platūs, kiti siauri. Paukštelio pėdutės yra tik dvi, nes jis turi dvi kojytes. Vaikams patiko, galėjome kartoti veiklą be pabaigos.

Data: 2021-01-22 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Komunikavimo ir pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: pavadinti miško žvėrelius ir naminius gyvūnus, išskirti pirmąsias žvėrelių pavadinimų raides.

Veiklos aprašymas:

- Žaidimas „Naminiai – laukiniai gyvūnai“.

<https://wordwall.net/play/9754/932/903>

Duoti gyvūnų paveikslėliai, juos reikia surūšiuoti į dvi grupes: laukiniai ir naminiai gyvūnai. Vaikai mokosi atpažinti kurie gyvūnai gyvena miške, o kurie tvartelyje, juos pavadina.

- Žaidimas „Pavadink žvėrelį ir surask jo pirmąją raidę“.

<https://wordwall.net/play/9757/137/557>

Matydamas žvėrelio paveikslėlį, vaikas jį turi pavadinti ir išskirti pirmąją žvėrelio pavadinimo raidę. Po žvėrelio paveikslėliu duotos keturios raidės, vaikas turi paspausti ant



tos, kuri atitinka rodomo žvėrelio pavadinimo pirmąją raidę. (Pvz.

V, L, N, U).

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „mes rinkom naminius ir laukinius gyvūnus, dar iš gyvūnų raideles turėjom dėti“; „šiandien dėjom žvėris - laukiniai ir naminiai“; „reikėjo, kurie gyvena laukiniai, kurie naminiai“; „Žaidėm su planšetėm, kur laukiniai gyvūnai ir naminiai. Dar buvo gyvūnas, reikėjo atspėti, kokia pirma raidė“; „dėliojom paveiksliukus“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man niekas nebuvo sunku, tik trupučiuką sunku gyvūnų raides“; „niekas“; „man buvo sunku atspėti“; „man buvo truputį sunku atspėti pirmą raidę“; „buvo sunku dėlioti, nes nežinojau, kaip daryti“; „man buvo sunkiausia paveiksliukas iš L raidės“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko dėlioti naminius ir laukinius gyvūnus, ir dėti raideles“; „žaisti žaidimą, dėti žvėris laukinius ir naminius“; „man, tai patiko pirmas raides atspėti“; „man patiko žaisti, atspėti gyvūnus ar laukiniai, ar naminiai“; „man patiko dėlioti paveiksliukus“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau biškį gyvūnėlius, nežinojau kažkokių“; „sužinojau žvėrys iš kokių raidžių: vilkas - V, meška -M.“; „aš išmokau naminiai ir laukiniai sudėlioti“; „aš išmokau pirmą raidę“; „sužinojau, kad reikėjo išmokti“; „biškį sužinojau“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „man nepavyko, kad buvo sunku iš K raidės“; „nes kažkokių gyvūnų nežinojau“; „nes aš nežinojau“.

Išvada: daugeliui vaikų buvo nesudėtinga suskirstyti gyvūnus į naminius ir laukinius. Tiems, kas nepažįsta gyvūnų nepavyko atlikti be klaidų. Todėl kartojome ir kartu išsiaiškinome, kur gi kuris gyvūnas gyvena, kaip jis vadinasi. Antrasis žaidimas reikalavo ne tik pavadinti gyvūną, bet ir išskirti pirmąją jo pavadinimo raidę. Tačiau rezultatai rodo, kad vaikai nepadarė klaidų arba daugiausiai padarė dvi klaidas iš penkiolikos. Rezultatas tikrai džiugina. Vaikai jau tikrai gerai moka išskirti pirmąjį žodžio garsą.

Data: 2021-01-26 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Komunikavimo ir pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: lavinti pastabumą.

Veiklos aprašymas:**Žaidimas „Perlų medžiotojas“.**

Šok ant kriauklių ir surink kuo daugiau perlų, tačiau nepamiršk saugotis krabų, kurie labai mėgsta perlus.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „mes turėjom nesugaut krabus“; „mes burbuliukus gaudėm, kad krabas nepasiimtų“; „mes žaidėm, kad nesuvalgytų perlų krabai“; „reikėjo nepriliesti krabų“; „mes šiandien pasiėmėm kamuoliukus, kad kraabas nesuvalgytų“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man niekas“; „niekas“; „niekas“; „ir man niekas“; „man niekas nebuvo sunku“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko gaudyti kažkokių skrituliukus“; „man patiko tuos skrituliukus gaudinėti“; „pagauti aišku“; „man patiko paimti kamuoliukus, kad krabas nesuvalgytų“; „man patiko paimti kamuoliukus“; „man viskas patiko“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau gaudyti burbuliukus“; „aš išmokau gaudyti burbuliukus, kad krabas nesuvalgytų“; „aš išmokau gaudyti perlus“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys:

Išvada: lengvas žaidimas ir patrauklus vaikams. Tiesiog reikalaujantis susikaupimo, saugantis krabų. Jeigu krabas pagauna perlą, o ne vaikas, tada surinktų perlų skaičius sumažėja. Jeigu nori greitai surinkti perlus ir jų neatiduoti krabams turi būti atidus.

Data: 2021-01-28 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pažinimo kompetencija.**Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.**

Uždavinys: mokymėms nusakyti skaičių seką nuo 1 iki 20.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Skaičių seka (1-10). <https://wordwall.net/play/9252/091/806>

Žaidimas (10-20). <https://wordwall.net/play/9252/615/266>

Žaidimo metu reikia įrašyti skaičių, pratęsti skaičių seką. Įrašyti skaičių Pirmame žaidime skaičių seka nuo 0 iki 10, antrame nuo 10 iki 20.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „Mes žaidėm su planšetėm. Reikėjo, kurie skaičiai susimaišė, reikėjo surasti“; „reikėjo, kurie susimaišė skaičiai padaryti teisingai“; „reikėjo nuspausti skaičius, kurie teisingi“; „mes šiandien žaidėm su planšetėm, kur nėra vidury skaičiaus, reikia ten padėti tą skaičių“; „mes turėjom dėti į viduriuką skaičius“; „mes šiandien dėliojom paveikslukus, kurie tinka“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man buvo sunkiausia dėti, nes nežinojau, koks skaičius vidury yra ir nežinojau kažkokių skaičių“; „man niekas nebuvo sunku“; „man buvo sunkiausia dėlioti skaičius, nes nežinojau kokį

	skaičių paspausti“; „aš truputį nežinojau, kokį skaičių paspausti, bet antrą žaidimą, tai pavyko viskas“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko dėlioti tuos skaičius“; „man patiko žiūrėti skaičius“; „man patiko ir gi dėlioti skaičius“; „man patiko spausti skaičius ir dėti skaičius“; „man labai patiko spausti ir padėti skaičių, kuris yra nuo pirmojo skaičio“; „man patiko skaičius daugiausia surinkti“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau skaičius, kurie esa vidury ir sužinojau skaičius kažkokius“; „aš sužinojau, kur didesnis skaičius, kurį paspausti“; „aš išmokau antrą žaidimą, kuris po pirmojo skaičiaus“; „aš sužinojau, kad reikia dėti į tą viduriuką, kur nėra“; „aš sužinojau, kad skaičius daugiausia“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „nes nežinojau kokį skaičių spausti, o kitas pavyko“; „nes nežinojau, kokį skaičių spausti“; „man nepavyko, nes aš nežinojau skaičių“; „man nepavyko, aš nežinojau skaičių“.

Išvada: Žaisdami vaikai ne tik mokėsi skaičių sekos, bet ir įtvirtino skaičių pažinimą. Dar kartais painiojasi, pamiršta vieną kitą skaičių. Žaidimo metu mokėmės skaičių sekos, įrašyti skaičių seką vaikai žino, tačiau kartais paskuba, arba nėra užtikrinti savo jėgomis ir nedrįsta spausti atsakymą.

Data: 2021-01-29 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais.

Uždavinys: lavinti pastabumą.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Klausykis ir judėk!“.

Kiekvienam vaikui duodama po „iMO-LEARN“ kubą ir vienas mokytojai. „iMO-LEARN“ išdėstomi patalpoje atsitiktine tvarka.

Vaikai bėgioja aplinkui ir atidžiai klausosi mokytojo. Mokytojui sudavus per „iMO-LEARN“ kubą vieną kartą, vaikai atlieka plaukimo judesius ant „iMO-LEARN“. Mokytojui sudavus per „iMO-LEARN“ kubą du kartus, vaikai poromis atsisėda ant „iMO-LEARN“. Mokytojui sudavus per „iMO-LEARN“ kubą tris kartus, vaikai turi būgnyti ant „iMO-LEARN“. Mokytojui sudavus per „iMO-LEARN“ kubą penkis kartus, vaikai atsigula ant grindų ir užkelia kojas ant „iMO-LEARN“. Mokytoja sumaišo šių užduočių atlikimo tvarką. Vaikai turi atidžiai klausytis, kiek kartų mokytoja suduoda per „iMO-LEARN“ kubą, ir atitinkamai atlikti užduotis.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „mes šiandien, jūs bildenot kelis, 5 skaičius, kai 5 reikėjo atsigulti ant žemės“; „mes su kubais žaidėm, kai 4 reikėjo atsistoti“; „kai du jūs pabeldėt į kubą, mums reikėjo atsistoti po du“; „kai pabeldei reikėjo atsistoti ir plaukti“; „tu turėjai pabelsti kiek skaičių ir reikėjo atspėti, ką daryti, kai pabeldėm du, kai tris, kai keturis, kai penkis“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „niekas“; „man buvo sunkiausia, kai tu pabeldei aš nespėjau suskaičiuoti ir nežinojau, ką

	daryti“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „gulėti ant kubų, viską daryti“; „kada buvo penki atsigulti“; „man patiko, kiek tu baladoji skaičiuot ir padaryt“; „man patiko viską daryti, ką dabar darėm“; „man patiko stovėti ant kubo ir plaukt“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau skaičių, kaip atsistoti“; „aš išmokau skaičiuoti iki 5 ir padaryti, ką reikia“; „aš išmokau skaičiuot“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „man nepavyko nežinojau, kai man nepavyko, nes aš suskaičiavau ir nežinojau“; „man nepavyko dėl to, kad aš užmiršau, ką jūs sakėt“; „nes aš neskaičiavau skaičių“; „nes aš nežinojau, kiek tu sakei man nepavyko“; „kad nežinojau kiek kartų pabeldei ir ką daryti“.

Išvada: Šis žaidimas puikiai patikrino vaikų atidumą, įsiklausimą, susikaupimą. Pradžioje vaikams visiškai nepavyko, nežinojo, ką daryti arba darė neteisingai. Tada kartojomės žaidimo taisykles ir vėl žaidėme. Vis gi visiems vienu metu nepavyko atlikti teisingai mokytojos nurodymų! Vaikai nesusikaupia, blaškosi, spėlioja, mėgdžioja kitus. Vaikams tai, kad nepavyko nuotaikos ir ūpo žaisti nesumažino, jie smagiai praleido laiką.

Data: 2021-02-02 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos .

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: įtvirtinti raidę N.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Kurio paveikslėlio pavadinimas prasideda N raide?“.

<https://wordwall.net/play/10195/083/214>

Rodoma raidė -N ir trys paveikslėliai, reikia pavadinti, tai kas pavaizduota paveikslėlyje ir išskirti pavadinimo pirmąjį garsą. Paspausti ant to paveikslėlio, kurio pavadinimas prasideda garsu -N. Žaidime yra 15 variantų.

Žaidimas „N ar M žodžio pradžioje?“.

<https://wordwall.net/resource/10198186/n-ar-m-%C5%BEod%C5%BEio-prad%C5%BEioje-1>

Duoti paveikslėliai ir raidės N, M. Prie kiekvienos raidės yra tušti langeliai, į kuriuos reikia padėti paveikslėlius. Prie Raidės N, paveikslėlius, kurių pavadinimas prasideda garsu N, prie raidės M, paveikslėlius, kurių pavadinimas prasideda garsu M.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „mes žaidėm, kad reikėjo atspėti iš kurios raidės eina daiktai, iš N.“; „mes šiandien dėliojom iš N raidės paveikslėlius“; „mes dėliojom N raidę, kur reikėjo atspėti“; „mes šiandien spaudėm iš N raidės“; „mes šiandien su planšetėm, kur iš N prasideda pirma raidelė“; „spaudinėjom paveikslėlius, kurie prasideda N raide“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man buvo sunkiausia ieškoti iš raidės N“; „man truputį buvo sunku, nes aš nežinojau iš kokios raidės“; „man buvo trupučiuką sunku, nes aš nežinojau iš kokios raidės paveikslėliai“; „man buvo

	sunkiausia, nes aš vėliau nežinojau iš n raidės, koks paveikslukas“; „man sunkiausia dėlioti, pagal dvi N raides“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko dėti daiktus M, o ne raidę“; „man patiko spausti dalykus, paveikslėlius“; „man viskas patiko“; „man patiko dėlioti iš M ir N raidės“; „šiandien man patiko dėlioti iš M raidės ir iš N“; „man patiko žinoti žodžius iš N raidės“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau pirmą raidelę paspausti“; „aš sužinojau, koks paveikslukas iš N raidės“; „aš nežinojau, kad paveikslėlius kažkokius iš N raidės“; „aš nežinojau, kad reikia spausti N raidę“; aš nežinojau, kas yra iš N raidės“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „man nepavyko dėl to, kad nežinojau, kas pavaizduota“; „man nepavyko, kad nežinojau iš N raidės“; „man nepavyko, nes nežinojau kokį paveiksluką spausti“; „man nepavyko, nes aš nežinojau“; „nes aš nežinojau pavadinimo gėlių“.

Išvada: Pirmajame žaidime, kur reikėjo išskirti pirmąjį garsą, vaikams pavyko tai padaryti, bet jie nežinojo ir negalėjo pavadinti, kas yra paveikslėlyje pavaizduota. Nepažino narcizo, našlaitės, nykščio, nektarino. Papildėme žodyną, susipažinome su gėlėmis, sužinojome naują vaisių ir pirštuko pavadinimą. Tie, kas padarė klaidų kartojo žaidimą ir sekantį kartą pavyko puikiai.

Antrasis žaidimas vaikams buvo lengvesnis, nes ten mažiau paveikslėlių ir žinojo, kas juose pavaizduota.

Data: 2021-02-04 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetinais kompiuteriais.

Uždavinys: sužinosime, kaip duona ant stalo atkeliaudavo anksčiau ir kaip dabar.

Veiklos aprašymas:

Knygelė „Duonos kelias“ (bookcreator.com).

https://read.bookcreator.com/wOA9bRtFC7StWkLdTzPfqKtifs2/zWRwA4ILQci8ee_777yP TA

Vaikai vartys knygelę, klausysis pasakojimų ir patys pagal paveikslėlius pasakos, kokius darbus reikia atlikti, kad atkeliautų duona ant mūsų stalo. Paveikslėliuose pavaizduota, kaip anksčiau žmonės arė, sėjo, pjovė, kūrė, malė, kepė ir kaip dabar.

Klausysimės skaičiuotės, mįslių ir jas įmimsime.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „žaidėm duoną, kaip duoną daro“; „mes šiandien žiūrėjom per planšetes, kaip žmonės senoviniai ir dabar daro duoną“; „mes šiandien darėm, kur kepa duoną žmogus“; „mes šiandien žaidėm su planšetėmis ir turėjom atspėti, kaip reikia pasakyti, kai pasako garsus“; „mes žiūrėjom, kaip žmonės daro duoną“; „reikėjo, kur duoną kepa“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man truputį sunku, nes aš nežinojau, kaip pasakyti“.

Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko žiūrėti, kur reikia atspėti“; „man patiko žiūrėti“; „man patiko, kaip sakė“; „man patiko spausti garsus“; „man patiko žiūrėti, kaip daro duoną ir spausti garsus“; „man patiko spaudinėti ir žiūrėti garsus“; „man mįsles patiko atsakinėti“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš sužinojau, reikėjo žiūrėti ir reikėjo atspėti“; „aš sužinojau, kaip reikia kepti duoną“; „aš sužinojau iš ko daro duoną“; „aš sužinojau, kad reikia duoną kepti“; „aš sužinojau, kaip duoną kepti ir daugiau manau nieko“; „aš sužinojau, kaip versti puslapius“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys:

Išvada: Vaikai sužinojo naujų žodžių: plūgas, sėjamoji, spragilas. Pastebėjau, kad sunkiai sekasi daugeliui pasakoti, pagal paveikslėlius. Jie tiesiog išvardina ką mato, atskirais žodžiais. O sakiniiais pasakoti jiems sunku. Visi kartu mokėmės pasakoti sakiniiais susidedančiais bent iš trijų žodžių. Vaikams patiko, kad jie galėjo net klausytis knygelės įgarsinimo.

Menant mįsles prisiminėme žodį – PLUTA. Vaikai nežinojo, kuo padengta duona, nemokėjo įvardinti šio žodžio.

Data: 2021-02-05 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: sekti pasaką „Pagrandukas“ pagal paveikslėlius.

Veiklos aprašymas:

<https://www.youtube.com/watch?reload=9> HYPERLINK

["https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=iFIIyg2gs4Y&feature=emb_logo"&HYPERLINK](https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=iFIIyg2gs4Y&feature=emb_logo)

["https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=iFIIyg2gs4Y&feature=emb_logo"v=iFIIyg2gs4Y](https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=iFIIyg2gs4Y&feature=emb_logo) HYPERLINK

["https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=iFIIyg2gs4Y&feature=emb_logo"&HYPERLINK](https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=iFIIyg2gs4Y&feature=emb_logo)

["https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=iFIIyg2gs4Y&feature=emb_logo"feature=emb_logo](https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=iFIIyg2gs4Y&feature=emb_logo)

Klausysimės pasakos „Pagrandukas.

<https://learningapps.org/watch?v=p34rmvj5c21>

Žaidimas, kuriame reikia sudėti paveikslėlius eilės tvarka pagal pasaką „Pagrandukas“.

Pasiklausę pasakos vaikai sudės paveikslėlius eilės tvarka. O tada seksime pasaką pagal paveikslėlius. Vienas vaikas seka pagal vieną paveikslėlį, kitas pagal kitą ir t.t.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „šiandien klausėm pasaką, dėjom pasaką ir dar sekėm pasaką“; „žaidėm pasaką, kaip reikėjo teisingai sudėti paveikslėlius“; „ten reikėjo sakyti pasaką“; „mes šiandien žaidėm su planšetėm ir žiūrėjom pasaką“; „mes šiandien veikėm su planšetėm, ten reikėjo sudėti paveiksliukus ir spaudinėjom per planšetę“.
-----------------------------	--

Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man buvo sunkiausia sudėti“; „man sunkiausia buvo sekti pasaką“; „man buvo sunkiausia dėti pasaką“; „man truputį buvo sunku dėlioti pasaką“; „man niekas nebuvo sunku“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko dėlioti pasaką ir klausyti, ir sakinėti“; „man patiko žiūrėti, kaip pasaką sudėti“; „man patiko dėti pasaką“; „man patiko dėti ir skaityti pasaką“; „man patiko dėlioti paveikslukus, kad būtų žalias“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau pasaką sekti, kaip sudėti“; „aš išmokau dėti pasaką ir sakyti pasaką“; „aš išmokau skaityti pasaką“; „aš išmokau sekti pasaką“; „aš išmokau dėlioti paveikslukus“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „man nepavyko, nes aš truputį nežinojau, kaip dėlioti ir neįsiklausiau labai gerai“; „kad nežinojau, kur dėti paveikslukus“; „man nepavyko, kur pirmą dėti“; „nepavyko todėl, kad aš nelabai žinojau“.

Išvada: Vaikai nelabai atidžiai klausėsi pasakos, todėl ne iš pirmo karto pavyko teisingai sudėti paveikslėlius. O sekti pasaką vaikams labai patiko. Sekėme žiūrėdami į paveikslėlius, pirmas vaikas seka pagal pirmą paveikslėlį, antras pagal antrą ir t.t. Kuris buvo nedrąsus, draugai jam padėjo sekti, patarinėjo, ką sakyti. Vaikams be galo patiko, buvo labai laimingi, dalinosi įspūdžiais vieni su kitais.

Data: 2021-02-09 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: susipažinsime su raide –O, mokysimės skaityti.

Veiklos aprašymas:

Knygelė „Raidė – O“. (bookcreator.com“).

https://read.bookcreator.com/wOA9bRtfC7StWkLdeTzPfqKtifs2/MkGPzZcqSVWklr_8IrEB_bA

Vartydami knygelę vaikai pirmiausiai įvardins, kokie daiktai pavaizduoti paveikslėliuose, perskaitys žodžius, kurie prie jų parašyti ir pasakys, koku garsu prasideda jų pavadinimai. Aptarsime, koku garsu prasideda visi paveikslėlių pavadinimai ir prie jų parašyti žodžiai. Skaitys žodžius, skiemenis susidedančius iš dviejų ir trijų raidžių.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „mes šiandien žaidėm su planšetėm, reikėjo skaityti žodžius“; „mes šiandien veikėm su planšetėm ir ten reikėjo atspėti, perskaityti žodžius“; „šiandien mes žaidėm ,visi vaikai grupėje skaitė žodžius iš -O raidės ir paveikslėlius“; „kur visi mūsų grupėje skaitė iš –O raidės“; „mes šiandien skaitėm žodžius ir žiūrėjom gyvūnus“; „sakiau abėcėles“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man niekas“; „man buvo trupučiuką skaityti žodžius“; „man sunkiausi skaityti žodžius“; „man buvo sunkiausi truputį skaityti“; „man buvo

	truputį, niekas nebuvo sunku“; „man nesunku buvo“; „man buvo sunku perskaityti žodį“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: man patiko skaityti“; „man patiko žiūrėti paveikslėlius ir skaityti“; „man skaityti“; „man patiko ir gi skaityti“; „man taip pat skaityti“; „skaityti“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau skaityti ir vieną gyvūnėlį, kaip vadinasi“; „aš išmokau dvi raides skaityti“; „aš išmokau skaityti“; „aš išmokau skaityti“; „aš išmokau skaityti“; „aš išmokau skaityti“; „skaityti“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „man nepavyko dėl to, kad nelabai mokėjau skaityti“; „man viskas pavyko“; „man nepavyko, nes aš nežinojau, kaip perskaityti“; „man truputį nepavyko nes aš nelabai žinojau, kaip skaityti“; „man pavyko“; „nes nežinojau, kas yra paveikslėlyje, kaip vadinasi“.

Išvada: Vaikai praplėtė žodyną, susipažino su dviem naujais gyvūnais: ondatra ir orka. Jiems buvo patrauklu vartyti elektroninę knygelę planšetėje ir ją skaityti. Skaitėme skiemenis iš dviejų ir trijų raidžių, žodžius. Skaitė kiekvienas vaikas iš eilės po žodį ar skiemenį. Vieni kutus sekėme, klausėmės, padėjome kam nepavyko prisiminti raidę ar perskaityti. Klausydami vieni kitų vaikai lengviau skaitymo, raidžių jungimo ypatumus.

Data: 2021-02-11 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: atlikti atimties ir sudėties veiksmus.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Suskaičiuok ir pamatysi paveikslėlių“.

<https://learningapps.org/watch?v=ppme6qszt20>

Žaidimas „Atlik veiksmus“. <https://learningapps.org/watch?v=p6yyww6b520>

Reikia atlikti atimties arba sudėties veiksmus, paspausti ant teisingo atsakymo ir tada ant tos kortelės, kurios veiksmą atlikai. Jeigu suskaičiuota teisingai, tas langelis atsidaro, o jeigu ne užduotis pažymima raudonai. Kai visus veiksmus vaikas atlieka teisingai atsidaro visas paslėptas paveikslėlis.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „mes skaičiavome ir jeigu gerai suskaičiuojame, tai tada paveikslėlis atsidaro, jeigu negerai neatsidaro“; „šiandien su planšetėmis žaidėm, reikėjo atimti, pridėti, skaičių“; „mes žaidėm su planšetėmis, kur reikia atimti ir pridėti, pirma reikia pridėti, o paskui atimti“; „mes šiandien turėjom sudėti dėlionę Džeris ir Tomas“; „mes šiandien dėjom ir ten dėjom paveiksliukus, pridėjom skaičius“; „šiandien mes skaičiavom pagaliukus ir spaudžiau skaičius“; „skaičiavau burbuliukus, kad man reikėjo surinkti paveiksliuką“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man buvo sunku skaičiuoti, pridėti trupučiuką“; „man buvo sunkiausia, nes reikėjo vieną

	skaičių atimti, nežinojau“; „man niekas“; „man truputį, nes aš nežinojau, kaip skaičiuoti“; „man buvo sunkiausia skaičiuoti“; „man niekas nebuvo sunku“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko atimti, pridėti ir atidaryti paveikslukus“; „man patiko kokį skaičių sudėti, žiūrėti“; „man patiko skaičiuoti“; „man patiko spausti skaičius“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau sudėti skaičius“; „aš išmokau skaičius pridėti“; aš išmokau nuspausti skaičius ir skaičiuoti“; „aš išmokau skaičiuoti skaičius“; „aš išmokau pridėti“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „nežinojau kurį skaičių pridėti“; „man nepavyko, nes aš dar nežinojau, kaip skaičiuoti“; „nes nežinojau, kaip skaičiuoti“.

Išvada: Mintinai dar vaikai nemoka skaičiuoti, todėl pradžioje buvo sunku, patys nesusiprato, kad gali panaudoti pagaliukus, skaitliukus arba pirštukus. Ne visi pastebėjo, kad vienoje užduotyse reikia sudėti skaičius, kitose atimti. Juos atidžiai ir teisingai skaičiuoti skatino paslėptas paveikslėlis po užduotimis, kai atsidarydavo langelis, jie labai džiaugėsi. Vieni užtruko trumpiau, kiti ilgiau, bet tikrai gerai išmoko atlikti matematinius veiksmus.

Data: 2021-02-12 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: pasitikrinsime žinias apie Lietuvą.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Ką žinai apie Lietuvą?“

<https://wordwall.net/resource/10799591>

Užsiėmimas su viena planšete. Kiekvienas vaikas išsuks ratą (paspaudus „Spin it“) ir turės atsakyti į klausimą apie Lietuvą, į tą klausimą, kuris sustos ties rodykle. Kai klausimas bus atsakytas, jį panaikinsime (paspaudus „Eliminate“).

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „šiandien reikėjo sukti, jūs sakėt žodį, mums reikėjo pasakyti“; „rašėm, dainavom“; „jūs sakėt tuos klausimus, mes turėjom atsakyti į tuos klausimus“; „mes sukome tokį ratą, rašėm žodį LIETUVA ir dar turėjom klausimus atsakyti“; „šiandien mes turėjom sukti ratą ir tada reikėjo atspėti, kokį žodį sakyti“; „mes šiandien sukome ratą ir Lietuvos žodžius sakėm“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man niekas nebuvo sunku“; „niekas“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko sukti ratą ir dar skaityti“; man patiko žodžius sakyti“; „man patiko sukti ratą“; „man patiko sukti ratą“; „patiko atspėti klausimus“; „man patiko sukti klausimus, atspėti arba prisiminti“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau atsakyti tuos klausimus, kur ten reikėjo iš to rato sukti“; „aš šiandien išmokau iš Lietuvos žodžius“; „aš išmokau kažkokius klausimus, kokie paukščiai žiemą būna Lietuvoje“; „aš sužinojau,

	kokios Lietuvos spalvos“; „aš sužinojau, kad Lietuvos vėliavos spalvos geltona, žalia ir raudona“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „kad nežinojau, kaip vadinas“; „man nepavyko ne taip suskaičiuoti“; „kad aš nežinojau“.

Išvada: Vaikams patraukliu būdu pasitikrinome žinias apie Lietuvą. Aptarėme kiekvieną klausimą, prisiminėme, ką esame išmokę, sužinojė. Kadangi nepavyko suskaičiuoti, kiek yra raidžių žodyje LIETUVA, tai visi pasiėmė po popieriaus lapelį ir užrašėme žodį LIETUVA. Mokytoja diktavo raides, o vaikai rašė, po to visi suskaičiavome, kiek yra žodyje raidžių. Paašškėjo, kad vaikai nežino, kokie paukščiai žiemoja Lietuvoje ir žino labai mažai paukščių pavadinimų. Todėl pasiėmė knygėlę apie paukščius ir išsiaiškinome, kokie paukščiai gyvena Lietuvoje, kurie iš jų žiemoja pas mus.

Data: 2021-02-15 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

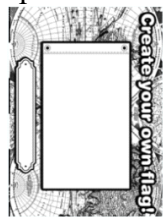
Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: pasitikrinsime žinias apie Lietuvą.

Veiklos aprašymas:

Programėlė „Quiver“.

Tai programėlė, kurios pagalba atgyja piešiniai. Atsispausdinsime lapus spalvinimui. Pirmajame lape nuspalvinsime vėliavą, Lietuvos vėliavos spalvomis. Prisiminsime, kokios tai spalvos. Užrašysime žodį LIETUVA.



(Vėliava)



(Dailininko portretas)

Sekančiame lape, nupiešime Lietuvos žemėlapių kontūrus ir juose, tai, kas yra Lietuvoje: augalai, gyvūnai, upės, ežerai, kalnai ir t. t. Tada įsijungsime planšetėse „Quiver“ programėlę, nuskanuosime spalvinimo lapų QR kodą ir stebėsime, kaip atgyja piešiniai 3D pasaulyje.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „aš šiandien piešiau Lietuvą ir dar reikėjo parašyti žodį LIETUVA. Tada įjungėm planšetes, turėjom spaudinėti piešinius ir ten reikėjo mums dar išsirinkti piešinius“; „mes spalvinom vėliavą Lietuvos, dar turėjom nupiešti Lietuvą. Ir įsijungėm planšetes, tokią programėlę, tiesiog buvo skrendanti vėliavėlė. Mes įsijungėm kitą programėlę ir dažė šuo, nu ten vilkas piešinius, mes išsirinkom jis dažė“; „mes šiandien paspaudėm ir dailininkas dažė lapus, galėjom nufotografuoti, galėjom ant lapo piešti“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man buvo sunku piešti Lietuvą“; man buvo sunku Lietuvą ir net laikyti planšetę“; „man niekas nebuvo sunku“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko, kad aš paspaudžiau paveikslėlį, o toks šuniukas dažė“; „man patiko piešti vėliavą Lietuvos, Lietuvą ir viskas“; „man patiko spalvinti Lietuvą ir rašyti raides“.

Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau Lietuvą piešti, fontaną, tokią upę“; „aš sužinojau, kad galiu paspausti, o šuniukas gali dažyti ir galima fotografuoti“; „aš sužinojau, kad tą šuniuką galima nufotografuoti ir, kad jis ten paveiksle atsirastų“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „man viskas pavyko“; „nežinojau U raidės“.

Išvada: Pirmiausiai vaikai spalvino vėliavą, bei užrašė žodį LIETUVA ir su planšete nuskanavę QR kodą per programėlę „Quiver“ stebėjo, kaip vėliava plazda. Vaikai negalėjo patikėti, kad jų piešinys atgijo. Po to rėmeliuose piešėme Lietuvos kontūrus ir juose, tai, kas yra Lietuvoje, vaikai ieškojo informacijos žemėlapyje, knygelėse apie Lietuvą. Su nekantrumu piešė piešinukus, laukė, kas bus, kaip atgis jų piešiniai. Nuskanavus QR kodą vaikų darbeliai stovėjo ant molberto, o šalia jų dailininkas šuniukas. Vaikai galėjo keisti savo darbelių fono spalvas, juos fotografuoti. Ilgai nesitraukė nuo savo piešinių, buvo kam ir ranka įskaudo.

Data: 2021-02-18 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Komunikavimo kompetencija.

Užsiėmimas su planšetinais kompiuteriais.

Uždavinys: mokytis rašyti, lavinti girdimąjį suvokimą.

Veiklos aprašymas:

Programėlė „Notes“.

Pirmiausiai kiekvienas vaikas užsirašo savo vardą. Tada rašysime žodžius, mokytoja diktuoja raides, vaikai rašo (LIETUVA, VĖLIAVA, VILNIUS, HERBAS...). Parašius žodžius vaikams diktuojami skiemenys, vaikai turi išgirsti garsus ir savarankiškai parašyti skiemenis (NA, ŽU, KI ...).

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „mes rašėm, ką jūs sakėt, tokius skiemenukus ir daugiau nieko“; „mes šiandien žaidėm su planšetėm, rašėm skiemenukus ir kai jūs sakėt diktantus“; „šiandien mes žaidėm su planšetėm, ten reikėjo parašyti žodelius, kur jūs sakėt“; „mes šiandien rašėme žodžius, skiemenis“; „mes šiandien veikėm su planšetėm, rašėm skiemenukus“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man sunkiausia rašyti kažkokius skiemenukus“; „man niekas nebuvo sunku“; „man buvo sunku rašyti raides, nes aš nežinojau kokias“; „man buvo sunkiausia rašyti skiemenukus“; „o man buvo sunku rašyti skiemenukus“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko rašyti skiemenukus“; „ir man patiko rašyti skiemenukus“; „ir man skiemenukus rašyti“; „man patiko rašyti skiemenukus ir viskas“; „man patiko rašyti raides“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau rašyti skiemenukus“; „aš išmokau rašyti skiemenukus“; „aš išmokau rašyti skiemenukus“; „aš išmokau tuos skiemenukus ir man patiko“.
Kodėl kai kuriems nepavyko	Vaikų mintys: „man nepavyko, nes aš kartais

atlikti užduoties?	susimaišau E ir Ė“; „man kartais nepavyksta, nes kartais susimaišau“; „man nepavyko, nes aš nežinojau kokią raidę rašyti“; „man nepavyko, nes aš nežinojau kokią raidę spausti“; „man nepavyko, nes aš nežinojau raidžių“.
---------------------------	--

Išvada: Išlavintas girdimasis suvokimas ir girdimoji atmintis turi neįkainojamą vertę vaikui pradėjus mokytis skaityti ir rašyti. Šios veiklos metu puikiai atsiskleidė vaikų gebėjimas išgirsti. Rašydami vaikai turėjo patys surasti raides klaviatūroje, sunkiau buvo tik tiems, kas primiršo, kokią raidę. Kieno išlavintas girdimasis suvokimas pavyko savarankiškai parašyti ir dviskiemenį žodį. Skiemenis iš dviejų raidžių lengviausia rašyti.

Data: 2021-02-19 (laikas 11⁰⁰-11⁴⁵ val.)

Pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: lavinti dėmesingumą, susikaupimą.

Veiklos aprašymas:

Programėlė „Memory Attention“.

Žaidimo metu reikia surasti vienodus objektus. Pažymėti visus objektus ant stalo, kurie yra tokie pat, kaip objektas kairėje. Yra keturi lygiai: lengvas ir normalus, kur reikia ieškoti vienodų nurodytų daiktų ir sunkus, bei labai sunkus, kur reikia ieškoti nurodytų skaičių

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „mes šiandien su planšetėmis žaidėm, kur yra paveikslukas ir reikėjo surasti paveikslukų, ir antras reikėjo irgi taip pat padaryti ten kvadratus su skaičiais“; „šiandien mes, kokį paveiksluką rodė, kokį skaičių spausti mes ieškojom“; „mes turėjom surasti tuos skaičius, kokie nupiešti“; Mes su planšetėmis, mes ten turėjom paspausti skaičiukus ir paveikslukus, kurie parodyti“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „niekas“; „man buvo sunkiausia spausti, nes neradau, kur spausti“; „man buvo sunkiausia ieškoti skaičių“; „man buvo sunku surasti tą skaičių, kur nupiešta“; „man niekas nebuvo sunku“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko tuos skaičiukus spausti su pirščiukais“; „man patiko spausti tuos kvadratėlius, kur su skaičiais“; „man patiko tuos skaičius ieškoti ir spausti“; „man patiko ieškoti skaičius“; „man patiko spausti paveikslukus, kurie buvo parodyti“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau, kad lėtai reikia spausti, nes po to taip suklysti“; „aš išmokau kvadračiukus ir dar, kaip tą žaidimą žaisti“; „aš išmokau stebėti truputį“; „aš išmokau spausti paveikslukus, kurie buvo parodyti“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „niekas“; „man viskas nepavyko, nes aš nežinojau, skaičius ne tuos paspaudžiau“; „nes aš neatidžiai žiūrėjau“.

Išvada: Lengvas, žinių nereikalaujantis užsiėmimas. Lengvas ir normalus lygiai nereikalauja didelio susikaupimo ir atidumo, nes juose nedaug paveikslėlių. Vaikams leido pasiekti greitą laimėjimą ir kėlė džiaugsmą. Tačiau sunkus ir labai sunkus lygiai jau vaikams nebuvo taip

greitai ir lengvai įveikiami. Kai kam ir kantrybės prirėkė, kol surado visus skaičiukus. Kai reikėjo atidžiai dirbti ir žaidimas nebeatrodė toks patrauklus, norėjosi nutraukti jo neužbaigus. Tai gi ugdėmės ir valią, dėmesį.

Data: 2021-02-23 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Komunikavimo ir pažinimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: lavinti girdimąjį suvokimą, įtvirtinti raidę P.

Veiklos aprašymas: <https://wordwall.net/play/10853/403/555>

Rodoma raidė -P ir trys paveikslėliai, reikia pavadinti, tai kas pavaizduota paveikslėlyje ir išskirti pavadinimo pirmąjį garsą. Paspausti ant to paveikslėlio, kurio pavadinimas prasideda garsu -P. Žaidime yra 20 variantų.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „mes šiandien žaidėm iš P raidės“; „su planšetėmis mums reikėjo paspausti tuos paveikslėlius iš P raidės“; „mes žaidėm su planšetėmis, kur reikėjo iš P raidės paspausti paveikslėlį. Ten parodo ar teisingai, ar neteisingai, jeigu neteisingai parodo, kur teisingai“; „šiandien mes žaidėm su planšetėmis, ten reikėjo spausti dalykus iš P raidės“; „mes šiandien rašėme savo vardus ir ieškojom iš P raidės skirtumus“; „mes šiandien turėjom paspausti iš P raidės paveikslėlius“; „reikėjo surasti, kuris vadinasi žodis iš P raidės“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man buvo sunkiausia, kad nežinojau kurį spausti“; „man buvo sunkiausia vieną paveikslėlį, buvo ten puodeliai ir nežinojau kokį spausti“; „man buvo sunkiausia paveikslėlius iš P raidės atspėti“; „man niekas nebuvo sunku“; „man niekas nebuvo sunku“; „man buvo sunku atspėti paltą“; „man buvo sunku atspėti, kokį paveikslėliuką paspausti“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko rasti iš P raidės paveikslėlius“; „man patiko iš P raidės ieškoti daiktus“; „man patiko ieškoti dalykus iš P raidės“; „man patiko rašyti ir žaisti“; „man patiko paveikslėlius spausti“; „man patiko atspėti puodukus“; „man patiko spausti paveikslėlius, kurie yra iš P raidės“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau P raidės daiktus“; „aš išmokau iš P raidės kažkokius daiktus, bet labai mažai, vieną aišku“; „išmokau spausti dalykus iš P raidės“; „aš sužinojau iš P raidės, kokie dalykai“; „aš sužinojau iš P raidės visokių dalykėlių“; „aš sužinojau povas, palatas, pienės“; „aš išmokau spausti paveikslėlius, kurie yra iš P raidės“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „man nepavyko dėl to, kad aš nežinojau kokį puodelį spausti“; „aš nežinojau iš kurios pirmos raidės P“; „man nepavyko, nes aš nežinojau iš kokios raidės PALTAS“; „man nepavyko nes aš nežinojau iš P raidės koks paveikslėliukas“; „man truputį nepavyksta, nes aš nežinau, kaip pavadinti daiktą ir kartais skubu, ir

	ne ten paspaudžiu“; „man nepavyko, kad aš nežinojau, ką man spausti“.
--	---

Išvada: Kiekvieną kartą žaidžiant panašų žaidimą atsiranda daiktų, kurių vaikai nepažįsta, nemoka pavadinti. Tada jie spėja, kurio paveikslėlio pavadinimas galėtų būti iš nurodytos raidės. Kartojant žaidimą, jau drauge aiškinamės nežinomus daiktus. Pirmąjį garsą moka išskirti visi.

Data: 2021-02-25 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys:

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Palygink: ilgas – trumpas“. Nuoroda: <https://wordwall.net/play/9127/074/917>

Duoti paveikslėliai, juos reikia surūšiuoti į dvi grupes, kurie yra ilgi, kurie trumpi. Trumpus daiktus dėti prie žodžio TRUMPI, ilgus daiktus prie žodžio ILGI.

„Palygink: siauras – platus“. Nuoroda: <https://wordwall.net/play/9127/863/620>

Duoti daiktų paveikslėliai, juos reikia suskirstyti į dvi grupes: siauras, platus. Siaurus daiktus dedame prie žodžio SIAURAS, plačius daiktus dedame prie žodžio PLATUS.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „šiandien mes žaidėm su planšetėm, turėjom dėti daiktus iš ilgo ir plataus“; „šiandien mes žaidėm su planšetėm, kur platus ir ilgas“; „ten reikėjo surasti paveikslukus, kuriuos yra trumpas ir ilgas“; „mes šiandien žaidėm platus ir ilgas“; „mums reikėjo surasti platus ir ilgas daiktą“; „reikėjo surasti trumpas ir ilgas“; „mes turėjom paveikslukus surinkti iš trumpo, iš ilgo“; reikėjo surasti daiktus siaurą ir platų“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man buvo sunku dėti ilgas – trumpas, platus ir siauras“; „man sunku buvo truputį, nes nežinojau kur yra platus, siauras, ilgas ir trumpas“; „man buvo sunkiausia paveikslukus, nes aš nežinojau, kas yra ilgas, o kas trumpas“; „sunkiausia dėti siaurą ir ilgą“; „man sunkiausia dėti siaurą arba platų“; „man buvo nesunku“; „man irgi nebuvo sunku“; „man truputį nepavyko, buvo sunku trumpą ir ilgą dėti“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko dėlioti ilgą ir ploną, platų“; „man patiko dėlioti tuos, kur yra platus, siauras ir plonas, ir storas“; „man patiko dėlioti paveikslukus, kuriuose yra trumpas ir ilgas“; „man patiko žiūrėti, kur dėti paveikslėlius“; „man patiko dėlioti trumpas ir ilgas“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau daiktus, kokie esa ilgas, storas, platus“; „aš išmokau dėlioti iš tų plataus, ilgo, storo ir plono“; „aš sužinojau paveikslukus kurie yra ilgas ir trumpas“; „aš sužinojau, kad ilgas ir trumpas“; „aš išmokau platus ir siauras dalyką“; „aš išmokau siauras ir ilgas“; „aš išmokau dėlioti paveikslėlius“; „aš išmokau dėlioti pagal trumpą ir ploną“.

Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „nes aš nežinojau, kokie esa storas, platus, siauras“; „man truputį nepavyko, nes aš nežinojau, koks yra, ar ten platus, ar storas, ar plonas, ar ilgas“; „man nepavyko, nes aš nežinojau kokį dėti paveiksluką prie ilgo ir trumpo“; „man nepavyko, nes aš nežinojau kuris ilgas, kuris trumpas“; „man viskas pavyko“; „kad už tai aš nežinojau, kurį man dėti paveiksluką“; „man truputį nepavyko, nes aš nežinojau, kur dėti“.
--	---

Išvada: Sąvokos - ilgas, trumpas, vaikams žinomos. Tačiau surūšiuoti daiktus, kurie yra trumpi, kurie ilgi iš pirmo karto pavyko ne visiems. Tada kartojome žaidimą drauge, lyginome, tarėmės. Na, o sąvokų - siauras, platus, taip visi vaikai ir neišsiminė. Jiems antrame žaidime daiktai buvo stori ir ploni. Su tais vaikais, kuriems nepavyko atlikti užduočių be klaidų kartojome, aiškinomės, kokie daiktai individualiai.

Data: 2021-02-26 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais.

Uždavinys:

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Matematika sklando ore“.

Naudosime keturis „iMO-LEARN“ kubus kaip žaidimo kauliukus. Ant vieno iš kubų pritvirtinsime kortelę su pliuso ženklu, ant kito kortelę su ženklu „lygu“.

Vaikai žais poromis. Kiekviena pora gauna po 6 „iMO-LEARN“ kubus, kuriuos jie naudos eilėms sudaryti. Antrasis „iMO-LEARN“ kubas eilėje visada bus „iMO-LEARN“ su ženklu „plius“, o ketvirtasis visada bus tas, kuris pažymėtas ženklu „lygu“.

Sukūrus eilę, vaikas meta pirmąjį „iMO-LEARN“ kubą. Paskui kitas vaikas meta trečiąjį „iMO-LEARN“ kubą. Jie baigia atlikti užduotį drauge. Norėdami pateikti sprendimą, vaikai turi pasinaudoti dviem „iMO-LEARN“ kubais (kurie yra dešinėje pusėje už ženklo „lygu“). Vaikai turi žodžiu įvardinti veiksmų seką (Pvz. $3+2=5$ prie trijų pridėti du lygu penki).

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „šiandien mes su kubais žaidėm“; „šiandien mes turėjom pridėti ir lygu, ir skaičiuoti“; „reikėjo ten pridėti ir lygu, ir reikėjo išmesti kubus, koks skaičius buvo jau išridentas, mes turėjom suskaičiuoti“; „mes šiandien žaidėm su kubais ten reikėjo pridėti, suskaičiuoti, kiek taškelių išmesta“; „šiandien mes žaidėm su kubais ten reikėjo mesti kubus, ir ten reikėjo atspėti, kiek būna“; „žaidėm su kubais pridėti plius ir suskaičiuoti“; „reikėjo pridėti 5“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man buvo sunkiausia, kai nežinojau reikia pridėti dviejų ar du“; „man niekas nebuvo sunku“; „man buvo sunkiausia, koks skaičius išsimetė“; „man nepavyko, nes aš nežinojau kokį skaičių sakyti“; „man sunkiausia buvo skaičiuoti“; „man nebuvo nieko nesunku“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko, kai mes, du žmonės metė kubus“; „kai mes su drauge metėm abi kubus“; „man

	patiko su drauge mesti kubus ir vienai mesti kubus“; „man patiko mesti kubus, kokį skaičių išmesi“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau pridėti skaičių“; „aš išmokau truputį skaičiuoti, dar pridėti, dar lygu“; „aš išmokau žaisti“; „aš išmokau išmesti kubą ir suskaičiuoti“; „mesti kubą, ten išmesti kokį nors skaičių ir tiek“; „aš sužinojau, kad pridėti plius ir suskaičiuoti“; „aš sužinojau, kad reikia pridėti ir suskaičiuoti“; „aš nesužinojau, kad reikia pridėti ir suskaičiuoti“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „nepavyko skaičiuoti, todėl, kad labai sunku“; „man nepavyko, nes aš nežinojau skaičiuoti“.

Išvada: Žaisti su kubais vaikams visada patinka. Vaikai dar painiojasi tarp sudėties ir atimties veiksmų, todėl paprasčiau kiekvieno žodžiu įvardinti veiksmų seką. Taip pat nemoka teisingai pavadinti veiksmų sekos. Vardindami veiksmus ir girdėdami, kaip tai daro kiti jie išmoko teisingai pavadinti veiksmus ir įsiminė, kad ženklas + (pridėti), yra sudėties ženklas. Sudėdami taškelius ant kubų vaikai skaičiavo ant pirštų, nesuprato, kad tiesiog galima suskaičiuoti, kiek yra iš viso ant kubų taškelių. Kai pamokiau skaičiuoti taškelius, jiems pasidarė lengviau. Bet buvo tokių, kurie nesuprato, kaip skaičiuoti ir toliau skaičiavo ant pirštų. Kiekvienas renkasi, kaip jam lengviau ir suprantamiau.

Data: 2021-03-02 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: lavinti girdimąjį suvokimą, įtvirtinti raidę R.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Kurio paveikslėlio pavadinimas prasideda -R raide?“

Nuoroda: <https://wordwall.net/play/11716/874/960>

Rodoma raidė -R ir trys paveikslėliai, reikia pavadinti, tai kas pavaizduota paveikslėlyje ir išskirti pavadinimo pirmąjį garsą. Paspausti ant to paveikslėlio, kurio pavadinimas prasideda garsu -R. Žaidime yra 20 variantų.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „reikėjo paveikslėlius spausti“; „mums reikėjo ten spausti paveikslėlius iš R raidės“; „ten reikėjo paveikslėlius, kuriuos yra iš R raidės“; „kur reikėjo spausti iš tų paveikslėlių, iš raidės“; „reikėjo surasti iš R raidės“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man buvo sunkiausia spausti paveikslėlius iš R raidės“; „man surasti paveikslėlių buvo sunku, nes aš nežinojau ropelės“; „man buvo sunkiausia, nežinojau iš kokios R raidės“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko spausti paveikslėlius ir ieškoti“; „man patiko ten, kur reikia spausti“; „man patiko spausti riedučius ir raktus ir raketas“; „man patiko spausti paveikslėlius, kurie yra iš raidės“; „man patiko ieškoti paveikslėlių“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau iš R raidės paveikslėlius“; „aš nežinojau, kad reikia negreitai spausti, kad

	nesuklystum“; „aš išmokau, sužinojau“; „aš išmokau spausti riedučius, raketa, na viską, kas iš R raidės“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „man nepavyko, nes aš nežinojau, kokie ten daiktai“; „nes aš nežinojau iš kokios raidės ropelė ir aš taip greitai nepamačiau“; „nes aš nežinojau ką man spausti“; „nes aš nežinojau, koks paveikslėlis iš R raidės“; „nes aš nežinojau, kokį dalyką spausti“.

Išvada: Kiekvieną kartą susipažindami su raide, vaikai išmoksta, sužino naujų žodžių, praplečia žodyną. Susipažįsta su nežinomu gyvūnu, augalu ar daiktu. Jeigu vaikas nežino, kaip pavadinti vieną ar kitą paveikslėlį, tai jis nežino ir kurio paveikslėlio pavadinimas prasideda R raide. Dažniausiai vaikai neklausia, spėja, bet ne visada sėkmingai. Todėl užbaigus žaidimą rodoma klaida. Tie kas atlieka užduotis su klaidomis, kartoja padedant mokytojai.

Data: 2021-03-04 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: pažins naminius gyvulius ir paukščius, mokysis skaityti.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Naminiai gyvuliai ir paukščiai. Perskaityk ir suskaičiuok, kiek žodyje raidžių“.

Nuoroda : <https://wordwall.net/play/11863/392/324>

Žaidime rodomas gyvulio ar paukščio paveikslėlis ir parašytas jo pavadinimas, po paveikslėliu rodomos keturios kortelės su skaičiais. Vaikas turi perskaityti gyvulio ar paukščio pavadinimą, suskaičiuoti kiek žodyje raidžių ir paspausti ant teisingo skaičiaus.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „mes šiandien žaidėm su planšetėm, reikėjo surasti, kuris yra kiek raidžių“; „reikėjo surasti skaičius, kurie tinka“; „reikėjo yra ten avelės ir kiek yra raidžių iš tos avelės pavadinimo“; „ten reikėjo spausti tokį skaičių“; „reikėjo perskaityti žodį ir teisingą skaičių paspausti“; „reikėjo skaityti gyvūną ir skaičiuoti raides iš to gyvūno“; „reikėjo paspausti gyvūnus, paspausti iš pirmos raidės“; „reikėjo suskaičiuoti raides“; „reikėjo paspausti, koks skaičius tiks prie gyvūno“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man buvo sunkiausia atspėti gyvūnus“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko skaičiuoti raides ir skaityti“; „man patiko paspausti skaičių, kuris prie raidžių tinka“; „man patiko skaičiuoti raides ir spausti ant skaičiaus, kiek yra raidžių“; „man patiko spausti paveikslėlius ir man dar patiko skaityti“; „man patiko spausti skaičius“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau skaičiuoti“; „aš išmokau skaičiuoti raides ir spausti ant to skaičiaus, kiek yra raidžių“; „aš išmokau skaičiuoti“; „aš išmokau spausti skaičius“; „aš išmokau skaityti“; „aš išmokau, kiek raidžių iš gyvūnų“.

Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „man nepavyko dėl to, kad aš nežinojau, kokį skaičių spausti; „nes neteisingai suskaičiavau“; „nežinojau kuris skaičius“.
--	---

Išvada: Šiame žaidime buvo svarbiausia perskaityti gyvulio ar paukščio pavadinimą, o tik tada suskaičiuoti kiek žodyje raidžių. Tuo pačiu vaikai mokėsi teisingai pavadinti naminius gyvulius ir paukščius. Labai daug gyvulių vaikai nepažįsta arba neteisingai juos pavadina. Kai kuriems vaikams buvo sudėtinga savarankiškai perskaityti, reikėjo padėti. Maniau, kad rades vaikai tikrai teisingi suskaičiuos ir nebus jokių klaidų. Bet klydau, buvo tokių kurie suklydo ir ne vieną kartą. Reiškia vaikams stinga atidumo.

Data: 2021-03-05 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: išmokti sekti pasaką.

Veiklos aprašymas:

Interaktyvi knygelė „Vištytė ir gaidelis“.

<https://read.bookcreator.com/wOA9bRtfC7StWkLdeTzPfQKtifs2/Bu-mpbf3SkOkKBQX0X3X9Q>

Pasiklausę pasakos „Vištytė ir gaidelis“, vaikai pagal knygelės paveikslėlius seks tą pačią pasaką. Vienas vaikas seka pagal vieno puslapio paveikslėlį, kitas pagal kitą ir t.t.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „šiandien reikėjo skaityti pasaką“; „ten reikėjo spausti, versti kitą puslapį ir pasakyti, ką gi pavogė ir t.t.“; „klausėmės pasakos ir žaidėm su planšetėm“; „kur ten reikėjo skaityti pasaką“; „mums reikėjo sekti pasaką“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man buvo sunkiausia sekti“; „man buvo biškį sunkiausia“; „man buvo niekas nesunku“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko versti puslapius, nes kažką ten pamačiau“; „viskas man patiko“; „sekti pasaką“; „man patiko žaisti“; „man patiko klausyti pasakos“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš sužinojau, kad reikia versti puslapius“; „aš sužinojau, kaip sekti pasaką“; „sekti pasaką“; „išmokau sekti pasaką“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „nes aš nežinojau, kaip sakyti“; „aš nežinojau, ką man sakyti“; „nes aš nežinojau, kaip sakyti“.

Išvada: Pirmiausiai klausėmės pasakos „Vištytė ir gaidelis“. Pastebėjau, kad neatidžiai vaikai klausosi, žaidžia, dairosi. Ir kai pradėjome sekti pasaką pagal paveikslėlius, tie kurie nesiklausė, nežinojo įvykių sekos ir nežinojo, ką pasakyti. Jiems padėjo draugai, pasakė. Kadangi pasekti pasaką pagal paveikslėlius sekėsi ganėtinai sunkiai. Sekėme dar kartą, tada jau vaikams buvo lengviau, greičiau prisiminė įvykius, kokia jų seka buvo, ko klausė senelė ir ką atsakė veikėjai. Vaikai mokėsi ne tik sekti pasaką, bet ir kalbėti pilnais sakiniais.

Data: 2021-03-09 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: lavinti girdimąjį suvokimą, įtvirtinti raidę -S.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Surask paveikslėlį, kurio pavadinimas prasideda raide -S“.

Nuoroda: <https://wordwall.net/play/12088/939/416>

Rodoma raidė -S ir trys paveikslėliai, reikia pavadinti, tai kas pavaizduota paveikslėlyje ir išskirti pavadinimo pirmąjį garsą. Paspausti ant to paveikslėlio, kurio pavadinimas prasideda garsu -S. Žaidime yra 19 variantų.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „ten reikėjo spausti dalykus iš S raidės“; „ten reikėjo spausti, kas iš S raidės“; „reikėjo paspausti tą paveikslėlį, kur iš pirmos raidės prasideda tas paveikslėlis“; „ten reikėjo iš S raidės paveikslėlius paspausti, atspėti“; „ten reikėjo spausti iš R raidės“; „reikėjo surasti, kuris iš S raidės“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man buvo sunkiausia spausti paveikslėlį, kurio pavadinimas prasideda žodis iš S“; „man buvo sunkiausia iš pirmo karto, nežinojau kurį paspausti iš S raidės“; „man buvo ant galo, buvo sunkiausia nes aš spausdavau dėžę D“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko spausti paveikslėlius, kuriuos prasideda žodis iš S raidės“; „man patiko spausti dalykus iš S raidės“; „man patiko žaisti žaidimą iš S raidės“; „o man patiko žaisti“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau spausti paveikslėlius, kuriuos prasideda žodis S“; „aš išmokau iš S raidės žodžius sakyti“; „aš išmokau, kur paspausti iš S raidės“; „aš sužinojau, kad nereikia skubėti“; „išmokau aš žaisti“; „aš išmokau spausti dalykus iš S raidės“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „nes aš nežinojau, kokį spausti paveikslėlį“; „nes buvo sunku atspėti, koks paveikslėlis iš S raidės“; „aš nežinojau kurį paspausti“; „aš nežinojau, kokį daiktą paspausti“.

Išvada: Vaikams nepavyko visko atlikti teisingai, nes jie nepažino uogų – serbentų, agrastų, mėlynių. Ant kotletų sakė varškėčiai ir nežinojo spurgos, spynos, slyvų. Neįvardino tulpės, žibuoklės ir saulėgražos, ant sūrio sakė, varškė. Tai gi žaisdami praplėtėme žinias ir žodyną. Tie kas atliko užduotis su klaidomis, kartojo žaidimą su mokytojo pagalba, tam, kad teisingai pavadinti daiktus ir išsiaiškinti tai, ko nežino.

Data: 2021-03-12 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pažinimo kompetencija.**Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.****Uždavinys: pratintis veikti kartu, bendradarbiauti.****Veiklos aprašymas:**

Žaidimas „Paukštis“.

Skrisk per džungles ir valgyk tropinius vaisius turėdamas 130 sekundžių. Saugokis spygliuotų sėklų. Norėdamas pradėti žaidimą atsistok ant pėdų ikonos. Norėdamas priartėti prie vaisiaus mojuok ranka ar koja virš rodyklės į dešinę (). Norėdamas atsitraukti mojuok ranka arba koja virš rodyklės žemyn ().

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „reikėjo su paukščiuku pagauti maistą“; „šiandien reikėjo paukštį pamaitinti“; „reikėjo paukščiui surasti maisto, bet tik ne spygliuoto“; „mes šiandien žaidėm su žaidimu, ten reikėjo pagauti vaisius ir paduoti paukščiui, ir tik ne spyglį“; „mes šiandien žaidėm su žaidimu, ten reikėjo paukščiui suskristi ir vaisius pagauti, tik ne spyglius“; „reikėjo nepaliesi spygliuotos sėklos“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man buvo sunkiausia spausti į viršų ir žemyn“; „man buvo sunkiausia žaisti žaidimą“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko spausti, kad gaudyti tuos vaisius, kad draugas atspaustų“; „man patiko žaisti žaidimą ir spausti tas rodykles, kur žemyn ir į šoną“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau, kad reikia skubėti ir nereikia taip greitai spausti, palaukti, kol kiti paspaus“; „aš sužinojau, kad greit reikia spausti, kad nesuvalgytų spyglių“; „aš išmokau spausti, nieko nedaryti, kai spyglis išlenda“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „man nepavyko, nes nežinojau, kad žemyn“; „aš nežinojau, kad reikia spausti, kaip letenytės, kaip bėga šuniukas“; „man nepavyko, nes aš greitai spaudžiau, draugas spaudė žemyn“; „man nepavyko, nes greitai atsiranda ir aš nespėju“; „nes draugas spaudinėjo rodyklę, tada aš negalėjau apacion ir suvalgė spyglį“.

Išvada: Žaisdami po du vaikai pasitikrino, kaip jiems sekasi veikti kartu, žaisti draugiškai. Nors vienam poroje sekėsi geriau, kitam prasčiau, bet niekas nesusipyko. Vaikai žaidė draugiškai, prašė vieni kitų būti atidžiais. O atidumo ir greitos reakcijos žaidžiant tikrai reikėjo. Daug kartų nepavyko sugauti nei vieno vaisiaus, vis pagaudavo spygliuotą sėklą. Aišku dar buvo reikalinga kantrybė, po dviejų nesėkmių viena mergaitė pasakė, kad ji nebenori žaisti, nes nepavyksta. Ją padrąsinau sakydama, kad nepasiduotų, reikia bandyti, tol kol pavyks, visiems pavyksta ir tau pavyks! Ir pavyko!

Data: 2021-03-16 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: lavinti girdimąjį suvokimą, įtvirtinti raidę -Š.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Surask paveikslėlį, kurio pavadinimas prasideda raide -Š“.

<https://wordwall.net/play/12567/681/117>

Rodoma raidė -Š ir trys paveikslėliai, reikia pavadinti, tai kas pavaizduota paveikslėlyje ir išskirti pavadinimo pirmąjį garsą. Paspausti ant to paveikslėlio, kurio pavadinimas prasideda garsu -Š. Žaidime yra 20 variantų.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „reikėjo paspausti ant paveikslėlio, kuris yra iš Š raidės“; „mums reikėjo paspausti iš Š raidės“; „su planšetėm žaidėm, kur reikėjo paspausti paveikslėlius iš Š raidės“.
-----------------------------	--

Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „aš nežinojau, kaip pavadinti šlepetę ir paspaudžiau ant basutės ir kažkokios pušies (eglės šaka) nežinojau“; „man buvo sunkiausia spausti paveikslėlius, kuriuos yra žodis iš Š raidės“; „man buvo sunkiausia spausti iš Š raidės daiktus“; „man buvo sunkiausia, nes nežinojau, kurį paspausti“; „man buvo sunkiausia spausti paveikslėlius iš Š raidės, kažkokius“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „patiko paveikslėlius spausti“; „man patiko beveik kaip ir skaityti, ir spėlioti paveikslėlius“; „man patiko spausti paveikslėlius, kurie yra iš Š raidės“; „man patiko žaisti su planšetėmis iš Š raidės ir paveikslukus spausti“; „man patiko žiūrėti į paveikslėlius“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau, koks paveikslėlis iš Š raidės“; „aš išmokau spausti iš Š raidės“; „aš išmokau spausti iš Š raidės dalykus“; „aš išmokau žaisti“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „man nepavyko, kad aš nežinojau, kokį paveikslėlį spausti“; „aš nežinojau iš kokios raidės ir kokį paveikslėlį spausti“; „nežinojau paveikslėlių“; „nes nežinojau iš Š raidės, kuris daiktas“; „man nepavyko, nes aš nežinojau, kurį paveikslėlį spausti, bet kai jūs padėjot, tai nebuvo sunku“.

Išvada: Tikrai gerai vaikai išmoko išskirti pirmąjį žodžio garsą, tačiau ne visada žino, kas pavaizduota paveikslėlyje. O kai nežino, kas pavaizduota, tad nežino ir koks to žodžio pirmasis garsas. Kartais, kai nežino spėja, bet ne visada pataiko teisingai. Kartais, kai nežino klausia, kas pavaizduota. Kai pastebiu, kad spėlioja, grįžtame atgal ir išsiaiškiname, kas buvo paveikslėliuose pavaizduota. Būna, kad vaikai suskuba ir per skubėjimą, ne tą paveikslėlį paspaudžia. Stengiuosi į panašius žaidimus dėti kuo įvairesnes korteles, kad plėstųsi vaikų aplinkos pažinimas ir žodynas.

Data: 2021-03-18 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: mokysis rūšiuoti šiukšles.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Šiukšlių rūšiavimas“. <https://wordwall.net/play/1661/917/356>

Ant padėkliuko duoti keturi šiukšlių konteineriai – popieriaus, plastiko, stiklo ir mišrių atliekų. Taip pat duotos kortelės su įvairiomis atliekomis, kurias reikia surūšiuoti, sudėlioti ant tinkamų konteinerių. Kai sudėlioji visas korteles, reikia paspausti ant mėlyno mygtuko, esančio apatiniame dešiniame kampe. Visos kortelės sudėtos teisingai bus pažymėtos žalia spalva, o jeigu kortelė padėta neteisingai, ji bus pažymėta raudona spalva. Ištaisius klaidas galima vėl spausti ant mėlyno mygtuko ir patikrinti ar teisingai atlikta užduotis.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „žaidėm su planšetėmis ir dėjom tokias, kaip šiukšles, rūbus, batus naudotus į konteinerius“; „reikėjo padėti prie popieriaus“; „reikėjo dėti į šiukšlių dėžę tokias priemones, kur yra iš tų plastikinių ir popierinių, ir maisto atliekų“; „į konteinerius dėjom
-----------------------------	--

	šiukšles, kur kas tinka“; „reikėjo ten dėti daiktus“; „reikėjo surasti kurios šiukšlės, kur tinka“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man buvo truputį sunku, nes aš nežinojau rankšluostis, galvojau, kad ten kur reikia sportuoti toks kilimėlis, tai nežinojau, kur jį dėti“; „man buvo sunkiausia šiukšles atspėti į kuriuos konteinerius dėti“; „man buvo sunkiausia, kur dėti daiktus“; „man buvo sunkiausia, nes aš nežinojau į kokį konteinerį dėti šiukšles“; „man buvo sunkiausia, todėl nežinojau į kuriuos dėti“; „man buvo sunkiausia dėti kažkokius paveikslėlius į šiukšliadėžes kažkokias“; „man niekas nebuvo sunku“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko žiūrėti tuos paveikslėlius“; „man patiko dėlioti ir žiūrėti į tuos paveikslėlius, ir dėlioti“; „man patiko žaisti“; „man viskas patiko“; „man patiko į konteinerius dėti šiukšles“; „man patiko virš konteinerių dėti tas pačias šiukšles“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau dėti šiukšles į teisingas šiukšlių dėžes“; „aš išmokau į šiukšlių dėžes dėti iš tų atliekų kur mes dėjom tas šiukšles, sužinojau“; „aš sužinojau į kurias šiukšles dėti konteinerius“; „aš išmokau spausti daiktus“; „aš išmokau spausti paveikslėlius“; „aš išmokau šiukšles dėti į teisingus konteinerius“; „aš išmokau kur dėti iš popieriaus“; „aš išmokau šiukšles dėti“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „man nepavyko dėl to, kad aš nežinojau, kokias šiukšles dėti į kokius konteinerius“; „man nepavyko, todėl nežinojau, kur dėti, kur yra stiklo“; „man nepavyko nes aš nežinojau į kokį konteinerį dėti kažkokias šiukšles“; „man nepavyko aš nežinojau kurį man dėti paveikslėliuką į šiukšlių dėžę“; „aš nežinojau, kokį paveikslėliuką dėti“; „man nepavyko, nes aš nežinojau iš kokių šiukšlių reikia dėti į tuos konteinerius“; „aš nežinojau į kokį konteinerį dėti šiukšles“.

Išvada: Prieš žaidimą visi kartu pažiūrėjome filmuką apie šiukšlių rūšiavimą ir aptarėme, kokias šiukšles reikia dėti į kokius konteinerius. Tačiau savarankiškai atlikti šiukšlių rūšiavimą teisingai vaikams nepavyko. Kadangi neįmanoma kiekvienam individualiai padėti vienu metu, o pagalbos reikėjo praktiškai visiems, tai nusprendėme rūšiuoti visi kartu. Įsijungiau žaidimą per projektorius ir tiesiog iš eilės ėmėme korteles ir visi bendrai sprendėme į kokį konteinerį, kokią šiukšlę dėsim. Atsirado vaikų kurie dirbo neatidžiai ir vis vien atliko su klaidomis. Nors individualus darbas virto į komandinį, tačiau jis buvo atliktas ir tikiu, kad vaikams šis tas liko atmintyje.

Data: 2021-03-19 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis..

Uždavinys: mokysis pažinti ir pavadinti planetas.

Veiklos aprašymas: Interaktyvių grindų žaidimas „Planetos“.

Mokysis atpažinti ir pavadinti planetas. Surasti tinkamą planetą pagal pateiktą pavadinimą.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „žaidėm su planetom, reikėjo planetas atspėti“; „mes šiandien žaidėm su planetom, kur yra nupieštos planetos ir mums reikėjo atspėti planetas“; „mes šiandien su planetom, ten reikėjo atrasti, kokias planetas vardas“; „reikėjo paspausti planetą, kokia bus“; „žaidėm su tokiom planetom, kur reikėjo atpažinti planetas ir paspausti su koja“; „ieškojom planetas, kada surandi visus vardus planetų, tada laimėjai“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „buvo sunkiausia žinoti planetas“; „sunkiausia planetas atspėti“; „surasti planetas, kaip jos atrodo“; „nes aš nežinojau, kokia planeta“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko viskas“; „paspausti planetas“; „man patiko viskas, ką aš dariau“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau planetas, kaip jos pavadintos“; „aš sužinojau, kokios yra planetos“; „kaip vadinasi planetos“; „kaip planetos atrodo, aš išmokau planetas“; „aš jau žinau, kaip atrodo tos planetos ir kaip pabaigti šitą žaidimą“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „aš užmiršau, kaip planetos vadinasi“; „nežinojau, kokį spausti“; „nežinojau, koks planetos pavadinimas“.

Išvada: Kadangi dar ne visi vaikai moka skaityti, todėl planetų pavadinimus skaičiau aš, o jie turėjo surasti, kuri tai planeta ir ant jos paspausti. Raginau vaikus stebėti žaidžiančius draugus ir įsiminti, kaip kuri planeta atrodo ir vadinasi. Kas atidžiai stebėjo, jiems pavyko iš pirmo karto atspėti visas planetas. Kas buvo neatidūs, tie spėliojo ilgiau. Kai kas kartojo savo klaidas po kelis kartus, nes tiesiog neprisiminė, kad jau tokį variantą buvo pasirinkę ir klydo. Manau, žaidžiant tikrai reikia susikaupti ir stengtis įsiminti, kaip atrodo planetos. Vaikai gal ir neįsiminė visų planetų, kaip jos atrodo, bet pavadinimas tikrai ne vienas išliko atmintyje nuo dažno kartojimo.

Data: 2021-03-23 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: lavinti girdimąjį suvokimą, įtvirtinti raidę -T .

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Surask paveikslėlių, kurio pavadinimas prasideda raide –T.“

<https://wordwall.net/play/13076/566/629>

Rodoma raidė -T ir trys paveikslėliai, reikia pavadinti, tai kas pavaizduota paveikslėlyje ir išskirti pavadinimo pirmąjį garsą. Paspausti ant to paveikslėlio, kurio pavadinimas prasideda garsu -T. Žaidime yra 20 variantų.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „žaidėm su planšetėm, kur reikėjo tą paveikslėlį iš kurios prasideda T“; „mes šiandien žaidėm, kur reikėjo T raidės paveiksliukus paspausti“; „reikėjo spausti paveikslėlius iš T raidės“; „surasti tą paveiksliuką,
-----------------------------	--

	kuris tinka“; „reikėjo iš T raidės paveikslėlius spausti“; „reikėjo atrasti daiktus, kurie tinka prie T raidės“; „reikėjo paspausti paveikslėlius iš T raidės“; „reikėjo surasti tokį vaizdelį ir paspausti iš T raidės“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man surasti paveikslėlius iš T raidės“; „man buvo sunkiausia, nes aš nežinojau paveikslėlius“; „man buvo sunku, nes aš nežinojau iš kokios raidės fotoaparatas“; „niekas nebuvo sunku“; „man buvo sunkiausia atspėti iš kokios raidės GANDRAS“; „man buvo sunkiausia spausti paveikslėlius iš T raidės“; „
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko spausti paveikslėlius“; „man viskas patiko“; „man patiko žaisti iš T raidės“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš sužinojau, kokį paveikslėlį man spausti“; „aš išmokau sužinojau, kur tigras ir liūtas“; „aš sužinojau, kad fotoaparatas neteisingai, tik televizorius teisingai“; „aš išmokau žaisti žaidimą iš T raidės“; „aš sužinojau kokį, bet nelabai sužinojau, truputį nesužinojau“; „aš sužinojau, kad reikia neskubėti“; „viską mokėjau“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „man nepavyko, kad aš nežinojau kur tigras“; „aš nežinojau, aš susimaišiau, aš nežinojau iš kokios raidės fotoaparatas ir ant jo paspaudžiau“; „aš nežinojau kokį dalyką spausti“; „man nepavyko, nes nežinojau, kokį spausti“; „aš paspaudžiau lūšį, man parodė tada tigrą“; „aš nežinojau tigrą“; „man nepavyko paukščiai“.

Išvada: Prieš pradėdant žaidimą su vaikais aptarėme, kokių jie žino žodžių iš raidės -T. Vaikai paminėjo tigrą, tada aptarėme kaip jis atrodo. Bet, kai reikėjo pasirinkti kortelę tigrą, jie suklydo ir paspaudė ant lūšies. O tai parodo, kad vaikai neatidžiai klausosi, jeigu visi būtų girdėję, kai kalbėjome apie tigrą, būtų paspaudę teisingai. Buvo keista, kad nepavadino fotoaparato. Ne visi pažino ir pavadino paukščius – pempe, gandrą, teterviną. Nepavadino tešlos. Priminiau vaikams, kad nespėliotų, o kai nežino kas pavaizduota, paklaustų. Kai spėlioja taip ir neišsiaiškina, kas ten buvo pavaizduota, jeigu teisingai atspėja. Jeigu neatspėja, kai peržiūrime klaidas kartu išsiaiškiname.

Data: 2021-03-25 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: mokysis sekti pasaką pagal paveikslėlius.

Veiklos aprašymas:

Seksime pasaką pagal paveikslėlius „Senelis ir ropė“. Pasakos sekimui naudojamos skaidrės (PowerPoint programa).

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „šiandien mums reikėjo sekti pasaką pagal paveikslėlius“; „mes šiandien sekėm pasaką“; „reikėjo atspėti, kas rovē ropė“; „mes šiandien sekėm pasaką „Senelis ir ropė““; „mes šiandien žiūrėjom, kaip rovē ropė ir neišrovė“; „mes kažkokį žaidėm, žiūrėjom, kaip
-----------------------------	--

	rovė ropę, visi voliojosi, kai išrovė“; „mes šiandien žiūrėjom, kaip senelis, senelė, anūkė, šuniukas, katinas, pelė, kaip išrovė ropę, rovė, rovė net visi sugriuvo“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „niekas“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko žiūrėti į ropę“; „viskas patiko“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau žiūrėti, kaip rauna ropę“; „išmokau sekti pasaką“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „viskas pavyko“.

Išvada: pasaka trumpa, kai kam žinoma, todėl nebuvo sunku ją prisiminti, įsiminti. Sekėme visi kartu, po to vaikai sekė savo draugams, vieni kitus papildydami. Lavinama vaikų rišlioji kalba, taisyklingai kalbėti, aiškiai tarti garsus. Pasaka padeda suformuoti kalbėjimą, elgesį. Vaikų grupėje buvo nedaug, todėl ramiai galėjome vieni kitus išklausti. Su daugiau vaikų būtų sudėtingiau.

Data: 2021-03-26 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: mokysis skaičiuoti iki 9, pažinti skaičius.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Gėlės“.

Reikia šokinėti ant gėlių žiedelių pagal skaičių seką – nuo 1 iki 9. Reikia pasirinkti teisingus skaičius – užšokus ant ne pagal seką einančio skaičiaus, pasigirs garsas.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „reikėjo ant žemės iki 9 skaičius su koja paspausti“; „mes šiandien ant žemės žaidėm dalyką, ten reikėjo 9 skaičius surasti“; „mes šiandien žaidėm su tokiu aparatu, kur ten rodė ant žemės tokius žaidimus ir mums reikėjo ten spausti iš eilės skaičius“; „mes šiandien žaidėm su tokiu aparatu, kur reikėjo spausti su koja skaičius“; „žaidėm tokį žaidimą, kur reikėjo ant skaičiaus paspausti“; „me šiandien žaidėm su skaičiais, ten buvo nupiešta ir padėta ant žolės tokie skaičiai ir juos reikia surasti kokie eina po vieno, po dviejų ...“; „mes šiandien žaidėm žaidimą, ten reikėjo teisingus skaičius paspausti“; „mes šiandien žaidėm su žaidimu, ten reikėjo surasti skaičių, kokį teisingą skaičių“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man būtų sunkiausia jeigu mes būtume raides darę“; „niekas nebuvo sunku“; „truputį nepavyko, kad nežinojau kurį skaičių spausti“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko spausti tuos skaičius“; „man patiko žaisti žaidimą“; „man patiko žaisti“; „man patiko viskas“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau žaisti žaidimą“; „aš išmokau skaičiuoti iki 9“; „aš sužinojau, kaip reikia tuos skaičius spausti“; „aš išmokau ir sužinojau, kokie po 1 eina 2, po 2 eina 3 ir taip toliau, nes aš jau moku skaičiuoti“.

Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „viskas pavyko“; „nežinojau kurį spausti“; „aš nežinojau, kurį man paspausti skaičių“.
--	--

Išvada: Reikėjo tiesiog iš eilės nuo 1 iki 9 paspausti skaičius užrašytus ant gėlių. Vaikai neatidūs, todėl, kartais, kol laukė pasirodant reikiamo skaičiaus, nebežinojo kokį paskutinį skaičių paspaudė, ir kokį paspausti dabar. Prieš žaidžiant tikrai negalvojau, kad taip gali nutikti. Buvo vaikų, kurie primiršę skaičius ir nebežinojo, kaip atrodo 7 ar 9.

Vaikai klydo dėl neatidumo ir dėl to, kad nepažino skaičių. Leidau kartoti žaidimą, antrą kartą sekėsi kur kas geriau. Jau žinojo, kokias klaidas darė ir stengėsi būti atidesni, buvo pasikartoję skaičius.

Tikėjausi, kad vaikams bus labai lengva ir atliks viską be klaidų, bet klydau. Tačiau buvo gera proga pasikartoti skaičiukus.

Data: 2021-03-30 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys:

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Velykos“ .

<https://learningapps.org/display?v=pwqezkva321>

Tinklelyje daug pabirusių raidžių, tarp kurių yra pasislėpę žodžiai. Žodžiai, kuriuos reikia surasti yra parašyti šalia raidžių tinklelio. Visi žodžiai susiję su Velykų švente. Kai surandi žodį, jį pažymi pirštuku, surastas žodis tinklelyje ir žodžių sąrašė nusidažo žalia spalva.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „žaidėm su planšetėmis, kur buvo nupieštas toks kiškis ir mums reikėjo žodžius surast“; „ten buvo kiškis ir daug raidžių, reikėjo ten surasti raides“; „reikėjo ten buvo kiškiukas ir reikėjo ten, buvo ten raidės ir mes turėjom su piršteliu varinėti ten“; „žaidėm žaidimą, reikėjo žodžius surasti“; „reikėjo surasti tokį žodį, kuris yra kaip yra parodyta, ten 14 žodžių ir reikėjo surasti“; „ten reikėjo žodžius paspausti teisingai“; „reikia ten ieškoti raidę ten didesnę ir mažesnę, reikia kažkokio dydžio ten. Tokios raidės penkios ar šešios ten bele kiek“; „reikėjo apvedžioti raides“; „reikėjo visas raide ieškoti“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man buvo sunkiausia rasti žodžius“; „man buvo sunkiausia, kada nežinojau, kurias raides ieškoti“; „man buvo sunkiausia, nes aš nežinojau, kur yra tos raidės, nes labai daug buvo raidžių“; „niekas buvo sunku“; „aš nežinojau kur yra 14 žodžių ir daug raidžių, jeigu būtų mažiau raidžių, tai visus surasčiau“; „man buvo sunkiausia dėlioti raides“; „man buvo sunkiausia žodžius prijungti“; „man labai sunku ieškoti tas raides, kurias man reikia surast, kaip ten vadina žodį“; „man buvo sunkiausia, nes aš nežinojau kokias raides“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko ieškoti žodžių“; „o man patiko žaisti“; „man viskas patiko“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau žodžius surasti“; „aš išmokau

	žaisti“; „aš išmokau ir sužinojau žodžius, kai jūs padėjot, tada nebuvo sunku, o kai pats buvo sunkiausia“; „aš išmokau dėlioti“; „aš sužinojau, kur yra to s raidės, kurios man atrodo jas prijungti reikia“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „man nelabai pavyko, nes aš nemačiau raidžių teisingų“; „man buvo sunku, nes aš nežinojau, kur yra tos raidės, nes jų daug buvo ir aš nemačiau, kur yra raidžių. Ir man reikėjo po visas linijas ieškoti“; „aš nežinojau kokias raides ieškoti“; „o man nepavyko žaisti, todėl, kad nežinojau koks, kokia raidė tiks“; „man nepavyko nes aš daug, daug, daugybė, daugybė buvo raidžių net aš nemačiau, kur yra toks žodis, kur dešinėj pusėj, oi kiek krūvos yra raidžių, reikėjo po visą eilutę, va taip va ieškoti“; „man nepavyko, aš nežinojau dėl to, kuri man“; „man nepavyko raidžių surinkti, dėl to, kad nežinojau“; „man nepavyko surasti raides, nes aš nežinojau kokį spausti“; „nes biškutį buvo, aš tik kažkiek ieškojau, tik neradau tos raidės, ten tik tu padėjai pagalbos“.

Išvada: Kurdama žaidimą pagalvojau, kad vaikams bus labai lengva surasti žodžius. Todėl įdėjau jų net 14. Prieš pradėdant žaisti, visi kartu žodžius perskaitėme. Tada vaikai savarankiškai turėjo ieškoti žodelių. Daugumai buvo per sunku, niekaip negalėjo rasti nei vieno žodžio, todėl reikėjo padėti, parodyti, kurioje maždaug vietoje ieškoti žodžio. Atidesniems buvo lengviau, jie savarankiškai surado, bet tai užtruko. Kiti įveikė tik su mokytojos pagalba. Manau, kad vaikams buvo per sunku, reikėjo paslėpti mažiau žodžių, vaikams būtų buvę lengviau. Tarp mažiau raidžių, jiems būtų paprasčiau surasti žodžius. Ir būtų tai padarę savarankiškai.

Data: 2021-04-02 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: sudėti dėlionės, lavinamas dėmesys ir susikaupimas.

Veiklos aprašymas:

Dėlionės „Smagių Velykų“ (6 detalės), „Margučiai“ (12 detalių), „Velykos“ (15 detalių), „Kiškutis“ (24 detalės).

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play> HYPERLINK

["https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=05838fd7b266"&](https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=05838fd7b266) HYPERLINK

["https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=05838fd7b266"pid=05838fd7b266](https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=05838fd7b266)

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play> HYPERLINK

["https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=05ab909762e7"&](https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=05ab909762e7) HYPERLINK

["https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=05ab909762e7"pid=05ab909762e7](https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=05ab909762e7)

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play> HYPERLINK

["https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=151d9807f61c"&](https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=151d9807f61c) HYPERLINK

["https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=151d9807f61c"pid=151d9807f61c](https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=151d9807f61c)

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play> HYPERLINK

["https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1b8398f05072"&](https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1b8398f05072) HYPERLINK

["https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1b8398f05072"pid=1b8398f05072](https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1b8398f05072)

Sudėti įvairaus sudėtingumo dėlionės. Pradėsime nuo lengviausios 6 detalių, tada 12, 15, ir 24 detalių.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „mes žaidėm šiandien su planšetėm, ten reikėjo sudėti dėlionę“; „žaidžiau tokį žaidimą, vadinasi - puzles“; „reikėjo surasti tokią, kurią reikėjo sudėlioti dėlionę su margučiais, su kiškiais ir margučiais“; „reikėjo dėlioti margučius“; „buvo dėlionė su margučiais reikėjo sudėlioti“; „dėliojom margučių dėlionę“; „reikėjo dėlionę sudėlioti“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man buvo sunku dėlioti“; „man buvo sunkiausia dėlioti“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko dėlioti“; „man patiko viskas“; „patiko viskas“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau dėlioti puzles“; „aš išmokau dėlioti dėlionę su margučiais ir zuikiais“; „sužinojau, kaip dėlioti, nes nesu dėliojusi tokios dėlionės per planšetę“; „aš sužinojau, kad reikia neskubėti“; „aš išmokau žaisti“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „man nepavyko nes aš nežinojau“.

Išvada: Dėlionės iš 6 ir 12 detalių vaikai sudėjo labai greitai. Labai džiaugėsi greitu teigiamu rezultatu. O jau kitas sudėti prireikė daugiau laiko. Tie, kas turi mažiau kantrybės, jau ėmė nervintis, kad kiti sudėjo, o jie dar ne. Kai nervinosi ir susikaupti negalėjo, todėl dar labiau nesisekė. Priminiau, kad svarbu yra sudėti, o ne tai per kiek laiko sudėsi. Džiaugiuosi, kad nei vienam vaikui nereikėjo padėti, visi savarankiškai sudėjo visas dėlionės, nors ir skirtingu tempu. Kas mėgsta dėlioti dėlionės ir geba susikaupti, yra pastabūs, tiems ir pavyko lengviau. Vaikai surado savyje kantrybės ir nei vienas nepasimetė, įveikė darbą iki galo, nors ir kaip buvo liūdna, kad nepavyksta.

Data: 2021-04-06 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Komunikavimo kompetencija.

Užsiėmimas su interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais.

Uždavinys: mokysis išskirti pirmąjį žodžio garsą, pažinti raides.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Raidžių mašina“.

Kiekvienas vaikas gauna po vieną „iMO-LEARN“ kubą. Ant trijų „iMO-LEARN“ kubo plokštumų lipniąja juosta priklijuojama po vieną raidę. Pavyzdžiui – raidės „A“, „B“, „P“.

Pasiruošus mokytoja pasako kokį nors žodį, prasidedantį viena iš šių raidžių. Vaikai turi surasti, pas ką yra pirmoji to žodžio raidė ant „iMO-LEARN“ kubo ir apversti jį tinkama plokštuma į viršų, bei atsistoti ant kubo.

Pavyzdžiui mokytoja pasako žodį „burokėlis“, o vaikas ant kurio kubo yra raidė -B, apverčia „iMO-LEARN“ kubą taip, kad raidė „B“ būtų ant jo viršutinės plokštumos ir atsistoja ant kubo.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „reikėjo atspėti iš kurios raidės, kokią raidę surasti“; „jūs sakėt žodį, o mes turėjom žiūrėti ant savo kubo ar nėra raidės tokios, jei yra užlipi ant savo
-----------------------------	--

	kubo“; „reikėjo surasti tą raidę, kokį paveiksliuką jūs pasakot“; „sakėt žodžius, o reikėjo surasti raidę“; „žaidėm žaidimą, ten reikėjo rasti raides, kurios tinka žodžiui“; „jūs sakėt žodį kažkokį, mes turėjom žiūrėti savo kubus, kai pamatei tą raidę, turi atsistoti ant kubo“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man sunkiausia raides, nesunku buvo, bet susimaišiau kartais“; man viskas nebuvo sunku“; „man buvo sunkiausia atspėti raidę“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko žaisti“; „man patiko rasti raides, kokią raidę jūs pasakot“; „man viskas patiko“; „man patiko žaisti su kubais“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau žaisti“; „aš išmokau Z ir Ž, nes kartais susimaišau“; „aš sužinojau, kaip žaisti, nes nesu tokio žaidimo žaidusi“; „aš išmokau ir sužinojau iš kokios raidės yra koks žodis, kokį jūs pasakot“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „nežinojau kokia raidė“; „nežinojau žodžio, kaip jis vadinasi“.

Išvada: Ne visi vaikai greitai susiorientavo ir surado reikiamą raidę. Žaidime dalyvavo ir ikimokyklinio amžiaus vaikai, jiems dar sunkiau sekasi išskirti pirmąjį garsą. Todėl jiems prireikė kitų vaikų pagalbos arba mokytojos, mes nurodėme ant kurio vaiko kubo yra reikiama raidė, jis turėjo surasti kuri, jeigu nesurado, mes parodėme. Pamažu vaikai suprato, ko iš jų reikalaujama ir stengėsi patys surasti raides, atspėti. Kiekvienas vaikas džiaugėsi, kai mokytoja pasakydavo žodį su ant jo kubo esančia raide. Vaikams patiko užlipti ant kubo, o jeigu dar ir teisingai raidę pasirinkdavo dvigubai džiaugdavosi sėkme. Vaikams patinka žaisti su kubais!

Vaikai nežinojo, kas yra INKARAS. Išsiaiškinome, kad tai sunkus objektas, skirtas pritvirtinti laivui prie kranto ar jūros, ežero, upės dugno.

Data: 2021-04-09 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: lavinti orientaciją erdvėje.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Protingasis dinosauros Dino“.

Reikia pagauti kiaušinius, kol jie nenukrito ant žemės! Dinosauros Dino yra pasiruošęs padėti, tačiau reikia būti atsargiems – kiaušiniai krenta vis greičiau!

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „mes žaidėm su aparatu, kur ten reikėjo dinosauroi gaudyti kiaušinius ir turėjo tas mėlynas dinosauros sugauti kiaušinius, o raudonas metė“; „žaidėm su žaidimu, reikėjo, kad mėlynas dinosauros pagautų kiaušinius“; „dinozauros turėjo gaudyti kiaušinius ir mes turėjom valdyti su rankom, ir pagauti“; „raudonas paukštis metė kiaušinius, o dinosauros gaudė“; „žaidėm su aparatu reikėjo pagauti kiaušinius“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man buvo sunkiausia gaudyti kiaušinius“; „man buvo sunku žaisti“; „niekas nebuvo

	sunku“; „sunkiausia buvo judinti save, kai tas paukštis numeta kiaušinį“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko gaudyti kiaušinius“; „man patiko žaisti“; „man viskas patiko“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau gaudyti kiaušinius greitai“; „aš sužinojau, kad reikia greitai žaisti, nes nesu žaidusi to žaidimo“; „aš išmokau žaisti“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „man nelabai, nes aš nežinojau, kaip daryti“.

Išvada: Iš pirmo žvilgsnio atrodo labai lengvas žaidimas. Bet vaikams ne visada pavyko greitai susiorientuoti ir pagauti krentančius kiaušinius, Ypač tada, kai kiaušiniai pradėjo kristi greitai ir reikėjo skubėti gaudyti. Žaidžiant reikia ne tik puikios orientacijos, bet ir vikrumo. Tie kas ne taip greitai juda, tiesiog nespėja nukreipti dinozauro reikiama kryptimi. Žaisdami vaikai išsikrovė fiziškai, pavargo.

Data: 2021-04-13 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais.

Uždavinys: sugalvoti žodį su pasirinkta raide.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Pasirink kubą, sugalvok žodį“.

Ant visų „iMO-LEARN“ kubų, ant trijų plokštumų lipniąja juosta priklijuojama po vieną raidę. Pavyzdžiui – raidės „K“, „S“, „L“.

Skamba muzika, vaikai vaikšto tarp kubų, muzikai nutilus kiekvienas pasirenka po kubą ir ant jo atsisėda. Išsirenka vieną iš trijų raidžių priklijuotų ant „iMO-LEARN“ kubo, sugalvoja ir pasako žodį, prasidedantį ta raide. Kai visi vaikai išsirenka raidę ir pasako po žodį žaidimas kartojamas. Galima žaisti tol kol vaikams nenusibosta.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „mes šiandien žaidėm su kubais, ten kai sustojo muzika, kokį mes kubą pasirinkom, ten reikėjo raidę išsirinkti“; „reikėjo muzika įjungta ir reikėjo, kai mes visi ten vaikštėm ir kai muzika sustojo, mes visi turėjom atsisėsti ant kubų ir ten mes susirandam raidę ant to kubo ir pasakom žodį iš tos raidės“; „mes šiandien žaidėm su kubais ten reikėjo jungti muziką, bėgioti ir tada pasirinkti kubą“; „mes šiandien žaidėm su kubais, kur ten reikėjo, ten bėgioti po visą miegamą, tik ne pro duris, nes kiti jau būtų prabėgę ir nebspėtų. Tai reikėjo aplink kubus bėgti ir kai ant to kubo atsisėdi turi pasirinkti raidę ir pasakyti žodį“; „reikėjo kai muzika pasibaigia, tada reikia ant kubo užlipti ir pasirinkti raidę“; „reikėjo atspėti žodį“; „vaikštėm, kai buvo muzika“; „reikėjo pasirinkti raidę ir kai muzika tada bėgti aplinkui kubus, bet apie visus ir kai jūs išjungėt, tada turim atsisėsti ir pasirinkti kokią raidę ir tada pasakyti, koks žodis iš kokios raidės“; „aš namie žaidžiau su kamuoliu“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „niekas nebuvo sunku“; „nepavyko dėl

	to kurį man žodį sugalvoti“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko bėgioti“; „man patiko žaisti“; „man viskas patiko“; „man patiko sakyti visokias iš raidelės ir dar pasirinkti pasakyti, koks žodis ir viskas“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš sužinojau iš kurių raidžių, koks žodis“; „aš sužinojau neskubėti“; „aš išmokau žaisti“; „aš išmokau sakyti visokias ten raideles“; „aš išmokau sakyti raideles“; „aš sužinojau, kaip žaisti, nes nesu to žaidusi“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „aš nežinojau, kurį man žodį atspėti“.

Išvada: Todėl, kad žaidimo metu skambėjo muzika ir vaikai galėjo bėgioti, žaidimas jiems buvo daug patrauklesnis. Nes ne visiems pavyko sugalvoti žodžius su pasirinktomis raidėmis ir patyrę nesėkmę jie būtų praradę motyvaciją žaisti. Kadangi buvo proga ir padūkti, jiems buvo smagiau. Tiems, kam nepavyko sugalvoti žodžių padėjome, užvedėme ant kelio (pvz. Raidė -R. Spalva, auga šiltnamyje tokios spalvos daržovė. Raudona.). Taip vaikams buvo lengviau sugalvoti žodį, arba padėjo draugai, pasakydavo žodį. Sunkiausiai sekėsi ikimokyklinukams, priešmokyklinio amžiaus vaikams sekėsi kur kas geriau. Žaisti vaikams nenusibodo, žaidimą sustabdė mokytoja, o ne vaikai!

Data: 2021-04-16 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: išskirti, pažinti didžiąsias ir mažąsias raides, mokytis skaityti.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Rask tokį pat žodį parašytą mažosiomis raidėmis“.

<https://wordwall.net/play/14596/115/354>

Parašytas suskiemenuotas žodis didžiosiomis raidėmis ir parašyti du suskiemenuoti žodžiai mažosiomis raidėmis. Reikia perskaityti žodį parašytą didžiosiomis raidėmis ir surasti kuris žodis toks pat parašytas mažosiomis raidėmis. Suradus ant jo paspausti. Visi žodžiai dviskiemeniai, kad vaikai galėtų savarankiškai perskaityti. Iš viso 30 žodžių reikia surasti. Kad vaikams būtų lengviau prie kiekvieno žodžio parašyto didžiosiomis raidėmis pridėtas paveikslėlis su duoto žodžio atvaizdu.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „mums šiandien reikėjo skaityti ir ten buvo mažosios ir didžiosios raidės, perskaitai ir spaudi žodį, koks tinka“; „reikėjo perskaityti žodį ir paspausti teisingą žodį“; „reikėjo skaityti“; „skaitėm“; „reikėjo perskaityti ir teisingą paspausti“; „reikėjo, ten žodžiai buvo iš mažųjų raidžių, ten buvo paveikslėliai, reikėjo perskaityti ir paspausti teisingą“; „žaidėm su planšetėmis, ten reikėjo perskaityti žodžius“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man niekas nebuvo sunku“; „man kažkokie žodžiai nepavyko“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko žaisti“; „man viskas patiko“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau kažkiek skaityti“; „aš

	išmokau skaityti su tom raidėm, kuriom dar nesu skaičiusi, su mažosiom“; „išmokau skaityti“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „man nepavyko dėl to, kad kažkokių žodžių negalėjau pati perskaityti“; „man nepavyko, nes aš nežinojau, kaip man perskaityti kai kuriuos žodžius“; „man nepavyko perskaityti“; „nes ne visas raides žinau“; „aš nežinojau žodį atspėti“.

Išvada: Kadangi prie kiekvieno žodžio buvo paveikslėlis, vaikai nesistengė perskaityti žodžio, tiesiog įvardino, kas pavaizduota. Bet žodžius mažosiomis raidėmis reikėjo perskaityti, arba tiesiog spėliojo. Kai pastebėjau, kad spėlioja prie tų vaikų stengiausi priėti dažniau ir skatinau skaityti žodžius, padėjau jiems perskaityti. Baigus žaidimą, su kiekvienu vaiku individualiai peržiūrėjome klaidas ir perskaitėme žodžius. Buvo vaikų, kurie norėjo pakartoti žaidimą ir išsitaisyti klaidas. Tai darė tie, kuriems geriausiai sekasi skaityti.

Data: 2021-04-20 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: : lavinti girdimąjį suvokimą, įtvirtinti raidę –V.

Veiklos aprašymas:

<https://wordwall.net/play/14751/552/134>

Rodoma raidė -V ir trys paveikslėliai, reikia pavadinti, tai kas pavaizduota paveikslėlyje ir išskirti pavadinimo pirmąjį garsą. Paspausti ant to paveikslėlio, kurio pavadinimas prasideda garsu -V. Žaidime yra 21 variantas.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „žaidėm su planšetėmis, kur reikėjo paspausti tą paveikslėlį“; „reikėjo spausti iš V raidės daiktus“; „reikėjo iš V raidės paveikslukus spausti, kokie iš V raidės“; mes šiandien iš V raidės su planšetėmis žaidėm, ten reikėjo surasti skirtumus, ne paveikslukus“; „žaidėm žaidimą, kur reikėjo ieškoti paveikslukus iš V raidės“; „randa V raides, kaip vasara, vienas“; „dėjom visokius skaičius iš V“; „turėjom mes raides atspėti iš V raidės“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „Niekas nesunku“; „aš nežinojau, kokie dalykai“; „man buvo sunkiausia vanduo“; „man buvo sunkiausia spausti daiktus“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko žaisti“; „man patiko žaisti V raides“; „man patiko viskas“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau iš V raidės kažkokių daiktus“; „aš išmokau žaisti, tokio žaidimo nebuvo žaidusi, tik iš kitų raidžių“; „aš išmokau kokie žodžiai iš pirmos raidės V“; „aš sužinojau voverę, ji iš V raidės“; „išmokau V raidę“; „aš išmokau spausti paveikslėlius“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „man nepavyko dėl to, kad ne tuos dalykus spaudžiau, tai buvo trys klaidos“; „neatspėjau vandens ir voverės“; „nes aš neatspėjau“; „man nepavyko, nes aš nežinojau, kokį daiktą spausti“.

Išvada: Ta pati bėda žaidžiant panašų žaidimą. Ne visada vaikai gali įvardinti daiktus pavaizduotus kortelėse, todėl daro klaidas. Kartais tiesiog spėja, arba klausia. Skatinu vaikus nespėlioti, o klausti, nes jeigu atspėja, taip ir nesužino, kas buvo pavaizduota. O jeigu neatspėja, išsiaiškiname tada, kai peržiūrime klaidas su kiekvienu vaiku individualiai.

Data: 2021-04-23 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: lavins orientaciją ir ištvermę.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Tennis“.

Žais virtualų tenisą atmušinėdami kamuoliuką su kojomis arba ranka.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „mes žaidėm, kur yra toks tenisas ir mums reikia, kad neišeitų kamuoliukas teniso iš kraštų, reikėjo taip žaisti“; „reikėjo žaisti žaidimą „Tennis“ ir reikėjo mušti kamuoliukus“; „mes šiandien žaidėm žaidimą, ten reikėjo gaudyti kamuoliuką su dvejais vaikais“; „žaidėm su tokiu žaidimu, kur reikėjo kamuolį gaudyti“; „žaidėm ten su kamuoliu“; „žaidėm tenisą, reikia pagauti kamuolį, jeigu na pagauni tu nelaimi“; „mes šiandien mušinėjom su kamuoliuku“; „mėčiau kamuoliuką“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „viskas“; „buvo sunkiausia mesti kamuoliuką“; „iš pirmo karto nežinojau, o iš antro patiko labai“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko visas žaidimas“; „man patiko žaisti“; „patiko laimėti“; „patiko pagauti kamuolį“; „kamuoliuką mėtyti“; patiko žaisti“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau žaisti tenisą pirmą kartą“; „aš išmokau žaisti“; „išmušti kamuolį“; „išmokau pagauti teniso kamuoliuką“; „mėtyti“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „kai kamuoliuką mušiau, kartais nepavyko atmušti“.

Išvada: Vaikams atrodė, kad tai labai lengvas žaidimas, bet apsiriko. Kai kurie labai greitai pralošė, nes greitai nesusiorientavo ir vis neatmušdavo kamuoliuko. Buvo tokių ir kuriems pritrūko kantrybės, todėl kad nepavyksta ir norėjo nutraukti žaidimą jo neužbaigę. Tačiau neleidau pasimesti, padrąsinau žodžiu, padėjau atmušti keletą, pakėliau motyvaciją užbaigti žaidimą.

Nesupratome, kaip skaičiuoja taškus. Prieš žaidžiant reikėjo pasidomėti, kokios yra teniso taškų skaičiavimo taisyklės.

Data: 2021-04-27 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Komunikavimo kompetencija.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: lavins skaitymo įgūdžius, įtvirtinsime raidę -Z.

Veiklos aprašymas:

<https://read.bookcreator.com/wOA9bRtfC7StWkLdeTzPfqKtifs2/NYkIgjSCQpeNfGxNgHv3GA>

Virtuali knyga, kurioje yra skiemenys su raide Z ir žodžiai kuriuose yra raidė Z. Vaikai turi perskaityti skiemenis ir žodžius.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „mes skaitėm“; „skaitėm su planšete, ten buvo po dvi raides ir po to po daugiau“; „ne žaidėme, bet skaitėme iš raidžių, pirma pradėjom nuo dviejų, po to daugiau“; „reikėjo skaityti –Z raides“; „mes skaitėm po dideliom raidėm ir mažom“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man buvo prieš tai sunku po daugiau raides, čia mažos raidės, tai biškį sunku“; „man niekas nebuvo sunku“; „man buvo sunku, kad nežinojau kokie žodžiai“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „viskas“; „man patiko skaityti“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau skaityti, nes aš beveik, kaip dar nemoku skaityti“; „aš išmokau skaityti dar daugiau“; „aš išmokau skaityti, dar tik truputį moku“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „ne viskas, nes aš nežinojau, kas ten yra parašyta, bet pradėjau skaityti ir sužinojau“; „nežinojau kokie žodžiai, vieną žinojau, bet kitą nežinojau“.

Išvada: Vaikams patiko skaityti knygutę planšetėje. Tai patrauklesnis būdas sudominti vaikus skaitymu. Jiems atrodė, kad ir raidės čia kitokios, vienos didelės, kitos mažos. Skiemenis buvo lengviausia skaityti, o žodžius sunkiau. Ne visi žodžiai pasirodė žinomi, vaikai klausė, kas yra zona.

Vardai – Zuzana, Kazytė, Kazė buvo negirdėti.

Veiklos metu vaikai lavino savo skaitymo įgūdžius, sužinojo naujų žodžių, įtvirtino raidę –Z.

Data: 2021-04-29 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: atlikti atimties veiksmus.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Atimties veiksmai 10 -ies ribose“

<https://learningapps.org/watch?v=p67ddxfrk21>

Žaidimas „Atimties veiksmai 20 -ies ribose“

<https://learningapps.org/watch?v=p547jabkj21>

Po dėlionės detalėmis, ant kurių parašyti atimties veiksmai, yra paslėptas paveikslėlis, kad pamatytum paveikslėlį reikia atlikti teisingai visus atimties veiksmus. Ant dėlionės detalių parašyti atimties veiksmai, virš dėlionės duoti galimi atsakymai. Reikia atlikti atimties veiksmą paspausti ant teisingo atsakymo, o tada ant tos detalės, kurios veiksmą atlikai. Jeigu atsakymas teisingas, detalė dingsta ir atsiveria dalis paslėpto paveikslėlio.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „ten reikėjo atimti skaičius ir dar ten reikėjo paspausti skaičius ir dar paspausti ant tokios dėlionės“; „reikėjo yra skaičiai ir ten reikėjo teisingai suskaičiuoti ir ten viršuje paspausti teisingą skaičių“; „reikėjo paspausti tą dėlionę, koks skaičius“; „ten
-----------------------------	---

	reikėjo suskaičiuoti skaičius“; „reikėjo surast skaičius, kuris reikia atimti skaičių ir tada suskaičiuoti, kiek yra pirštų“; „ten reikėjo suskaičiuoti“; „reikia suskaičiuoti ir paspausti teisingą dėlionę“; „ten kur skaičiuokus, reikėjo atimti“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „niekas nebuvo sunku“; „man truputį buvo sunku, nes aš ne taip suskaičiavau“; „man buvo sunku, kad iš pirmo aš žinojau, o iš antro nežinojau“; „aš biškutį nežinojau, kurie yra plusai, aš žinai kaip dariau, visus spaudžiau ir žiūrėjau, kuris tinka“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „viskas“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau žaisti“; „aš nieko neišmokau, nes ir taip moku skaičiuoti“; „aš išmokau skaičiuoti, man padėjo“; „skaičiuoti“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „aš iš pirmo karto buvo lengva, o po to jau sunku buvo“; „man buvo nelengva, nes aš nežinojau kokie ten skaičiai antram žaidime“; „kartais biškutį nežinojau pridėti ar atimti“; „man buvo sunkiausia suskaičiuoti“; „man ne viskas pavyko, aš nežinojau labai didelių skaičių“.

Išvada: Pirmame žaidime reikėjo atlikti atimties veiksmus 10 -ies ribose. Vaikai jau visi pažįsta skaičius iki 10 ir yra atlikę matematinius atimties ir sudėties veiksmus. Todėl nebuvo jiems sunku ir pavyko visiems savarankiškai suskaičiuoti. Skaičiavo naudodami pirštukus, skaičiavimo pagaliukus, pieštukus, skaitliukus. Antrame žaidime atimties veiksmus reikėjo atlikti 20 -ies ribose. Vaikai dar painiojasi skaičiuose tarp 10 ir 20, todėl reikėjo pagalbos atpažįstant skaičius. Na ir skaičiuoti pirštukais jau nebepavyko, reikėjo rinktis pagaliukus ar pieštukus. Atimties veiksmus 20 -ies ribose vaikai atliko lėčiau ir daugeliui reikėjo padėti. Tačiau džiaugėsi, kai pasisekė suskaičiuoti ir atsiverdavo dėlionė detalė po detalės.

Data: 2021-04-30 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: suskirstyti, kokie daiktai ir darbai tinka kiekvienam šeimos nariui, lavinti pastabumą.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Šeimos daiktai ir darbai“. <https://learningapps.org/watch?v=p32ykda9320>

Ant padėkliuko trys nuotraukos – mamos, tėčio ir vaikų. Duotos paveikslėlių kortelės ant kurių pavaizduoti įvairūs daiktai, įrankiai. Reikia paskirstyti korteles mamai, tėčiui ir vaikams, kas kam tinka. Kai suskirstys paspaus ant mėlyno skrituliuko, esančio apatiniame dešiniajame kampe, jeigu kuri kortelė bus padėta neteisingai ji bus pažymėta raudona spalva, o teisingai paskirstytos kortelės bus pažymėtos žalia spalva. Neteisingai padėtas korteles bus galima pataisyti, padėti prie kito šeimos nario, prie kurio tiktų. Tada galima dar kartą spausti ant mėlyno skrituliuko ir patikrinti ar jau teisingai atlikta.

Žaidimas „Mano namai“. <https://learningapps.org/watch?v=pmzcg9jsc20>

Žaidime yra 16 užverstų kortelių. Kai paspaudžiame ant vienos iš kortelių atsiverčia paveikslėlis, tada spaudžiame ant kitos kortelės, kad atsiverstų. Reikia įsiminti, kas buvo pavaizduota. Nes, kai spaudžiame ant trečios kortelės, kitos dvi užsiverčia. Reikia surasti po dvi vienodas ir jas atversti vieną po kitos.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „ten reikėjo atversti tas pačias korteles ir daugiau neprisimenu“; „reikėjo atrinkti tas korteles mamai, tėčiui ir vaikui“; „reikėjo ten buvo trys dalys – mama, tėtis ir vaikai ir turėjom atskirti daiktus iš kurių vaikai, tėtis ir mama dirba“; „ten buvo tėtis, mama ir vaikai, ir ten reikėjo išskirti korteles, kurios teisingos“; „reikėjo kur yra vaikai žaislai ir tėčiui darbai ir mamai darbai reikėjo atspėti kortele, kur ji tinka“; „varčiau korteles“; „paėmėme, kaip lapą ir dėjom korteles, kur tėtė, vaikas ir mama. Ir reikėjo rasti dvi lovas, du veidrodžius“; „reikėjo spėti, kokie dalykai duoti vaikam, tetei ir mamai“; „reikėjo daiktus dėlioti“; „reikėjo ten sudėlioti tuos paveikslukus prie vaikų, prie mamos, prie tėčio, turėjom viską išdėlioti kurie teisingi ir kitą žaidimą žaidėm. Vieną paveiksluką apverčiam ir va turėjom sudėliot visus teisingai“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „niekas“; „buvo sunku versti tuos paveikslėlius“; „
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko tas žaidimas su tėčiu, vaiku ir mama, ir korteles sudėlioti“; „man patiko žaisti“; „patiko dėlioti korteles“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „išmokau, ką naudoja tėtis mama ir vaikai“; „išmokau atversti“; „viską“; „aš išmokau dėti mamai ir tetei ir mano draugui kažką“; „duoti mamai, tetei dalykus“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „keletą negrai padėjau“; „man nelabai viskas pavyko, bet vis tiek viskas pavyko“; „kad aš nežinojau kuriuos paveikslėlius man sudėlioti“; „nežinojau, kaip dėlioti“

Išvada: Po vaikų refleksijos padariau išvadą, kad vaikams labiausiai įsiminė žaidimas „Šeimos daiktai ir darbai“, nes daugiausiai apie jį kalbėjo. Buvo vaikų kurie korteles sudėliojo bet kaip paskleidė po visą padėkliuką, o ne gražiai į krūveles prie mamos, tėčio ir vaikų. Tada buvo labai sunku suprasti, kuri kortelė kam priskirta ir ištaisyti klaidas. Daugiausiai vaikai iš karto sudėliojo teisingai, o jeigu padarė po vieną ar dvi klaidas, tiesiog įsijungė žaidimą iš naujo. Visi padarė savarankiškai ir klaidas išsitašė patys.

Žaidime „Mano namai“ surado vienodas korteles dauguma labai greitai. Kai kam prireikė kantrybės, nes nesisekė ir todėl labai nervinosi, pyko. Yra vaikų kurie nori labai greitai rezultato, nes negali ilgam susikaupti, bet kai jo nepasiekia labai nervinasi. Toks žaidimas lavina vaikų pastabumą ir dėmesį.

Data: 2021-05-04 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: įtvirtinti –Ž raidę.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Surask paveikslėlį, kurio pavadinimas prasideda raide –Ž“.

<https://wordwall.net/play/15583/717/957>

Rodoma raidė -Ž ir trys paveikslėliai, reikia pavadinti, tai kas pavaizduota paveikslėlyje ir išskirti pavadinimo pirmąjį garsą. Paspausti ant to paveikslėlio, kurio pavadinimas prasideda garsu -Ž. Žaidime yra 20 variantas.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „iš Ž raidės reikėjo surasti vieną paveiksluką, kuris yra iš -Ž raidės“; „reikėjo atspėti, kur -Ž raidė parašyta“; „reikėjo surasti paveikslukus, kur iš -Ž raidės, bet man nepavyko surasti keturis paveikslukus“; „buvo -Ž raidė nupiešta ir mums reikėjo paspausti paveikslėlį, kur prasideda žodis iš -Ž“; „reikėjo surasti iš Ž paveikslukus“; „reikėjo rasti dalykus iš -Ž“; „reikėjo atspėti paveiksluką“; „buvo -Ž raidė ir reikėjo paspausti paveikslėlius“; „žaidėm paveikslėlius, ten reikėjo nespėlioti, o teisingus paspausti“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „buvo sunkiausia, nes nežinojau kur yra gėlės“; „niekas“; „visai niekas“; „nes aš nežinojau, kokį paveiksluką spausti, iš pirmo karto tris nežinojau, o iš antro vieną“; „atspėti paveikslukus“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man viskas“; „man patiko spausti“; „man patiko žaisti“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „išmokau žaisti“; „išmokau, kad žirafa iš -Ž raidės, nes galvojau, kad iš -Z, o ne iš -Ž“; „išmokau skaičiuoti“; „viską“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „nežinojau paveikslukų“; „nežinojau pusė raidžių“; „iš ketvirto karto pavyko visus teisingai“.

Išvada: mokėmės paskutinę abėcėlės raidę. Jau vaikai puikiai išmoko išskirti pirmąjį žodžio garsą, tik ne visada žinojo, kas pavaizduota paveikslėliuose. Nemokėjo pavadinti gėlių, uogų nepažino, neįvardino samčio, žibintuvėlio, žalčio, žiūronų, žaibo, žurnalų, žiogo. Jeigu nežinojo kas pavaizduota, nespėliojo, klausė. Taip išsiaiškino, kas paveikslėlyje pavaizduota.

Data: 2021-05-06 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: išmokyti skirti sveiką maistą nuo nesveiko.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Sveika mityba“. <https://learningapps.org/display?v=pbcd3bgb21>

Žaidimas „Sveikas ir nesveikas maistas“. <https://learningapps.org/display?v=ptz3rpw9c21>

Padėkliukas padalintas į dvi dalis, vienoje pusėje parašyta „Sveikas maistas“, kitoje pusėje „Nesveikas maistas“. Duotos kortelės kuriose pavaizduoti įvairūs maisto produktai ir gėrimai. Reikia maistą ir gėrimus surūšiuoti, kuris yra sveikas, kuris nesveikas. Surūšėdavus korteles paspausti ant mėlyno skrituliuko dešiniajame apatiniame kampe. Jeigu korteles su maistu surūšėdavai teisingai jos bus pažymėtos žalia spalva, o jeigu kurią padėjai neteisingai, ji bus pažymėta raudona spalva.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „ieškojau sveiko maisto“; „reikėjo kur yra sveikas maistas ir kur ne, dėti sveiką maistą, kur sveikas maistas, kur nesveikas dėti nesveiką“; „reikėjo dėlioti gerus maistus ir blogus daiktus, reikėjo atskirti“;
-----------------------------	---

	„reikėjo dėti sveiką ir nesveiką, pica ir saldainiai nesveiką, o tokia mėsa sveika“; „sveiką maistą ir nesveiką maistą“; su planšetėmis žaidėm, kur sveikas maistas, kur nesveikas“; „reikėjo sudėlioti, kur sveika, kur nesveika“; „reikėjo gerą maistą dėti ir blogą“;
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „niekas nebuvo sunku“; „viskas“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „viskas“; „man patiko žaisti“; „visai viskas“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „išmokau, kokie geri maistai ir kokie blogi“; „išmokau skirti gerą maistą skirti nuo blogo“; „aš viską išmokau“; „aš išmokau nevalgyti negero maisto“; „jeigu duona yra sveika, o Coca Cola nesveika“; „aš išmokau sveika makaronai, o ledai ne“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „nežinau“; „viskas“.

Išvada: Vaikams žaisti patiko ir nebuvo sunku. Jeigu ir padarė klaidų, tai daugiausia tris. Yra svarbu korteles sudėti tvarkingai, kad būtų aišku, kur yra sveikas, kur nesveikas maistas. Kai kas nesilaikė tvarkos, todėl jiems rodė klaidą, nes kortelė buvo padėta per vidurį. Žaidimas parodė, kad vaikai puikiai geba skirti, kokį maistą sveika valgyti, o kokio valgyti nereikėtų.

Data: 2021-05-07 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su „iMO-LEARN“ kubais.

Uždavinys: mokytis teisingai skaičiuoti iki 20.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Skaičiuojame iki 20“.

„iMO-LEARN“ kubai išdėliojami po patalpą. Vaikai bėgioja tarp jų. Mokytoja skaičiuoja iki 20 ir specialiai padaro klaidą (pavyzdžiui 1, 2, 3, 7). Išgirdę klaidingą skaičių, vaikai turi kuo greičiau atsisėsti, atsistoti ant „iMO-LEARN“ kubų. Po kiekvieno etapo paima ir pašalina po vieną „iMO-LEARN“ kubą. Vaikas, kuriam nelieta laisvo „iMO-LEARN“ kubo, pasitraukia iš žaidimo. Laimi paskutinis likęs vaikas. Jis garsiai skaičiuoja iki 20.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „žaidėme su kubais ir ten reikėjo, kai jūs skaičiuojat iki 20 ir tada jūs suklydot, tada mes atsisėdam arba atsistojam“; „jūs skaičiavot iki 20, jeigu jūs padarėt kažkokią klaidą, tai tada mes turėjom atsisėsti ant kubo, o kitam atsistoti“; „turėjom atsisėsti arba atsisėsti, o jeigu neatsistoji ar neatsisėdi išėjini iš žaidimo“; „turėjom suskaičiuoti iki 20“; „reikėjo jeigu neteisingą skaičių pasakai, reikia atsistoti ant kubo“; „žaidėm žaidimą, kur jeigu pasako neteisingą skaičių, reikia atsistoti ant kubo“; „kai neteisingai suskaičiuoja iki 20, reikia atsistoti ant kubo“; „reikėjo, kai jūs suskaičiuojat iki 10 arba iki 20 ir jei ne taip suskaičiuoji reikia atsistoti ant kubo“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „buvo sunkiausia, kai sakot kažkokį skaičių neteisingą ir draugė atsisėdo pirma, aš antra ir

	iškritau“; „man buvo sunku ant kažkokių kubų atsistoti“; „man buvo sunkiausia atsistoti ten kur juda“; „niekas nebuvo sunku“; „man buvo sunku, aš nelabai suprantu Lietuvą, bet vis tiek suprantu Lietuvą“; „viskas buvo sunku“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „patiko žaisti, kai užlipau buvo kaip kažkokia čiuožykla ir aš vos užgriuvau, kai aš užlipau buvo kažkoks jausmas ir kad aš išsigandau, kad aš nenugriūčiau, griuvo biškį, bet aš nenugriuvau“; „man patiko ten kaip, būna tas kubas, kai atverčiam ir būna tas šonas, buvo baisu, bet ir smagu buvo“; „niekas nepatiko“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „išmokau, kai buvau išsigandus, kad nenukrisčiau ir tada suskaičiuoji iki 20, iš trečio karto jau nebuvo išsigandus“; „aš išmokau atsistoti ant kubo, kuris juda“; „jeigu 17 pasakytum, tai bus visai ne 20, o 18“; „išmokau stovėti labai aukštai“; „žaisti“; „išmokau atsistoti, nes buvo labai sunku atsistoti“; „skaičiuoti“; „aš bijojau atsistoti ant pasvirusio kubo, biškį buvo baisu“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „nepavyko laimėti“; „nelabai pavyko, kitas vaikas pirmas atsisėdo ant kubo“; „biškį suklydau“; „aš iš pirmo karto, kai atsistojom ar man pavyks atsistoti ant kubo, nes jie buvo pasvirę“.

Išvada: žaidžiant supratau, kad ne teisingai skaičiuoti iki 20 vaikams buvo iššūkis, o greitai atsisėsti ar atsistoti ant kubo. Pirmą kartą žaidžiant vaikai turėjo atsisėsti ant kubo, kai užgirde, kad mokytoja skaičiuoja neteisingai, o antrą kartą atsistoti. Kubai buvo apversti skirtingomis plokštumomis, todėl nebuvo patogu ant jų stovėti, o kitiems ir nedrąsu. Kai kubai judėjo, reikėjo dar ir balansą išlaikyti, kad nenukristum. Niekas nenukrito, kiti ir drąsos įgavo.

Data: 2021-05-11 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su „Catch box“ mėtomu mikrofonu.

Uždavinys: plėsti žodyną

Veiklos aprašymas:

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „mums reikėjo pasakyti ir atspėti žodžius“; „jūs sakėt klausimus, o mums reikėjo atsakyti su tokiu kubu mikrofonu“; „žaidėm su tokiu kubu, kur jūs sakėt klausimą, o mes turėjo atsakyti klausimą ir turėjom atspėti“; „reikėjo pasakyti, kur balta“; „auklėtoja pasako, reikia mums atspėti, šalta, pučia vėjas“; „tu kai pasakei mums reikėjo teisingą žodį pasakyti“; „žaidėm su tokiu kubu, kur reikia sakyti žodį, kur karšta, kur saulė“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „niekas nebuvo sunku“; „man buvo sunku, aš nelabai suprantu Lietuvą“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „patiko žaisti“; „man patiko šnekėti“;

	„man patiko, kur baltas“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau, kai pasakot žodį, kokie dalykai karšti, ar smaili, arba aštri, arba šilti“; „aš išmokau sakyti“; „žaisti“; „išmokau dalykus, kokie aštrūs dalykai“; „išmokau atsakyti į klausimus“; „aš išmokau, kad jeigu yra saulė yra vasara“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „viskas pavyko“.

Išvada: kiekvienas vaikas stengėsi sugalvoti, kuo daugiau žodžių duota tema. Nes kiekvienas norėjo pakalbėti į mikrofoną. Jeigu ir nesugalvojo, tai prisiminė, ką buvo sakę draugai ir pakartojo. Mikrofono panaudojimas žaidžiant, paskatino visus vaikus kalbėti, praplėtė žodyną. Mėtydami mikrofoną mokėmės jį mesti ir pagauti, neužgauti vieni kitų.

Data: 2021-05-13 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: lavinti gebėjimą susikaupti ir skaitymo įgūdžius.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Pavasaris“. <https://learningapps.org/display?v=pzkgqx2h521>

Surasti žodžius tinklelyje. Tinklelyje daug pabirusių raidžių, tarp kurių yra pasislėpę žodžiai. Žodžiai, kuriuos reikia surasti yra parašyti šalia raidžių tinklelio. Visi žodžiai susiję su pavasariu. Pirmiausiai reikia perskaityti žodį, tada jį surasti ir pažymėti pirštuku, surastas ir pabrauktas žodis tinklelyje ir žodžių sąrašė nusidažo žalia spalva. Jeigu žodį žymi neteisingai jis nusidažo violetine spalva.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „reikėjo raidelę išsirinkti ir parašyti tą patį dalyką“; „reikėjo surinkti raides, kad žodį sudėlioti“; mokinausi raides“; „reikėjo žodį susekti“; „reikėjo sujungti teisingus žodžius“; „buvo raidės ir ten turėjom teisingus žodžius, kad būtų žalias“; „reikia rasti raides, kur parašytas žodis, kai surandi žodis būna žalias“; „reikėjo sujungti raideles su koks buvo parašytas žodis ir kai sujungėm tas raideles tada turėjom paskaityti“; „ten buvo raidės ir ten buvo žodžiai paslėpti, mums reikėjo perskaityti kokie ten žodžiai parašyti“; „iš pirmo karto reikėjo perskaityti žodžius tada surasti žodį ir sujungti užsidega žalias, kuriuos nepadarai, neteisingai padarai užsidega violetinė“; „reikėjo teisingai raides sudėti“; „reikėjo sujungti žodį“; „randi skaičius, kaip – žolė, bitė“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „niekas“; surasti žodį lyja“; „niekas nebuvo sunku, bet reikėjo pagalbos, kad aš neradau kažkokių žodžių raidžių, neradau žodžių, todėl reikėjo pagalbos, man jūs padėjot ir tada suradau“; „niekas nebuvo sunku, mano akiniai labai gerai žiūri žodžius“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „žaisti“; „mokyti“; „man patiko žiūrėti“; „kai kažkada panašų žaidėm buvo sunkiau, o dabar lengviau buvo“.

Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „sujungti raides“; „raides“; „žaisiti išmokau“; „skaityti žodžius: lietus žibutė ir t. t.“; „aš išmokau iš raidžių surinkti pavyzdžiui žolė“; „aš išmokau raides“; „aš išmokau sudėlioti žodį“; „aš išmokau šnekėti Lietuvą“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „nepavyko surasti žodžio - LIETUS“; „ne viskas, nes iš pirmo karto nesuradau žodžių, nes jie buvo paslėpti“;

Išvada: panašų žaidimą vaikai jau žaidė, tada jiems buvo sunku jį įveikti, nes reikėjo surasti daug žodžių, jie buvo ilgesni. Ši užduotis buvo lengviau įveikiama, daugelis patys įveikė, surado visus žodžius, perskaitė, kitiems reikėjo padėti surasti pirmąją žodžio raidę, o jau visą žodį surado patys. Kas visai nepažįsta raidžių ar pažįsta ne visas buvo sudėtinga. Jiems reikėjo pagalbos surasti visus žodžius, pirmiausiai išsiaiškinome iš kokių raidžių sudarytas žodis, jį kartu perskaitėme, o tada ieškojome žodžio tinklėlyje.

Data: 2021-05-14 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su „iMO-LEARN“ kubais.

Uždavinys: lavinti pastabumą, orientaciją erdvėje.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas su interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais „Muzikinės kėdės“.

„iMO-LEARN“ išdėliojami ratu. „iMO-LEARN“ kubų skaičius yra 1 mažesnis nei vaikų skaičius. Mokytoja groja pianinu ir vaikai ima judėti aplink ratą. Kitą kartą mokytoja groja trikampiū. Mokytojai nustojus groti, vaikai turi kuo greičiau atsisėsti ant „iMO-LEARN“. Vaikas, kuriam nelieka „iMO-LEARN“ atsisėsti, paima vieną „iMO-LEARN“ kubą iš rato ir sėdasi ant jo, kol žaidimas pasibaigia. Žaidimas tęsiasi tol, kol lieka vienas vaikas.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „žaidėm su kubais, ten reikėjo bėgti, o kai sustoja muzika reikėjo greitai atsisėsti“; „ten reikėjo atsisėsti, kas neatsisėda iš žaidimo išeina“; „reikėjo bėgti greitai ir atsisėsti greitai ant kubo“; „reikėjo aplik kubus ir atsisėsti“; „žaidėm su kubais reikėjo atsisėsti, kad viduryje būtų kojos, aš nelaimėjau“; „žaidėm atsisėsti, kai sustojo muzika, o kai grojo bėgti aplink ir kai sustojo muzika mes turėjom sustoti ir jei neatsisėdi jūs po vieną kubą ėmėt. Kai jūs paėmėt kubą ir lieka daugiau vaikų ir po to mažiau kubu ir kiti išeina, kai mažiau kubų“; „reikėjo atsisėsti, o jei neatsisėdi išeini iš žaidimo“; „ten kur buvo jūs grojot su trikampiū ir mums reikėjo aplenk visus kubus ir tada, kai sustojo muzika reikėjo atsisėsti vidury ant kubų“; „reikėjo atsisėsti ant kubo, kai groja muzika eiti aplink kubus“; „mes buvom žaidę pas mano močiutę, kai dainavo, o dabar auklėtoja grojo“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „viskas“; „man buvo sunku atsisėsti ant kubų, kai iškarto nutyla muzika“; „aš galvoju man buvo sunku, nes kitas buvo greitesnis už mane“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko bėginėti ir sėdinėti“; „patiko

	žaisti“; „man bėgti labai patiko“; „viskas patiko“; „man nepatiko, nes aš nenoriu žaisti“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „bėginėti“;
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „man nelabai pavyko, nes aš iš pirmo karto nelaimėjau, neatsisėdau“; „nepavyko atsisėsti“; „pavyko, bet greitai labai“; „sunku buvo atsisėsti priekyje“; „nepavyko atsisėsti“.

Išvada: žaidimą pasunkinau prašydama atsisėsti taip, kad kojos būtų į rato vidurį. Tam, kad vaikai labiau susikauptų ir klausytųsi atidžiau grojau su trikampi. Jeigu vaikai būtų triukšmavę, būtų negirdėję trikampio skambėjimo. Žaidžiant reikėjo vaikų greitos reakcijos, atidumo. Žaidimas parodė, kad ne visi moka susitaikyti su pralaimėjimu. Nes kiti iškritę labai liūdėjo, net verkė. Po veiklos pasikalbėjome, išsiaiškinome, kad negali visi būti laimėtojai ir ne laimėti yra svarbiausia, o gerai praleisti laiką, pažaisti. Kas liūdėjo dėl pralaimėjimo, tiems ir žaidimas nepatiko.

Vienas berniukas panašų žaidimą yra žaidęs pas močiutę šventėje, tik ten dainavo muzikantas, smagu, kad prisiminė ir galėjo palyginti.

Data: 2021-05-18 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: lavinti akies ir rankos koordinaciją, skirti kairę ir dešinę puses.

Veiklos aprašymas:

Interaktyvių grindų žaidimas „Vairuotojas čempionas“.

Reikia vairuoti automobilį kaire ir dešine rankomis. Vairuojant reikia spėti persirikiuoti į kairę arba dešinę, kad išvengtum susidūrimo.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „žaidėm kur reikia sukoti mašiną, kur reikia pasukti mašiną, kur yra laikrodėlis ir daugiau gauni laiko“; „galima važiuoti, reikia į kitą pusę sukis, kai yra mašina į kairę ar dešinę, kai pagauni laikrodį laikas padaugėja, arba pamažėja, jeigu nepagauni“; „ten reikia važiuoti su tokia mašina, galima išsirinkti mėlyną arba raudoną spalvą, jeigu padarai avariją tu jau pabaigi žaidimą“; „reikėjo turėti minučių, turi nuvažiuoti tiek minučių kiek yra, o jei surasi dar laikroduką, gausi dar minučių“; „reikėjo važinėti ir tada reikėjo labai greitai trauktis, kai greitoji, nes greitoji labai greitai važiuoja“; „žaidėm su mašina“; „žaidėm su mašinomis, reikėjo neatsitrenkti į mašinas“; „reikėjo važiuoti su mašina ir pagauti laiką“; „žaidėm kur laiką reikia gaudyti su mašina“; „žaidėm su mašinomis, aplenkti kitą mašiną“; „žaidėm visas mašinas pralenkti“
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „niekas“; „man biškį buvo sunku, nes iš pirmo karto žaidžiau su tomis mašinėlėmis nežinojau ką reikia spausti, negaudžiau laikrodėlio, tiesiog atsitrenkiau į mašiną“; „man iš pradžių buvo sunku, nes nelabai mokėjau žaisti, bet kai pradėjau daugiau ir daugiau jau mokėjau“; „žaisti“; „man buvo sunkiausia

	žaisti“;
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko, dėl to, kad laimi ir gauni daugiau laiko“; „man patiko žaisti, bet nelabai, nes aš nesuspėjau ir atsitrenkiau į mašinas“; „patiko su mašina važiuoti, ten į dešinę, į kairę“; „visai viskas“; „važiuoti“;
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „išmokau važiuoti į dešinę, vidurinę ir kairę“; „aš išmokau dešinę ir kairę, nes kartais susipainioju“; „kad mašinytė turi nuvažiuoti surasti tokį laikrodį, kad turėtum daugiau minučių“; „viską išmokau“; „vairuoti“; „sukti“; „aš išmokau važiuoti“;
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „todėl, kad aš pirmą kartą šitą žaidimą bandžiau“; „nepavyko nes aš nežinojau su kokia čia susitrenkiau“: „nepavyko todėl, kad pirmą kartą nepavyko, antrą, o jau trečią pavyko“; „nelabai, šitą žaidimą ne labai suprantu“; „aš atsitrenkiau į mašiną“

Išvada: Šis žaidimas pareikalavo didelio atidumo ir miklumo. Mažai kam pavyko pirmu bandymu pavažiuoti gana ilgai, nes labai greitai atsitrenkė į kitą automobilį. Kiti dėl to labai pergyveno, leidau žaisti iš naujo. Antru bandymu, pavyko kur kas geriau. Vaikai stebintys žaidėją pasakinėjo į kurią pusę reikia sukti automobilį, kairę ar dešinę. Tiems kam stinga atidumo, greitos reakcijos nepavyko ir iš trečio karto ilgai pavažiuoti, labai greitai atsitrenkė. Valdant automobilį vaikus skatinau įvardinti į kurią pusę suka automobilį, kairę ar dešinę, kad geriau įsimintų.

Data: 2021-05-20 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: suskirstyti, kokie daiktai ir darbai tinka kiekvienam šeimos nariui, lavinti pastabumą.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Saugus eismas“. (wordwall.net)

Žaidime yra klausimai apie saugų eismą ir trys atsakymai „a, b, c“, iš kurių reikia išsirinkti teisingą, ant jo paspaudžiant. Žaisdami vaikai pasitikrins žinias apie kelio ženklus, ar juos pažįsta, prisimins kaip saugiai pereiti gatvę, naudoti atšvaitus, ko negalima daryti gatvėje. Kadangi vaikams patiems dar sunku perskaityti klausimus, mokytoja juos skaitys, pasakys kokie yra galimi atsakymai, o vaikai pasirinks teisingą ant jo paspausdami.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „šiandien žaidėm su planšetėmis, ten reikėjo spėti, teisingą paspausti“; „žaidėme su planšetėmis, reikėjo surasti žodį ar ženklą, kuris tikrai reikalingas“; „reikėjo atspėti, teisingą paspausti“; „reikėjo žaisti, reikėjo tokius dalykus surasti“; „reikėjo atspėti atsakymus“; „ten buvo klausimai, reikėjo atspėti tris klausimus: a, b, c. Buvo apie ženklus ir apie kitus visokius dalykėlius“; „reikėjo atsakyti į klausimus“; „reikėjo teisingus atsakymus surasti“; „reikėjo atspėti teisingus“; „reikėjo žodį atspėti“; reikėjo žiūrėti, kas parašyta ir atspėti teisingą“; „jūs skaitėt, o mums
-----------------------------	---

	reikėjo pagalvoti, kokią raidę teisingą a, b ar c teisingą paspausti. Ir jeigu teisingą paspaudėme, tada laimėdavom“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „nežinojau padariau kelias klaidas“; „atspėti, kas teisinga“; „man buvo sunku ženklai, kur perėja ir kiti“; „niekas“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „žaisti“; „patiko raides paspausti“; „viskas“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „viską“; „sudėti atsakymus“; „sudėti atsakymus“; „išmokau teisingai elgtis ant kelio“; „ženklus“; „išmokau ženklus ir šitus dalykus, kur buvo žaidime“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: : „nes aš vienus daiktus neteisingai atsakiau“; „nepavyko, nes aš nežinojau koks yra klausymas ir ne tą netyčia paspaudžiau“; „todėl, kad aš nežinojau“.

Išvada: Buvo šiek tiek sudėtinga, nes ne visi vaikai spėdavo pasirinkti teisingą atsakymą ir apie tai nesakė pradžioje. Tada turėjome sugrįžti prie neatsakytų klausimų. Po to vėl kartojosi tas pats, todėl žaidimas užtruko gana ilgai ir kitiems vaikams pabodo laukti. Veikla virto lengvu chaosu. Rezultatas nebuvo džiuginantis, iš 20 klausimų kiti neteisingai atsakė ir 11. Bet tai galėjo būti ir dėl to, kad nesusėpėjo, ilgai galvojo ir po to paspaudė bet ką. Manau vaikams reikia žaidimų, kuriuose jie patys gebėtų perskaityti, suprasti užduotį ir pasirinktų teisingą atsakymą.

Data: 2021-05-21 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: mokyti fotografuoti, surasti gamtoje daiktų, augalų iš tam tikros raidės.

Veiklos aprašymas:

Fotografavimas su planšetėmis „Gamtos nuotraukos“.

Veiklai naudojamos planšetės – fotoaparatai ir popieriaus lapai, kuriuose yra iškirpti raidžių trafaretai. Kiekvienas vaikas išsirinks norimą raidę ir du vaikai pasiims vieną planšetę. Po du kartu lauke ieškos daiktų, augalų, kurių pavadinimas prasideda pasirinkta raide, suradus vienas vaikas uždės arba palaikys popieriaus lapą su raide prie to daikto, o kitas vaikas nufotografuos.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „jūs iškirpot raides ir mes su planšete fotografavom tą daiktą, koks iš tos raidės“; „ieškojome, kur daiktai su raidėmis ir fotografavom“; „ieškojom iš raidės P ir fotografavom“; „turėjom nufotkinti, kas iš tokių raidžių yra. Kiti norėjo iš kitų raidžių, tai jie pasiėmė. Aš neradau iš R raidės, tai aš du nufotkinau“; „turėjom iš raidės daiktą surasti“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „buvo sunku fotografuoti, nes vėjas pūtė“; „man nelabai sunku“; „aš neradau A raidės“
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko laikyti raides“; „man patiko fotkinti“; „kelti raides“; „man patiko ieškoti“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „fotografuoti“; „raides fotografuoti“;

	„raides įkelti“; „raides“; „ieškoti visokius dalykus, nes nebuvau ieškojus, bėgti, nuotykių ieškoti“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „nelabai, nes neradau A“.

Išvada: Užsiėmimas patikrino, praplėtė įvairius įgūdžius. Vaikai turėjo su planšetėmis fotografuoti, saugoti jas, kad neiškristų. Taip pat bendradarbiaudami vieni su kitais ieškoti daiktų, augalų iš tokios raidės, kurią pasirinko. Smagu, kad vaikai vieni kitiems pagelbėjo, pasakė, koks galėtų būti daiktas iš turimos raidės. Vieni surado po keletą daiktų, padarė jų nuotraukas, kiti po vieną, ar dvi. Bet visiškai neradusių nebuvo. Šiek tiek buvo sunku fotografuoti, nes buvo didelis vėjas ir vaikams nupūtė popieriaus lapus. Vaikai šiek tiek dėl to nervinosi, todėl renkantis šią veiklą reikėtų iš anksto atkreipti dėmesį į oro sąlygas.

Data: 2021-05-25 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: suskirstyti, kokie daiktai ir darbai tinka kiekvienam šeimos nariui, lavinti pastabumą.

Veiklos aprašymas:

Interaktyvių grindų žaidimas „Gaisrininkas“.

Gaisrininko darbas reikalauja lankstumo ir kantrybės. Pasistengti reikia užgesinti ugnį pastate. Reikia paskubėti, nes turėsi mažai laiko. Norint pradėti žaidimą atsistoji ant pėdų piktogramos. Kad judintum gaisrininką ir pakeistum vandens srovės kryptį šok ant lentos šalia degančio pastato.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „reikėjo gaisras, kur gesina vanduo ugnį ir kai užgesini visas tris ugnis tu laimi ir būna linksmas veidelis“; „ten buvo tys ugnys ir reikėjo surasti, kad vanduo pataikytų į ugnį“; „žaidėm žaidimą, kur buvo gaisras ir reikėjo jį užgesinti“; „atvažiavo gaisrinė, sustojo, žmogiukas ir gesino visokius“; „gesinom gaisrą“; „žaidėm tokį žaidimą, kur reikia nugesinti“; „žaidėm šaudyti vandenį ir pataikyti į ugnį“; „buvo gaisrininkas mes turėjom su ranka judinti gaisrininką ir ant tokių vamzdžių ugnis dega ir turėjo gaisrininkas užgesinti“; „turėjom užgesinti gaisrą, kai pasibaigia laikas, tai nebebėga vanduo. Mes turėjom judinti su ranka, kad užgesinti“; „reikėjo užgesinti ugnį“;
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man buvo sunkiausia, nes nežinojau, kaip gesinti“; „niekas“; „užgesinti“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „gesinti ugnį“; „žaisti“; „patiko gesinti gaisrą“; „žaisti ir gesinti gaisrą“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „nieko“; „nugesinti“; „būti gaisrininku“; „užgesinti“; „beveik truputį užgesinti gaisrą“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „iš pirmo karto nežinojau, o paskui išėjo“; „nežinojau, kaip gesinti gaisrą, nes labai sunku buvo“; „du kartus bandžiau ir tik nulis“; „pirmą kartą pavyko, o dabar tik du“; „nes nemokėjau“.

Išvada: Žaidimo tikslas lavinti akies ir rankos koordinaciją ir žaidimas atskleidė, kad ji tikrai ne visų išlavėjusi. Daugeliui reikėjo pagalbos nustatant vandens srovę, kad ji purkštų į ugnį. Tik vienam vaikui iš pirmo karto pavyko užgesinti visus tris ugnies židinius. Antru bandymu, jau kitiems dviem vaikams. Ne visi užgesino ir du gaisrus, o kai kam visai nepavyko. Ne taip lengva nustatyti vandens srovės tekėjimą, reikia neskubėti, nusistatyti tiksliai. Čia vėl gi buvo sudėtinga tiems kas nekantrūs, sunkiai susitaiko su pralaimėjimu. Kai mačiau, kad visai nepavyksta, padėjau.

Data: 2021-05-27 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: lavinsime akies ir rankos koordinaciją.

Veiklos aprašymas:

Interaktyvių grindų žaidimas „Misija į Marsą“.

Nuskrisime į Marsą. Skrendant reikia saugotis kliūčių ir nepamiršti papildyti erdvėlaivio degalų baką! Norint pradėti, reikia užlipti ant kojų ikonėlės. Norint užvesti variklį – pamojuok ties rodyklės piktograma. Gero skrydžio.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „buvo toks dangus toks ir buvo tokia planeta Marsas. Mums reikėjo su raketa nusukti ir medžiai buvo, kur galima atsitrekti ir sudaužyti raketą ir buvo kuro, kur kosmose“; „reikia su raketa ir su tokia rodykle spausti, jeigu nepaspaudi nukrenti, atsitrekti į medį, arba kartais pagauni kurą. Jei nukrenti būna tokie dūmai“; „žaidėm su žaidimu, kur reikėjo spausti tokį mygtuką kur viršun ir kyla tada reikia pagauti kurą“; „reikėjo skristi su raketa“; „reikėjo su raketa skristi ir pagauti kurą, kad į medį neatsitrenktum“; „reikėjo kurą pagauti“; „reikėjo žaisti ir nereikėjo atsitrekti į medį, nukristi, kaip su raketa ir tada nebegali skristi“; „reikėjo skristi su raketa į planetą“; „reikėjo skraidyti į viršų ir negalima į medį“; „reikia rasti tokį, reikia paimti raketą, reikia pilną baką kuro“;
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „neatsitrekti į medžius, spausti“; „buvo sunku spausti, nes kartais nepasispaudė“; „sunkiausia spausti, nes labai sunku“; „sunku žaisti“; „nemokėjau žaisti, apgavo mane biškį, bet nieko“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „su raketa gaudyti kurą“; „viskas“; „skraidyti“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „skraidyti su raketa“; „žaisti“; „skraidyti“; „žinojau, kad reikia pilno bako raketos“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „iš pradžių buvo sunku, bet kuo daugiau ėjau tuo lengviau darėsi“; „ne, nes aš nežinojau, kaip spausti ir buvo labai sunku“; „vėliau atsitrenčiau, nepagavau kuro, neužteko“; „iš pirmo karto visai nežinojau, paskui jūs padėjot“; „nepavyko, nes nemokėjau žaisti“; „man buvo sunku“;

Išvada: Tokių žaidimų, kaip šis dažniausiai iš pirmo karto vaikams nepavyksta teisingai sužaisti, praeiti iki pabaigos. Antru bandymu sekasi kur kas geriau. Žaidžiant reikia atidumo, staigumo, puikios akie ir rankos koordinacijos. Sunkiai sekėsi skristi, labai greitai atsitrenkdavo į medį arba nespėdavo užsipildyti bako kuru. Nors ir sekėsi ne kaip ,bet vaikams patiko žaisti ir įvardino, kad buvo sunku

Data: 2021-06-01 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su „Catch box“ mėtomu mikrofonu.

Uždavinys: lavinti skaitymo įgūdžius.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas su „Catch box“ mėtomu mikrofonu „Mesk kauliuką ir perskaityk žodį“.

Žaidimui naudojamas mėtomas mikrofonas, medžiaginis mėtomas kauliukas ir popieriaus lapas, kuriame pažymėti taškeliai nuo 1 iki 6 ir prie kiekvieno taškelių skaičiaus parašyti žodžiai skiemenimis. Vaikas išmeta kauliuką ir perskaito į mikrofoną žodį koks yra parašytas popieriaus lape, ties tuo taškelių skaičiumi, kuris jam iškrito. Tada siuncia mikrofoną sekančiam vaikui, kuris daro tą patį. Galima žaisti, kol vaikams nusibos, kad tik nepritrūktų žodžių.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „mes šiandien skaitėm“; „mes šiandien žaidėm su mikrofonu, ten reikėjo skiemenukus perskaityti ir kitam mesti“; „kubu reikėjo žodžius perskaityti“; „skaitėm žodžius, kur reikėjo kubą numesti ir koks skaičius nukris, mums reikėjo perskaityti“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „man buvo sunkiausia skaityti; „man buvo sunku kartais perskaityti ir kartais mesti kauliuką“; „buvo sunku kažkokius žodžius skaityti“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „mesti ir skaityti“; „mesti ir sakyti“; „žaisti ir net skaityti, ir per mikrofoną sakyti; „patiko mesti kauliuką ir skaityti“; „man patiko skaityti“..
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „žaisti“; „aš išmokau skaityti daugiau“; „skaityti“; „žaisti“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „nes aš nelabai mokėjau skaityti“; „aš kelių žodžių nežinojau, kur po dvi raides žinojau, o toliau nežinojau“.

Išvada: Vaikai jau pakankamai neblogai skaito, bet vis reikia lavinti skaitymo įgūdžius. Šis žaidimas padėjo mums pajavairinti skaitymo metodus, skaitymas į mikrofoną vaikams buvo patrauklesnis, visi norėjo kuo greičiau gauti jį palaikyti ir į jį pakalbėti. Tiems vaikams, kuriems nelabai sekėsi skaityti padėjome visi kartu, todėl jie nejautė streso, kad nepavyksta. Kad pasunkinti užduotį pasiūliau dar vieną lapą žodžių, kurie jau susideda iš trijų skiemenų. Sekėsi gana gerai. Tikslas pasiektas, visi vaikai skaitė ir lavino skaitymo įgūdžius.

Data: 2021-06-03 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais.

Uždavinys: plėsti žodyną, parinkti žodžių pagal nurodytą temą.

Veiklos aprašymas:**Žaidimas interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais „Proto šturmas“.**

Vaikai gauna po vieną „iMO-LEARN“ kubą ir išsisklaido po patalpą. Atsisėda ant „iMO-LEARN“ kubų. Mokytoja pasako atsitiktinį žodį, pvz. „namas“. Vaikai kaip įmanoma greičiau atsistoja ant savo „iMO-LEARN“ kubų ir pasako kokį nors žodį, kuris asocijuojasi su žodžiu „namas“, pvz. kambarys, durys, langas, grindys ir panašiai.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „sako, kas yra tada užlipi ant kubo ir pasakai“; „kai pasakot žodį, reikia pasakyti su kuo susijęs“; Reikėjo, kai jūs pasakot, kas susiję iš kažkokių daiktų, kas susideda ir mes turėjom atsistoti ant kubo. Jūs pasakot namą ir vaikas pasako – grindys“; „reikėjo pasakyti žodį ir ten atsistoti ant kubo“; „reikėjo užlipi ant kubo ir atspėti, ir koks dalykas tinka“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „buvo sunku žaisti, nes nežinojau kas tinka“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „viskas“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „sužinojau kiek pas visus visai visokių dalykų“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „nes nelabai supratau Lietuvą“.

Išvada: Visi žaidimai su kubais vaikams patinka, kokia tik bebūtų jo užduotis. Labai smagiai vaikai žaidė, vardino žodžius. Kai sunkiai sekėsi sugalvoti žodį, o labai norėjosi užlipi ant kubo, tada padėjau jiems, užvedžiau ant kelio užduodama klausimus. Bet tikrai erai sekėsi, kai kurie vaikai tikrai nustebino, sugalvojo daug žodžių, kurie asocijuojasi su nurodytu žodžiu – tema. Tie kurie nebesugalvojo žodžių, kartojo jau pasakytus. Kai jau vaikai nebežinojo, stengiausi aš pasakyti žodžių, kurių dar jie neminėjo, tam, kad praplėstų žodyną.

Data: 2021-06-08 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.**Užsiėmimas su interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais.**

Uždavinys: mokytis mintinai sudėti ir atimti.

Veiklos aprašymas:**Žaidimas su interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais „Mesk ir skaičiuok“.**

Ant „iMO-LEARN“ kubo pritvirtinami lipniąja juosta skirtingi matematiniai simboliai (+, -). Trys vaikai stovi vienas šalia kito ir kiekvienas jų laiko po vieną „iMO-LEARN“ kubą. Vaikai vienu metu išmeta „iMO-LEARN“ ir suskaičiuoja kiek ant viršutinės plokštumos taškelių ir pažiūri koks matematinis simbolis iškrito. Vaikai apsikeičia vietomis jeigu reikia, kad matematinė užduotis būtų taisyklinga. Pavyzdžiui, jie išmeta „2-4“, taigi kairysis ir dešinysis vaikai turi apsikeisti vietomis, kad užduotis būtų „4-2“. Tada išsprendžia užduotį. Vėliau užduotis sunkinama, penki vaikai stovi vienas šalia kito ir kiekvienas jų meta po „iMO-LEARN“ kubą. Du vaikai kairėje ir du vaikai dešinėje, viduryje stovintis vaikas meta kubą su matematiniu simboliu.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „žaidėm su kubais ir turėjom skaičiuoti“; „žaidėm su kubais“; „reikėjo skaičiuoti“; „žaidėme su kubais ir reikėjo skaičiuoti“; „žaidėme su kubais lygu,
-----------------------------	---

	pridėti“; „žaidėm su kubais, reikėjo suskaičiuoti iki 5, penki kubai turi kiek burbulų pridėti arba atimti“; „reikėjo skaičiuoti pvz. 5+5 lygu 10“; Žaidėm su kubais, vaikai metė kubus ir reikėjo suskaičiuoti“; „reikėjo mesti kubus ir pridėti arba atimti, ir taip reikėjo suskaičiuoti“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „niekas“; „viskas“; „sunkiausia suieškoti lygu“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: : „žaisti“; „mesti kubus“; „patiko žaisti kur lygu“; „viskas“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „biškį geriau skaičiuoti“; „pridėti“; „skaičiuoti“; „išmokau lygu“; „kad 5+5 bus 10“; „daug daugiau skaičiuoti“; „skaičiuoti“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduotis?	Vaikų mintys: „nes nelabai mokėjau skaičiuoti“; „nežinau“.

Išvada: Žaidimo metu vaikai bendradarbiavo, padėjo vieni kitiems suskaičiuoti. Sudėti ar atimti dviejų kubų taškelius vieni niekai. Bet jau, kai reikėjo skaičiuoti keturių kubų taškus buvo kiek sudėtingiau. Bet džiaugiuosi, kad vieni kitiems padėdami vaikai įveikė visas užduotis. Norėjo žaisti ir žaisti, nes jiems patiko žaisti, skaičiuoti, mėtyti kubus.

Data: 2021-06-10 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais.

Uždavinys: lavinti loginį mąstymą, pastabumą.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas su interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais „Statybų konstrukcijos“.

Vaikai gauna kortelę statinio, kurį reikia atkurti. Siekdami pastatyti identišką konstrukciją, jie turi atkreipti dėmesį į „iMO-LEARN“ kubų skaičių ir spalvą. Konstrukcijas stato po tris vaiku ir iš 5 arba 6 „iMO-LEARN“ kubų.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „reikėjo statyti su kubais, tokį pat kaip ant popieriaus“; „reikėjo žiūrėti lapą ir pastatyti tokį pat statinį“; „dėliojom su kubu, kur reikėjo sudėti“; „buvo lapas ir ten nupiešti kubai, tokia pilis ar kažkas tokio ir tą patį reikėjo pastatyti, ten buvo 5 kubai ir sudėlioti, kas buvo ant lapo“; „buvo lapas ir reikėjo teisingai sustatyti; Reikėjo sudėlioti kubus, koks buvo pastatytas piešinys“; „dirbom su kubais, reikėjo pavaizduotas piešinėlis pastatyti“;
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „biškį buvo sunku statyti, nes negerai kubus apverčiau“; „man buvo sunkiausia iš pirmo karto“; „labai, labai norėjau žaisti, bet nepavyko ir nebenorėjau“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko žaisti“; „statyti ir žaisti“; „viskas“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „išmokau dėlioti“; „statyti“; „išmokau su kubais statyti“; „žaisti su kubais“; „statyti“.
Kodėl kai kuriems nepavyko	Vaikų mintys: „truputį neteisingai dėjau“.

atlikti užduoties?	
---------------------------	--

Išvada: Vaikams labai patinka statyti iš kubų. Kadangi dirbo grupelėmis, turėjo pademonstruoti gebėjimą bendradarbiauti, gražiai sutarti, pasiskirstyti darbais. Džiaugiuosi, kad neįvyko nei vieno konflikto, vaikai gražiai dirbo kartu, pasitardami, pataisydami vieni kitų klaidas. Tik vieną kartą pasakė, kad jau baigė statyti, o konstrukcija buvo pastatyta neteisingai. Sekėsi tikrai puikiai. Tokia veikla jie galėtų užsiimti gana ilgai, nes labai patinka ir yra smagi.

Data: 2021-10-01 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: lavinti pastabumą, judesių koordinaciją.

Veiklos aprašymas:

Interaktyvių grindų žaidimas „Linksmoji lenta“.

Reikia užšokti ant liūdno veidelio ir padaryti jį vėl linksmu! Vaikai turi stengtis, kad liūdni veideliai neužbaigtų žaidimo.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „žaidėm žaidimus, nežinau kokius, bet kažkokius tikrai žaidėm“; „žaidžiau, veidukus spaudinėjau“; „žaidėm žaidimą, kur reikėjo pagauti liūdnius ir piktus veidelius, kad jie būtų linksmi“; „žaidėm žaidimą, kur reikėjo spausti veidus piktą ir liūdną“; „ant veidukų šokinėjau“; „žaidėm šypsenėlę, ten reikėjo spausti piktus ir liūdnius“; „nežinau“; „žaidėm tokį žaidimą, kur reikia ten iš liūdnu veidelių užlipti ir padaryti linksmus“; „žaidžiau žaidimą, kad būtų linksmi kamuoliukai“; „žaidėm kamuoliukus, jeigu piktas imti ir padaryti linksmą, buvo labai gražu“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „miegoti norėjau“; „labai susukti ir gaudyti kamuoliukus“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „patiko žaisti ir užlipti ant galvyčių“; „spaudyti veidukus“; „spaudyti šypsenėles“; „šokinėti ant šypsenų“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „nebeprisimenu“; „lipti“; „aš išmokau žaisti ir gaudyti veidukus“; „spaudyti veidukus“; „žaisti“; „žaisti“; „žaisti žaidimus kamuoliukus“; „spaudyti veidelį“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „nelabai, nes buvo liūdnas debesėlis“; „iš pirmo karto nepavyko, o iš antro jau viskas pavyko“.

Išvada: vaikams, kurie dar niekada nežaidė interaktyvių grindų žaidimo, paliko didelį įspūdį, veikla sudomino, įtraukė. Norėjosi žaisti ir žaisti. Žaidžiant buvo lavinama vaikų reakcija, puikiai atsispindėjo, kurių vaikų reakcija yra lėtesnė. Žaidimo pabaigoje pasirodė debesėlis, kurio nuotaika atsispindėjo, kaip vaikui sekėsi žaisti. Liūdnas – sunkiai sekėsi, linksmas - sekėsi puikiai. Bet nebuvo nusivylusių dėl liūdno veiduko, atvirkščiai, kitą kartą žaidžiant tie vaikai dar labiau stengėsi, kad debesėlis būtų linksmas. Kadangi žaidėme po vieną, visiems prireikė kantrybės išlaukti savo eilės, nebuvo paprasta išlaikyti tvarką!

Data: 2021-10-05 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais.

Uždavinys: susipažinti su kubu, jo galimybėmis.

Veiklos aprašymas:

Susipažinimas su interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais.

Susipažinsime su kubais, aptarsime jų išvaizdą, panaudojimo būdus, atsistosime ant kubo įvairių plokštumų, atsisėsime, paridensime, pakelsime, panešime.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „skaičiavome skrituliukus“; „mokėmės spalvas“;
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „niekas“
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „viskas“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „kad kubas kietas, labai kietas, turi spalvas, skrituliukus“; „galime su kubu skaičiuoti, žaisti, galima kažką pastatyti“; „galima ant jo užlipti“; „galima žaisti viską“; „sužinojau, kaip gaudyti“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys:

Išvada: Nedrąsiai vaikai pradėjo tyrinėti kubus, jų nelietė. Pasiūliau paridenti, pakelti, mesti. Daugeliui jie pasirodė sunkūs, bet kai pakėlė, suprato jog klydo. Kiekvienas vaikas metė kubą ir suskaičiavo, kiek ant kiekvienos kubo sienelės yra taškų. Paklausus kas čia tokie spalvoti yra ant kubo vaikai, sakė, kad čia skaičiai, burbulai, rateliai. Kokios jie spalvos, atkreipiau vaikų dėmesį į tai, kad kiekviena sienelė turi spalvos lipduką su ženkliuku. Ne visiems pakako drąsos užlipti ant kubo, kiti užlipo pastovėti, kiti tik patupėjo. Ridenos kubus ir skaičiavo taškelius. Paprašius apibūdinti, koks gi tas kubas, vaikai nerado tinkamų žodžių. Tada uždaviau klausimus, o vaikai atsakinėjo (Ką turi kubas? Kokių spalvų yra ant kubo? Kubas minkštas ar kietas? ir kt.).

Data: 2021-10-12 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais.

Uždavinys: ugdysis erdvinį suvokimą, mokysis dirbti komandoje.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas su interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais „Statybų konstrukcijos“.

Vaikas gauna statinio, kurį reikia atkurti kortelę. Siekdamas atkurti identišką konstrukciją, turi atkreipti dėmesį į ant „iMO-LEARN“ kubų skaičių ir ant „iMO-LEARN“ kubų esančią spalvą. Konstrukcijas iš dviejų „iMO-LEARN“ kubų vaikai stato po vieną, o iš trijų ar keturių „iMO-LEARN“ kubų stato po du vaikus, tardamiesi, bendradarbiaudami.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „mes šiandien statėme, kur nupieštas popierėlis ir paveikslėlis su kubais, ir reikia toki pat pastatyti“; „tris kubus statėm“; „mes šiandien žaidėm su kubais“; „tris kartus statėme su kubais“; „dėliojom kubus“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „sunkiausia buvo padėti“; „man sunku jau kitas, jau kitas viduryje“; „niekas“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „patiko dėlioti“; „viskas patiko“.

Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „išmokau dėlioti“; „išmokau žaisti“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys:

Išvada: Aktyviai veikdami vaikai tobulino bendravimo ir bendradarbiavimo komandoje gebėjimu. Vaikams, kurių erdvinis suvokimas neišlavėjęs savarankiškai nepavyko sudėti konstrukcijos ir iš dviejų kubų. Prireikė pedagogo pagalbos, išsamaus paaiškinimo. Ne iš karto ugdytiniai atkreipė dėmesį, kad spalvos ženkliukas turi būti toje pusėje, kaip pavaizduota paveikslėlyje. Jeigu paveikslėlyje spalvos ženkliukas kairėje pusėje, jie padėjo kubą taip, kad pavyzdžiui jis atsirado viršuje. Paprašius pasitaisyti, nesuprato, kaip pasukti kubą, kad ženkliukas atsirastų reikiamoje vietoje.

Vaikai gražiai veikė komandoje, tardamiesi, pasidalindami pareigomis statė konstrukcijas. Vaikus įtraukė veikla, jie norėjo dėti ir dėti konstrukcijas, vis iš daugiau kubų.

Data: 2021-10-15 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: plėsti žinias apie metų laikus.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „METŲ LAIKAI.“

Lentoje pavaizduoti keturi metų laikai ir parašyti jų pavadinimai. Duotos daiktų kortelės, vaikai turi surūšiuoti pagal metų laikus, kas kuriam metų laikui tinka.

Sudėję paveikslėlius vaikai gali paspausti ant varnelės (v) apatiniame dešiniajame kampe. Jeigu kuris paveikslėlis padėtas neteisingai jis apibraukiamas raudona spalva, jeigu teisingai žalia. Galima ištaisyti pasirinkimą ir vėl pasitikrinti.

<https://learningapps.org/display?v=pzfwu41q521&fbclid=IwAR2QwUk3N79HVOyU2OSt3b71LLwwl-ZDwcC7KE6gDYB1W0UOG2dWaqDzH3A>

Žaidimas „METŲ LAIKAI, LOTO.“

<https://learningapps.org/11389992?fbclid=IwAR2QwUk3N79HVOyU2OSt3b71LLwwl-ZDwcC7KE6gDYB1W0UOG2dWaqDzH3A>

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „šiandien žaidėm su planšetėmis, reikėjo sudėlioti vasarą, žiemą ir rudenį. Radau vasaros, rudens, žiemos, pavasario; „reikėjo sudėti metų laikų paveikslėlius“; „dėliojom kvadratus“; „reikėjo sudėti visus žiema, ruduo, daiktus sudėti“; „dėlioti paveikslėlius teisingai ir neteisingai, žiūrėti ir vėl dėlioti“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „aš išjungiau planšetę“, „niekas“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „žaisti“; „patiko dėlioti“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „išmokau suvedžioti“; „aš išmokau dėlioti ir metų laikus suvedžioti“; „viską“; „žaisti“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „pavyko“.

Išvada: Kadangi metų laikų tema jau buvo, dabar buvo naudinga prisiminti, pasikartoti, ką esame sužinoję išmokę. Nors vaikai sakė, kad jiems nebuvo sunku, tačiau toli gražu ne visiems pavyko iš pirmo karto sudėti paveikslėlius teisingai. Keletui vaikų reikėjo individualios pagalbos, dėliojome kartu įvardindami daiktus, aptardami, kokiam metų laikui

labiausiai tiktų, tada priskyrimė. Žaidimo metu vaikai praplėtė žodyną, nes ne visus daiktus žinojo, mokėjo įvardinti. Žaidimo pagalba buvo praplėstos ir įtvirtintos vaikų žinios apie metų laikus.

Data: 2021-10-19 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo.

Užsiėmimas su interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais.

Uždavinys: lavinti kūrybinį mąstymą, mokysis žaisti komandoje.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas su interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais „Lenktynės“.

Vaikai išsiskaičiuoja ir pasiskirsto į dvi komandas. Kiekvienai komandai duodama po du „iMO-LEARN“ kubus. Pasigirdus starto signalui, vaikai turi perkėlinėti „iMO-LEARN“ kubus taip, kad pasiektų kitą pusę, neliesdami grindų. Pasiekęs nubrėžtą atstumą, vaikas po vieną kubus nuneša laukiančiam savo komandos draugui. Vaikai gali pasirinkti - sėdėti ar stovėti ant „iMO-LEARN“ kubų. Svarbiausia kūrybinis mąstymas!

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „žaidėm su kubais, kur reikėjo ant vieno kubo ir kitą perkelti ir atsistoti“; „lipo ant kubo, tada kitą imti ir kelti, ir tada nešėm kitam vaikui“; „nueiti iki suolo po to atnešti kitam vaikui“; „kubus mėčiau“; „ant kubų užlipi, nusikeli ir kitam vaikui nuneši“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „kelti kubus, nes per sunkūs“; „kitam dėti“; „viskas“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „patiko žaisti“; „viskas“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „nelabai žinau“; „žaisti“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys:

Išvada: Pradedant žaisti reikėjo išsiskaičiuoti, pasirodo vaikai nežino jokios skaičiuotės. Buvo proga ją išmokti. Ir pasimokyti išsiskaičiuoti.

Nors aptarėme žaidimo taisykles, kad kiekviena komandos žaidėjas stovi eilėje ir vaikas nukeliavęs iki tikslo, turi atnešti kubus pirmam stovinčiam eilėje. Žaidžiant pirmą kartą buvo visiškas chaosas. Vaikai nesilaikė eiliškumo, nežinojo, kas jau keliavo kubais, o kas ne. Prieš kartojant žaidimą dar kartą išsiaiškinome, žaidimo taisykles. Tačiau ne visiems buvo aišku, reikėjo stebėti vaikus ir priminti, kad jau žaidėjas kuris keliavo kubais turi stotis į eilės galą. Vaikai veikė kūrybiškai: kubą dėjo kuo toliau, kad greičiau nukeliautų, keliavo stačiomis ir ropojo, perkeldami kubą jį dėjo ant bet kurios pusės, perlipant jis suposi, reikėjo išlaikyti balansą. Žaidimą galėjome kartoti begalę kartų, puikiai lavinamas vaikų fizinis aktyvumas ir kūrybiškumas.

Data: 2021-10-22 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: lavins akies ir rankos koordinaciją.

Veiklos aprašymas:

Interaktyvių grindų žaidimas „Lapai“.

Pirmiausiai aptarsime kokių medžių lapų yra, kokios jie spalvos, koku metų laiku medžiai pakeičia spalvą. Tada vaikai turi nušluoti visus rudeninius lapus su savo kojytėmis,

rankytėmis arba šluotelėmis. Tačiau reikia dirbti greitai, nes vėjas juos bandys grąžinti atgal! Šluoja po du vaikus vienu metu.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „šlavėme lapus vėl, vėl, kaip sunku“; „buvo labai daug lapų ir šlaviau“; „lapus žaidžiau“; „pūčiau lapus, lapus stūmiau iš vietos“; „lapus gelbėjau“; „žaidžiau su lapais“; „žaidėme su lapais, kur reikėjo šluoti“; „šluojau“; „žaidžiau, kad šluoju lapus“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „lapai“; „sunkiausia pūsti lapus“; „lapus pūsti, ateina atgal“; „man kojas skaudėjo“; „sunku valyti“; „nupūsti lapus ir vėl ateina į tą pačią vietą“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „labai juokinga“; „labai patiko norėčiau dar“; „patiko šluoti lapus“; „patiko, kai bėgioja lapai“; „patiko, kad ateina atgal lapai“; „patiko žaisti ir šluoti“; „viskas“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „išmokau lapus pūsti, gera buvo“; „išmokau grėbti lapus“; „bėgioti“; „kad lapų šlavimas yra sunkus darbas“; „išmokau šluoti, kai būsiu didelė“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „pavyko“; „nežinau, nes nebuvo to, kur nepavyko“.

Išvada: Žaidimas rodo niekuo labai neįpareigojantis, tačiau vaikams pasirodė, kad jis sunkus. Jie stengėsi nušluoti visus lapus, bet niekaip nepavyko. Šlavė po du kartus, patys pasirinko sau į porą draugus. Kai aptarėme veiklą sakė, kad buvo sunku pūsti lapus, nors šlavė su rankytėmis, o nepūtė. Tačiau laiką praleido labai smagiai, sukėlė veikla daug teigiamų emocijų, išsikrovė vaikai fiziškai. Tai savotiška fizinė mankšta, kurios metu lavinama ir akies bei rankos koordinacija.

Data: 2021-10-26 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: lavinti loginį mąstymą, pastabumą.

Veiklos aprašymas:

Interaktyvių grindų žaidimas „Picos meistras“.

Norint pagaminti skanią picą, žaidimo metu kiekvienas vaikas turi supjaustyti nurodytą skaičių reikiamų produktų. Kokius produktus reikia supjaustyti ir kiek galima matyti ant žaidimų lauko. Taip pat galima stebėti, kiek ir kokių dar reikia supjaustyti.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „kepėm picas“; „ranka dariau picą“; „kepėm picą, dėjom daug dalykų“; „gaminom picą“; „mums reikėjo pagauti daržoves ir vaisius, kurie krenta“; „žaidžiau su pica ir kepiu“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „imti prieskonius“; „niekas“; „buvo sunkiau ir gaudyti“; „sunku žiūrėti labai, labai“; „picą daryti“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „picą kepti“; „gaudyti produktus ir gaminti picą“; „labiausiai patiko žaidimas“; „patiko kepti picą“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „picą daryti, gaminti“; „gaminti picą“;

	„picą gaminti ir labai smagu“; „išmokau kepti picą“; „kepti picą, kai užaugsiu“; „picą daryti, pjaustyti daržoves“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „dabar turiu bintą ir man buvo sunku“; „truputį nepavyko, nepataikiau“.

Išvada: Prieš žaidimą su vaikais aptarėme iš ko yra kepama pica, kokių produktų jai reikia. Kiekvienas vaikas žaisdamas, gamindamas savo picą įvardino, kokius produktus jis naudoja ir kiek jų reikia. Tuo pačiu vaikai mokėsi pažinti skaičius, skaičiuoti. Ne visiems buvo aišku, kokie produktai rodomi, kuriuos jie turi supjaustyti. Praplėtėme maisto produktų pažinimą, susipažinome su prieskoniais, maisto produktais (baziliku, krapais, krevetėmis, kumpiu...).

Ne visi vaikai greitai susiorientavo, kiti rinko produktus labai ilgai ir lėtai, todėl kitiems vaikams buvo nemažas kantrybės išbandymas.

Data: 2021-10-29 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: pažins daržoves lavindami dėmesį ir susikaupimą dėdami dėlionės.

Veiklos aprašymas:

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1169b0fae74c>

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=193253b9cb33>

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1690fbbbeafa>

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0d6f3fa3b3b4>

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=2b1a4c7669f1>

Dės dėlionės, kuriose pavaizduotos daržovės. Dėlionės įvairaus sunkumo: 6, 9, 15, 16 detalių. Sudėjus dėlionę vaikas įvardins, ką joje mato.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „dėliojome dėlionės“; „ten reikėjo sudėlioti daržoves“; „dėliojau visokias dėlionės“; „dėjau dėlionės, maistą reikėjo padaryti ir daržoves“; „auklėtoja įjungė dėlionę dėlioti“; „dėliojau daržoves“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „paskutinė dėlionė buvo sunkiausia“; „niekas“; „sunku dėlioti“; „dėlioti daržoves“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „dėlioti, imti daržoves“; „kad sudėliojom daržoves“; „dėlionę dėlioti“; „dėlioti dėlionės“; „dėlioti ir junginėti, ir žiūrėti patiko“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „mes išmokome dėlioti dėlionės“; „aš išmokau dėlioti dėlionės ir, kad daržovės yra skanios“; „dėlioti“; „žaisti“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys:

Išvada: Likau nustebinta, gerąja prasme. Nors grupėje vaikai niekada nedėlioja dėlionių, tačiau planšetėje dėliojo su malonumu. Pradėjome dėlioti nuo lengviausios, kurią sudaro 6 detalės. Tie vaikai kurie nebuvo prisilietę niekada prie dėlionių, nesuprato, ką reikia daryti, reikėjo pagalbos. Kitas dėlionės dedant jau visi sudėjo savarankiškai, vieni labai greitai, kitiems prireikė ilgesnio laiko. Vaikui sudėjus dėlionę prašiau įvardinti, ką joje mato, skatinant pažinti daržoves. Nei vienas vaikas nepažino moliūgo! Dėti dėlionės vaikams labai patiko. Viliuosi, kad vaikus sudomino dėlionės ir jas dėlios ne tik planšetėje.

Data: 2021-11-05 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: lavinsime dėmesį.

Veiklos aprašymas: Kompiuterinis žaidimas „Memory Attention“ lavinantis dėmesį ir atmintį.

Duoti daiktai (rūbai, žaislai, skaičiai) lentelėje, reikia surasti ir pažymėti visus daiktus, kurie yra tokie pat, kaip ir objektas kairėje. Žaidimo lygiai yra keturi: lengvas, normalus, sunkus, labai sunkus. Vaikams palaipsniui sunkinamas žaidimo lygis.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „su planšetėm mokinomės“; „mes turėjom surasti tokius pat skaičius, rūbus, daiktus“; „reikėjo atrasti paveiksluką, ten kur yra nupieštas ir visus reikėjo paspausti, kur yra nupiešta vienas“; „reikėjo atspėti“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „dėlioti labai sunku“; surasti skaičius“; „rasti skaičius“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „patiko ieškoti daiktus“; „viskas“; „žaisti“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „išmokau skaičius sudėti“; „viską“; „dėlioti skaičius“;
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „labai patiko žaisti ir viskas pavyko“.

Išvada: Žaidimo tikslas lavinti dėmesį, kurį vaikams yra gana sudėtinga išlaikyti. Lengvas ir normalus žaidimo lygiai vaikams buvo vieni juokai. Žaisdami vaikai kalbėjosi, dairėsi. Bet, kai perėjome į sunkų ir labai sunkų lygius vaikai aprimo, pasijautė didesnis susikaupimas, vienam kitam ir pagalbos prireikė, nes niekaip negalėjo surasti nurodytų objektų, dėl to pyko. Pastebėjau, kad vaikai ieško chaotiškai, ne iš eilės, todėl visų objektų nesuranda. Patariau, kad objektų reikia ieškoti pradant nuo pirmos eilutės, vedant piršteliu kiekvieną eilutę iš eilės. Taip vaikams buvo lengviau ir greičiau pavyko surasti. Žaidimas lavina ne tik dėmesį, bet ir kantrybę. Dar vaikai praplėtė žodyną įvardindami daiktus, kurie buvo pavaizduoti paveikslėliuose, mokėsi pavadinti skaičius.

Data: 2021-11-09 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais.

Uždavinys: žaidžiant mokysis skaičiuoti iki 6, pažinti spalvas, lavins vikrumą.

Veiklos aprašymas: Žaidimas su interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais „Suplok rankomis“.

„iMO-LEARN“ kubai naudojami kaip žaidžiamieji kauliukai. Vaikai paima po vieną „iMO-LEARN“ kubą ir išsiskirsto po patalpą.

Mokytojui pasakius spalvos pavadinimą, vaikai turi kaip įmanoma greičiau padėti „iMO-LEARN“ kubą tos spalvos plokštumą į viršų“. Galima pasakyti ir skaičių. Tada vaikai turi kaip įmanoma greičiau padėti „iMO-LEARN“ kubą atitinkamo taškų skaičiaus plokštumą į viršų.

Mokytojui suplojus rankomis, vaikai turi klausytis, kiek kartų mokytojas suplojo ir atsistoti ant tos „iMO-LEARN“ kubo plokštumos, kurioje yra tiek taškų, kiek kartų mokytojas suplojo.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „vartėm kubus ir skaičius turėjome atversti teisingai“; „reikėjo atrasti, kiek jūs kartų suplojot ir atrasti tą skaičių, ant jo atsistoti“; „auklėtoja sakė 6 ar kiek ir mums reikėjo atsistoti“; „žaidėm su kubais ir atvertėm skaičius ir spalvas“; „Vartėme kubus“; „reikėjo paversti skaičių, spalvą, kokį tu pasakei ant tokio reikėjo užlipti“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „niekas“; „man sunku kelti kubus“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko atrasti taškelius, kiek jūs kartų suplojot“; „kubais žaisti“; „spalvos“; „man labai patiko skaičiuoti ir žaisti su kubais“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „žaisti“; „skaičiuoti“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „viskas“.

Išvada: Aktyvus žaidimas, kurio metu daug fiziškai juda, mokosi išlaikyti pusiausvyrą, mokosi įsiklausyti ir išgirsti. Pradėjome žaisti nuo to, kad vaikai turėjo surasti mokytojos įvardintą spalvą ir tada atsistoti ant „iMO-LEARN“ kubo. Ši užduotis buvo vaikams lengva. Po to vaikai ieškojo ant „iMO-LEARN“ kubo nurodyto taškelių skaičiaus. Kam skaičiuoti sekasi sunkiau tie stebėjo kitus arba tiesiog vartė kubą ir nežinojo ko ieško. Mokytoja tą vaikų klausė, kiek taškelių reikia surasti ir padėjo suskaičiuoti.

Mokytojui plojant rankomis reikėjo klausyti, kiek kartų mokytojas suplojo ir atsistoti ant tos „iMO-LEARN“ kubo plokštumos. Pastebėjau, kad ne visi vaikai įsiklausė, teisingai suskaičiuoja, kiek kartų buvo suplota. Prieš žaidimą susitarėme, kad kiekvienas vaikas tyliai sau skaičiuos, kiek kartų auklėtoja suplojo ir nesakys kitiems. Šią užduotį vaikams atlikti sekėsi sunkiausiai, daugiausiai kartų suklydo.

Data: 2021-11-12 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: mokysis pažinti skaičius ir skaičiuoti nuo 1 iki 10.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas "SUDĖK NUO 1 IKI 10", kuriame reikia sudėti skaičius nuo 1 iki 10 eilės tvarka. <https://learningapps.org/display?v=pypazhbzt21>

Žaidimas "Suskačiuok kiek yra vaisių", suskačiuoti kiek yra vaisių kortelėse ir sujungti su skaičiaus kortele. <https://learningapps.org/display?v=pew9fxo4j21>

Žaidimas "Suskačiuok vaisius", suskačiuoti kiek yra vaisių ir paspausti teisingą atsakymą. <https://wordwall.net/resource/23111141>

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „skaičiavome nuo 1 iki 10, dar skaičiavome daržoves, reikėjo sujungti su skaičiumi“; „reikėjo suskačiuoti iki 1, iki 10“; „žaidėm planšetėm raides“; „pirmas žaidimas buvo sudėti link vieno iki dešimt, o antras suieškoti skaičius ir padėti prie vaisiaus, trečias surasti vaisius, ir kiek vaisių, tą skaičių
-----------------------------	---

	paspausti“; „dėliojau skaičius“; „spaudžiau skaičius“; „žaidžiau, kur reikia spausti skaičius“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „buvo sunkiausia dėlioti skaičius“; „kur reikia skaičius spausti“; „rankytė skauda dėlioti“; „biškį viskas“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „viskas patiko“; „skaičiuoti“; skaičius labai žaisti“; „spausti skaičius“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „skaičiuoti labai smagu“; „skaičius skaičiuoti“; „skaičiuoti“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „nepavyko nes biškį susipainiojau su skaičiais“; „man padėjo brolis, aš sužinojau jis padėjo ir padariau teisingai“.

Išvada: Dar ne visi vaikai pažįsta skaičius ir moka skaičiuoti. Todėl ir buvo pasirinkti tokie žaidimai. Žaisdami vaikai mokėsi sudėti skaičius eilės tvarka nuo 1 iki 10. Ir skaičiavo vaisius. Dauguma vaikų suskaičiuodami padarė klaidų, bent po 2-5. Manau, kad klaidos dėl skubėjimo, neatidumo. Vaikams kurie dar gerai nemoka skaičiuoti, padėjo pedagogės. Dedant skaičius eilės tvarka, kam buvo sunkiau, pasiūliau pasinaudoti grupėje ant sienos kabančiais skaičiais, Smagu, kad ir vaikai patys vieni kitiems patarė, padėjo. Žaisti tokius žaidimus vaikai visada nori, net nejaučia jog kažko mokosi, jiems tiesiog tai smagi veikla. Prašo žaidimą pakartoti.

Data: 2021-11-16 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: lavinti akies ir rankos koordinaciją.

Veiklos aprašymas:

Interaktyvių grindų žaidimas „Boulingas“.

Reikia numušti kėglius su tikru kamuoliu. Žaidimas grupelėmis.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „mes žaidėm, reikėjo numušti grėblius su kamuoliuku“; „reikėjo pamušti ir pakristi“; „reikėjo su kamuoliu numušti kėglius“; „reikėjo kamuoliuką ridenti ir pataikyti į kamuoliukus“; „mums reikėjo kubus su kamuoliu, kas laimės, kas nelaimės“; „mėtėm kamuoliuką, kur reikėjo kėglius visus nudaužti“; „reikėjo mesti kamuolį ir ten jie nugriūna“; „mes žaidėme, reikėjo numušti kėglius, ir kiekvieną kartą pasikeitėm“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „niekas“;
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „viskas“; „žaisti žaidimus“; „man patiko, bet labai patiko“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „išmokau mušti kėglius“; „išmokau kaip žaisti“; „išmokau numušti kėglius“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „netiesiai numečiau“.

Išvada: Ne visi vaikai žinojo, kas per žaidimas yra boulingas, kas yra kėgliai ir kaip žaisti. Žodžiai- boulingas, kėgliai, takelis, rutulys daugeliui buvo nauji. Mažai, kam pavyko labai tiksliai ridenti kamuolį, dažnai jis prariedėdavo pro šalį net nepalietę kėglių. Vienu kartu visų

kėglių numušti niekam nepavyko. Žaisdami vaikai skaičiavo savo ir draugų numuštus kėglius, kiek liko nenumušų, mokėsi skaičiuoti. Žaidė po tris vaikus.

Be žaidžiant keletą kartų žaidimas pats išsijungė, todėl reikėjo kai kuriems vaikams žaisti iš naujo! Tai vaikus nuliūdino ir pareikalavo daugiau laiko žaidimui.

Data: 2021-11-19 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: įtvirtinsime žinias apie geometrines figūras, lavinsime vaizduotę, kūrybiškumą.

Veiklos aprašymas:

Piešimas programėlėje „Paint“.

Naudodami programėlę „Paint“, vaikai kūrė iš įvairių geometrinių formų kompozicijas. Prieš pradėdami piešti vaikai buvo supažindinti su programėlės įrankiais ir galimybėmis.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „dažėme“; „dažiau figūras ir dėjau labai daug apskritimų“; „žaidėm žaidimą, kur reikia piešti“; „piešėm viską“; „figūras reikėjo spalvinti“; „darėme figūras“; „piešėm paveikslėlius“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „sunkiausia buvo rašyti vardą“; „spalvinti“; „viskas sunku“; „buvo labai piešti mašiną“; „sunku kvadratus daryti“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „labiausiai man patiko daryti figūras“; „patiko dažyti figūras“; „spalvinti“; „piešti“; „labai patiko mašiną piešti“; „labai patiko kvadratai ir spalva vaivorykštė, nes man visada patinka“; „man patiko daryti vaiduoklių namą“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „aš išmokau daryti sausainius“; „išmokau daryti gražius dalykus“; „išmokau figūras“; „išmokau piešti labai gražiai, spalvinti“; „aš pats išmokau nusipiešti spalvotą vardą“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys:

Išvada: Veikla išlaisvino vaikų vaizduotę, suteikė galimybę laisvai kurti. Kiekvienas vaikas sukūrė skirtingas kompozicijas, iš skirtingų figūrų, naudojo įvairias spalvas. Sukūrė vaiduoklių namą, net nepagalvotum, kad tai gali būti jis, bet vaikų vaizduotė beribė. Vieni tiesiog pripiešė daug spalvotų figūrų, kiti kūrė paveikslėlius: mašiną, besmegenį, žmogų, gyvūnus, saulę. Bendradarbiavo vieni su kitais, padėjo, parodė, ko draugai nežinojo. Vieni kitiems rodė savo sukurtas kompozicijas, aptarė, kokias figūras naudojo, kaip sekėsi kurti. Vaikams labai patiko ši veikla, kiti sukūrė ne po vieną kompoziciją, vaikų darbus išsaugojome planšetėje, kad galėtume pasižiūrėti patys ir kitiems parodyti. Ant savo darbų vaikai rašė savo vardus, kai kam tai buvo sunkiausias darbas. Rašyti pirštu raides pasirodo ne taip ir lengva.

Data: 2021-11-23 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: Mokysis atpažinti skaičius, skaičiuoti, rašyti skaičius.

Veiklos aprašymas:**Žaidimas „Skaičiai vaikams“ (programėlė „Bimi Boo Kids Games“).****Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.**

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „mes mokėmės su skaičiais iki 4 ir iki 2 su nuliu“; „skaičius reikėjo atrasti“; „reikėjo skaičius visus surasti ir suskaičiuoti“; „reikėjo apibraukti skaičius“; „žaidžiau skaičius“; „spaudinėjau“; „buvo 1 arba 2, reikėjo surasti vienetus“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „skaičius rasti“; „žaisti“; „niekas“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „patiko žaisti“; „viskas“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „išmokau surasti skaičius“; „išmokau pažinti skaičius“; „skaičiuoti“; „kaip žaisti“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys:

Išvada: Smagus žaidimas, kurio metu vaikai mokosi pažinti skaičius, skaičiuoti. Žaidimas patrauklus dėl gražių paveikslėlių, lengvų užduotėlių. Žaisdami vaikai mokosi parašyti teisingai skaičius. Tik gaila, kad prieš žaisdami nepasitikrinome ir kai atkeliavome iki skaičiaus 5, paaiškėjo, kad toliau žaidimas yra užrakintas. Norint žaisti toliau reikia mokėti pinigų.

Data: 2021-11-26 (11⁰⁰-11⁴⁵)**Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.****Užsiėmimas su interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais.****Uždavinys: lavins atmintį, dėmesį ir orientaciją.****Veiklos aprašymas:****Žaidimas „Klausykis ir judėk“.**

Kiekvienam vaikui duodama po „iMO-LEARN“ kubą ir vienas mokytojai. „iMO-LEARN“ išdėstomi patalpoje atsitiktine tvarka.

Vaikai bėgioja aplinkui ir atidžiai klausosi mokytojo. Mokytojui sudavus per „iMO-LEARN“ kubą vieną kartą, vaikai atsisėda ant „iMO-LEARN“. Mokytojui sudavus per „iMO-LEARN“ kubą du kartus, vaikai poromis atsisėda ant „iMO-LEARN“. Mokytojui sudavus per „iMO-LEARN“ kubą tris kartus, atsistoja ant „iMO-LEARN“. Mokytojui sudavus per „iMO-LEARN“ kubą keturis kartus, vaikai bugnija ant „iMO-LEARN“ kubo. Sudavus penkis kartus per „iMO-LEARN“ kubą atsigula ant grindų ir užkelia kojas ant „iMO-LEARN“. Mokytoja sumaišo šių užduočių atlikimo tvarką. Vaikai turi atidžiai klausytis, kiek kartų mokytoja suduoda per „iMO-LEARN“ kubą, ir atitinkamai atlikti užduotis.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „reikėjo daryti, kur reikia sėdėti, atsigulti, o kojas uždėti ant kubo“; „mes žaidėme, kiek kartų jūs suplojat, mes turim padaryti kažkokį dalyką“; „reikėjo eiti aplink kubą“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „viskas“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „viskas“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „išmokau daryti, kur reikia atsistoti, atsigulti, ploti per kubą“;
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „pamiršau, ką reikia daryti“.

Išvada: Vaikams sunkiai sekėsi įsiklausyti, kiek kartų mokytoja pabeldžia į „iMO-LEARN“ kubą ir prisiminti kokį veiksmą reikia atlikti. Kai kas stebėjo draugus ir kartojo tai ką darė jie, nors ne visada teisingai. Pastebėjau, kad kiti tiesiog neskaičiuoja, kiek kartų mokytoja pabeldžia, o tiesiog kartoja kitų vaikų veiksmus. Pabandėme pažaisti po vieną, paaiškėjo, kad daugelis vaikų girdi, geba suskaičiuoti, kiek kartų pabeldžia mokytoja per „iMO-LEARN“ kubą. Geba prisiminti, kokį veiksmą reikia atlikti. Galima daryti išvadą, jog kartais tiesiog tingi skaičiuoti.

Data: 2021-11-30 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: lavinti akies ir rankos koordinaciją.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas „Balionai“.

Žaidimo tikslas yra nušauti visus raudonus balionus. Tačiau tą reikia padaryti nesusprogdinant mėlynų balionų. Norint pradėti žaidimą reikia atsistoti ant ikonėlės. Žaidimas vienam žaidėjui.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „žaidėm žaidimą, kur reikia sprogdinti balionus su strėlėm“; „žaidėm su tokiu, kur reikia šauti balionus, jeigu ant mėlyno išsausim negerai, o jeigu ant raudono gerai“; „reikėjo sprogdinti balionus“; „žaidžiau su žeme, ten reikėjo šauti visus balionus“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „niekas“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko sprogdinti“; „man patiko būti šypsena ir gera“; „patiko šaudyti balionus“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „viską“; „sprogdinti balionus“; „šaudyti balionus“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „vieną kartą pavyko, kitą ne, nes su koja truputį sunkiau“.

Išvada: Žaidimas, kuris reikalauja staigios orientacijos, geros akies ir rankos koordinacijos.

Data: 2021-12-03 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: mokysis pažinti raides, lavins foneminę klausą, dėmesį, atmintį.

Veiklos aprašymas:

Žaidimai: „Pažink raides A-Ė“, „Pažink raides F-K“. Reikia išskirti paveikslėlio pirmąjį garsą ir ant jo uždėti tinkančią raidę. Jeigu raidė teisinga uždėjus ją ant paveikslėlio abi kortelės išnyksta.

Nuorodos:

<https://learningapps.org/display?v=p4mn2j13n20>

<https://learningapps.org/display?v=pu3e8z7un20>

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „reikėjo tokias pat raides padėti, tokiam pat dalyke“; „reikėjo dėlioti raides ir reikėjo parodyti daug paveikslėlių“; „turėjai skaičius ir atpažinti žodžius“.
-----------------------------	---

	kokia raidė“; „dėti raides, tokius pat dalykus“; „reikėjo ant paveikslėlio padėti raides ir taip sužinojome raides“; „vedžiojau raides“; „reikėjo surasti vieną paveikslėlį ir reikėjo prie paveiksluko padėti tą raidę, iš kokios prasideda“; „reikėjo nuvesti tas raides prie paveikslėlių“; „raides dėjom prie paveikslėlių“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „keturių raidžių nežinojau“; „buvo labai sunku raides dėti“; „kelių raidžių nepažįstu“; „buvo sunku dėti raides“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patinka dėlioti“; „patiko man daryti labai“; „patiko žaisti“; „patiko dėlioti“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „išmokau surasti, kurie esa geri dalykai“; „išmokau raides dėti“; „žinosiu kokias raides piešti“; „išmokau žaisti, kur reikia surasti raidę ir uždėti ant paveiksluko“; „išmokau daug raidžių“; „prie paveikslėlių sudėti raides“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „nepavyko nes kai kurių raidžių nepažįstu“; „man labai sunku“; „nelabai pavyko, nes nepažįstu kelių raidžių“.

Išvada: Ši veikla puikiai tinka mokyti išskirti pirmąjį garsą ir pažinti raides. Tačiau tiems vaikams, kurie dar ne visas raideles pažįsta reikia daug daugiau pagalbos, dėmesio. Taip pat kai kurių vaikų nėra išlavėjusi foneminė klausos, jiems reikėjo daug kartų kartoti žodžius, kartais po vieną garsą. Žaidžiant paaiškėjo, kad vaikai ne visus daiktus gali įvardinti, kurie buvo pavaizduoti paveikslėliuose. Praplėtėme žodyną, susipažinome su naujais daiktais. Jeigu ir bent dvi raideles vaikai prisimins po šios veiklos ir tai bus manau neblogas rezultatas.

Data: 2021-12-07 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: mokysis skaičiuoti iki 9 ir pažinti skaičius.

Veiklos aprašymas: Žaidimas „Gėlės“.

Reikia užsokti ant gėlių žiedelių pagal skaičių seką – nuo 1 iki 9. Reikia pasirinkti teisingus skaičius – užsokus ant ne pagal seką einančio skaičiaus, pasigirs garsas.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „reikėjo pagauti skaičius“; „reikėjo surasti visas gėles nuo 1 iki 9“; „rinkome gėlytes“; „reikėjo skaičius ant gėlyčių paspausti, iki 9 reikėjo“; „gaudėm gėles su skaičiais“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „sunku pagauti gėlytes, reikia smarkiai spausti“; „viskas gerai“; „sunku spausti gėles“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „patiko gaudyti gėles“; „patiko žaisti“; „patiko su gėlytėmis žaisti“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „gaudyti gėlytes ir skaičiuoti“; „išmokau žaisti“; „išmokau skaičius“; „išmokau rinkti gėlytes“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys:

Išvada: Veikla, kuri puikiai padėjo mokyti pažinti skaičius, kurie dar jų nepažįsta, mokyti skaičiuoti. Vaikus, kurie nepažįsta skaičių skatinau stebėti žaidžiančius draugus, kad labiau

įsimintų skaičius, skaičiuodami įsimintų skaičių eiliškumą. Žaidžiant reikia ir miklumo, kad spėtum paspausti pasirodžiusį reikiamą skaičių, kol jis nepradingo.

Data: 2021-12-10 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais.

Uždavinys: susipažins su sąvokomis daugiau (>), mažiau (<), lygu (=), mokysis palyginti skaičius.

Veiklos aprašymas:

Ant penkių „iMO-LEARN“ kubų užklijuotos skaičių kortelės nuo 0 iki 10. Ant trijų „iMO-LEARN“ kubų užklijuojami ženklai daugiau (>), mažiau (<), lygu (=). Vaikai ridena „iMO-LEARN“ kubus su skaičiais ir išridenę du skaičius juos turi palyginti, tarp jų padėti „iMO-LEARN“ kubą su teisingu ženklu, daugiau (>), mažiau (<) arba lygu (=).

Taip pat žaidėme lygindami taškelių skaičių ant dviejų „iMO-LEARN“ kubų. Vaikai ridena du „iMO-LEARN“ kubus, kiek taškelių iškrenta juos turi palyginti, tarp jų padėti „iMO-LEARN“ kubą su teisingu ženklu, daugiau (>), mažiau (<) arba lygu (=).

Gali „iMO-LEARN“ kubus ridenti vienas vaikas, gali du vaikai ridenti „iMO-LEARN“ kubus su skaičiais ar taškeliais, o trečias vaikas tarp jų padėti „iMO-LEARN“ kubą su teisingu ženklu, daugiau (>), mažiau (<) arba lygu (=).

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „žaidėm su kubais ten reikėjo atrasti, pirmą kartą paimti bele kokį skaičių padėti ir atrasti ženklą, kuris daugiau ar mažiau. O antras žaidimas reikėjo iš tų kurių skaičių nėra, juos reikėjo padėti ir padėti ženklą, kuris tinka. O trečias jau reikėjo išmesti ir kokį išmeti tai tą ženklą reikia padėti“; „reikėjo mesti kubus ir padaryti kitą skaičių“; „reikėjo mesti kubus ir reikia sakyti skaičių“; „reikėjo išmesti kubus ir atrasti ženklą tą patį“; „reikėjo mesti kubą ir koks skaičius žemai tada padedam ženklą mažiau ar daugiau, ar lygu“;
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „niekas“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „mesti kubą ir dar dėti, atspėti“; „labai patiko“; „man patiko dėti ženklą“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „padėti ženklus kurie tinka, kurie daugiau, kurie mažiau, kurie lygu“; „skaičius“; „išmokau dėti ženklus“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys:

Išvada: Šios veiklos metu vaikai susipažino su sąvokomis daugiau (>), mažiau (<), lygu (=) ir mokėsi lyginti skaičius. Labai džiugu, kad vaikai greitai suprato sąvokų ir ženklų reikšmę ir skaičių palyginimas jiems pasirodė ne tokia jau sudėtinga veikla. Pradžioje mokytoja vaikams atvertė „iMO-LEARN“ kubus su skaičiais, kvietė po vieną vaiką ateiti ir padėti viduryje kubą su teisingu ženklu. Po to vaikai patys rideno kubus su skaičiais ir parinko ženklus. Žaidybine, patrauklia forma vaikai mokėsi palyginti skaičius.

Data: 2021-12-14 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: lavins žodžių garsinę analizę ir sintezės įgūdžius.

Veiklos aprašymas:

Svetainėje „Žiburėlis“ žaidimas „Paveikslėlių dėlionė“. Reikia sudėti paveikslėlį iš keturių dalių. Teisingai sudėjus, po vieną raidę parašomas ir perskaitomas žodis. Vaikai mokosi sudėti dėlionę, kartoja raides ir mokosi jas pažinti.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „dėjau dėlionės ir reikėjo kartoti raides“; „žaidėm, kur reikia sudėlioti visokius gyvūnus“; „reikėjo surasti visus paveikslėlius ir išmokti raides“; „žaidėm dėlionę, ten reikėjo sudėti dalykus, o kai pabaigi besmegenis užsideda kepurę“; „raides kalbėti“; „mokėmės raides“; „reikėjo spėti raides, dėlioti dėlionės“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „niekas“; „kaip sudėti galvojau“; „dėlioti ir raides įsiklausyti“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „patiko dėlioti“; „planšete žaisti“; „labai patiko žvaigždutės ir besmegenis“; „labiausiai patiko klausyti raides“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „raides dabar išmokau“; „raides ir sudėlioti gyvūnus“; „sakyti raides“; „išmokau raides E, O“; „išmokau raides pažinti“; „išmokau raides, dabar galiu padaryti besmegenį“; „išmokau daugiau raidžių pažinti“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „pavyko sudėlioti dėlionės“.

Išvada: Žaidimas labiau skirtas mokytis pažinti raides, nei dėti dėlionės. Dėlionės yra lengvos, iš keturių detalių, greitai sudedamos. Tačiau vaikai daug kartų kartoja raides, kartojimas padeda jiems įsiminti raides. Lavinama foneminė klausa, vaikai mokosi iš kalbos skirti kalbos garsus.

Data: 2021-12-17 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: plėsti, turtinti žodyną.

Veiklos aprašymas: Naudodami programėlę „QuiverVision“, stebėjome, kaip atgyja paveikslėliai. Išplėstinės realybės spalvinimo programėlė, kuri sukuria patrauklią, įtraukiančią spalvinimo patirtį. Stebėdami atgijusius paveikslėlius aiškinsis naujas sąvokas, pasakos ką mato, turtins žodyną, diskutuos su draugais. Paveikslėliai Kalėdų tema.

Vaikai pirmiausiai nuspalvina paveikslėlius, po to nuskanuoja su įjungta „QuiverVision“ programėle. Tada jų iliustracija atgyja.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „turėjom nuspalvinti piešinį, tada su planšete pažiūrėti, kaip gražu ir įdomu“; „reikėjo nufilmuoti piešinį, o kai nufilmuoji pažiūrėti, koks stebuklas darosi, krenta dovanos, labai gražu“; „spalvinom“; „aš spalvinau, per planšetę žiūrėjau kiti vaikai kaip piešė“; „reikėjo nuspalvinti, o paskui su
-----------------------------	--

	planšete padaryti ir atrodo tikra“; „piešėm“; „filmavom“; „skanavau“; „žaidžiau“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „truputį spalvindama išlindau iš kraštų“; „man buvo sunkiausia spalvinti“; „buvo sunkiausia žiūrėti, nes labai dreba rankos“; „spalvinti“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko spalvinti ir žiūrėti“; „man patiko pažiūrėti stebuklą, žiūrėti, kokios dovanos iš dėžės“; „patiko žiūrėti savo paveikslėlį per planšetę“; „labai gera buvo“; „patiko spalvinti“; „patiko piešti“; „patiko filmuoti“; „patiko žaisti“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „dar nežinau ko išmokau“; „filmuoti žaidimą“; „išmokau gražiai spalvinti“; „išmokau labai spalvinti“; „išmokau padaryti, kaip iš tikrųjų būtu“; „filmuoti“; „laikyti planšetę“; „kai atidariau dėžutę saldumynų gavau“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys:

Išvada: Veikla sukėlusiai vaikams nepaprastai daug gerų emocijų ir nuostabos. Spalvindami vaikai nė neįtarė, kad jų paveikslėliai atgis, kiek džiaugsmo ir nuostabos buvo jų veiduose. Vaikai stebėjo savo ir draugų iliustraciją, dalinosi tarpusavyje išpūdžiais, geromis emocijomis. Aptarinėjo, diskutavo, net įvardino, kad čia yra stebuklas. Vaikams tai buvo netikėtas ir džiugus atradimas, kurio metu buvo pažadintas vaikų smalsumas, domėjimasis, lavinama kalba.

Data: 2021-12-21 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: lavins akies ir rankos koordinaciją, dėmesingumą.

Veiklos aprašymas: Žaidimas „Elfas“.

Surinkti su elfu, kuo daugiau dovanų per 4 minutes. Žaidžiant rodomas laikas, kiek dar liko žaisti, dešiniajame kampe viršuje rodoma, kiek elfas dovanų pagavo, o kairiajame kame, kiek dovanų nukrito ant žemės. Vaikai mokysis skaičiuoti, pažinti skaičius.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „Elfą reikėjo vedžioti, kad jis pagautų dovanas“; „gaudžiau dovanas“; „reikėjo Elfui duoti dovanų“; „dovanos krenta žemyn ir reikėjo visas pagauti, ir minutės dar eina“; „reikėjo sugauti visas dovanas, kad nebeliktų, judinti Elfą ir atsargiai gaudyti“; „skaičiuoti išmokau, labai viską skaičiavau“; „reikėjo gaudyti dovanas, aš pagavau daug, labai linksma buvo“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „gaudyti dovanas“; „paimti dovanų“; „čiut čiut sunkiausia, kad dovanos nukrito ant žemės ir nepagavau“; „pagauti dovanas, jos greit krenta, eina“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „patiko gaudyti dovanas“; „imti dovanas“; „patiko pasiimti dovanas su Elfu“; „patiko rinkti dovanas“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „išmokau gaudyti“; „kaip panaudoti Elfą“.

	ir dovanas gaudyti“; „surinkti dovanas“; „judinti Elfą ir gaudyti dovanas“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys:

Išvada: Žaidimą geriausia žaisti, kai grupėje yra mažiau vaikų, nes vienas vaikas žaidžia 4 minutes, kitiems labai prailgsta laukti. Ir kol visi vaikai pražaidžia užima labai daug laiko. Žaidžiant reikia miklumo ir greitos reakcijos. Reikia greitai judėti, nes kas nejuda patys, tik ranka vedžioja Elfą nevaikšto ir dovanų nepagauna. Vaikai žaisdami mokėsi ir skaičiuoti, nes skaičiavo, kiek dovanų draugai pagavo ir kiek nukrito. Taip pat mokėsi pažinti skaičius, kurių nežinojo, klausė mokytojos, koks skaičius.

Data: 2021-12-28 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: gerinti objektų formų suvokimą, mąstymą, atmintį, gebėjimą greitai priimti sprendimus.

Veiklos aprašymas:

Svetainėje „Žiburėlis“ žaidimas „Spalva ir forma“.

Reikia sudėti spalvotas formas pagal nurodytą pavyzdį. Rūšiuojant figūras pagal spalvą ir formą reikia pastoviai susikaupti, nes užduotys pateikiamos viena po kitos.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „turėjau padaryti formas tinkamas ir formas reikėjo dėti į tą pačią vietą“; „reikėjo sudėti formas, kur kokios tinka formos ir kokios spalvos: stačiakampius, apskritimus, ovalą“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „buvo sunku žaisti“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „patiko žaisti žaidimą“; „patiko žaisti, viskas patiko“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „išmokau dėlioti formas“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „kažkokios formos nepavyko, jeigu aš tris kartus paspaudžiau neteisingai darėsi pliumpt pliumpt“.

Išvada: Žaisdami vaikai mokosi pažinti spalvas ir pavadinti geometrines figūras. Kartu lavinamas pastabumas, mąstymas. Ne kiekvienam pavyko greitai susiorientuoti, sunkiausiai sekėsi tiems, kurie nepažįsta spalvų. Jiems reikėjo pedagogų pagalbos.

Data: 2021-12-31 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: lavinti dėmesio intensyvumą, mokyti apibendrinti, praturtinti žodyną būdvardine leksika.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas svetainėje Žiburėlis "Surask daiktus pagal apibūdinimą". Užduotis yra surasti daiktus pagal vieną bendrą požymį: raudoni, dryžuoti, margi, vasariniai daiktai, valgomi daiktai, keturkampiai, apvalūs, žieminiai daiktai, popieriniai, nevalgomi, geltoni, vienspalviai.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „reikėjo surasti visokius margus, geltonus, žieminius daiktus“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „žaisti“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „patiko žaisti“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „išmokau dėlioti daiktus, sužinojau žodį – vienspalvis“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys:

Išvada: Smagus žaidimas, kurio metu vaikai lavina dėmesį ir praturtina žodyną. Vaikams kurie turi kalbos sutrikimų prašiau įvardinti kiekvieną daiktą, arba pasakiau kas tai ir paprasčiau pakartoti, taip lavinome kalbą, mokėmės pažinti daiktus, juos pavadinti. Sužinojome naują žodį – vienspalvis. Labai gerai, kad kiekvieną kartą programėlė pati pasako, kokių daiktų reikia ieškoti, todėl vaikams, kuriems gerai sekasi, gali savarankiškai žaisti.

Data: 2022-01-04 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: lavinti atmintį, dėmesys.

Veiklos aprašymas:

Žaidimas su interaktyviomis grindimis „Genialus protas“.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Reikia prisiminti ir atkartoti vaizdų seką. Rodomi vaizdai, pradedama nuo vieno paveikslėlio ir kiekvieną kartą teisingai atkartojus, paveikslėlių seka pasipildo po vieną. Reikia būti atidžiam ir gerai pagalvoti. Žaidžia keturi vaikai ir pabaigoje parodomas rezultatas, kuris vaikas, kiek taškų surinko.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „reikėjo daiktus atspėti“; „reikėjo atspėti ką parodė lėkštėje“; „parodo paveikslėlį ir reikia mint galvoj, atpažinti tuos pačius paveikslėlius“; „reikėjo žiūrėti atidžiai ką rodo ir ant jo paspausti kažkiek“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „sunku, daugelį neatidžiai žiūrėjau, labai skubėjau ir šešėlis netyčia paspaudė“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „žaisti šitą žaidimą“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „sužinojau, kaip paveikslėlius atspėti“; „išmokau, kaip reikia atspėti“; „sužinojau paveikslėlius“; „išmokau žaisti“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „neatidžiai žiūrėjau ir šešėlis paspaudė ne tą“.

Išvada: Labai puikus žaidimas atminčiai pasitikrinti ir lavinti. Pirmą kartą, kai vaikai žaidė jiems sekėsi labai prastai, prisiminė tik po du ar tris paveikslėlius. Antrą kartą jau šiek tiek geriau, o trečią ir ketvirtą kai kuriems vaikams puikiai sekėsi. Buvo kas surinko 12 taškų, tai yra prisiminė 12 paveikslėlių seką. Geriausiai žaisti, kai yra patalpoje visiškai tyla, niekas neblaško vaikų dėmesio. Tai, kad skaičiuojami taškai, vaikus skatina stengtis, nes visi nori būti lyderiais.

Data: 2022-01-07 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: lavinti foneminę klausą, garsinės analizės ir sintezės įgūdžius, erdvinius suvokimus, dėmesį, atmintį, regimuosius suvokimus.

Veiklos aprašymas: Svetainėje Žiburėlis žaidimas „Kas slepiasi dėžutėje?“

Žodžių sudarymas pagal pirmąsias paveikslėlių pavadinimų raides. Teisingai parašius žodį, iš dėžutės išlenda sudarytą žodį atitinkantis paveikslėlis. Kas kartą naudojant programėlę užduotys pateikiamos vis kitokia eilės tvarka, taip pat iš užduočių bazės rodoma tik dalis atsitiktinai parinktų užduočių. Todėl pakartotinai naudojant, galima pamatyti vis kitus paveikslėlius ir žodžius, mokymasis nėra monotoniškas ir ilgai neatsibosta.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „reikėjo surasti pirmą raidę“; „reikėjo raides atspėti“; „raides atpažinti ir dar paveikslus“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „truputį, nes nežinojau kelių dalykų“; „niekas, tik biškelių raidžių nežinojau.“
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „labiausiai patiko sudėti raides“; „patiko labiausiai raides spaudinėti“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „sužinojau kokie gyvūnai: lūšį, vėžį“; „išmokau raideles atpažinti“; „raides“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys:

Išvada: Šios veiklos metu vaikai mokėsi pažinti raides, jas kartodami. Tai puiki priemonė lavinti garsinės analizės ir sintezės įgūdžius. Vaikai skatinami taisyklingai tarti garsus kartu su foneminės klausos lavinimo pratybomis.

Data: 2022-01-11 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo kompetencija.

Užsiėmimas su interaktyviais „iMO-LEARN“ kubais.

Uždavinys: lavinti dėmesį, orientaciją, loginį mąstymą, skaičiavimo įgūdžius.

Veiklos aprašymas: Žaidimas „Proto mankštos kvadratas“.

Pirmiausiai padaromas 2x2 kvadratas, klijuojant spalvotą juostą ant grindų. Kiekvienoje tinklelio dalyje išdėstoma po du „iMO-LEARN“ kubus. „iMO-LEARN“ kubai statomi taip, kad kiekvieno jų viršutinė plokštuma būtų skirtingos spalvos. Kiekvienas vaikas yra atsakingas už vieną tinklelio dalį ir stovi konkrečiame tos dalies kampe. Mokytoja gali duoti skirtingus nurodymus kiekvienam, bet mes žaisime taip, kad visi vykdys tą patį mokytojos nurodymą. Pvz.: 1) mokytoja pasako spalvą, kiekvienas vaikas turi kuo greičiau atversti „iMO-LEARN“ kubus plokštuma į viršų su nurodyta spalva; 2) mokytojai nurodžius skaičių, vaikai turi kuo greičiau atversti „iMO-LEARN“ kubus plokštuma į viršų, kad ant kiekvieno būtų nurodytas skaičius taškelių“; 3) mokytojai nurodžius skaičių, atversti „iMO-LEARN“ kubus plokštuma į viršų taip, kad nurodytas skaičius būtų abiejų „iMO-LEARN“ kubų taškelių suma.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „mėtėm kubelį, kai auklėtoja sako, reikia skaičiuoti tada spalvą dedi“; „aš verčiau kubelius, man labai patiko“; „yra po du kubus ir reikia greičiau padaryti“; „žaidėm tokį žaidimą, kur reikia keturių vaikų. Auklėtoja sako, kokį skaičių ir tada vaikams šitą surasti“; „mes žaidėm tokį, kad reikia versti kubelius, kai auklėtoja pasako koks skaičius ir reikia padaryti
-----------------------------	---

	skaičių 4 arba 3“; „vertėm kubus“; „verčiau kubus reikėjo atversti 3 arba 5 ir dar reikėjo ten sujungti skaičius, vieną ir vieną arba 5 ir 5 būtų 10“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „niekas“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „kubas“; „patiko versti ir labai patiko“; „man patiko ieškoti skaičius“; „man patiko žiūrėti skaičius“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „išmokau sujungti skaičius“; „išmokau skaičius“; „kubus versti“; „išmokau skaičius vartyti“; „skaičiuoti ir vartyti“; „skaičius“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys:

Išvada: Žaisdami vaikai turėjo greitai susiorientuoti, kokį nurodymą davė mokytoja. Žaidimas paskatino konkuruoti tarpusavyje, kuris pirmas įvykdys mokytojos duotą užduotį. Kai mokytoja nurodė atversti „iMO-LEARN“ kubus plokštuma į viršų su nurodyta spalva arba atversti „iMO-LEARN“ kubus plokštuma į viršų, kad ant kiekvieno būtų nurodytas skaičius taškelių, užduotis vaikai įvykdė greitai ir lengvai. Tačiau, kai mokytoja nurodė skaičių, reikėjo atversti „iMO-LEARN“ kubus plokštuma į viršų taip, kad nurodytas skaičius būtų abiejų „iMO-LEARN“ kubų taškelių suma, tada buvo daugeliui sunkiau. Vieni skaičiavo patys, kiti stebėjo draugus ir darė tą patį, kitiems padėjo pedagogai. Pirmosios užduotys vaikams buvo lengvos, todėl jie su džiaugsmu įsitraukė į žaidimą, o po to užduotys buvo sunkinamos. Žaisdami vaikai buvo priversti mąstyti, greitai susiorientuoti, skaičiuoti.

Data: 2022-01-14 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: lavinti akies ir rankos koordinaciją.

Veiklos aprašymas: Žaidimas „Dažymas“.

Reikia aptaškyti dažais savo oponentą. Norint pradėti žaidimą, reikia atsistoti ant pėdų piktogramos. Mažiausiai aptaškytas žaidėjas laimi. Žaidimas dviem asmenims.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „spjaudėm vienas kitą“; „žaidėm, ten reikėjo, kad vienas burbuliukas mano būtų violetinis, o draugo oranžinis. Kas laimės bus linksmas veidelis“; „spalvinau dažus“; „reikėjo nudažyti kito žmogaus rutuliuką“; „kamuoliukų spalvas keisti reikėjo“; „žaidėm kur yra dažai, kuris kito sušaudė, tas laimi“; „reikėjo taškyti draugo kamuoliukus“; „žaidžiau ant žemės, kur reikia dažyti, reikia spausti mygtuką ir nudažyti vienas kito kamuoliuką“; „reikėjo su dažais aptaškyti rutuliukus“; „reikėjo valdyti rutuliukus, dažus šaudyti į kitą, jeigu jis bus spalvotinis jis pralaimi“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „pataikyti į rutuliukus“; „spaudyti mygtuką“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „patiko spjaudyti, spaudyti mygtuką“; „dažyti skrituliukus“; „taškyti skrituliukus“; „spaudinėti ir dažyti kito žmogaus“; „žaisti“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „išmokau spjaudyti ant rutuliuko“;

	„judinti ranką“; „rutuliukus dažyti“; „kaip šaudyti“; „spaudinėti, kad nudažytum kito žmogaus“; „išmokau žaisti“; „šaudyti dažais į kitą rutuliuką“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „nes man nelabai išėjo suspaudinėti draugo skrituliuką“; „vieną kartą pavyko, vieną nepavyko, nes labiausiai pavyko broliui“.

Išvada: Linksma žaidimas, kuris reikalauja geros akies ir rankos koordinacijos, dėmesingumo. Šis žaidimas žaidžiamas dviese, todėl tik vienas gali būti laimėtoju, todėl žaidimas moko būti laimėtoju ir pralaimėtoju. Sunkiausia būti pralaimėtoju, išmokti garbingai laimėti ir garbingai pralaimėti – viena svarbiausių užduočių iki mokyklos. Tokie kaip šis žaidimas moko nebijoti rizikuoti, susikoncentruoti.

Data: 2022-01-18 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: mokytis atlikti sudėties veiksmus.

Veiklos aprašymas: Žaidimas „Suskaičiuok“.

<https://learningapps.org/watch?v=phkc5n6wa22>

Reikia atlikti sudėties veiksmus, mokytis skaičiuoti. Pateikta dėlionė, ant kiekvienos jos detalės pateikta sudėties užduotis. Kiekvieną kartą teisingai suskaičiavus užduotį ir paspaudus ant teisingo atsakymo, detalė išnyksta. Atliktus visus užduotis atsidengs paveikslėlis.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „Reikėjo suskaičiuoti ir taip paspausti ant tokio skaičiaus“; „reikėjo skaičius paspausti, reikėjo atspėti“; „treikėjo atspėti ir parašyti skaičius“; „reikėjo paspausti skaičius teisingai“; „yra dėlionė, reikia suskaičiuoti, jeigu teisingai suskaičiuoji tada įdeda detalę“; „reikėjo suskaičiuoti, kiek bus išviso“; „dėliojome puzzle“; „reikėjo skaičius skaičiuoti“; „reikėjo skaičius rast“; „reikėjo skaičius spaudinėti ir tenai skaičiuoti“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „niekas“; „man sunkiausia skaičiuoti“; „sunku skaičiuoti“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „labiausiai patiko dėlioti besmegenį“; „spaudyti“; „patiko dėti“; „patiko labiausiai skaičiuoti“; „patiko dėlioti skaičius“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „išmokau skaičiuoti“; „spaudyti“; „išmokau skaičius“; „skaičiuoti“; „išmokau daryti skaičius“; „žaisti“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys:

Išvada: Skaičiuodami vaikai turėjo tikslą, pamatyti, koks paveikslėlis yra pasislėpęs po dėlionės detalėmis. Jie buvo motyvuoti, kuo greičiau suskaičiuoti. Norėjo pirmi pamatyti, kas gi ten slepiasi. Kam skaičiuoti jau sekasi gerai, jie savarankiškai, skaičiuodami ant pirštukų atliko užduoteles. Kitiems gi prireikė pagalbos skaičiuojant, naudojome medinius skaitytuvus, ir skaičiavimo pagaliukus. Vaikams, kurie dar painioja skaičius, ar ne visada

teisingai suskaičiuoja iki 10 reikėjo padėti atlikti kiekvieną užduotį. Vaikams buvo sudaryta galimybė lavinti skaičiavimo gebėjimus.

Data: 2022-01-21 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su interaktyviomis grindimis.

Uždavinys: lavinti akies ir rankos koordinaciją, dėmesį, reakciją, puoselėti bendradarbiavimą.

Veiklos aprašymas: Interaktyvių grindų žaidimas "Žuvis".

Maža žuvytė mėgsta gaudyti oro burbuliukus. Reikia žuvytei padėti pagauti oro burbuliukus ir kuo daugiau. Norint pagauti burbuliuką reikia mojuoti ranka ar koja virš rodyklės į dešinę. Norint išvengti susidūrimo su koralų rifu mojuoti ranka ar koja virš rodyklės į viršų. Žaidžiant lavinamas vaikų mąstymas, reakcija, akies ir rankos koordinacija.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „burbuliukus reikėjo gaudyti“; „reikėjo pataikyti į rutuliukus su žuvyte“; „žaidžiau su žuvyte, reikėjo tokius kažkokius daiktus su žuvyte praeiti ir burbuliukus pagauti ir ten rodė, kiek taškų surinkom“; gaudėm burbuliukus vienas į dešinę, kitas aukštyn“; „yra žuvytės ir reikia sprogdinti burbuliukus, nepaliesi kažkokių kelmų“; „reikia žaisti žuvis, reikia nepaliesi violetinius“; „žuvyte plaukti reikėjo“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „nepataikiau“; „buvo sunkiausia spausti“; „man buvo sunkiausia spaudinėti nuo tų žolių aukštų“; „žaidimą žaisti“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „spaudyti“; „patiko burbuliukus rinkti“; „patiko rodyklę spaudinėti ir dar gal kilti skrituliukus“; „aukštai skristi, burbuliukus gaudyti“; „žaisti žaidimą“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „pagauti, burbuliukus gaudyti“; „žaisti su žuvyte žaidimus“; „išmokau spaudinėti rodykles ir dar kilti burbuliukus aukštyn“; „aš išmokau, dar nežinau“; „išmokau žaisti žaidimą sunkų“; „viską“; „burbuliukus gaudyti, žaidimą biškį“; „žaisti“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys:

Išvada: Pradėjome žaisdami po vieną, bet vaikams buvo per sunku, nespėjo nuo vienos rodyklės prie kitos. Todėl pabandėme po du ir nusprendėme, kad taip lengviau. Tuo pačiu vaikai mokėsi bendradarbiauti, įsiklausyti vienas į kitą. Kol vieni vaikai žaidė, kiti skaičiavo kiek draugai sugavo burbuliukų. Patys to nepastebėdami, mokėsi skaičiuoti, pažinti skaičius. Tik du berniukai surinko 50 iš 50 taškų, kiti daugiausiai 18, mažiausiai 3. Vaikams bu sunku staigiai sureaguoti ir valdyti žuvytę, todėl dažniausiai labai greitai atsitrenkdavo žuvytė į koralą ir žaidimas baigdavosi. Kiek viena pora galėjo žaidimą kartoti tris kartus.

Data: 2022-01-25 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su planšetiniais kompiuteriais.

Uždavinys: mokysis abėcėlę, susipažins su įvairiais gyvūnais bei jų skleidžiamais garsais.

Veiklos aprašymas: Svetainėje „ŽIBURĖLIS“ programėlė „Gyvūnų abėcėlė“.

Supažindinimas su gyvūnais ir jų skleidžiamais garsais, pavadinimais. Raidyne pasirinkus raidę, rodomas gyvūno paveikslėlis ir pavadinimas, prasidedantis ta raide. Paspaudus mygtuką, pasigirsta gyvūno skleidžiamas garsas.

Skatina vaikus pažinti lietuviškas raides ir jas atitinkančius garsus, plėtoti kalbą ir žodyną. Vaikai mokomi susieti raidę su garsu, nustatyti pirmą žodžio garsą, ugdomi jų tarimo ir klausymo įgūdžiai, lavinamas girdimasis ir regimasis dėmesys bei atmintis, tobulinami erdviniai sugebėjimai. Paprastas ir suprantamas valdymas, įgarsinta lietuviškai, gali būti rodoma per visą ekraną.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „žaidėm su planšetėm, kur tu sakei kokias raides spausti ir gyvūnai šnekėjo taip“; „reikėjo raidę paspausti ir klausyti garsus“; „reikėjo spaudinėti raides ir mums reikėjo jas paspausti, ir išgirsti garsus skleidžiančius gyvūnų“; „reikėjo planšetėje žaisti, be kokius gyvūnus ieškoti, bet aš neradau“; „reikėjo paspausti raides, kokias jūs pasakėt surasti“; „paspausti mygtuką reikėjo“; „kur jūs pasakot raidę, reikia tą raidę paspausti ir gyvūnai išskleidžia garsą“; „reikėjo paspausti raides ir gyvūnai rėkė“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „žaidimas sunkus“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „man patiko gyvūnai, buvo labai gražūs“; „man patiko ieškoti raides, spausti ant gyvūnų ir išgirsti jų skleidžiamus garsus“; „spausti ant raidžių ir girdėti garsus“; „man patiko gyvūnai“; „spausti gyvūnus“; „patiko paspausti ir kaip gyvūnai rėkia“; „patiko ieškoti raidžių“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „sužinojau daugiau raidžių“; „nežinojau, kad visi gyvūnai taip keistai daro“; „žaidimą“; „sužinojau gyvūnų balsus“; „raides“; „išmokau, kaip gyvūnai šneka“; „išmokau garsus skleisti“; „išmokau skleisti garsus gyvūnų“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys:

Išvada: Visi kartu keliavome per abėcėlę, visi spaudėme raidę A ir pasirodė antis. Visi vaikai spaudė ant įgarsinimo ikonėlės ir pasijutome lyg būtume papuolę tarp pulko ančių. Garsas sukėlė puikų įspūdį. Taip pat atsitiko ir su kitais gyvūnais. Nuosekliai iš eilės keliavome per visą abėcėlę kartu ir susipažinę su gyvūnu, jo pavadinimo pirma raide, klausėmės skleidžiamo garso. Labai nustebino vaikus stirnos, unguorio, ūdros skleidžiami garsai. Ne visus gyvūnus vaikai žinojo ir tikrai ne visų gyvūnų, paukščių skleidžiami garsai jiems buvo girdėti. Todėl veikla buvo naudinga, praplėtė vaikų žinias apie gyvąją gamtą, taip pat pasikartojome abėcėlę.

Data: 2022-01-28 (11⁰⁰-11⁴⁵)

Pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencijos.

Užsiėmimas su interaktyviais kubais „iMO-LEARN“

Uždavinys: lavins orientaciją, mokysis garbingai pralaimėti.

Veiklos aprašymas: Žaidimas „SAUGOKIS MEDŽIOTOJO“ .

Prieš žaisdami išsiaiškinome, kas yra toks medžiotojas, vaikai pasirinko kokiu žvėreliu norėtų būti.

„iMO-LEARN“ kubai be tvarkos išdėliojami patalpoje, o vaikai juda tarp jų. Vienas vaikas skiriamas būti „medžiotoju“ arba mokytoja. Davus signalą, vaikai turi kuo greičiau užlipti ant kubų, o „medžiotojas“ bando juos pagauti. „Medžiotojas“ gali pagauti tik tuos, kurie nestovi ant „iMO-LEARN“ kubų. Kurį vaiką pagauna, tas sėdasi ant suoliuko ir nuimamas vienas kubas.

Reikia, kad bėgiojančių vaikų skaičius būtų vienetu didesnis nei „iMO-LEARN“ kubų skaičius.

Refleksija. Veiklos aptarimas su vaikais.

Ką šiandien veikėme?	Vaikų mintys: „buvo 8 kubai, 9 žaidėjai ir mums reikėjo užlipti, kai pasakot medžiotojas, kam nelieka iškrenta. Vis mažėja kubų ir vaikų mažėja“; „reikėjo užlipti ir bėgioti“; „žaidėm žaidimą, mes buvom gyvūnai, o jūs medžiotojas ir kai pasakot „medžiotojas“ , mes turim ant kubų užlipti“; „žaidėm su kubais, buvo 8 kubai 9 žaidėjai, nuo aštuonių septyni, nuo septynių šeši, nuo šešių penki, nuo penkių keturi, nuo keturių trys, nuo trijų du, kas nespėjo“; „žaidėm su kubais, reikėjo bėgti, tu pasakai „medžiotojas“, kas atsistoja ant kubo neiškrenta, kas neatsistoja iškrenta“; „žaidėm su kubais reikėjo, kai sakėt „medžiotojas“, ant kubo atsistoti“.
Kas jums buvo sunkiausia?	Vaikų mintys: „sunkiausia laiptoti, kai daugiau vaikų lipo ant to pačio kubo“; „laiptoti ant kubo“; „kai buvo trys kubai aš nespėjau užlipti“; „buvo sunku atsistoti ant kubo“; „sunku lipti, vaikai stumdo“; „sunkiausia užlipti, nes reikėjo bėgioti ir aš nespėjau“.
Kas labiausiai patiko?	Vaikų mintys: „žaisti, lipti ant kubo“; „bėgioti“; „patiko vaikščioti ir žaisti“; „būti gyvūnu, patiko žaidimas geras ir linksmas“; „bėgioti“.
Ko išmokote, ką sužinojote?	Vaikų mintys: „išmokau dabar greitai laiptoti“; „išmokau laiptoti“; „greitai užlipti“; „vaikščioti ir lipti ant kubo“; „kaip greitai užlipti ant kubo“.
Kodėl kai kuriems nepavyko atlikti užduoties?	Vaikų mintys: „nepasisekė, nes labai vaikai stumdosi“.

Išvada: žaidimas vaikams labai patiko, tačiau buvo sunkiausia būti pralaimėtoju, išmolti pralaimėti tikrai ne visiems pavyksta. Buvo ir ašarų. Vaikų 15, o kubai 8, tai turėjome žaisti keliais etapais, pasikeisdami. Po kurio laiko jau vaikai, ne visi, susitakė su tuo, kad iškrito žaidimo eigoje ir nebebuvo pykčio, bei ašarų. Vaikai vieni kitus palaikė, drąsino. Reikėjo prižiūrėti, kad vaikai nesistumdytų, nesusižalotų.