



UGDYMOSI KONTEKSTŲ KŪRIMO METODINĖS REKOMENDACIJOS

Rekomendacijos skirtos Kauno lopšelio-darželio „Boružėlė“ pedagogams, siekiantiems nuosekliai ir susitartai kurti prasmingus, lanksčius, vaiką įgalinančius ugdymosi kontekstus. Jis padeda planuoti ne atskiras „veiklas“, o vaikų patirtis: provokuoti smalsumą, sudaryti sąlygas tyrinėti, kurti, judėti, tartis, klysti, reflektuoti ir tęsti pradėtą idėją.

Leidinyi orientuotas į praktinį taikymą grupėje, lauko aplinkoje, projektinėse ir STEAM veiklose bei įtraukiamame ugdyme.

METODINIS PAGRINDAS

- Vaiko prigimtinių galios, patirtis, poreikiai ir interesai – planavimo atspirties taškas.
- Lankstus edukacinis kontekstas – aplinka ir situacija, kurioje vaikas gali pasirinkti, veikti, tyrinėti ir kurti.
- Reggio Emilia idėja – aplinka kaip „trečiasis ugdytojas“, provokacijos, vaikų idėjų ir klausimų vertinimas.
- Universalus dizainas mokymuisi – skirtingi būdai įsitraukti, veikti, suprasti ir išreikšti rezultatą.
- Daugialypės vaiko galios – galimybės mokytis kalbant, judant, konstruojant, kuriant, skaičiuojant, muzikuojant ir bendradarbiaujant.
- Lauko pedagogika – ugdymosi perkėlimas į darželio teritoriją ir artimiausią socialinę aplinką.
- STEAM ir mokymasis per judesį – tyrinėjimas, problemų sprendimas, kūrimas ir aktyvus mokymasis.

PAGRINDINIS SUSITARIMAS – KONTEKSTAS NĖRA UŽDUOTIS

Užduotis paprastai turi iš anksto numatytą rezultatą. Ugdymosi kontekstas sukuria galimybę vaikui pačiam pasirinkti kelią ir net pakeisti pradinę mokytojo idėją.

Užduotis	Ugdymosi kontekstas	Pedagogo vaidmuo
„Nupieškime medį“	Vaikai tyrinėja tikrą medį, žievę, lapus, šešėlius, renka pavyzdžius ir renkasi raiškos būdą.	Stebi, klausia, pasiūlo priemonės, dokumentuoja.
„Pastatyk bokštą“	Vaikai gauna įvairių medžiagų ir sprendžia, kaip pastatyti stabilų, kuo aukštesnį bokštą.	Provokuoja problemą, leidžia bandyti ir klysti.

„Išmokime skaičių 5“	Vaikai ieško penketų aplinkoje, juda pagal skaičių, grupuoja, matuoja ir kuria penkių elementų rinkinius.	Sujungia skirtingas mokymosi formas.
----------------------	---	--------------------------------------

„BORUŽĖLĖS“ UGDYMO SI KONTEKSTO FORMULĖ

Kontekstą rekomenduojama planuoti pagal grandinę:

VAIKO STEBĖJIMAS → PROVOKACIJA → KLAUSIMAS → APLINKA → VEIKLA → PEDAGOGO KLAUSIMAI → DOKUMENTAVIMAS → REFLEKSIJA → TĖSTINUMAS

1. **Vaiko stebėjimas** – Ką vaikai pastebi? Kuo domisi? Kokią problemą sprendžia?
2. **Provokacija** – Koks daiktas, reiškinys, klausimas ar netikėta situacija pažadins tyrinėjimą?
3. **Klausimas** – Ką vaikai norėtų sužinoti ar išbandyti?
4. **Aplinka** – Kokios erdvės ir priemonės padės vaikams veikti savarankiškai?
5. **Veikla** – Kaip vaikai galės pasirinkti, judėti, kurti, bendradarbiauti ir eksperimentuoti?
6. **Pedagogo klausimai** – Kokie atviri klausimai praplės mąstymą, bet neatims atradimo?
7. **Dokumentavimas** – Ką fotografuosime, užrašysime, surinksime, išsaugosime?
8. **Refleksija** – Ką vaikas atrado? Ką paaiškino? Ką pakeitė?
9. **Tėstinumas** – Koks naujas klausimas ar idėja gali tapti kito konteksto pradžia?

MOKYTOJO KLAUSIMŲ BANKAS

Pastebėti: Ką matai? • Kas pasikeitė? • Ką pastebėjai pirmiausia? • Kuo šie daiktai panašūs / skiriasi?

Numatyti: Kas, tavo manymu, nutiks? • Kodėl taip manai? • Kas būtų, jeigu pakeistume...?

Tyrinėti: Kaip galėtume tai patikrinti? • Ką galime išbandyti kitaip? • Kokią priemonę pasirinktum?

Spręsti: Kaip galėtume išspręsti šią problemą? • Ką pakeistum, kad veiktų geriau? • Ar yra kitas būdas?

Reflektuoti: Kas pavyko? • Kas nepavyko ir ką iš to sužinojai? • Ką darytum kitą kartą? • Koks naujas klausimas kilo?

UNIVERSALUS DIZAINAS MOKYMUISI – KLAUSIMAI PLANUOJANT

- Kaip vaikas galės įsitraukti? – pasirinkimas, judėjimas, pora, individuali veikla, ramybės erdvė.
- Kaip vaikas galės suprasti? – realus daiktas, vaizdas, pavyzdys, gestas, žodinis paaiškinimas, demonstravimas.
- Kaip vaikas galės parodyti, ką atrado? – kalbėdamas, piešdamas, konstruodamas, judėdamas, fotografuodamas, kurdamas modelį ar veikdamas.

PRAKTINIAI UGDYMO SI KONTEKSTAI

1. „VĖJAS NORI ŽAISTI“

Provokacija: Vaikai pastebi vėją ir gauna lengvų medžiagų: juostelių, popieriaus, plunksnų, lapų.

Klausimai: Kaip galime pamatyti vėją? Kas juda greičiausiai? Kaip sukurti vėjo gaudyklę?

Galios / kryptys: STEAM, lauko pedagogika, judėjimas, kalba.

Priemonės: vėjo juostelės, popierius, siūlai, šakelės, ventiliatorius (jei reikia), fotoaparatas.

Galimas tęsinys / rezultatas: Vaikai kuria vėjo gaudykles, lygina, matuoja, stebi kryptį ir fiksuoja rezultatus.

2. „AR PASTATYSIME TILTĄ?“

Provokacija: Tarp dviejų paviršių paliekamas tarpas. Vaikams pateikiamos kaladėlės, kartonas, vamzdeliai, pagaliukai.

Klausimai: Koks tiltas išlaikytų daugiau daiktų? Ką reikia pakeisti?

Galios / kryptys: STEAM, inžinerija, matematika, bendradarbiavimas.

Priemonės: kartonas, kaladėlės, popieriniai vamzdeliai, pagaliukai, svareliai.

Galimas tęsinys / rezultatas: Vaikai projektuoja, stato, bando, taiso ir aiškina savo sprendimus.

3. „KAS GYVENA PO LAPU?“

Provokacija: Lauke paliekamas „tyrinėtojo krepšelis“ su lupa, indeliu stebėjimui, piešimo priemonėmis.

Klausimai: Kas slepiasi? Kodėl? Kaip gyvūnui saugu grįžti į savo vietą?

Galios / kryptys: Gamtamokslinis tyrinėjimas, kalba, socialinis jautrumas.

Priemonės: lupos, indeliai, kortelės, piešimo priemonės.

Galimas tęsinys / rezultatas: Vaikai stebi neardydami buveinių, lygina, piešia ir pasakoja.

4. „VANDUO KELIAUJA“

Provokacija: Įrengiamas vandens tyrinėjimo stalas su indais, kempinėmis, vamzdeliais ir įvairiais objektais.

Klausimai: Kaip perkelti vandenį? Kas sugeria? Kas plūduriuoja?

Galios / kryptys: STEAM, matematika, problemų sprendimas.

Priemonės: indai, pipetės, kempinės, piltuvėliai, akmenukai, kamšteliai.

Galimas tęsinys / rezultatas: Vaikai kelia hipotezes, eksperimentuoja ir klasifikuoja.

5. „ŠEŠĖLIŲ LABORATORIJA“

Provokacija: Lauke ar grupėje sukurama vieta, kur galima stebėti šviesos ir šešėlio pokyčius.

Klausimai: Nuo ko priklauso šešėlio dydis? Ar šešėlis gali „pabėgti“?

Galios / kryptys: Gamtos mokslai, erdvinis mąstymas, judėjimas.

Priemonės: žibintuvėliai, daiktai, kreida, kartonas.

Galimas tęsinys / rezultatas: Vaikai eksperimentuoja su atstumu, kryptimi ir dydžiu.

6. „MŪSŲ GRUPĖS ŽEMĖLAPIS“

Provokacija: Vaikai klausosi aplinkos ir žymi, iš kur sklinda garsai.

Klausimai: Kokius garsus girdime? Kur garsiausia? Kaip garsą pavaizduoti?

Galios / kryptys: Muzikinis, kalbinis, erdvinis, socialinis ugdymas.

Priemonės: popierius, lipdukai, pieštukai, įrašymo priemonė.

Galimas tęsinys / rezultatas: Kuriamas grupės / kiemo garsų žemėlapis.

7. „KĄ GALIMA PADARYTI IŠ DĖŽĖS“

Provokacija: Atveriamas kūrybinė konstravimo zona su įvairaus dydžio dėžėmis ir tvirtinimo priemonėmis.

Klausimai: Kuo dėžė gali tapti? Kaip sujungti kelias dėžes?

Galios / kryptys: Kūrybiškumas, inžinerija, kalba, bendradarbiavimas.
 Priemonės: dėžės, kartonas, lipni juosta, virvelės, žirklys pagal amžių.
 Galimas tęsinys / rezultatas: Vaikai kuria bendrą objektą ir pristato jo paskirtį.

8. „PENKETŲ MEDŽIOKLĖ“

Provokacija: Lauke ieškoma penkių objektų grupių: 5 lapai, 5 akmenukai, 5 lazdelės ir kt.
 Klausimai: Kur randame penketus? Ar galima sudaryti penketą kitaip?
 Galios / kryptys: Matematika, judėjimas, lauko pedagogika.
 Priemonės: krepšeliai, skaičių kortelės, kreida.
 Galimas tęsinys / rezultatas: Vaikai juda, renka, grupuoja, skaičiuoja ir kuria savo užduotis.

9. „AR POPIERIUS GALI BŪTI STIPRUS?“

Provokacija: Vaikams pateikiamas popierius, kurį galima lankstyti įvairiais būdais.
 Klausimai: Kada popierius silpnas, o kada tampa tvirtesnis?
 Galios / kryptys: STEAM, inžinerija, matematika.
 Priemonės: A4 lapai, knygos / kaladėlės svoriui, spaustukai.
 Galimas tęsinys / rezultatas: Vaikai lygina plokščią, sulankstyta, susuktą popierių ir daro išvadas.

10. „MŪSŲ MAŽASIS MUZIEJUS“

Provokacija: Vaikai renka prasmingus objektus ar savo kūrinius ir patys sprendžia, ką verta eksponuoti.
 Klausimai: Ką norime parodyti kitiems? Kaip paaiškinsime, kodėl tai svarbu?
 Galios / kryptys: Kalba, kultūra, socialinis ugdymas, kūrybiškumas.
 Priemonės: lentynos, kortelės, nuotraukos, vaikų darbai, gamtinė medžiaga.
 Galimas tęsinys / rezultatas: Kuriam ekspozicija, vaikai tampa gidais ir kuria paaiškinimus.

11. „KĄ PASAKOJA MOLIS“

Provokacija: Kūrybos erdvėje pateikiamas molis ir natūralūs paviršiai, kuriuos galima spausti, įspausti, jungti.
 Klausimai: Kokius pėdsakus palieka skirtingi daiktai? Kaip pakeisti molio formą?
 Galios / kryptys: Meninė raiška, sensorika, tyrinėjimas, kalba.
 Priemonės: molis, akmenys, lapai, kankorėžiai, mediniai įrankiai.
 Galimas tęsinys / rezultatas: Vaikai eksperimentuoja su tekstūromis ir kuria „pėdsakų galeriją“

KONTEKSTO PLANAVIMO KORTELĖ PEDAGODUI

Planuojamas elementas	Mokytojo užrašai
Vaikų interesus / pastebėjimas	
Vaiko klausimas arba problema	
Provokacija	
Numatyta aplinka / erdvė	
Priemonės ir medžiagos	

Vaiko pasirinkimo galimybės	
Galimos individualizavimo / įtraukties priemonės	
Atviri pedagogo klausimai	
Kaip bus integruotas judėjimas?	
Kaip bus integruotas STEAM / tyrinėjimas?	
Kaip bus fiksuojama vaiko patirtis ir pažanga?	
Vaikų refleksijos klausimas	
Naujas klausimas / kito konteksto idėja	

VAIKO PAŽANGOS IR PATIRTIES DOKUMENTAVIMAS

Dokumentuojame ne vien rezultatą, bet procesą. Vertinga fiksuoti:

- vaiko klausimą ar hipotezę;
- vaiko pasirinktą veikimo būdą;
- bandymą ir klaidą;
- vaiko paaiškinimą ar argumentą;
- bendradarbiavimą su kitu vaiku;
- gebėjimą keisti strategiją;
- vaiko sukurtą modelį, piešinį, konstrukciją ar kitą rezultatą;
- naują klausimą, kuris atsirado patirties metu.

STEBĖJIMO FORMA

Stebėjimo kriterijus	Pastebėjau	Pavyzdys / citata	Kitas žingsnis
Įsitraukė į veiklą			
Kelė klausimus / numatė			
Bandė ir keitė strategiją			
Naudojo priemones tikslingai			

Bendradarbiavo			
Paaiškino savo sprendimą			
Reflektavo			
Perkėlė patirtį į kitą situaciją			

SAVIANALIZĖ PEDAGOGUI

Teiginys	Taip / iš dalies / ne	Ką tobulinsiu?
Vaikų interesas buvo tikras planavimo atspirties taškas.		
Aplinka kvietė veikti ir buvo prieinama vaikams.		
Vaikai turėjo pasirinkimų.		
Buvo galimybė bandyti ir klysti.		
Pedagogas neužbėgo atradimui už akių.		
Kontekste galėjo dalyvauti skirtingų poreikių vaikai.		
Buvo integruotas judėjimas.		
Vaikai turėjo galimybę kalbėti, aiškinti ir tartis.		
Buvo fiksuojama pažanga / patirtis.		
Vaikų klausimai tapo kito ugdymosi žingsnio pagrindu.		

ŠALTINIAI

- Kauno lopšelio-darželio „Boružėlė“ interneto svetainė: Ugdymas.
- Kauno lopšelio-darželio „Boružėlė“ atnaujintos ikimokyklinio ugdymo programos viešai skelbiama informacija.
- Kauno lopšelio-darželio „Boružėlė“ viešai skelbiama informacija apie STEAM ugdymą.
- Kauno lopšelio-darželio „Boružėlė“ viešai skelbiama informacija „Kontekstai, kurie įkvepia augti!“ (2025).
- Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2023 m. rugsėjo 4 d. įsakymas Nr. V-1142 dėl Ikimokyklinio ugdymo programos gairių patvirtinimo.