

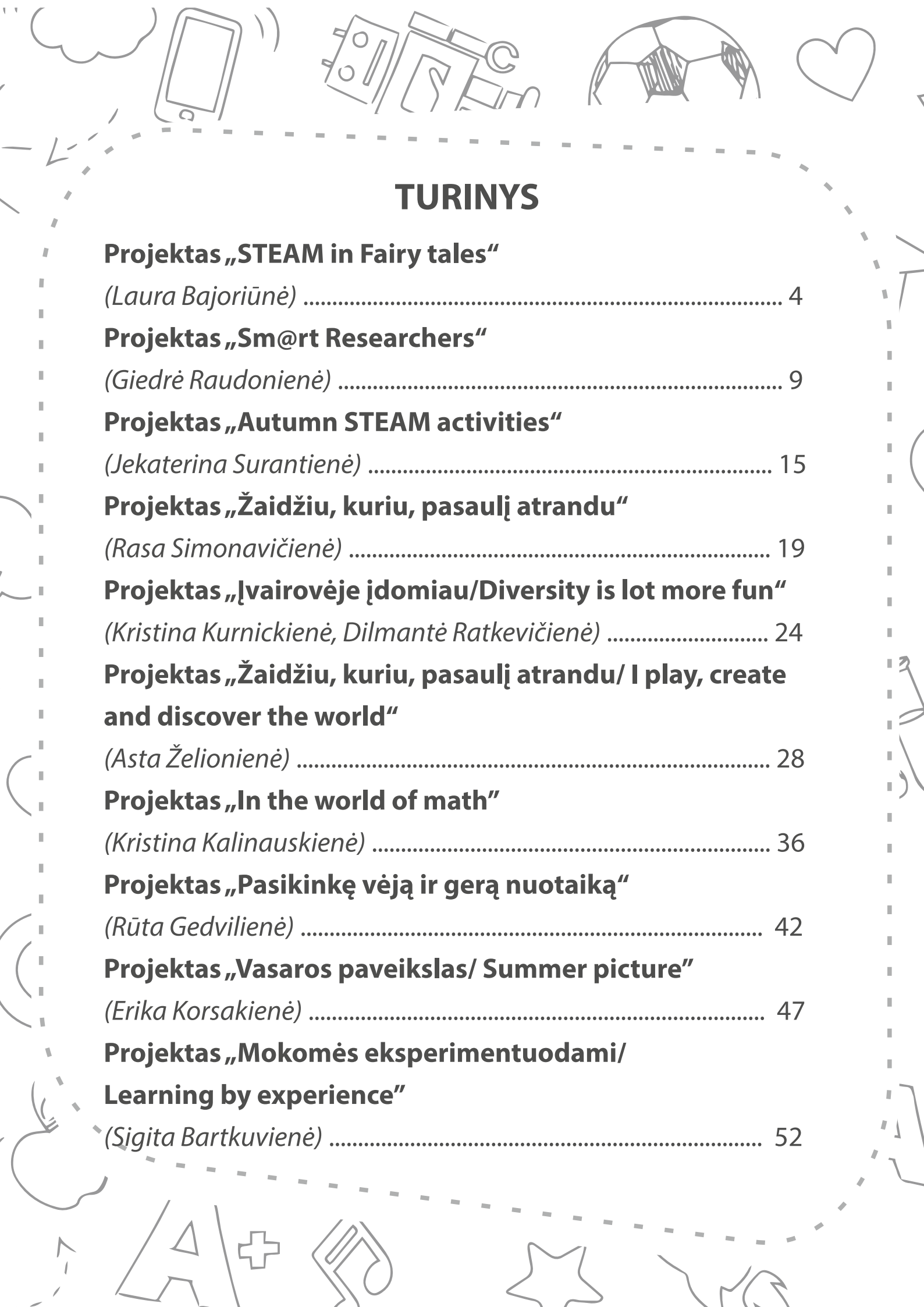
RESPUBLIKINĖ ETWINNING PROJEKTŲ MUGĖ

Įgyvendinant programos eTwinning projektų konkurso projektą

„eTwinning įkvepia veikti“

Nr. 2021-eTw-projektas-0006

2021



TURINYS

Projektas „STEAM in Fairy tales“

(Laura Bajoriūnė) 4

Projektas „Sm@rt Researchers“

(Giedrė Raudonienė) 9

Projektas „Autumn STEAM activities“

(Jekaterina Surantienė) 15

Projektas „Žaidžiu, kuriu, pasaulį atrandu“

(Rasa Simonavičienė) 19

Projektas „Įvairovėje įdomiau/Diversity is lot more fun“

(Kristina Kurnickienė, Dilmantė Ratkevičienė) 24

Projektas „Žaidžiu, kuriu, pasaulį atrandu/ I play, create and discover the world“

(Asta Želionienė) 28

Projektas „In the world of math“

(Kristina Kalinauskienė) 36

Projektas „Pasikinę vėją ir gerą nuotaiką“

(Rūta Gedvilienė) 42

Projektas „Vasaros paveikslas/ Summer picture“

(Erika Korsakienė) 47

Projektas „Mokomės eksperimentuodami/

Learning by experience“

(Sigita Bartkuvienė) 52

Projektas „Švęskime Lietuvą“

(Dovilė Ušinskienė) 56

Projektas „Girls in Science“

(Kristina Simanauskienė) 60

Projektas „Fairytale laboratory“

(Gintarė Cibulskė ir Kamilė Valiušytė) 65

Projektas „Per mokslo kalnus“

(Erika Steponaitienė ir Ingrida Tuomėnienė) 69

Projektas „Eco picture“

(Raminta Ratkuvienė) 75

Projektas „Jausmų vaivorykštė“

(Vilma Vaitkienė ir Jurgita Žinevičienė) 80

Projektas „Catch the music“

(Agnė Dovalgaitė Trumpelė, Loreta Racevičienė) 85

Projektas „Geltona, žalia, raudona“

(Laura Bajoriūnė, Mireta Visockienė) 89

Projektas „Kalėdos su STEM/Christmas with STEM“

(Jolita Jasulaitytė) 93

Projektas „Švęskime Lietuvą“

(Roberta Raudonienė) 97

Projektas, pelnęs Nacionalinį kokybės ženklėlį

STEAM IN FAIRY TALES

Projektą įgyvendino

Laura Bajoriūnė (Šiaulių lopšelis-darželis „Pasaka“).

Vaikų amžiaus grupė, kuriai buvo skirtas projektas: 4-7 m.

Trumpas projekto aprašymas:

Projektas „STEAM in Fairy tales“ – tarptautinio bendradarbiavimo projektas, kuriame aktyviai dalyvavo mokytojai ir mokiniai iš Lietuvos, Turkijos, Bulgarijos, Ispanijos. Stebink, kad šiuolaikiniai vaikai sunkiai išklauso skaitomas pasakas iki galo, vengia ilgai trunkančių, monotoniškų veiklų, projektu siekta vaikus sugrąžinti prie pasakų skaitymo ir jų klausymo, pasitelkiant inovatyvų, kūrybišką, šiuolaikinio vaiko poreikius atitinkantį STEAM ugdymą.

Projekto tikslas – tradicines, pasaulyje gerai žinomas pasakas, sujungti su inovatyviu, kūrybišku STEAM ugdymu, kai vaikai išklausę kūrinį, turi atlikti su juo susijusias veiklas, pvz.: perskaite pasaką „Trys paršiukai“, stato paršiukui namelį, tikrina jo stiprumą, esant reikalui, tvirtina namą ir tuo pačiu tobulina savo mąstymo, problemų sprendimo, kūrybiškumo įgūdžius.

Projekto veiklos:

- Projekto logotipo kūrimas.
- Pasakų atrinkimas projekto veikloms. Projekte pasakas atrinko vaikai, kartu su tėvais skaitydami jas namuose ir parašydami mėgstamiausių pasakų pavadinimus. Pasakų pavadinimai buvo atnešti į grupę.
- Vaikų mėgstamiausių pasakų skaitymas ir STEAM iššūkių paieška jose. Vaikai buvo kviečiami įgyvendinti STEAM iššūkius.
- Internetinių žaidimų, susijusių su gerai pasaulyje žinomų pasakų personažais, kūrimas. Vaikai turėjo galimybę šiuos žaidimus išbandyti.

- Pasakų ir STEAM iššūkių pasikeitimas tarp projekto partnerių: mokytojai su vaikais siuntė pasakas PDF formatu vieni kitiems, siūlė jas perskaityti ir įgyvendinti gautą STEAM iššūkį.
- Nuotolinio renginio „Pasakų naktis“ organizavimas. Aktorė iš Turkijos projekte dalyvaujantiems vaikams skaitė pasaką apie bulvę. Vaikai piešė momentus iš pasakos. Piešiniai buvo sukelti į elektroninę knygą.

Projekto vertinimas ir įsivertinimas:

Projekte vyko pirminis ir galutinis vertinimas, pateikiant anketas ugdytinių tėvų ir pedagogams projekto pradžioje ir jo pabaigoje. Abiejuose apklausose (pirminėje ir galutinėje) buvo pateikiami identiški klausimai, stebima, kaip pasikeitė respondentų atsakymai prieš projekto įgyvendinimą ir po jo. Visi klausimai buvo susiję su STEAM ugdymu, pasakų skaitymu, jų integravimu į ugdymo procesą ir pan.

Taip pat projekto pabaigoje, naudojant programą Linoit.com, mokytojai turėjo apibendrinti projektą, paanalizuoti, ko jų ugdytiniai išmoko šio projekto metu.

IKT įrankiai naudoti projekte:

Polleverywhere – geriausio logotipo rinkimams.

Wordwall, LearningApps, Jigsawplanet, BookWidgets - žaidimams, susijusiems su pasakomis kurti.

Storyjumper – elektorinės knygos kūrimui.

ChatterPix Kids - nuotraukų įgarsinimui.

Linoit – apklausoms organizuoti.

Nuoroda į projekto Twinspace erdvę:

<https://twinspace.etwinning.net/120606/home>







Projektas, pelnęs Nacionalinį kokybės ženklėlį

SM@RT RESEARCHERS

Projektą įgyvendino

Giedrė Raudonienė (Telšių „Germanto“ progimnazija).

Vaikų amžiaus grupė, kuriai buvo skirtas projektas: 5-10 m.

Trumpas projekto aprašymas:

Šis projektas sukurtas tikslingai sustiprinti bendradarbiavimą dalijantis gerais praktikos pavyzdžiais tarp mokyklų. Projektas vyko tarp Turkijos, Lietuvos ir Čekijos šalių. Projekte dalyvavo 5 - 10 metų vaikai. Projekte kūrėme bendrus rezultatus bendradarbiaudami, buvo sukurtas bendras filmas, laiškas, Youtube kanalas, kuriame dalinomės projekto tyrinėjimo ir problemų sprendimo video medžiaga. Projekto pabaigoje buvo sukurta bendras žurnalas, projekto tinklaraštis ir projekto tinklalapis. Projektas paskatino mokinius atskleisti save, parodyti savo talentus, pagerino įgūdžius kalbėti drąsiai, pasitikėti savimi, mokėti pristatyti save ir suprasti auditoriją.

Projektą užbaigėme mokinių ir mokytojų vertinimu, veiklų apibendrinimu, visas veiklas apibendrinome projekto tinklalapyje.

Projekto tikslas – integruoti IKT įrankius ir kitas technologijas į ugdymo procesą, kuriant įdomesnę ir patrauklesnę mokymosi aplinką, lavinti mokinių kritinį mąstymą, mokymosi ir socialinius įgūdžius, pagerinti mokinių galimybes mokantis naudoti stebėjimo ir tyrinėjimo metodus, skatinti bendradarbiavimą ir komandinį darbą, mokiniai ir mokytojai tobulino žinias, kaip naudotis IKT įrankiais ir pagerino savo mokymosi, techninius ir skaitmeninius įgūdžius.

Projekto veiklos:

Projekto metu mokytojai, mokiniai ne tik bendravo, bet ir bendradarbiavo, buvo sukurtas bendras projekto planas, kurį aptardavome susitikimų metu. Projektas turėjo planą, kada ir ką atliksime, projekto saugumo taisyklės, mokytojai pasiskirstydavo atsakomybėmis - sudarė sąrašą. Įvairių mokyklų mokiniai dirbo prie bendrų produktų - bendro filmo kūrimo, laiško internetui, aplinkosauginių problemų iškėlimo ir sprendimų, visą medžiagą pateikė Twinspace puslapiuose ir žurnale. Logotipus kūrė, pristatė nuo grupės ir balsavimo metu išrinkome geriausiai atspindintį projektą. Filmo "How COVID 19 changed our lives" kūrime mokiniai dirbo tarptautinėse grupėse, kiekviena grupė turėjo užduotį: 1 grupė – saugumas šiandien; 2 grupė – pasisveikinimai; 3 grupė – veido kaukės. Trijų komandų sukurti filmai buvo sujungti į bendrą filmą, kuris parodė vaikų išradingumą susidūrus su pandemija. Projekto dalyviai rašė ir kūrė šventinius sveikinimus ir siuntė draugams virtualiai, taip pat įgarsino naujų metų rezoliucijas.

Sausio mėnesį atlikome bendrą apklausą apie pasaulines problemas. Iš bendros apklausos kiekvienas mokytojas su savo vaikais paruošė vaizdo medžiagą, o kitą mėnesį sprendė kitos ugdymo įstaigos iškeltas problemas. Kartu partneriai susiskirstė, kas kieno problemas spręs, buvo sudarytos 5 komandos. Visas vaizdo medžiagas talpinome sukurtame projekto Youtube kanale ir Google doc. Saugėsio interneto diena visi kartu kūrėme bendrą laišką internetui.

Projekto vertinimas ir įsivertinimas:

Projekto pabaigoje aptarėme visas veiklas, susitikimo metu apibendrinome ir įsivertinome trumpai, mokiniai ir mokytojai apibendrina projektą ir išreiškė savo nuomones puslapiuose ir žurnale. Projekto partneriai dalijosi pasiekimais kartu su savo bendruomene mokyklų tinklalapiuose ir socialiniuose tinkluose.

IKT įrankiai naudoti projekte:

MovieMaker – filmų kūrimui.

Google doc. – bendram saugesnio interneto laiško kūrimui.

Mentimeter – balsavimui.

Canva – logotipų, atviručių kūrimui.

Voki – naujųjų metų rezoliucijos kūrimui.

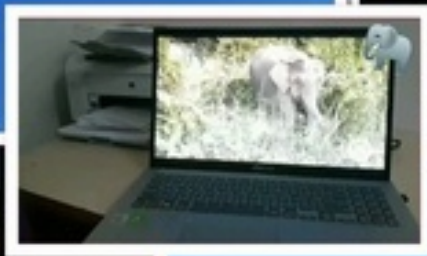
Bookcreator – visų projekto veiklų apibendrinimui.

Nuoroda į projekto Twinspace erdvę:

<https://twinspace.etwinning.net/117362/home>









Projektas, pelnęs Nacionalinį kokybės ženklėlį

AUTUMN STEAM ACTIVITIES

Projektą įgyvendino

Jekaterina Surantienė (Šiaulių lopšelis-darželis “Vaikystė”).

Vaikų amžiaus grupė, kuriai buvo skirtas projektas: 3-6 m.

Trumpas projekto aprašymas:

Projektas skirtas pradinukams ir ikimokyklinio amžiaus vaikams, kuriuos kviečiame į linksmą mokymosi kelionę, konstruodami, tyrinėdami, kurdami, eksperimentuodami ir žaisdami. Organizavome vaikų ugdymą įvairiose aplinkose, kur galima kitaip tyrinėti, žaisti, judėti ir kitaip patirti supantį pasaulį, pajusti mūsų galimybes. Organizuotoje STEAM veikloje, skatinome vaikų smalsumą, motyvaciją kurti, bendradarbiavimą, priežasties ir pasekmės santykių įžvalgą, kritinio mąstymo ugdymą, problemų sprendimo įgūdžius ir kūrybiškumą.

Projekto tikslas – skatinti vaikų susidomėjimą STEAM mokslais, patirti tyrimų ir atradimų džiaugsmą, puoselėti kūrybišką požiūrį į gamtos ir tiksliuosius mokslus, jų pritaikymą gyvenime.

Projekto veiklos:

Projekte organizavome bendrus darbus (logotipo rinkimai, akrostinis eilėraštis, virtualios knygos) ir buvo organizuojami įvairūs iššūkiai mėnesiais nuo rugsėjo iki gruodžio mėn.

Projekto vertinimas ir įsivertinimas:

Projektas buvo naudingas mokytojams, nes padėjo stiprinti ir praktikuoti užsienio kalbas (anglų), gilinti IKT žinias, bendravimo įgūdžius.

Mokytojai ne tik taikė IKT, bet ir patys kūrė įvairias mokomąsias kompiuterines priemones, mokymosi objektus. IKT padėjo kiekvienam mokytojui šiuolaikiškai ir įtaigiai perteikti ugdymui skirtą informaciją.

IKT įrankiai naudoti projekte:

Youtube – filmukų pateikimui.

Linoit lenta – dėlionių talpinimui.

Google dokumentai – skaidrės apie projekto įvertinimą.

Picramap – partnerių žemėlapiui sukurti.

Artsteps – virtuali paroda.

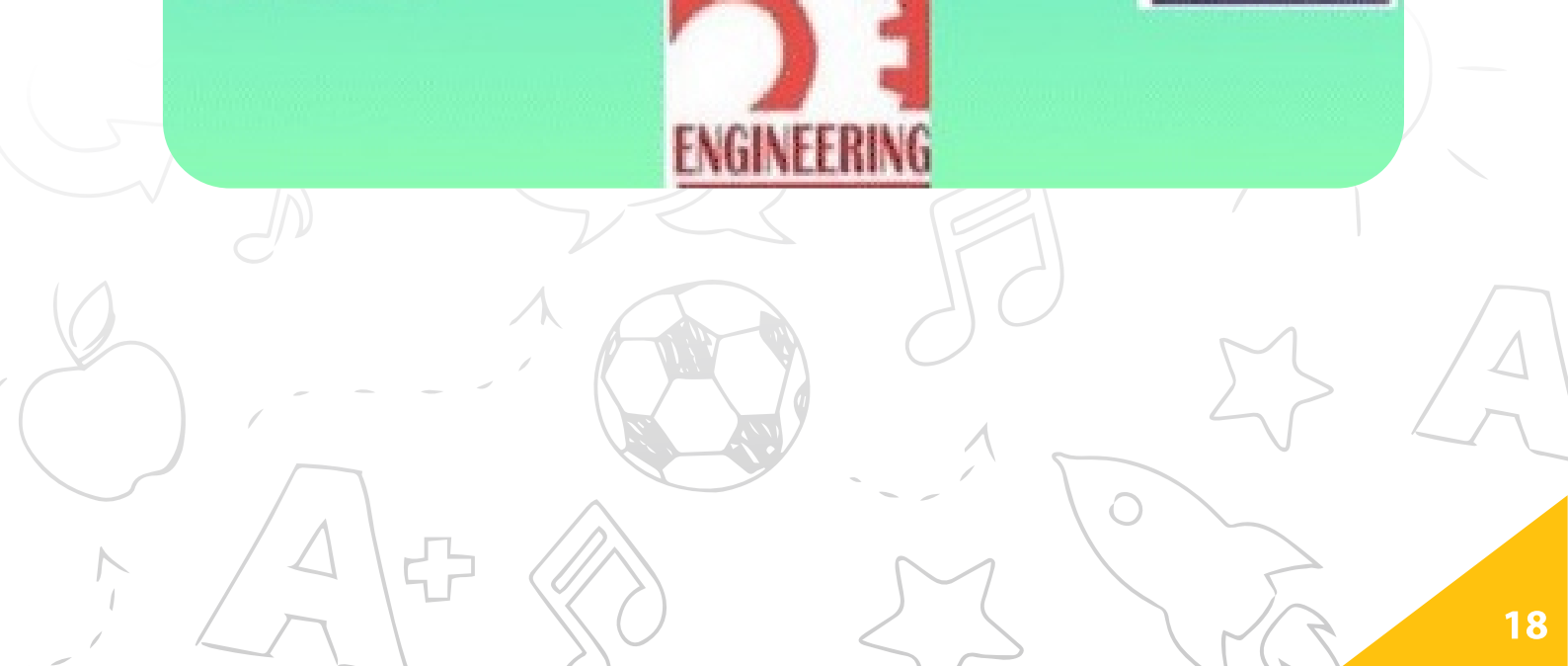
Storyjumper, Bookcreator – virtualioms knygoms kurti.

Tricider – logotipo balsavimas.

Nuoroda į projekto Twinspace erdvę:

<https://twinspace.etwinning.net/121801/home>





Projektas, pelnęs Nacionalinį kokybės ženklėlį

ŽAIDŽIU, KURIU, PASAULĮ ATRANDU

Projektą įgyvendino

Rasa Simonavičienė (Kėdainių lopšelis-darželis „Pasaka“).

Vaikų amžiaus grupė, kuriai buvo skirtas projektas: 4-7 m.

Trumpas projekto aprašymas:

Žaidimai vaikams – gyvenimo ir lavinimosi būdas. Žaidime glūdi visi įgūdžiai ir gebėjimai, reikalingi tolimesniam vaiko gyvenimui. Žaidimai ir vaikai yra neatsiejami vieni nuo kitų – šalia vaiko visada gyvuos žaidimas, šalia žaidimo – vaikas. Vieniems žaidimas yra svajonės perkėlimas į realybę, kitiems beribis kūrybos laikas. Kiekvienas amžiaus tarpsnis išugdo įvairius gebėjimus, todėl labai svarbu parinkti ugdomuosius žaidimus, kurie atitiktų vaikų amžių. Šiuolaikinių ikimokyklinukų ir priešmokyklinukų ugdymo procese vis labiau ima vyrauti judėjimas, veiksmas, įgyjamų žinių taikymas praktikoje.

Projekto tikslai:

- Išmokyti vaikus kuo įvairesnių žaidimų, ugdančių kūrybiškumą, mąstymą, vaizduotę, vikrumą, pastabumą.
- Supažindinti vaikus su *žaidimais*, kurių metu reikia laikytis taisyklių, kurie suteikia daug emocijų, leidžia patirti atradimo džiaugsmą.
- Žaidžiant internetinius, mokomuosius, komandinius žaidimus, gebėti dirbti komandoje.

Projekto veiklos:

- Projekto partnerių prisistatymas per pasirinktą žaidimą: įstaiga, grupė, miestas.
- Projekto logotipo kūrimas.
- Vaidmeniniai žaidimai.
- Statybiniai žaidimai.

- Inscenizaciniai-draminiai žaidimai.
- Judrieji žaidimai.
- Muzikiniai žaidimai.
- Didaktiniai žaidimai.
- Internetiniai mokomieji žaidimai.
- Bendros projekto partnerių elektroninės knygos sukūrimas.
- Projekto partnerių refleksija (vaikų, tėvų, mokytojų mintys).
- Internetiniai susitikimai, webinarai.

Projekto vertinimas ir įsivertinimas:

Atvirumas naujoms idėjoms, lankstumas, vaizduotė, kūrybiškumas – tai mūsų projekte dalyvavusių partnerių savybės. Projekto metu pasisėmėme idėjų, pasidalinome vieni su kitais savo sukurtais pristatymais, išmokome naujų žaidimų, kūrybiškai diegėme naujoves savo darbe. Visos projekto veiklos buvo puiki galimybė panaudoti protinius, kūrybiškus ir veiksmingus mokymo metodus, kurie padeda kiekvienam ugdytiniui pajusti iššūkį ir įsijungti į organizuojamas veiklas.

Būdami komandoje, atlikdami veiklas, palaikėme vienas kitą, todėl mes įgyvendinome bendrus projekto tikslus. Dalindamiesi patirtimi, idėjomis, mes smagiai praleidome laiką, lavinome savo pojūčius, išgyvenome pasisekimą, džiaugsmą, nesėkmę, pasitikėjimą savimi, mokėmės ilgiau išlaikyti dėmesį, kaupėme patirtį, dalinomės savo šypsenomis, gera nuotaika, šilta draugyste. Webinarai buvo gera proga pasidalinti naujomis idėjomis, įgyvendinti naujus metodus, pajvairinti ugdymo(si) procesą. Organizuojamų veiklų metu skatinome ugdytinių kūrybiškumą, žaidimų pagalba ugdėme vaikų norą, kuo daugiau sužinoti, pamatyti, pažinti, atrasti. Įvairių žaidimų dėka vaikai įgijo žinių, gebėjimų, naujų įgūdžių, patirties, formavo vertybines nuostatas, išmoko bendrauti, bendradarbiauti, patyrė atradimo džiaugsmą, daug džiugių emocijų. Kaip projekto kūrėja siekiau aktyvaus partnerių bendravimo ir bendradarbiavimo susiburti į stiprią, vieningą komandą, kuriai nestigtų kūrybiškumo, aktyvumo, idėjų gausos.

Organizuodavau vebinarus, kurių metu su partneriais aptardavome veiklų planą, pasidalindavome mintimis, idėjomis, noriai pasiskirstydavome darbais, gebėdavome priimti sprendimus, pasiekti bendro tikslo. Siūliau idėjas ir jas drauge plėtojau su projekto partneriais, aktyviai prisidėjau prie organizuojamų veiklų įgyvendinimo, dalinausi patirtimi, užtikrinau organizuojamų veiklų kokybę, džiaugiausi kūrybiškai įgyvendintomis veiklomis.

IKT įrankiai naudoti projekte:

Projekto metu įgyvendintas veiklas stengiausi pateikti kuo kūrybiškiau:

„Animoto“ programa kūriau filmukus – tai suteikdavo nuotraukoms žaismingumo.

Vaizdo įrašus siunčia per Youtube svetainę.

Parengiau ne vieną koliažą – „piZap“, „Photo Collage“, „Picasa“ programomis.

Sukūriau žaidimus-dėliones – „Jigsawplanet“ programa.

IKT įrankių: „QuiverVision“, „WordArt“, „LearningApps“, „BookCreator“, „Colorillo“, „Padlet“, „Mentimeter“, „Kahoot“ dėka medžiaga, patalpinta TwinSpace erdvėje, buvo kūrybiška, patraukli, naudinga ir kartu įdomi.

Nuoroda į projekto Twinspace erdvę:

<https://twinspace.etwinning.net/124252>





Projektas, pelnęs Nacionalinį kokybės ženklėlį

ĮVAIROVĖJE ĮDOMIAU/ DIVERSITY IS LOT MORE FUN

Projektą įgyvendino

Kristina Kurnickienė, Dilmantė Ratkevičienė
(Panevėžio lopšelis - darželis "Pasaka").

Vaikų amžiaus grupė, kuriai buvo skirtas projektas: 3-7 m.

Trumpas projekto aprašymas:

Šį projektą sukūrėme norėdamos pakviesti vaikus išmokti prosocialaus elgesio – pagarbos bei jautrumo kitam, ugdyti pakantumą, toleranciją kitokiam, priimti kitokį asmenį, parodyti meilę, gerumą, draugiškumą, toleranciją. Projektas truko tris mėnesius, visą laikotarpį dalinomės idėjomis. Balandžio mėnesį ieškojome partnerių, susipažinome, diskutavome įtraukiojo ugdymo tema. Gegužės mėnesį gaminome plakatus, laiškus, atvirukus, dovanėles įtraukiojo ugdymo tema ir tarptautinės vaikų gynimo dienos proga siuntėme dalyviams. Trečią gegužės savaitę gaminome logotipus ir rinkome geriausią.

Smagiausia savaitė buvo žaidimų, kai skatinome veikti kartu, pakviesti draugą žaisti, veikti dėl bendro tikslo visiems kartu, parodyti meilę, draugiškumą, toleranciją. Birželio mėnesį skyrėme projekto apibendrinimui ir sklaidai.

Projekto tikslai:

- Atliekant įvairias veiklas, susijusias su gerumu, įtraukimu ir kitų priėmimu bei tolerancija, mokant vaikus rūpintis kitais ir savimi, formuoti prosocialų vaikų elgesį.
- Keisti bendruomenės nuostatas į įtraukijį ugdymą, ieškant iššūkiuose galimybių.
- Sukurti sąlygas mokytojams pasidalinti gerąja patirtimi įtraukiojo ugdymo tema.

Projekto vertinimas ir įsivertinimas:

Dalyvių atsiliepimai:

<https://jamboard.google.com/d/1nKNZARXWjg1MVvhST1iSfGrKe3aUmLNQWr8Bu0Wz80Y/viewer>

IKT įrankiai naudoti projekte:

<https://www.canva.com> ir
<https://spark.adobe.com/sp>
programos leido sukurti projekto logotipą, rinkome geriausią su programos
<https://dotstorming.com/>
pagalba.

Kadangi projekto numatyti produktai buvo video filmukai bei foto nuotraukų albumai, tad projekto partneriai sėkmingai juos kūrė, talpino į Twinspace erdvę. Montuoti ir tvarkyti video filmukus padėjo: Movie Maker, Microsoft vaizdo įrašo rengyklė, Youtube ir kitos online vaizdo montavimo programos, kuriomis galima naudotis nemokamai kompiuterio naršyklėse ar telefone.

Logotipus, pristatymus, informavimo žinutes, puslapių pristatymus rengėme Word, Paint, PowerPoint, Canva.com, Pixlr.com, Placeit.net, Adobe.spark, Genial.ly programomis.

Visi dalyviai turėjo galimybę apibendrinti projektą

<https://jamboard.google.com>
lentoje.

Nuoroda į projekto Twinspace erdvę:

<https://twinspace.etwinning.net/169590/home>





Projektas, pelnęs Nacionalinį kokybės ženklėlį

ŽAIDŽIU, KURIU, PASAULĮ ATRANDU/ I PLAY, CREATE AND DISCOVER THE WORLD

Projektą įgyvendino

Asta Želionienė (Šiaulių lopšelis-darželis „Coliukė“).

Vaikų amžiaus grupė, kuriai buvo skirtas projektas: 4-7 m.

Trumpas projekto aprašymas:

Žaidimai vaikams – gyvenimo ir ugdymo(si) būdas, tad šis projektas puikiai integravosi į savaitės veiklas. Žaisdami vaikai įgyja žinių, sugebėjimų, naujų įgūdžių, patirties, išmoksta bendrauti, bendradarbiauti, patiria daug džiugių emocijų, formuojasi vertybinės nuostatos, žaidimas tampa – mokymusi prasmingai veikiant. Žaidime glūdi visi įgūdžiai ir gebėjimai, reikalingi tolimesniam vaiko gyvenimui. Projekte dalyvavo 17 mokytojų su savo ugdytiniais iš Lietuvos švietimo įstaigų: Kauno, Alytaus, Kėdainių, Vilkaviškio, Klaipėdos ir projekto partnerė iš Turkijos. Projekto trukmė nuo 2020 spalio mėn. iki 2021 balandžio mėn.

Projekto tikslas – išmokyti vaikus, kuo įvairesnių žaidimų, kurių metu ugdomas kūrybiškumas, mąstymas, vaizduotė, vikrumas, pastabumas. Žaidimų metu lavinama žaidėjų abipusė pagarba, skatinamas vaikų bendradarbiavimas. Projekto esmė – bendradarbiauti ir mokytis vieniems iš kitų.

Projekto veiklos:

Pedagogai kūrė projekto logotipą, o vaikai virtualioje tidicer.com programoje balsavo, išrinko projekto logotipą, o laimėtoją sužinojo atkodavę QR kodą. Svarbus buvo ir projekto veiklų pasiskirstymas. Spalio mėnesį visi projekto dalyviai virtualioje Twinspace erdvėje pristatė savo įstaigą, grupę, o „gyvai“ susipažino vaizdo susitikime – webinare ir kartu atšventė Tolerancijos dieną, dėliojo Tolerancijos dėlionę, dalyvavo virtualiame renginyje ES programavimo savaitė „Žaidžiu, kuriu, pasaulį atrandu su „Kahoot!“.

kurio metu pedagogai turėjo galimybę kurti viktorinas, o vaikai – įtvirtinti žinias žaidžiant. Žiemą dalyvavo vebinare, kurio metu vaikai kartu lenktyniavo, kas teisingai įveiks „Atminties“ žaidimą su spalvomis, o vėliau pasidalinę komandomis vienu metu kūrė monstrą pagal instrukciją, o pavasarį visi kartu išbandė Collorilo programą. Projekte vaikai žaidė įvairius žaidimus: vaidmeninius, statybinius, draminius, judriuosius, muzikinius, didaktinius, lauko, internetinius. Vykstant nuotoliniam ugdymui, projekte atsirado puslapis „Žaidimai namie“, o atsižvelgiant į klimato kaitą ir siekiant vaikų ekologinio ugdymo, pasiūlytas puslapis „Eko žaidimai ir žaislai“, kur buvo proga žaidimus kurti patiems, vaikai iš antrinių žaliavų ar naudojant pačias paprasčiausias priemones kūrė žaislus, įtraukiant ir šeimas į projekto veiklas. Projekto partneriai Twin-space erdvėje dalinosi savo patirtimi ir išbandė partnerių idėjas, buvo sukurta bendra elektroninė knyga - žaidimų katalogas Bookcreator įrankiu.

Projekto vertinimas ir įsivertinimas:

eTwinning projektas puikiai integravosi ir papildė priešmokyklinukų veiklą, nes buvo proga žaisti ne tik taip mėgstamus vaikų žaidimus, bet ir išbandyti naujus ir kurti žaidimus patiems. Kiekvienas žaidimas turi savo misiją: vienų žaidimų metu ugdomas kūrybiškumas, mąstymas, vaizduotė, judrių žaidimų metu - vikrumas, pastabumas, komandinio žaidimo įgūdžiai, žaidžiant internetinius žaidimus – lavinamas informatinis mąstymas. Projekte ne tik vaikai, bet ir mokytojai tobulino skaitmeninį raštingumą, nes buvo proga ne tik išbandyti naujus IKT įrankius, bet ir kurti patiems. Smažiausia, kai projekte buvo svarbus vaiko balsas: vaikai galvojo, tarėsi, išsakė savo pasiūlymus, idėjas, reflektavo, kokius žaidimus jie norėtų žaisti ir kaip sukurti žaidimus, kokios turėtų būti žaidimo taisyklės ir pan.

Manau, kad kiekvienas šio projekto dalyvis pasiekė savo tikslą: pasidalino, išmoko, sužinojo, pagilino žinias ar įkvėpė kitą, o sutelkiant puikią, patikrintą komandą, nuo pat projekto pradžios tikslingai siekėme kokybės (10 kokybės ženklelių, Turkijos partnerė - taip pat įvertinta savo šalies nacionaliniu kokybės ženkleliu).

IKT įrankiai naudoti projekte:

<https://www.tricider.com>

(balsavimui),

<https://quivervision.com>,

<https://www.mozaweb.com>,

<https://learningapps.org>,

<https://genial.ly/>,

<https://www.thinglink.com>

(prisistatymui),

<https://colorillo.com>,

<https://kahoot.com>,

<https://qrinfopoint.com>,

<https://www.jigsawplanet.com>,

<https://wordart.com> (refleksijai),

<https://www.kizoa.com>,

<https://www.pizap.com>,

<https://www.mentimeter.com>,

<https://animoto.com>,

<https://padlet.com>,

<https://bookcreator.com>,

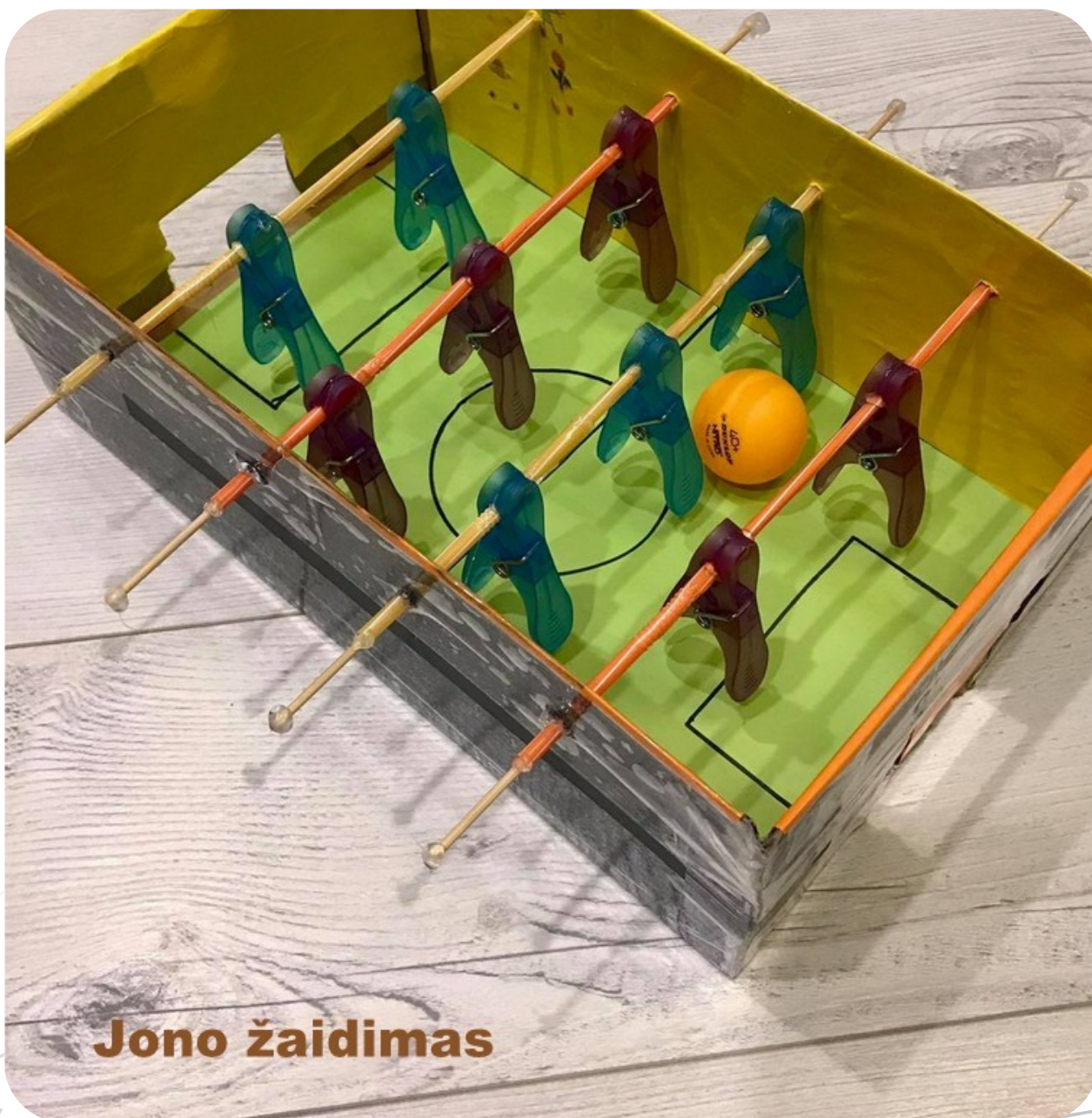
VoiceTooner.

Nuoroda į projekto Twinspace erdvę:

<https://twinspace.etwinning.net/124252/home>









Mingailės žaidimas



Projektas, pelnęs Nacionalinį bei Europos kokybės ženklelius

IN THE WORLD OF MATH

Projektą įgyvendino

Kristina Kalinauskienė (Šiaulių lopšelis-darželis „Pasaka“).

Vaikų amžiaus grupė, kuriai buvo skirtas projektas: 5 m.

Trumpas projekto aprašymas:

Projekto veiklos buvo perkeltos į lauko erdves. Projekto trukmė 2 mėnesiai: rugsėjis ir spalio. Projektą sudarė 3 dalys, kurios buvo skirtos skaičiams ir skaičiavimui (2 savaitės), matavimui (2 savaitės) ir geometrinių formų pažinimui (2 savaitės).

Projekto partneriai bendravo ir bendradarbiavo nuotoliniu susitikimų metu Twinspace platformoje, aptariant projekto struktūrą, būsimas veiklas bei numatomą bendrą projekto partnerių darbą. Kūrė elektronines knygas bei internetinius žaidimus, kuriuos vaikai galėjo išbandyti praktiškai.

Projekto tikslas – tobulinti ikimokyklinukų matematinius gebėjimus: skaičiavimo, matavimo, geometrinių formų pažinimo.

Projekto veiklos:

Pasinaudodami gamtos teikiama priemonėmis, vaikai ne tik mokėsi matematikos, bet tuo pačiu lavino smulkiąją motoriką, kalbą, gilino gamtos pažinimo žinias. Vaikai dėliojo geometrines formas: trikampį, kvadratą, apskritimą iš kaštonų, kankorėžių, akmenukų, medžio šakelėmis rašė skaičius ant smėlio, piešė juos kreidelėmis ant asfalto, skaičiavo akmenukus ir dėjo juos į atitinkamą langelį su nurodytu skaičiumi, skaičiavo, kiek šaukštų smėlio telpa į stiklinaitę, matavo medžių kamienų storį, panaudodami ilgą ir trumpą siūlą, žaidė judriuosius žaidimus „Trečias bėga“, „Klasės“.

Viena iš projekto idėjų buvo lauko matematikos diena, kurios metu vaikai piešė vieni kitų šešėlius, matavo jų ilgį savo pėdomis, žaidė lauko domino, svarstyklėmis svėrė smėlį, į stiklainaites pylė jo tiek šaukštų, koks skaičius buvo užrašytas ant stiklinės, puošė skaičius gamtine medžiaga, dėliojo skaičių seką, ieškojo užduočių kortelėse pavaizduotų gamtos gėrybių (medžio žievelės, šakelių, žiedelių, akmenukų, plunksnų, kankorėžių, gilių, kaštonų, žolelių) ir į kibirėlius dėjo atitinkamą jų kiekį, susiskirstę į grupes, vaikai mėgino sustoti į nurodytą geometrinę formą (apskritimą, kvadratą, trikampį).

Projekto vertinimas ir įsivertinimas:

Projekto pradžioje pedagogai turėjo įvertinti turimas mokinių matematikos žinias (t. y. ar jie žino formas, ar moka skaičiuoti). Projekto pabaigoje buvo pakartotinis mokinių žinių įvertinimas, kuris leido pamatuoti, ko vaikai išmoko. Viena iš projekto idėjų buvo lauko matematikos diena, kurios metu vaikai piešė vieni kitų šešėlius,

matavo jų ilgį savo pėdomis, žaidė lauko domino, svarstyklėmis svėrė smėlį, į stiklainaites pylė jo tiek šaukštų, koks skaičius buvo užrašytas ant stiklinės, puošė skaičius gamtine medžiaga, dėliojo skaičių seką, ieškojo užduočių kortelėse pavaizduotų gamtos gėrybių (medžio žievelės, šakelių, žiedelių, akmenukų, plunksnų, kankorėžių, gilių, kaštonų, žolelių) ir į kibirėlius dėjo atitinkamą jų kiekį, susiskirstę į grupes, vaikai mėgino sustoti į nurodytą geometrinę formą (apskritimą, kvadratą, trikampį).

Projekto vertinimas ir įsivertinimas:

Projekto pradžioje pedagogai turėjo įvertinti turimas mokinių matematikos žinias (t. y. ar jie žino formas, ar moka skaičiuoti). Projekto pabaigoje buvo pakartotinis mokinių žinių įvertinimas, kuris leido pamatuoti, ko vaikai išmoko.

IKT įrankiai naudoti projekte:

Storyjumper programa sukurta idėjų knyga „Lauko matematika“.

Pizap programa naudota nuotraukų koliažams kurti.

Kahoot ir LearningApps programomis buvo kuriami matematiniai internetiniai žaidimai.

Nuoroda į projekto Twinspace erdvę:

<https://twinspace.etwinning.net/92707/home>







Projektas, pelnęs Nacionalinį kokybės ženklėlį

PASIKINKĘ VĖJĄ IR GERĄ NUOTAIKĄ

Projektą įgyvendino

Rūta Gedvilienė (Šiaulių lopšelis-darželis „Ežerėlis“).

Vaikų amžiaus grupė, kuriai buvo skirtas projektas: 3-6 m.

Trumpas projekto aprašymas:

Kaip ir kasmet, vasarą, ugdymo(si) procesas persikelia į kiemo teritoriją. Vasara - metas, kai vaikai trokšta ištisą dieną leisti lauke. Čia jie jaučiasi laisvi ir nevaržomi. Šiltas oras, žaliuojanti gamta – tai puikios sąlygos turistauti, įsirengti buveinę, surengti pikniką, išdykauti su vėju ir vandeniu, tyrinėti šešėlius. Šio projekto idėjos skirtos nuspalvinti paprastai vasaros dienai darželyje, kad mūsų vaikų vasara būtų spalvinga, turininga ir saugi.

Projekto tikslas – skatinti vaikus tyrinėti, eksperimentuoti, bandyti, stebėti ir atrasti daug naujų bei netikėtų dalykų darželio kiemo teritorijoje ar grupėje.

Projekto uždaviniai:

- Žadinti vaikų smalsumą ir žingeidumą tyrinėjant vandenį, vėją, šešėlį.
- Mokyti spręsti problemas ir daryti išvadas, statant turistines palapines, buveines, gaminant saulės laikrodžius.
- Dalintis inovatyviomis idėjomis su projekte dalyvaujančiais pedagogais.

Projekto veiklos:

- Supažindinimas su projektu.
- Šlapios kojytės.
- Šešėlių žaismas.
- Vėjo išdaigos.
- Projekto sklaida ir refleksija.

Projekto vertinimas ir įsivertinimas:

Projektui įsivertinti sukurtos anketos pedagogams ir tėvams. Iš anketų rezultatų padarytos išvados. Vaikai taip pat atliko projekto vertinimą spalvindami „emocionus“, bei įvertindami, kaip jiems sekėsi šiame projekte, nuspalvindami žvaigždučių skaičių. Jei 1 žvaigždutė – sekėsi prastai, jei 5 žvaigždutės – sekėsi labai gerai.

IKT įrankiai naudoti projekte:

Vaikai fotografavo veiklas, pedagogui padedant bandė įkelti nuotraukas į Twinspace puslapius. Projekto partneriai kūrė bendrą elektroninę knygą „Confident the wind and good mood“, naudodami „Storyjumper“ programą. Į elektroninės knygos kūrimą buvo įtraukti ir vaikai, jie bandė pakeisti knygos puslapių spalvą, tekstūrą. Taip pat projekto partneriai kūrė reikšmingiausių projekto sąvokų žodžių koliažus – paveikslus naudodami „Wordart“ programą. Iš nuotraukų buvo kuriami filmukai naudojant programą „Slidess-how“. Buvo sukurta anketa naudojant www.apklau-sa.lt. Mūsų įstaigos visuomenės sveikatos specialistė bendradarbiaudama su pedagogais kūrė pristatymą tėvams naudojant „PowerPoint“ programą. Projekto apibendrinimui pasirinkta „Padlet“ platforma.

Nuoroda į projekto Twinspace

<https://twinspace.etwinning.net/184583/home>







Projektas, pelnęs Nacionalinį kokybės ženklėlį

VASAROS PAVEIKSLAS/ SUMMER PICTURE

Projektą įgyvendino

Erika Korsakienė (Radviliškio lopšelis – darželis „Kregždutė“).

Vaikų amžiaus grupė, kuriai buvo skirtas projektas: 4- 6 m.

Trumpas projekto aprašymas:

Vasara puikus laikas džiaugtis jos teikiamais malonumais. Augalai, smėlis, vanduo, akmenukai – puikios priemonės sukurti nepaprasto grožio paveikslus. Projekto tikslas – padėti atsiskleisti vaikų kūrybiškumui per meninę veiklą, lavinti vaikų pažintinius gebėjimus bei pajusti kūrybos džiaugsmą.

Projekto veiklos:

- Paveikslų kūrimas naudojant netradicines priemones.
- Dalijimasis gerąja patirtimi Twinspace platformoje.
- Pagal galimybes (ar esant blogoms oro sąlygoms) panaudoti IKT priemones "Vasaros paveikslo" kūrimui.

Projekto vertinimas ir įsivertinimas:

Šis projektas buvo vienas iš pirmųjų, todėl jį vertinu kaip pirmąjį eTwinning platformos laimėjimą. Projektas buvo vykdytas vasaros laikotarpiu, todėl veiklos labai įsiliejo į bendrąsias ugdytinių ir projekto dalyvių veiklas. Remiantis projekto dalyvių apklausos rezultatais, projekto tikslas ir uždaviniai buvo įgyvendinti. Vertinu šį savo projektą kaip puikiai pavykusį ir pelniusį Nacionalinį kokybės ženklėlį.

IKT įrankiai naudoti projekte:

Padlet lenta buvo naudojama informacijos sukėlimui pedagogams, kurie nežinojo, kaip sukelti informaciją į projekto elektroninę knygą.

Interaktyvios grindys – šiuolaikiškas ir žaismingas būdas, kurių pagalba projekto užsiėmimai vyko aktyvių žaidimų formatu.

BookCreator buvo naudojama sukurti galutinį projekto produktą – elektroninę knygą.

Mentimeter platforma buvo naudojama projekto refleksijai.

Pedagogų ir vaikų nuomonei surinkti.

YouTube, YouCut, BeFunky įrankiai – video medžiagos, nuotraukų koliažų kūrimui, medžiagos talpinimui.

Nuoroda į projekto Twinspace erdvę:

<https://live.etwinning.net/projects/project/223664>







Projektas, pelnęs Nacionalinį kokybės ženklą

MOKOMĖS EKSPERIMENTUODAMI/ LEARNING BY EXPERIENCE

Projektą įgyvendino

Sigita Bartkuvienė (Šilalės lopšelis-darželis „Žiogelis“).

Vaikų amžiaus grupė, kuriai buvo skirtas projektas: 4-5 m.

Trumpas projekto aprašymas:

Projektas tęsėsi penkis mėnesius. Kiekvieną savaitę buvo atliekama po vieną eksperimentą. Atlikti eksperimentai buvo apdorojami nurodytomis vaizdo redagavimo priemonėmis ir talpinami Twinspace platformoje.

Projekto tikslas - siekti, kad ikimokyklinio amžiaus vaikai eksperimentų metu išsamiau mokytųsi gamtos, fizikos, chemijos ir biologijos dalykų tyrinėdami ir eksperimentuodami.

Projekto veiklos:

Prisistatymas, logotipo ir plakato kūrimas ir rinkimas, pedagogų susipažinimas, ugdytinių dėlionės dėliojimas naudojant telefoną ar planšetę, nuotoliniai susitikimai, keitimasis piešiniais, eksperimentų atlikimas, vandens dienos minėjimas, saugaus interneto

diena, saugios energijos diena, miško ir sėklų diena, bendro plakato kūrimas, istorijos apie eksperimentus kūrimas, ugdytinių, pedagogų, tėvų projekto įvertinimas.

Projekto vertinimas ir įsivertinimas:

Ugdytiniai projektą įvertino pasakydami, kas jiems labiausiai patiko. Tėvai vertino naudodami „Padlet“ programėlę. Pedagogai, kiekvienas individualiai parašė savo vertinimą.

IKT įrankiai naudoti projekte:

Jigsaw Puzzles - vaikai dėliojo projekto logotipo dėlionę.
Padlet - tėvų projekto vertinimas, Naujųjų Metų sveikinimai.
Thinglink - vietos pažymėjimui žemėlapyje.
Tagul - įvairių formų objektų kūrimas su projekto pavadinimu.
Zoom, Adobe Connect - nuotoliniams susitikimams.
Facebook, WhatsApp - bendravimui.

Viva video, Photo funia, Photo grid, Quik, Pizap, Pixiz, Photo collage, Noizzy, Block poster - bendro plakato kūrimui.
Slideshow, Canva, Animato, Emaze - virtualių parodų kūrimui.
Scompa video, Qr code, Pixiz, Video collage - eksperimentų nuotraukų ir filmų apdorojimui.
Storyjumper - bendri produktai.
Andrea Mosaic - projekto logotipas iš visų nuotraukų.
Cetter kid - vaikų projekto vertinimas, vaikai apie vandens taupymą.

Nuoroda į projekto Twinspace erdvę:

<https://twinspace.etwinning.net/125924/home>





Projektas, pelnęs Nacionalinį kokybės ženklėlį

ŠVĘSKIME LIETUVĄ

Projektą įgyvendino

Dovilė Ušinskienė (Šiaulių lopšelis-darželis „Pupų pėdas“).

Vaikų amžiaus grupė, kuriai buvo skirtas projektas: 3-6 m.

Trumpas projekto aprašymas:

Pilietiškumo ir kūrybiškumo ugdymo projekto „Švęskime Lietuvą“ siekis – stiprinti ugdytinių tautinio tapatumo, bendrumo su aplinka jausmą. Projektas buvo skirtas įtraukti Lietuvos ikimokyklinio ugdymo įstaigas į Vasario 16-osios ir Kovo 11-osios minėjimų ciklą. Šiuo projektu buvo siekiama įtraukti ugdytinius į patyriminį pilietiškumo ir kūrybiškumo mokymosi procesą, atliekant visas numatytas šešių savaitių veiklas. Atlikdami numatytas veiklas ugdytiniai plėtojo savo kūrybines, pažintines galias, ugdėsi gebėjimą bendrauti ir bendradarbiauti, puoselėti pagarbą ir pasididžiavimo jausmą Tėvynei.

Projekto tikslai:

- ugdytinių kūrybinių galių plėtojimas;
- gebėjimo bendrauti ir bendradarbiauti ugdymas;
- kalbos, kaip saviraiškos, bendravimo, pažinimo priemonės, ugdymas;
- pagarbos, pasididžiavimo Tėvyne jausmo puoselėjimas.

Projekto veiklos:

- Pirmąją savaitę susipažinome, prisiminėme Lietuvos simbolius.
- Antrąją savaitę atlikome kūrybinius – meninius darbelius.
- Trečiąją savaitę susipažinome su Tautiniu kostiumu, lietuvių liaudies rateliais ir dainomis.
- Ketvirtąją savaitę virtualiai keliavome po Lietuvą. Visi dalyvaujantys dalyviai turėjo pristatyti savo gimtąjį miestą, jo įžymias vietas bei to miesto simbolius.

- Penktąją savaitę atlikome STEAM veiklas, kuriose dominavo trispalvės spalvos.
- Šeštąją savaitę organizavome virtualias viktorinas apie Lietuvą.

Nuoroda į projekto Twinspace erdvę:

<https://twinspace.etwinning.net/149162/home>

Projekto vertinimas ir įsivertinimas:

Pasibaigus projektui, pedagogai ir ugdytiniai atliko apklausą apie šį projektą. Visi dalyvavę apklausoje vieningai teigė, kad tai buvo naudingas ir informatyvus projektas. Projekto dalyvės taip pat pasidalino refleksija, kaip joms sekėsi dalyvauti ir kokių naujų idėjų pasisėmė. Na ir didžiausias įvertinimas, kad buvo suteiktas kokybės ženklelis.

IKT įrankiai naudoti projekte:

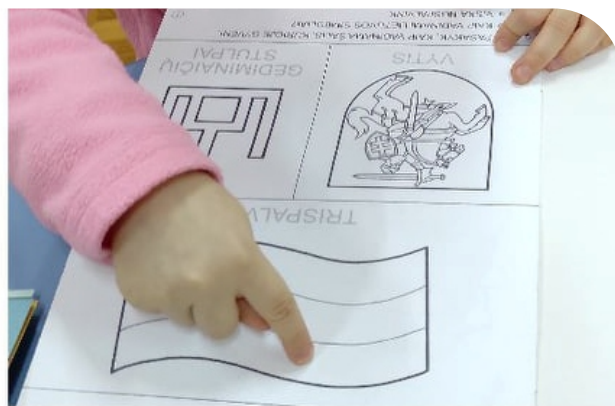
Edukacinė bitutė „Bee bot“. Tikslas – su edukacine bitute keliauti po Lietuvą.

Kompiuteris – bendradarbiavimo tikslais bendrauti su kitais projekto dalyviais.

Išmanusis telefonas – užfiksuoti įžymius Šiaulių miesto simbolius.

Planšetės – sudėti sukurtas virtualias puzzles dėlionės apie Lietuvą.





Projektas, pelnęs Nacionalinį ir Europos kokybės ženkleliuse

GIRLS IN SCIENCE

Projektą įgyvendino

Kristina Simanauskienė (Šiaulių lopšelis-darželis „Pasaka“).

Vaikų amžiaus grupė, kuriai buvo skirtas projektas: 5-6 m.

Trumpas projekto aprašymas:

Vasario 11-ąją pasaulyje minima Tarptautinė moterų ir mergaičių moksle diena. Šia proga Šiaulių lopšelio-darželio „Pasaka“ trijų grupių ugdytinės kartu su Turkijos darželio mergaitėmis pradėjo nuotaikingą projektą „Girls in science“. Iš pradžių su projekto partneriais buvo sutarta, jog projektas vyks tik vieną vasario mėnesio savaitę, tačiau stebint kokių džiugių emocijų tai teikia projekto dalyvėms – mergaitėms, projektas tęsėsi iki balandžio mėnesio. Projekto dalyvės kasdien gaudavo po keletą užduočių kiekvienai STEAM akronimo raidei. Kasryt mergaitės gaudavo po maišelį su užrašu „STEAM iššūkis“,

kuriame būdavo įdėtos veikloms reikalingos priemonės. Kartu su pedagogais mergaitės visą savaitę, nuo pirmadienio iki penktadienio, atliko gamtos mokslų tyrinėjimus, darė užduotis su robotais Bee-Bot bei planšetiniais kompiuteriais, kėlė ir įgyvendino inžinerinius iššūkius, atliko įvairius meninius darbus bei sprendė matematines užduotis. Kasdien atliktomis užduotimis ir jų nuotraukomis dalinomės su Turkijos darželio pedagogais bei vaikais. Taip pat kasdien stebėjome, kaip projekto dalyvės Turkijoje, daro įvairius STEAM iššūkius.

Projekto tikslas – paminėti Tarptautinę moterų ir mergaičių mokslo dieną, įtraukiant mergaites į STEAM veiklas.

Projekto veiklos:

- Projektas „Girls in Science“ suplanuotas įgyvendinti per 5 dienas. Tai bus kiekviena STEAM raidė kiekvieną dieną, pavyzdžiui, pirmadienį eksperimentavome, dirbome su mokslo atradimais (S raidė).
- Technologijos antrą dieną (raidė T).
- Trečią dieną dirbome su inžinerija (E raidė).
- Ketvirtą dieną dirbome su menu (A raidė).
- Penktą dieną dirbome su matematika (M raidė).
- Projekto kalendorius buvo pratęstas šiek tiek ilgiau, o pandemijos metu namuose buvo vykdoma nuotolinė veikla.

Projekto vertinimas ir įsivertinimas:

Kiekvienos projekto dienos pabaigoje visi partneriai kėlė rezultatus į Twinspace platformą. Projekto pabaigoje partneriai savo mokyklose kartu su ugdytiniais balsavimo būdu išrinko geriausias veiklas, kurios buvo įtrauktos į elektroninę knygą. Projektas buvo įvertintas ir pelnė Nacionalinį ir Europos kokybės ženklelius.

IKT įrankiai naudoti projekte:

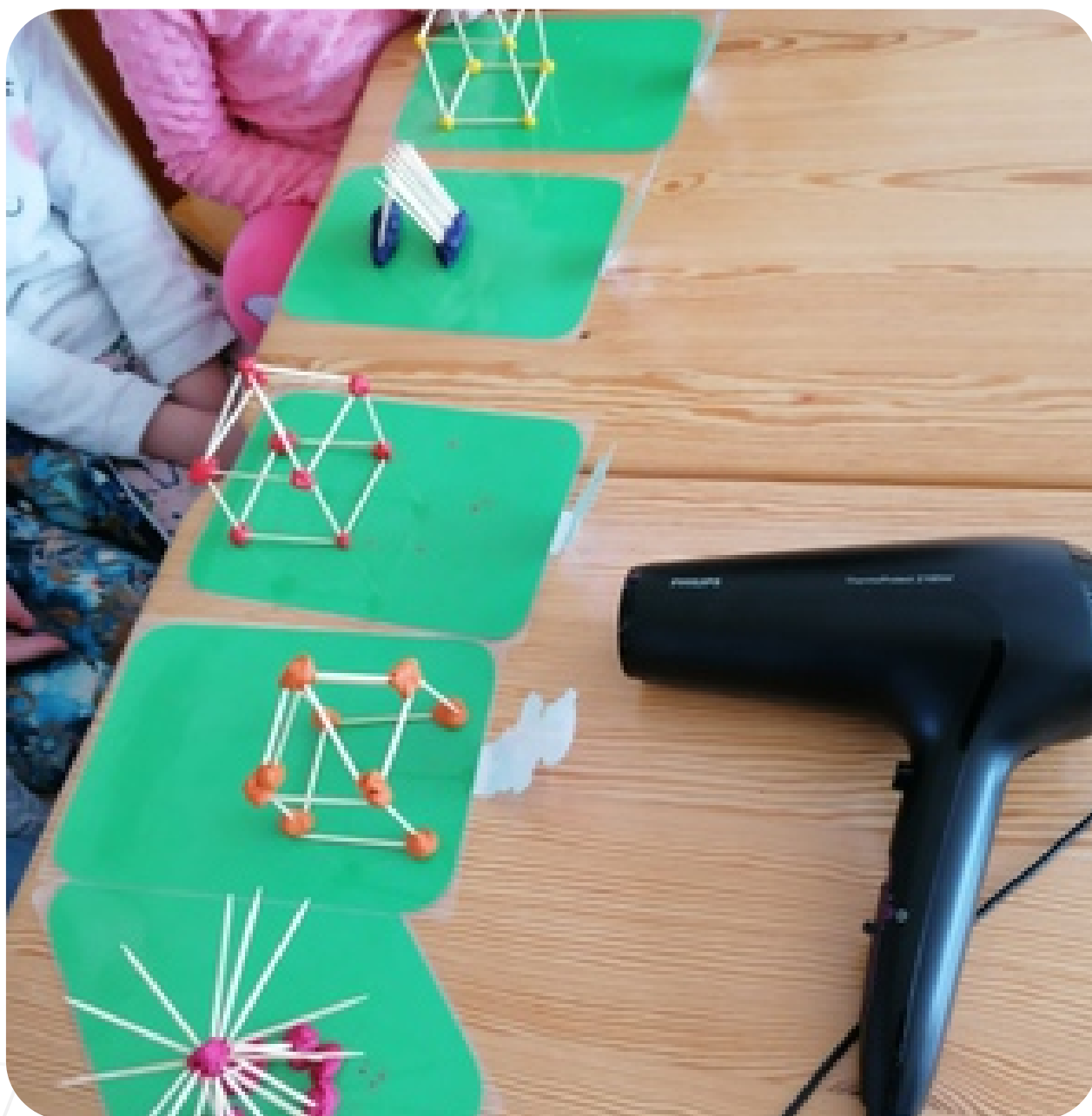
Zoom platforma – projekto partnerių ir ugdytinių mergaičių bendradarbiavimui.
Storyjumper – elektroninės idėjų knygos su veiklų, įgyvendintų projekto metu, kūrimas.
Kahoot – geriausių ir labiausiai patikusių veiklų rinkimams.
• Photo Collage, Collage Maker – programos naudotos kuriant veiklų fotonuotraukų koliažus.

Nuoroda į projekto Twinspace erdvę:

<https://live.etwinning.net/projects/project/213522>







Projektas, pelnęs Nacionalinį kokybės ženklėlį

FAIRYTALE LABORATORY

Projektą įgyvendino

Gintarė Cibulskė ir Kamilė Valiušytė (Šiaulių „Salduvės“ progimnazija).

Vaikų amžiaus grupė, kuriai buvo skirtas projektas: 5-8 m.

Trumpas projekto aprašymas:

2020-2021 m.m. buvo vykdomas projektas „Fairytale laboratory“. Šis projektas buvo orientuotas į STEAM veiklas. Mūsų projekte dalyvavo 10 partnerių iš Turkijos ir 2 partneriai iš Lietuvos. Kiekvieną mėnesį visi projekto dalyviai skaitė vis kitą pasaką, numatytą pagal planą („Trys paršiukai“, „Auksaplaukė ir trys meškiai“, „Auksaplaukė“, „Džekas ir pupa“) ir atliko STEAM veiklas.

Projekto tikslas – skatinti mokinius skaityti įtraukiant juos į aktyvias STEAM veiklas.

Projekto veiklos:

- Pasakų skaitymas.
- STEAM veiklos.
- Virtuali viktorina.
- Virtualūs mokytojų susitikimai.
- Virtualūs mokinių susitikimai.

- Bendros elektroninės knygos kūrimas (pasaka „Secret Princess“).
- eTwinning gimtadienio minėjimas.
- Reflektavimo knygos kūrimas

Projekto vertinimas ir įsivertinimas:

Projekto metu mokytojai dalinosi savo sukurtomis interaktyviomis mokymosi priemonėmis. Taip pat buvo sukurtos 4 elektroninės knygos iš mūsų mėnesio darbų, o galutinis produktas – mokinių sukurta bendra elektroninė pasaka „Secret Princess“.

Projekto pradžioje ir pabaigoje buvo pildytos tėvų, mokinių, mokytojų elektroninės apklausos. Naudojami IKT įrankiai, skirti mokinių refleksyvumui.

IKT įrankiai naudoti projekte:

Kahoot game – virtuali viktorina.
Mokiniai žaisdami patikrino savo
žinias apie perskaitytas pasakas.

Jigsawplanet – pasakų dėlionės.
Bendradarbiaudami ugdėsi loginį
mąstymą.

Nearpod – virtuali viktorina. Skirta
patikrinti žinias apie pasaką
„Auksaplaukė“.

Mentimeter – reflektavimui apie
vykdytas veiklas.

Wordwall – žaidimas, skirtas
patikrinti žinias apie pasaką
„Džekas ir pupa“.

Awwapp web 2.0 – piešimo
programa. Integracija į kitų dalykų
pamokas.

Chatter kids – mobili programa.
Pristatymo apie save kūrimui.

Nuoroda į projekto Twinspace erdvę:

<https://twinspace.etwinning.net/141522/home>





Projektas, pelnęs Nacionalinį kokybės ženklėlį

PER MOKSLO KALNUS

Projektą įgyvendino **Erika Steponaitienė (Šiaulių „Romuvos“ progimnazija)**
ir **Ingrida Tuomėnienė (Šiaulių „Gytarių“ progimnazija).**

Vaikų amžiaus grupė, kuriai buvo skirtas projektas: 5-6 m.

Trumpas projekto aprašymas:

Vykdamas veiklas paremtas STEAM metodu, vaikas ugdo kalbinius, matematinius, pažintinius, loginio mąstymo, savireguliacijos, problemų sprendimo, kūrybiškumo bei bendravimo įgūdžius, atveriamas kelias vaiko iniciatyvumui įgyvendinti savo sumanymus ir idėjas. Vaikai buvo kviečiami eksperimentuoti, tyrinėti ir vieną pasirinktą temą išanalizuoti skirtingų dalykų (gamtos mokslų, matematikos, inžinerijos, technologijų ir menų) kontekste. Vaikai dažniausiai dirbo grupėmis, taip galėdami komunikuoti, diskutuoti, bendrai ieškoti sprendimų. Projektas buvo vykdomas tiek klasės aplinkoje, tiek lauko erdvėse. Projekto metu vaikai tyrinėjo ir eksperimentavo su vandeniu, oru, septyniomis vaivorykštės spalvomis, pažino jų savybes, būsenas.

Veiklų metu buvo skiriamas dėmesys kiekvienai STEAM akronimo raidei. Pasitelkiant STEAM idėjas buvo sudarytos sąlygos vaikams ugdytis problemų sprendimo, kūrybiškumo, mokėjimo mokytis, tyrinėjimo ir kt. įgūdžius ir gebėjimus.

Projekto tikslai:

- tyrinėjant, eksperimentuojant, pasitelkus jusles, mąstymą, vaizduotę pažinti vandens būsenas, vaivorykštės spalvas, oro savybes;
- kūrybiškai, aktyviai veikiant, siekti nuosekliai ir sistemingai įgyvendinti STEAM (gamtos mokslų, technologijų, inžinerijos, meno ir matematikos) idėjas kasdieninėje ugdymo(si) veikloje.

Projekto veiklos:

- I savaitė: nuotolinis projekte dalyvaujančių mokytojų susitikimas susipažinti ir projekto veikloms aptarti. Atliekamos akronimo raidės S – gamtos mokslai veiklos (tyrinėjimai, bandymai, eksperimentai).
- II savaitė: atliekamos akronimų raidžių T – technologijos (programavimas, elektroniniai žaidimai), ir A – menai (kūrybinės veiklos).
- III savaitė: atliekamos akronimo raidžių E – inžinerija (konstravimas, modeliavimas) ir M – matematika (skaičiai, skaičiavimas, matavimas, diagramos) veiklos.
- IV savaitė: žaidžiami projekto partnerių sukurti ir pasidalinti Twinspace erdvėje elektroniniai žaidimai projekto tema.
- V savaitė: projekto refleksija. Elektroninės knygos kūrimas su projekto vykdytų veiklų nuotraukomis. Projekto partnerių nuotolinis susitikimas.

Projekto vertinimas ir įsivertinimas:

Projekto tikslai – įgyti žinių apie vandenį, orą, septynias vaivorykštės spalvas, pažinti jų savybes ir būsenas, užmegzti draugiškus santykius su partnere mokykla, atsiskleisti, nebijoti improvizuoti, ieškoti ir atrasti, kelti klausimus, rasti atsakymus, semtis vieniems iš kitų idėjų, palaikyti vienas kito bandymus ir tobulėti juos įgyvendinant, buvo pasiekti.

Projekto metu vaikai patobulino savo pažinimo, komunikavimo, socialinę, meninę ir sveikatos kompetencijas, įgijo naujų gebėjimų ir įgūdžių. Išmoko daug naujų dalykų: kūrybiškai mokytis, bendradarbiauti, suprasti vienas kitą, palaikyti draugiškus santykius klasėje. Džiaugiamės savo klasės bendruomene – vaikais, tėveliais, pedagogais, kad mums pavyko įgyvendinti projekto veiklas. Tai projektas, kurį pačios, kaip pedagogės, pirmą kartą administravome Twinspace platformoje.

Ypatingai mus džiugina ir matome didžiausią naudą, kad suradome vieni kitus. Draugystė gimusi su šiuo projektu, manome, tęsis ir kitose profesinėse veiklose. Projektas baigėsi palikęs pačius geriausius prisiminimus ir puikius rezultatus.

IKT įrankiai naudoti projekte:

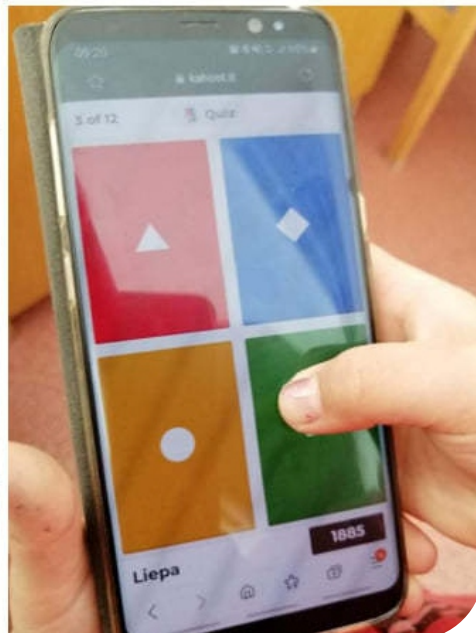
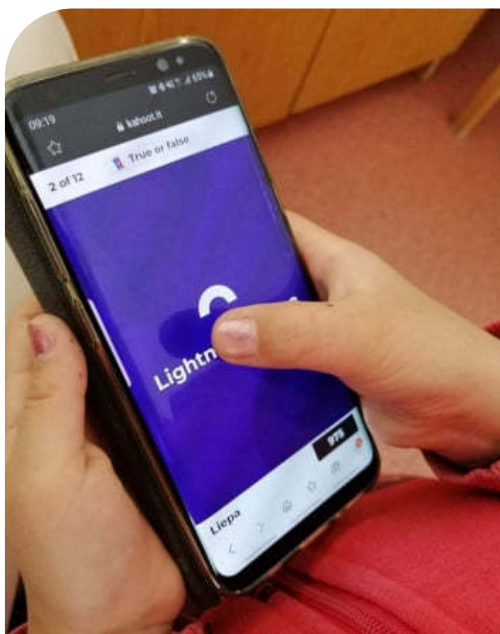
Projekto partnerės bendradarbiavimui naudojo ZOOM platformą, Facebook socialinį tinklą. Projekto galutinis rezultatas – programa Book Creator sukurtos elektroninės idėjų knygutės su veiklų, įgyvendintų projekto metu, pavyzdžiais. Projekto dalyviai sukūrė elektroninius žaidimus naudodami internetinį įrankį Kahoot. Šis įrankis buvo naudojamas žinių, įgytų projekto metu, įtvirtinimui, įsivertinimui.

Storyjumper programa sukurta elektroninė užkoduotų atsakymų knygelė. Atsakymai į klausimus užkoduoti naudojant QR Code Generator programą. Atsakymai atkoduojami planšetiniais kompiuteriais, naudojant QR Code programėlę. Fotojet programa buvo naudota kuriant projekto fotonuotraukų koliažus. Projekto turinio kūrimui, perteikimui pasitelkiama Smart lenta ir jos programinė įranga Smart Notebook.

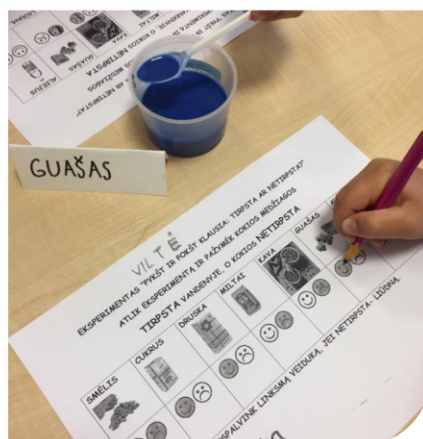
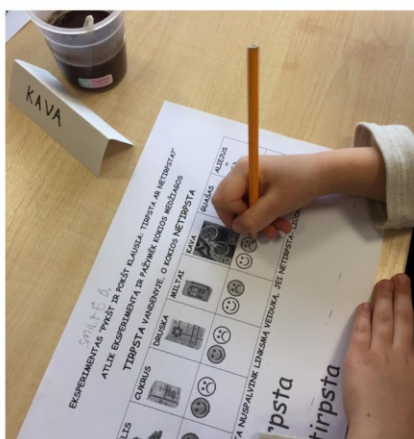
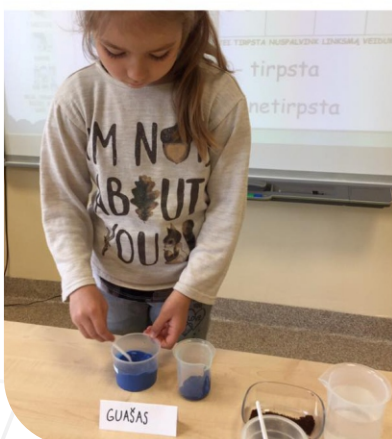
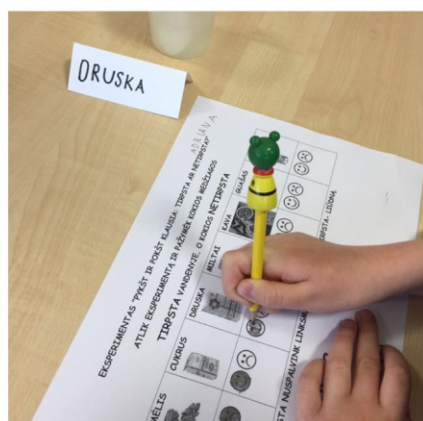
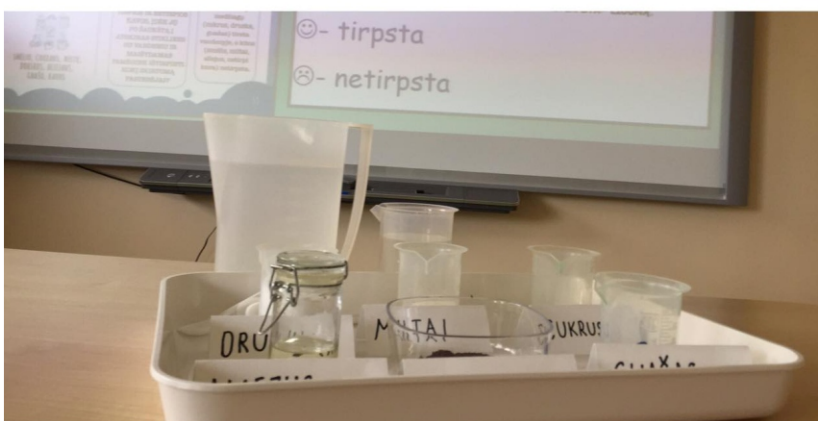
Nuoroda į projekto Twinspace erdvę:

<https://twinspace.etwinning.net/177064/pages/page/1595567>









Projektas, pelnęs Nacionalinį kokybės ženklą

ECO PICTURE

Projektą įgyvendino

Raminta Ratkuvienė (Šiaulių lopšelis-darželis „Kregždutė“).

Vaikų amžiaus grupė, kuriai buvo skirtas projektas: 3-6 m.

Trumpas projekto aprašymas:

Projektas skirtas ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikams. Juo siekiama, taikant STEAM metodą, skatinti vaikus eksperimentuoti, tyrinėti, pasitelkti vaizduotę, ugdyti kritinio mąstymo ir problemų sprendimo įgūdžius, kūrybiškumo, iniciatyvumo ir bendradarbiavimo kompetencijas. Projektu siūloma organizuoti STEAM veiklas su vaikais, panaudojant antrines žaliavas (plastikiniai buteliai, kamšteliai, pieno, sulčių pakuotės, saldinių popieriukai ir kt.) įvairių paveikslų kūrimui.

Projekto tikslas – integruojant STEAM į ugdymą, formuoti ugdytinių ekologinę sąmonę, atsakomybę už gamtos likimą bei formuoti nuostatą – veikti gamtos labui.

Projekto veiklos:

Projekto metu organizuotos STEAM veiklos, kuriose buvo panaudojamos įvairios antrinės žaliavos, kuriant Eko paveikslus. Sausio-vasario mėnesiais ugdytiniai kūrė paveikslėlius iš popieriaus atliekų, vasario - kovo mėnesiais ugdytiniai atliko kūrybines STEAM veiklas ir kūrė paveikslus iš plastiko atliekų ir kovo - balandžio mėnesiais buvo kuriami eko paveikslai iš maisto atliekų. Taip pat į projektą buvo integruotos veiklos, skirtos paminėti: Saugaus interneto dieną, Pasaulinę vandens dieną ir Žemės dieną.

Projekto metu buvo organizuojamos pedagogų, tėvų bei ugdytinių apklausos, kurių metu siekta išsiaiškinti norą pažinti supantį pasaulį ir poreikį gyventi ekologiškai švarioje aplinkoje. Projektas užbaigtas, kuriant galutinį produktą – „Eco Team story“ (Eko istorijos).

Projekto vertinimas ir įsivertinimas:

Projekto metu aktyviai veikdami ugdytiniai mokėsi suprasti supančią aplinką, poreikį gyventi ekologiškai švarioje aplinkoje, pasitelkiant kalbą, vaizdus, simbolius ir kitas kūrybines priemones. Ugdytiniai domėjosi STEAM mokslų sritimis. Projektas buvo įvertintas kokybės ženkleliu.

Storyjumper – sukurta knyga – galutinis projekto produktas „Eco Picture“.

IKT įrankiai naudoti projekte:

Projekto dalyvių žemėlapis – projekto dalyvių geografinė Europos vieta, šalis.

Canva – projekto lankstinuko kūrimas.

Zoom – projekto metu organizuotas narių susitikimas.

Viewer.joomag – virtualios knygos, skirtos projekto planavimui, kūrimas.

Facebook – sukurta projekto narių facebook grupė, kurioje nariai dalinosi gerąją patirtimi.

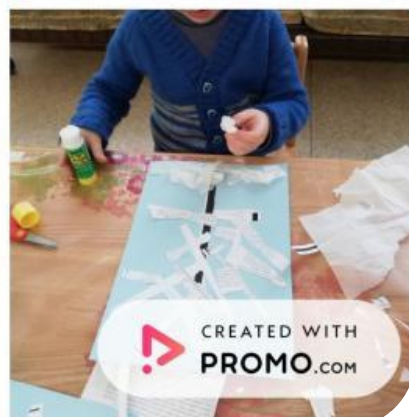
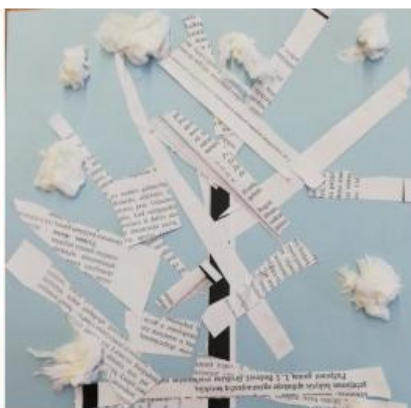
Web2 įrankis pedagogams ir web2 įrankis ugdytiniais – paveikslėlio, Žemės diena ir Saugaus interneto diena paminėti, kūrimas.

Middlestreet, LearningApps, Wordwall, Jigsawplanet – šių įrankių pagalba ugdytiniai atliko sukurtus įvairius projekto žaidimus. Storyjumper – sukurta knyga – galutinis projekto produktas „Eco Picture“.

Nuoroda į projekto Twinspace erdvę:

<https://twinspace.etwinning.net/133122/home>







Projektas, pelnęs Nacionalinį kokybės ženklą

JAUSMŲ VAIVORYKŠTĖ

Projektą įgyvendino

Vilma Vaitkienė (Šiaulių lopšelis-darželis „Kregždutė“)

ir Jurgita Žinevičienė (Šiaulių lopšelis-darželis „Trys nykštukai“).

Vaikų amžiaus grupė, kuriai buvo skirtas projektas: 2-3 m.

Trumpas projekto aprašymas:

Naujausi tyrimai patvirtina, kad emocinių įgūdžių turintys vaikai yra laimingesni, labiau savimi pasitiki, jiems geriau sekasi ugdyti įstaigoje. Niekomet nėra per anksti pradėti ugdyti vaiko emocinį intelektą, svarbu, kad tai atitiktų vaiko amžiaus tarpsnio gebėjimus, jo suvokimo lygį. Bendradarbiaujant su tėvais, svarbu 2-3 metų vaikus supažindinti su pagrindinėmis emocijomis, pradėti mokyti jas skirti ir tinkamai reikšti.

Projekto tikslai:

- ugdyti ankstyvojo ikimokyklinio amžiaus vaikų (2-3m.) emocinį intelektą, per įvairias kūrybines, patyrimines veiklas, supažindinant su baziniais jausmais (linksma, liūdnas, piktas, išsigandęs);

- suteikti tėvams žinių apie vaiko emocinio intelekto ugdymą;
- kurti ir dalintis metodais bei priemonėmis ugdam ankstyvojo amžiaus vaikų emocinį intelektą.

Projekto veiklos:

Pirmasis projekto etapas vyko 2020 m. vasario-birželio mėn. Kiekvienai emocijai (liūdnas, piktas, linksma ir išsigandęs) buvo skirtas vienas mėnuo. Vykdytomis veiklomis, metodinėmis priemonėmis dalyviai dalinosi Twinspace erdvėje. II-asis projekto etapas vyko 2020 rugsėjo – 2021 gegužės mėn. Buvo gilinamos emocinio intelekto kompetencijos, jausmų pažinimas bei įvardinimas. Sukurtas elektroninis leidinys – elektroninė knyga su dalyvių metodikomis ir veiklomis.

Projekto vertinimas ir įsivertinimas:

- Projektas buvo įvertintas nacionaliniu kokybės ženkleliu.
- Įsitraukė 18 partnerių iš Lietuvos ikimokyklinių įstaigų ir vienas partneris iš Turkijos.
- Projekto dalyviai įgijo daugiau patirties, kokiais būdais ir metodais galima ugdyti ankstyvojo amžiaus vaikų emocinį intelektą.
- Sukurtos naujos priemonės, skatinančios pažinti emocijas ir jų raišką, atitinkančios ankstyvojo ikimokyklinio amžiaus vaikų gebėjimus.
- Projekto aktualumą ir naudą parodė vykstanti sklaida. Projekto veiklas įvairiuose Respublikiniuose renginiuose pristatė ne tik patys projekto kūrėjai (Šiaulių lopšelio-darželio „Kregždutė“ ir Šiaulių lopšelio-darželio „Trys nykštukai“) bet ir projekto dalyviai.
- Pastebima pažanga vaikų emocijų pažinime, lyginant prieš ir po projekto.

Projekto vertinimas ir įsivertinimas:

- Projektas buvo įvertintas nacionaliniu kokybės ženkleliu.
- Įsitraukė 18 partnerių iš Lietuvos ikimokyklinių įstaigų ir vienas partneris iš Turkijos.
- Projekto dalyviai įgijo daugiau patirties, kokiais būdais ir metodais galima ugdyti ankstyvojo amžiaus vaikų emocinį intelektą.
- Sukurtos naujos priemonės, skatinančios pažinti emocijas ir jų raišką, atitinkančios ankstyvojo ikimokyklinio amžiaus vaikų gebėjimus.
- Projekto aktualumą ir naudą parodė vykstanti sklaida. Projekto veiklas įvairiuose Respublikiniuose renginiuose pristatė ne tik patys projekto kūrėjai (Šiaulių lopšelio-darželio „Kregždutė“ ir Šiaulių lopšelio-darželio „Trys nykštukai“) bet ir projekto dalyviai.
- Pastebima pažanga vaikų emocijų pažinime, lyginant prieš ir po projekto.

IKT įrankiai naudoti projekte:

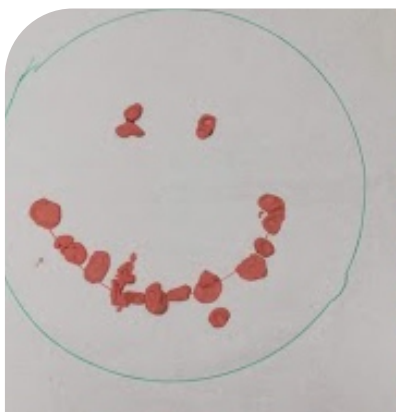
Kompiuteriai, projektoriai – filmukų peržiūrai ir emocijų atpažinimui.

LearningApps, Wordwall, Jigsawplanet, PowerPoint – praktiniam žinių įtvirtinimui sukurtas ne vienas žaidimas, dėlionės.

Galutinis produktas – elektroninė emocijų pažinimo būdų ir metodų knyga buvo sukurta, naudojantis Bookcreator įrankiu.

Nuoroda į projekto Twinspace erdvę:

<https://twinspace.etwinning.net/108706/home>





Projektas, pelnęs Nacionalinį kokybės ženklą

CATCH THE MUSIC

Projektą įgyvendino

Agnė Dovalgaitė Trumpelė,

Loreta Racevičienė (Šiaulių lopšelis-darželis „Pupų pėdas“).

Vaikų amžiaus grupė, kuriai buvo skirtas projektas: 5-6 m.

Trumpas projekto aprašymas:

Projektas „Catch the music“ buvo sukurtas siekiant sujungti skirtingas mokinių amžiaus grupes naudojant muziką, išreikšti save muzikos pagalba, atskleisti įvairius vaikų talentus muzikos pagalba. Taip pat viena iš siekiamybių buvo paversti anglų kalbą įdomia vaikams bei sustiprinti mokymosi patirtį su vaikais iš skirtingų amžiaus grupių. Muziką naudojome kaip kalbos mokymo priemonę. Prisiliesdami prie muzikos vaikai pajuto galintys realizuoti save: „Aš taip pat galiu tai padaryti“.

Projekto tikslai:

- siekti, kad anglų kalbos mokymasis būtų nuolatinis procesas;
- naudoti tarpdisciplininį ugdymą derinant muziką su anglų kalba;
- suteikti vaikams galimybę bendradarbiauti su įvairaus amžiaus vaikais iš skirtingų šalių;
- padėti suvokti skirtingus kalbos akcentus ir suprasti kalbą;
- didinti IT naudojimosi įgūdžius;
- pažinti įvairių šalių muzikinius instrumentus.

Projekto veiklos:

Dalyvaudami projekte su ugdytiniais atlikome daug įvairių įdomių užduočių: sukūrėme bendrą dainą saugesnio interneto dienai paminėti, nufilmavome kūno perkusijos vaizdo filmuką,

vaikai išreiškė piešiniais, kaip muzika juos priverčia jaustis. Projekto metu sukūrėme bendrą visų dalyvaujančių šalių muzikinių instrumentų pristatymą, vaikai žinomas pasakas („Trys paršeliai“, „Miegančioji gražuolė“ ir „Snieguolė“) pasikirstyti vaidmenimis, įgarsino anglų kalba. Visiems projekto dalyviams pristatėme svarbias savo šalies dienas, bandėme muziką užkoduoti užduotyje „Muzogram“ (vaikai pirštukais vedžiojo ženklus, nupieštus ant popieriaus lapo pagal muzikos ritmą). Paskirstę į keturias komandas, sukūrėme mūsų projekto herojų. Balsavimu buvo nutarta, kad tai bus mergina, jos vardas Sarah. Komandos piešė, kūrė istoriją, kūrė muziką, dainą ir visa istorija buvo įgarsinta. Taip pat projekto pabaigoje įvyko bendra Kahoot viktorina, kurioje sudalyvavo ir mūsų ugdytiniai.

Projekto vertinimas ir įsivertinimas:

Projektas buvo įvertintas nacionaliniu kokybės ženkleliu. Nacionalinius kokybės ženklelius taip pat pelnė pedagogai partneriai kitose šalyse.

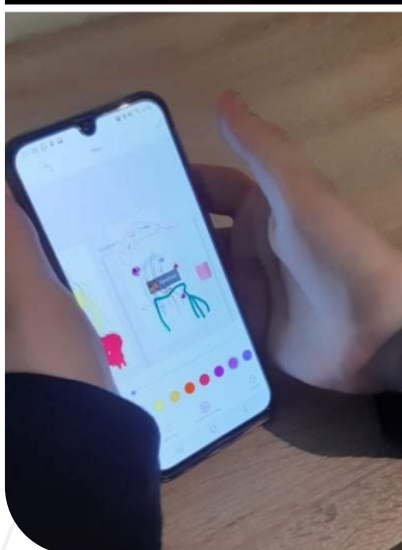
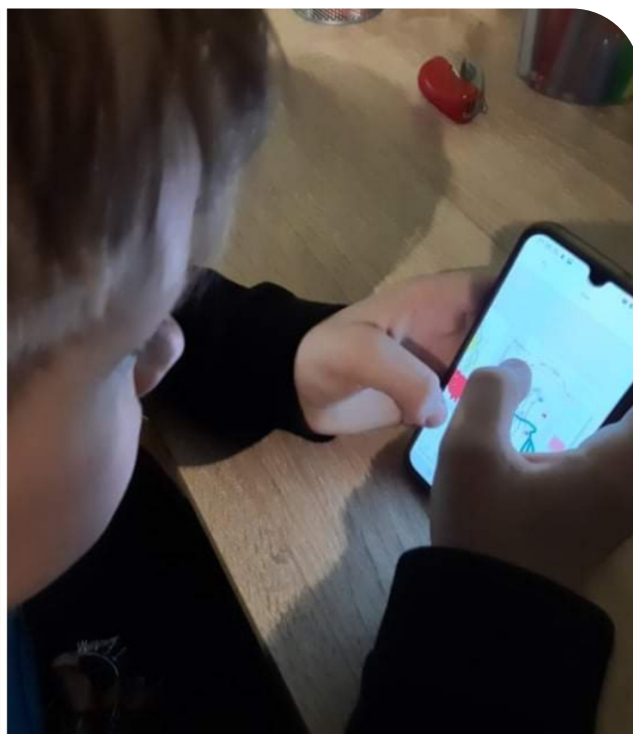
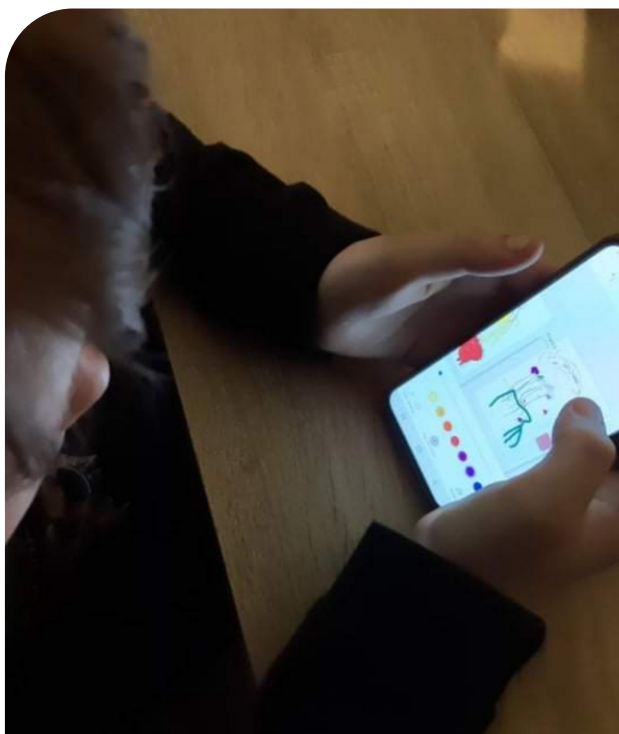
Projekto įsivertinimas vyko anketiniu būdu. Buvo sukurtos anketos, skirtos vaikams, pedagogams ir tėvams. Vėliau anketų analizė pateikta Twinspace erdvėje.

IKT įrankiai naudoti projekte:

- „web2“ įrankiai, Padlet – dalinomės informacija, atliktomis užduotimis.
- LearningApps – kūrėme žaidimus ir užduotėles.
- Tripline – naudojome žemėlapių sukūrimui.
- Movie maker – kūrėme filmukus.
- Zoom platformoje – organizavome susitikimus su partneriais.
- Mentimeter – naudojome savo nuomonės išreiškimui.
- Miro – bendriems piešiniais su partneriais sukurti.
- Storyjumper, Bookcreator – bendros knygos kūrimui.
- Kahoot – baigiamosios viktorinos kūrimui.

Nuoroda į projekto Twinspace erdvę:

<https://twinspace.etwinning.net/142284/pages/page/1282169>





Projektas, pelnęs Nacionalinį kokybės ženklėlį

GELTONA, ŽALIA, RAUDONA

Projektą įgyvendino

Laura Bajoriūnė, Mireta Visockienė

(Šiaulių lopšelis-darželis „Pasaka“).

Vaikų amžiaus grupė, kuriai buvo skirtas projektas: 3-6 m.

Trumpas projekto aprašymas:

Projektas „Geltona, žalia, raudona“ įgyvendinamas antrus metus iš eilės. Juo siekiama Lietuvai svarbias datas Vasario 16-ąją ir Kovo 11-ąją paminėti inovatyviai, kūrybiškai, t.y. atliekant bandymus, tyrinėjimus, eksperimentus su trimis spalvomis, esančiomis Lietuvos vėliavoje: geltona, žalia, raudona. Šį kartą prie projekto prisijungti pakviestos ir lituanistinės mokyklos užsienyje, kurioms svarbus pilietinių vertybių, tautiškumo puoselėjimas. Projektas buvo pristatytas tarptautiniame konkurse „STEM Discovery Week“. Valstybinių švenčių apjungimas su šiuolaikiškais, inovatyviais ugdymo metodais buvo įvertintas teigiamai ir laimėjo I vietą STEM School Label kategorijoje.

Projekto tikslai:

- apjungti Lietuvoje gyvenančius vaikus ir Lietuvos vaikus, gyvenančius užsienyje, valstybinių švenčių paminėjimui;
- stiprinti vaikų pilietines vertybes, švenčiant Vasario 16-ąją ir Kovo 11-ąją inovatyviai, kūrybiškai;
- tobulinti vaikų problemų sprendimo, kritinio mąstymo, savarankiškų sprendimų priėmimo gebėjimus, į ugdomąsias veiklas integruojant bandymus, tyrinėjimus, eksperimentus.

Projekto veiklos:

- Vasario I savaitė – nuotolinis projekte dalyvaujančių mokytojų susitikimas susipažinti ir projekto veikloms aptarti.
- Vasario II savaitė – idėjų katalogo, kokius bandymus, tyrinėjimus, eksperimentus, galima atlikti projekto metu, rengimas.
- Vasario III savaitė – projekto pristatymas vaikams ir tėvams mokyklose.
- Vasario III savaitė – kovo II savaitė – bandymų, tyrinėjimų, eksperimentų atlikimas ugdymo įstaigose.
- Kovo II savaitė – interaktyvus užsiėmimas vaikams ir tėvams.
- Kovo III savaitė – nuotolinis vaikų susitikimas, užduočių, veiklų atlikimas per nuotolį.
- Kovo IV savaitė – apklausos vaikams ir tėvams organizavimas.
- Balandžio I savaitė – elektroninės knygos rengimas su projekto metu atliktomis veiklomis.

Projekto vertinimas ir įsivertinimas:

Projekto pabaigoje buvo sukurta elektroninė knyga su veiklų, įgyvendintų projekto metu, pavyzdžiais. Taip pat projekto pabaigoje buvo vykdyta vaikų ir tėvų apklausa, siekiant išsiaiškinti, kaip jie vertina mokymąsi per projektinę veiklą.

IKT įrankiai naudoti projekte:

Storyjumper – panaudota elektroninės knygos kūrimui. Mentimeter ir google doc pagalba buvo parengtos apklausos vaikams ir tėvams. Zoom platformoje vyko nuotoliniai interaktyvūs susitikimai tėvams ir vaikams.

Nuoroda į projekto Twinspace erdvę:

<https://twinspace.etwinning.net/153524/home>





Projektas, pelnęs Nacionalinį kokybės ženklėlį

KALĖDOS SU STEM/CHRISTMAS WITH STEM

Projektą įgyvendino

Jolita Jasulaitytė (Šiaulių lopšelis-darželis „Pasaka“).

Vaikų amžiaus grupė, kuriai buvo skirtas projektas: 4-6 m.

Trumpas projekto aprašymas:

Projektas buvo vykdomas tiek grupės, tiek lauko erdvėse. Projekto metu vaikai gilino žinias apie metų laiką – žiemą ir Kalėdų tradicijas, skirdami dėmesį kiekvienai STEM akronimo raidei. Projekto veiklų metu vaikai tyrinėjo, konstravo, eksperimentavo ir kūrybiškai veikė, atliko praktines užduotis ir ugdėsi problemų sprendimo, kritinio mąstymo, kūrybiškumo, mokėjimo mokyti, hipotezių kėlimo, tyrinėjimo ir kitus įgūdžius bei gebėjimus.

Projekto tikslai:

- susipažinti su metų laiku žiema ir Kalėdų tradicijomis per STEM užduotis;
- gilinti žinias aplinkos pažinimo, tyrinėjimo, skaičiavimo ir matavimo, problemų sprendimo, mokėjimo mokyti srityse.
- eksperimentuoti, tyrinėti, naudotis išmaniomis technologijomis, įveikti inžinerinius iššūkius, žaisti matematinius žaidimus, domėtis mokslu ir išgyventi kitokį Kalėdų laukimą.

Projekto veiklos:

Projektas startavo 2020 m. lapkričio 30 d. Projekto trukmė – 4 savaitės. Kiekvienai STEM akronimo raidei buvo skiriama 1 savaitė:

- S – lapkričio 30 d. – gruodžio 6 d. – gamtos mokslai (eksperimentai/bandymai...);
- T – gruodžio 7 – 13 d. – technologijos (programavimas, informaciniai žaidimai...);
- E – gruodžio 14 – 20 d. – inžinerija (konstravimas, modeliavimas...);
- M – gruodžio 21 – 31 d. – matematika: skaičiai, skaičiavimas, matavimas...).
- Į projektą įtraukti tėveliai, kurie taip pat aktyviai dalyvavo kiekvieną savaitę namuose atlikdami su vaikais užduotis, susijusias su tos savaitės STEM akronimo raide.

Projekto vertinimas ir įsivertinimas:

Projektas pelnė Nacionalinį kokybės ženklelį. Projekto partnerėmis tapo 15 Lietuvos ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo įstaigų. Projektui prasidėjus, prisidėjo viena partnerė iš Islandijos. Pelnyta 17 kokybės ženklelių.

IKT įrankiai naudoti projekte:

Projekto dalyviai turėjo susikurti bent 1 žaidimą su Kahoot, Quizizz, LearningApps, Wordwall programa, o projekto partneriai turėjo jį išbandyti. Projekto pabaigoje partneriai susikūrė e-knygas su projekto nuotraukomis, kiekvienas savo individualiai ir bendrą su Story-jumper programa.

Nuoroda į projekto Twinspace erdvę:

<https://twinspace.etwinning.net/16730/home>





Projektas, pelnęs Nacionalinį kokybės ženklą

ŠVĘSKIME LIETUVĄ

Projektą įgyvendino

Roberta Raudonienė (Alytaus lopšelis-darželis „Boružėlė“).

Vaikų amžiaus grupė, kuriai buvo skirtas projektas: 3-7 m.

Trumpas projekto aprašymas:

Projektas skirtas įtraukti Lietuvos ikimokyklinio ugdymo įstaigas į Vasario 16-osios ir Kovo 11-osios minėjimų ciklą. Šiuo projektu siekiama įtraukti ugdytinius į patyriminį pilietiškumo ir kūrybiškumo mokymosi procesą, atliekant visas numatytas šešių savaitių veiklas. Atlikdami numatytas veiklas ugdytiniai plėtojo savo kūrybines, pažintines galias, ugdėsi gebėjimą bendrauti ir bendradarbiauti, puoselėjo pagarbos ir pasididžiavimo jausmą Tėvyne.

Projekto tikslai:

- ugdytinių kūrybinių galių plėtojimas;
- gebėjimo bendrauti ir bendradarbiauti ugdymas;
- kalbos, kaip saviraiškos, bendravimo, pažinimo priemonės ugdymas;
- pagarbos, pasididžiavimo Tėvyne jausmo puoselėjimas.

Projekto veiklos:

- 1 savaitė „Lietuvos simboliai“ – projekto veiklos skirtos supažindinti ir įtvirtinti ugdytinių turimas žinias apie Lietuvos simbolius (vėliava, herbas, himnas), jų reikšmes, aptarti Lietuvai svarbias datas, istorinius įvykius.
- 2 savaitė „Kūrybiniai – meniniai darbeliai“ – veiklos skirtos skatinti vaikų meninę raišką, kūrybinę iniciatyvą kaip meilės Lietuvai išraišką.
- 3 savaitė „Tautinis kostiumas“ – veiklos skirtos supažindinti su tautiniais kostiumais, jų įvairove, skirtumais pagal etnografinius regionus, šokti liaudies ratelius, dainuoti liaudies dainas.

- 4 savaitė „Virtuali kelionė po Lietuvą“ – veiklų metu vaikai buvo supažindinami su Lietuvos etnografiniais regionais, didžiais miestais, sostine, kaimyninėmis šalimis. Pristatė savo gimtąjį kraštą, lankė virtualius muziejus.
- 5 savaitė „Lietuvos trispalvė STEAM veiklose“ – geltona, žalia, raudona – mokslo, technologijų, inžinerijos, menų ir matematikos veiklose.
- 6 savaitė Viktorina „Svęskime Lietuvą“ – projektą vainikavo partnerių susitikimai virtualiose viktorinose, kuriose vyko ne tik žinių patikrinimas, bet ir partnerių prisistatymai, eilėraščiai, dainos ir net liaudies rateliai.

Projekto vertinimas ir įsivertinimas:

Paskutinio projektų partnerių susitikimo metu buvo atlikta mokytojų refleksija, mokytojai išsakė savo mintis ir pastebėjimus apie projektą. Buvo atlikta mokinių ir mokytojų apklausa.

Mokytojų apklausoje dalyvavo 69 respondentai, kurių 100% teigė, kad projektas buvo naudingas, 94,2 % respondentų nurodė, kad projektas pilnai pateisino jų lūkesčius, 5,8% teigia, kad pateisino iš dalies. Daugiausiai mokytojai projekto naudą sau nurodė kaip: 94,2% pasisėmė idėjų, tobulinau savo IKT kompetenciją, 73,9% stiprino bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžius, 42% užmezgė naujus ilgalaikius ryšius su kitais partneriais. Naudą mokiniams pedagogai išskyrė taip: 70,6% atlikdami internetines užduotis mokėsi naudotis IKT įrankiais, 86,8% įgavo daug naujų žinių, 82,4% stiprino motyvaciją ugdymo(si) procese. 75,4% respondentų projekto organizavimą vertina puikiai (10), 18,8% vertina labai gerai (9), 5,8% vertina gerai (8).

Mokinių apklausa, kurioje dalyvavo 49 respondentai atskleidė, jog 100% mokinių patiko dalyvauti projekte, 71,7% respondentų nurodė, kad jiems labiausiai patiko visos projektinės savaitės, po projekto daugiausia mokinių teigė, kad norėtų aplankyti Vilnių, Klaipėdą ir Alytų. Apklausos pabaigoje dalinasi mintimis ką naujo (įdomaus) sužinojo projekto metu apie Lietuvą.

Apie 20 projekto partnerių gavo Nacionalinio kokybės ženklelio įvertinimą.

IKT įrankiai naudoti projekte:

Projekto metu naudota daug įvairių web 2.0 internetinių įrankių veiklų kūrimui (Jigsaw), atminties žaidimai (Learningapps), interaktyvios užduotys (Wordwall), viktorinos (Qui-zizz, Quiz-maker, Kahoot!) bei veiklų pristatymui (Vimeo, Youtube, Powerpoint, Book-creator). Projekto apklausos vykdytos Google docs formoje, refleksijai pasirinktas įrankis – Mentimeter, apklausų rezultatų pristatymui – Renderforest ir Collgae – maker.

Nuoroda į projekto Twinspace erdvę:

<https://twinspace.etwinning.net/149162/home>





Alytaus I/d „Du gaideliai“
„Nykštukų“ gr.



Klaipėdos I/d „Vyturėlis“ „Bitučių“ gr.



Radviliškio I/d „Kregždutė“
„Žirniukų“ gr.



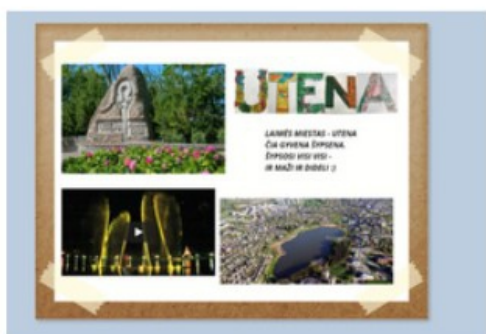
Alytaus I/d „Boružėlė“,
„Meškučių“ gr.



Kaišiadorių I/d „Spindulys“ PUG
„Girinukai“



Visagino I/d „Ažuoliukas“,
„Pelėdžiukų mokyklėlė“



Utenos I/d „Pasaka“,
„Smalsiukų“ gr.



Kauno I/d „Kūlverstukas“,
„Gudručių“ gr.



Panevėžio I/d „Draugystė“,
„Saulučių“ gr.



Radviliškio I/d "Kregždutė"
"Kiškučių" gr.



Utenos I/d „Pasaka“,
„Drugelių“ gr.



Alytaus I/d "Boružėlė",
"Saulučių" gr.



Alytaus I/d „Boružėlė“,
logopedė Z. Vasiliauskienė



Kelmės I/d „Ažuoliukas“,
„Darbštuoliukų“ grupė



Alytaus I/d „Boružėlė“, „Drugelių“ gr.
mokytoja L. Šmuilienė



Kauno I/d „Kūlverstukas“,
„Gudručių“ gr.



Klaipėdos I/d "Klevelis",
"Sraigiukų" grupė

