

## PROJEKTAS „SKAITMENINĖ VAIKYSTĖ“

**Miglė Brukštutė, Gerda Klimavičienė, Vaida Skučienė, Viktorija Trijonienė  
Dr. Sigita Saulėnienė (vadovė)**

*Kauno kolegija, menų ir ugdymo fakultetas, Pedagogikos katedra*

**Adresas:** Kauno kolegija  
**E. puslapis:** <https://www.kaunokolegija.lt/>  
**E. paštas:** [Sigita.Saulėnienė@go.kauko.lt](mailto:Sigita.Saulėnienė@go.kauko.lt)  
**Telefono nr.:** +370 611 41734  
**Tyrimų kryptis (-ys):** S007 edukologija



**Tyrimo tikslas.** Skatinti ikimokyklinio amžiaus vaikus kūrybiškai naudotis technologijomis, siekiant ugdyti emocijų suvokimo, kūrybinius, mokėjimo mokytis bei aplinkos pažinimo įgūdžius.

Projekto uždaviniai: Supažindinti vaikus su internetine svetaine, kuria pasinaudojus kurs individualius piešinius bei lavins kūrybinius, emocijų suvokimo įgūdžius ([www.bomomo.com](http://www.bomomo.com)). Pasitelkiant interaktyvias grindis, parodyti kokius loginius žaidimus galima žaisti, siekiant ugdyti mokėjimo mokytis įgūdžius (žaidimai: „Balionai“, futbolas, grojimas su pianinu). Naudojantis išmaniaja programėle stebėti Afrikoje gyvenančius gyvūnus (žirafą, dramblį, zebra ir tigrą), tyrinėti stulbinančius 3D vaizdus ir sužinoti neįtikėtinų faktų, tokiu būdu lavinti aplinkos pažinimo įgūdžiu (išmanioji programėlė “Animal Safari AR - 3D Learning”).

**Tyrimo metodai.** Projekto refleksijų analizė.

**Rezultatai ir / arba išvados.** Vaikai susipažino ir išbandė internetinę svetainę, kurioje galėjo improvizuojant kurti piešinius. Tokiu būdu lavino kūrybinius gebėjimus. Veiklos eigoje ir po jos dalinosi išspūdžiais, taip lavindami emocijų suvokimo įgūdžius. Vaikai sužinojo, kad galima įvairius žaidimus žaisti pasitelkiant išmaniausias technologijas. Susipažinę su interaktyviomis grindimis, jas išbandė žaisdami kelių rūšių žaidimus. Juos žaisdami įgijo mokėjimo mokytis įgūdžių. Vaikai susipažino su išmaniaja programėle, kurios pagalba sužinojo apie Afrikoje gyvenančius gyvūnus. Juos stebėdami ir piešdami susipažino su jų savybėmis bei gyvenimo ypatumais. Taip įgijo aplinkos pažinimo įgūdžių.

**Originalumas ir / arba praktinis reikšmingumas.** Šis projektas ne tik pateisino, bet ir pranoko mūsų lūkesčius. Jis įrodė kaip svarbu yra vaikams ne tik teorinė mokymo dalis, bet ir praktinis įgyvendinimas, leidžiant vaikams tiesiog žaisti ir mokytis per patirtį, pritaikant informacines technologijas. Jie ne tik lavino savo piešimo įgūdžius, bet ir mokėsi bendradarbiauti, dalintis išspūdžiais, kurti ir vertinti savo darbus. Toks aktyvus ir interaktyvus mokymas formuoja ne tik konkrečias žinias, bet ir skatina bendravimo, bendradarbiavimo, emocijų išreiškimą, kūrybiškumo įgūdžius, fizinį aktyvumą – tai yra neįkainojama ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo dalis.

**Reikšminiai žodžiai:** internetinė svetainė, išmanioji programėlė, 3D vaizdai.