

Nuoroda į "Biblioteka" čia:

<https://docs.google.com/document/d/145u6sccU1ZEPCMume1K9HMhWrFUjJU5q/edit?usp=sharing&oid=113554986446701186623&rtpof=true&sd=true>

INTERAKTYVIŲ UŽDUOČIŲ KATALOGAS VAIKŲ KOMPETENCIJŲ VYSTYMUI

Kauno lopšelis-darželis „Spindulys“

(Redaguota 2023-02-01, Paulius)

1. [**WAKELET**](#) - Užduotys Kauno l/d "Spindulys" virtualiai bibliotekai.
2. [**MOZABOOK**](#) - Edukacinė prezentacijų programinė įranga plečia Jūsų mokymo priemones su universaliomis iliustracijomis, animacijomis ir įdomiomis prezentacijų galimybėmis. Įspūdingas interaktyvus turinys ir įdiegtos įgudžių vystymo virtualios laboratorijų aplikacijos padės pažadinti mokinių susidomėjimą, bei gilinti žinias.
3. [**SMART „NOTEBOOK“**](#) - Programinė įranga, kurios pagalba mokytojai gali susikurti interaktyvias užduotis ir pamokas. Virš 5000 paveiksliukų, keli šimtai skirtingų pamokų šablonų, pamokų įrašytuvai, 3D objektai - ir tai tik nedidelė dalis to, ką rasite SMART „Notebook“ programinėje įrangoje!
4. [**CLASSROOMSCREEN**](#) - Nemokamas klasės valdymo ekranas (LIETUVIŠKAI!). Tai paprastai valdoma priemonė, turinti įvairių svarbiausių skaitmeninių įrankių, palengvinančių klasės valdymą, inicijuojant tam tikras veiklas. Šią priemonę galite demonstruoti visai klasei per projektorių.
5. [**JIGSAW PLANET**](#) - Milijonai nemokamų dėlionių, kurias sukūrė didelė bendruomenė. Kurkite, žaiskite, dalinkitės dėlionėmis ir konkuruokite su kitais vartotojais.
6. [**WORDWALL**](#) - suteikia galimybę naudotis interaktyviomis veiklomis, užduotys taip pat gali būti spausdinamos. Dauguma mūsų šablonų turi interaktyvias ir spausdinamas versijas.

7. [GUDRUTIS DUTIS](#) - Žaidimai 3–10 metų vaikams. Geresni mokymosi rezultatai gali būti arčiau, nei manote, su tinkamais sprendimais.
8. [ŽIBURĖLIS](#) - Kviečiame susipažinti su lietuviškomis mokomosiomis programėlėmis, skirtomis ikimokykliniam, pradiniam ir specialiajam vaikų ugdymui. Nuotaikingos ir įdomios lavinamosios veiklos atlieka konkrečias mokomasias funkcijas, o kartu skatina mąstyti, vertinti, lavina dėmesį ir atmintį, plėtoja kalbą ir žodyną.
9. [LEARNINGAPPS](#) - Web 2.0 programa, skirta padėti mokymosi ir mokymo procesams per mažus interaktyvius modulius. Šie moduliai gali būti naudojami tiesiogiai mokymo medžiagoje, tačiau taip pat ir asmeniniam mokymuisi. Siekiame surinkti tokius perdaromus statybinius blokus ir padaryti juos prieinamus visiems. Šie blokai (vadinami programėlėmis) neturi kokios nors struktūros ar specialaus mokymo scenarijaus. Todėl jie nėra naudotini kaip savarankiškos pamokos ar užduotys, tačiau turi būti įterpti į atitinkamą mokymo scenarijų.
10. [EPELIUKAI](#) - Microsoft PowerPoint programai (Microsoft Mouse Mischief įskiepiui) skirtų pateikčių-pamokų talpykla. Visas pateiktis galite atsisiųsti nemokamai. Deja, pati Microsoft Mouse Mischief programėlė veikia tik Microsoft PowerPoint 2010 arba Microsoft Office PowerPoint 2007 programose. Vėlesnėse Microsoft Office PowerPoint versijose mokymosi objektus galite naudoti kaip paprastas pateiktis demonstravimui prieš klasę (sumaniai pritaikius animaciją - teisingas atsakymas pasižymės spustelėjus pelės mygtuką).
11. [FREPY](#) - Žaismingos kalbos terapijos priemonės, šios interaktyvios ir patrauklios priemonės logopedinių užsiėmimų metu padės tobulinti mažųjų tartį, plėsti žodyną, mokytis gramatikos, ugdyti rišliąją kalbą. Žaidžiant galima persikelti į skirtingus metų laikus, keliauti į slėpiningą mišką, patirti linksmų nuotykių savo išgalvotose istorijose. Priemonė sukurta kaip stalo žaidimas ir kaip interaktyvi priemonė. Čia net 24 žaidimai. Spalvingi piešiniai, netikėtos situacijos, nuotaikinga animacija, garso efektai ir kitos įdomybės sudomins ir žadins norą atlikti užduotis. Šie žaidimai padės gilinti lietuvių kalbos žinias, turtinti žodyną, tobulinti pažinimo procesą ir skaitymo ir pasakojimo įgūdžius. Smagu žaisti ir tuo pačiu mokytis.
12. [GOOGLE SANTA TRACKER](#) - Kasmetinė Kalėdų tematikos pramogų svetainė, imituojanti legendinio veikėjo Kalėdų Senelio sekimą Kalėdų išvakarėse, naudojant iš anksto nustatytą vietos informaciją.
13. [LAVINAMUKAI](#) - Formaliojo ir neformaliojo mokinių švietimo veiklos, „Microsoft Word“, „PowerPoint“ užduotys ir pamokos skirtos komunikacinei, orientacinei veiklai, kurias galima atsisiųsti ir pasikoreguoti pagal savo mokinių individualius gebėjimus.
14. [SPALVINK VILNIŲ. MIESTO IKŪRIMAS](#) - Interaktyvi spalvinimo knyga-žaidimas. Lietuvos dailės muziejus sukūrė interaktyvią spalvinimo knygą-žaidimą „Spalvink Vilnių.
15. [NEONFLAMES](#) - Interaktyvus piešimo įrankis, pagrįstas dalelių efektais. Nupieškite savo ūką tiesiai naršyklėje.

16. [SEAQUENCE](#) - Gražiai ir sodriai skambantis sintezatorius, turintis didžiulį kūrybiškumo ir tyrinėjimo potencialą.
17. [ŽAIDIMAI VAIKAMS](#) - linksmi praleiskite laiką ir išmokite kažką naujo su mėgstamiausiais filmukų herojais. Surask aviuką Šoną ir Smurfų žaidimai.
18. [IŠMANIEJI ROBOTAI](#) - Skaitmeninė mokymo priemonė skirta pradinių klasių mokiniams, t.y. 1- 4 kl. „Apima“ lietuvių, matematikos, pasaulio pažinimo bendrųjų programų dalykus.
19. [ŽAIDIMAS VAIKU TANGRAM](#) - Geometrija gali būti labai įdomi, ir jūs pamatysite, kad žaisti mūsų žaidimą. Jūsų užduotis - nustatyti gyvūnų figūrėlės, pagaminti iš spalvotų formų. Vieta visus trikampiai, kvadratai, stačiakampiai, deimantai, gretasieniai ir kitų figūrų gyvūno formos be pėdsakų. Valdėti pelės ar pirštu vilkti elementus. Jūs galite žaisti mobiliojo prietaiso.
20. [ŽAIDIMAS GROOVY SLIDINĖJIMO](#) - Kalnų slidinėjimas ant nepažįstamą maršrutą - rizikinga, bet mūsų herojus jaučiasi pasitikintis, nes jums kontroliuoti savo judesius, ir kelias bus neramus. Būtina pereiti per siauras labirintą, sienelėmis išjungti iš medinių kliūčių poilsio ir rinkti aukso žvaigždžių. Menkiausias neteisingas žingsnis įrodė, mirtina, ir turi pradėti iš naujo. Valdymas - pele.
21. [ŽAIDIMAI CBBEBIES](#) - padeda ikimokyklinukams mokytis, kai jie žaidžia smagius žaidimus, žiūri klipus, dainuoja dainas ir kuria dalykus su mėgstamais „CBeebies“ personažais ir laidomis.
22. [MATHPLAYGROUND](#) - Nemokami internetiniai matematiniai žaidimai ir daugiau! Vaikams patinka problemų sprendimas, loginiai žaidimai ir skaičių galvosūkliai.
23. [FUN4THEBRAIN](#) - NEMOKAMA mokomoji žaidimų svetainė bet kokio amžiaus vaikams. Savarankiškai vertinamos matematikos viktorinos, linksmas draugiškų monstrų miestelis ir daugiau nei 100 žaidimų!
24. [MUSTACHIO](#) - Avatarų kūrimo programą galima naudoti įvairių dalykų pamokose, klasės valandėlėse, neformaliojo ugdymo užsiėmimuose. Vaikai gali kurti ne tik literatūrinius herojus. Pasiūlykite sukurti išgirsto muzikos kūrinio emociją; paklauskite, kaip atrodytų draugystė, meilė, baimė, pyktis.
25. [SHEPPARDSOFTWARE](#) - Šimtai nemokamų internetinių lavinančių žaidimų vaikams. Tačiau kiekvienas, besidomintis mokymusi internetu, gali naudotis šia svetaine – jose tiek daug dalykų – (geografija, matematika, gyvūnai, mokslai) ir daug lygių, žaidimų ir užsiėmimų bet kokio amžiaus besimokantiems.
26. [RANKYČIŲ DAINELĖ \(SU LAURA\)](#) - Smagi dainelė apie tai, kad būtina kruopščiai plautis rankas.
27. [MOOTOON ANIMATION](#) - Geriausi lietuviški edukaciniai filmukai vaikams. Abėcėlė, raidės, skaičiai vaikams lietuviškai. Vaikiškos dainelės, mokomieji filmukai, piešimo pamokos, rankdarbiai, pasakos. Mokome ir linksminame vaikus, skatiname vaikų kūrybiškumą ir laviname jų vaizduotę.

28. [ŽAIDIMAS „PLAUNAME RANKAS“](#) - Kartą beždžionės mokėsi plauti rankas. Kol mokėsi, netgi rankų plovimo dainelę sukūrė. Bet geriau pažiūrėkite ir pamatykite viską patys :) Smagaus Jums laiko!
29. [HEY HEY MOKYKLA PLAUNAME RANKAS](#) - Rankų plovimo instrukcija vaikams
Kaip teisingai plauti rankas.
30. [HEY HEY MOKYKLA](#) - Mokomės skaičiuoti - Skaičiai nuo 1 iki 10 patiems mažiausiems.
31. [ŽIBURĖLIS PADĖK PINGVINUI SUDĖTI DAIKTUS](#) - Ši kompiuterinė priemonė skirta sudominti vaiką spalvomis, skatinti jas pažinti ir rūšiuoti. Užduotis vaikui - surūšiuoti įvairius daiktus pagal spalvą.
32. [ŽIBURĖLIS IŠMOK SPALVŲ PAVADINIMUS](#) - Rask nurodytą spalvą. Supažindinimas su spalvomis ir jų pavadinimais. Mokymas rasti nurodytą spalvą tarp kitų.
33. [JIGSAWPLANET](#) - Milijonai nemokamų dėlionių, kurias sukūrė didelė bendruomenė. Kurkite, žaiskite, dalinkitės dėlionėmis ir konkuruokite su kitais vartotojais.
34. [IŠMANIKLASĖ](#) - Išbandykite atsinaujinusį, patobulintą ir prie šiuolaikinio pedagogo poreikių pritaikytą interaktyvių pamokų portalą.
35. [MOBILIOJI PROGRAMĖLĖ BITUTĖS ABĖCĖLĖ](#) - Lietuviškos abėcėlės pradžiamokslis. Ši programėlė yra skirta vaikams, besimokantiems pažinti raides, tarti raidžių garsus, bet ne pačios abėcėlės raidžių pavadinimus. Joje ne tik pavaizduotos spausdintinės, bet ir rašytinės raidės. Gausu smagių paveikslėlių, kurie padės lengviau įsiminti raides.
36. [MOBILIOJI PROGRAMĖLĖ EISMO MOKYKLĖLĖ VAIKAMS](#) - Tai linksmas, nemokamas ir lengvai suprantamas mokomasis žaidimas darželinukams ir pirmų klasių vaikams įgarsintas dviem kalbomis - lietuviškai ir angliškai. Patariame tėvams žaisti kartu su vaikais!
37. [MOBILIOJI PROGRAMĖLĖ BAUBUKAI! MOKOMĖS FIGŪRAS](#) - Smagus mokomasis žaidimas, jis išverstas ir įgarsintas lietuvių kalba. Baubukais pavadiname mažus, spalvingus ir linksmus garsus leidžiančius padarėlius, kurių pagalba vaikai yra skatinami išmokti atpažinti figūras, formas ir išmokti jų pavadinimus. Mokomasis žaidimas vaikams yra įgarsintas netik lietuviškai, bet ir keliomis.
38. [MOBILIOJI PROGRAMĖLĖ PIKU RAMŪS VAIKAI](#) - Vadovaujamos apgalvotos meditacijos, skirtos padėti vaikams (3–12 metų) atrasti kelią link ramaus, susikaupusio ir laimingo gyvenimo. Jie padės jūsų vaikui tapti dėmesingesniam ir dėmesingesniam, padės palaikyti psichologinę savijautą, palengvins nerimą ir stresą, integruos mintis ir emocijas, taip pat paskatins kūrybiškumą. Socialiniai įgūdžiai, asmeninės vertybės ir sveikos ribos taip pat mokomi pasitelkiant įsivaizduojamas, įtraukiančias istorijas ir įžvalgos įrankius. Mes visa tai siūlome per savo kvėpavimo ir atsipalaidavimo pratimus, linksmas ir stebuklingas keliones aplankyti žavių gyvūnų draugų, pasivažinėjimą skraidančiu kilimu, apsilankymą pilyse pilyse, draugaujant su laumėmis ar tiesiog pučiant didelius burbulus.

39. [MOBILIOJI PROGRAMĖLĖ MAGIC JIGSAW PUZZLE](#) - Sveiki atvykę į smagią dëlionių planetą! 120 milijonų atsisuntimų visame pasaulyje! „Magic Jigsaw Puzzles“ yra didžiausias dëlionės žaidimas ir bendruomenė internete, kuriame yra daugiau nei 30 000 HD nuotraukų, kuriomis galite mėgautis ir išspręsti, nauji nemokami kasdieniai dëlionės ir išskirtinės kolekcijos iš mūsų bendradarbių LIFE, DISNEY, PIXAR, NICKELODEON! Sužinokite, kodėl mūsų vartotojai kas mėnesį išsprendžia 50 milijonų dëlionių!
40. [MOBILIOJI PROGRAMĖLĖ ŽALIASIS TYRINĖTOJAS](#) - Edukacinis žaidimas skirtas priešmokyklinio amžiaus vaikams. Jį sudaro du lygiai: pirmasis lygis - 9 užduotys, jungiamos bendro siužeto, skirtos pievos ir upės gyvūnams bei augalams tyrinėti, mokyti kūrybiškai spręsti problemas, skaičiuoti bei skaityti; antrasis lygis - varlės vystymosi ciklo tyrinėjimas, rūpinantis ja, kol užauga. Visos edukacinio žaidimo struktūrinės dalys (peizažo kvadratėliai) yra skirtingo sudėtingumo lygio. Animuotas, įgarsintas interaktyvus personažas Varliukas reaguoja į vaikų atliekamus veiksmus, pagiria, pasidžiaugia, prašo pabandyti dar kartą, pritaria ar nepritaria, ką nors komentuoja, paaiškina ir kt. Pabuvus visuose kvadratėliuose, visos skaidančios linijos išnyksta ir peizažas atgyja. Vaikai patenka į kitą žaidimo etapą, kuriame atsiveria naujos savarankiško mokymosi galimybės.
41. [ŽIBURĖLIS LOGOPEDINĖS PRIEMONĖS](#) - Logopedinių priemonių rinkinys skirtas 3-8 metų vaikams, turintiems garsų tarimo trūkumų. Šį rinkinį sudaro šeši atskiri žaidimai skirti garsų įtvirtinimui.
42. [ABC PILIS](#) - Ką veikti namuose su vaikais? Jiems nuolat reikia naujų žaidimų, pasakų, piešimo būdų ir kitų įdomybių. O mums reikia, kad vaikas ne tik turėtų užimtumą, bet ir išmoktų daug naudingų dalykų. Šiame youtube kanale jūs rasite ne tik linksmą, bet ir atsakingai apgalvotą ir sudėtą į video įrašus lavinamąjį turinį. Viskas, ką vaikas veiks, žiūrėdamas šį kanalą, nepastebimai stiprins jo smulkiają motoriką, pieštuko laikymo įgūdžius, atmintį, smegenų veiklą, dėmesio koncentraciją ir svarbiausia - kūrybiškumą. Juk vaikui pakanka vieną kartą parodyti idėją ir jis pats bando ką nors panašaus daryti.
43. [ŠILKAUS PUPA](#) - Teatras ankstyvajam ugdymui.
44. [TINDI RINDI RIUŠKA](#) +40min Vaikiškos Dainelės Dainų Karuselė.TV
45. [MUZIKA VAIKAMS](#) - TOP 5 Tilidūda dainelės vaikams.
46. [VAIKAMS.LT](#) - Įgarsintos audio pasakos vaikams online. MP3 audio pasakos vaikams. Vakaro pasaka mažiesiems. Vaikiškos audio pasakos vaikams ir jų tėveliams. Gražiausios lietuvių ir kitų šalių audio pasakos jūsų vaikučiams. Pasinerkite į pasakų herojų nuotykių pasaulį. Malonaus klausymo!
47. [SPALVOS - VAIKIŠKOS DAINELĖS](#) - Lietuviškos Dainos Vaikams.
48. [ŽAIDIMAS „PLAUNAME RANKAS“](#) - Kartą beždžionės mokėsi plauti rankas. Kol mokėsi, netgi rankų plovimo dainelę sukūrė. Bet geriau pažiūrėkite ir pamatykite viską patys :) Smagaus Jums laiko.
49. [ŽVIRBLI ŽVIRBLI](#) - Vaikas, nuo mažumės girdintis muziką, anksčiau pradeda kalbėti. Dainelė gali padėti susitarti su kau paaugusiu ir savo nuomonę turinčiu mažyliu. Dainuokit vaikams ir kartu su vaikais!

50. [ČIRKŠT NEPAPRASTAS VIRĖJAS - PIRŠTUKŲ ŽAIDIMAS](#) - Pirštukų žaidimai - smagus būdas pajvairinti laiką su vaiku. Tekstas kuria nuotaiką, ugdo mažylio gebėjimą klausytis, pajusti kalbos ritmą. Pirštukų mankšta - skatina kalbos vystymąsi.
51. [SMARTKINDERTV](#) - Youtube kanalas sukurtas vaikams, kuriame rasite išskirtinai vaikams skirtą turinį, leidžiamame mažyliams patiems prisijungti prie turinio kūrimo.
52. [DREAMHERON](#) - pamokėlės vaikams.
53. [GYVENKLENGVAI](#) - Kad kuo daugiau šeimų galėtų skirti laiką bendravimui, mėgiamai veiklai, pramogoms, draugams ir būtų laisvi.
54. [LULU VAIKAI!](#) - Geriausios lietuviškos dainelės vaikams! Edukacinės ir įdomios dainelės, animaciniai filmukai yra pritaikyti vaikų tobulėjimui. Vaikai dainuodami ir žiūrėdami filmukus mokosi skaičių, gyvūnų, garsų, spalvų. Tai puikus būdas lavinti mažylius. Mėgaukitės ir pažinkite pasaulį kartu su LuLu Vaikais!
55. [EMOKYKLA](#) - Švietimo portale pateikiama informacija apie išteklius, kuriais mokytojai gali pasinaudoti organizuodami ugdymo procesą iš Ukrainos atvykstantiems mokiniams ar aptardami situaciją su klase.
56. [EDUSENSUS](#) - Pristatome skaitmeninių išteklių rinkinį „EduSensus“, skirtą mokymosi sunkumų ir raidos sutrikimų turinčių vaikų ugdymui. Visą įtraukiamam ugdymui skirtų skaitmeninių mokymo priemonių ekosistemą sudaro virš 3000 interaktyvių bei papildomų veiklų. Lietuvai adaptuojamos „EduSensus“ programos: „Žodžių žaidimai“, „Logoritmika“, „Logožaidimai“, „Pažiūrėk ir pasakyk“, „Kalbantys paveikslėliai“, „Žingsnis po žingsnio“. Šiuo metu yra jau sukurtos skaitmeninės mokymo priemonės: „Logoritmika“, „Logožaidimai“ ir „Žodžių žaidimai“. Kviečiame jomis naudotis. Kitos priemonės dar kuriamos, bus papildyta.
57. [RIMOSSVETAINE](#) - Edukaciniai žaidimai, daug žaidimų įvairiems dalykams. Dalybos žaidimai. Edukaciniai žaidimai. Lietuvių kalbai ir logopedijai daug tinkamų žaidimų.
58. [SPALVŲ KORTELĖS](#) - Wordwall žaidimas.
59. [SPALVOS LĖKTUVAS](#) - Wordwall žaidimas.
60. [ANAGRAMA PAUKŠČIAI](#) - Wordwall žaidimas.
61. [VIOLETOSKLASE](#) - Kūrybiniai darbeliai vaikams.
62. [MUDUBUDU](#) - Užduotys vaikams, sodas ir daržas, rankdarbiai, šeima ir laisvalaikis.
63. [PINTEREST](#) - Nuotraukų dalinimosi socialinis tinklas. Tai iš esmės – virtualus iškarpu albumas, į kurį vartotojai gali „įsegti“ internete randamus vaizdus. Pavyzdžiui, namų dizaino, mados, patiekalų, kelionių nuotraukas.