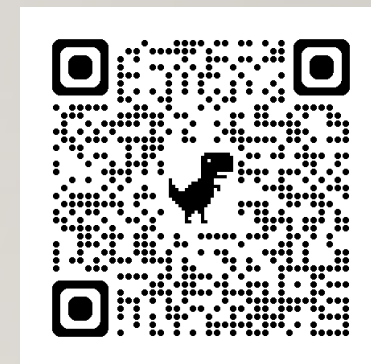
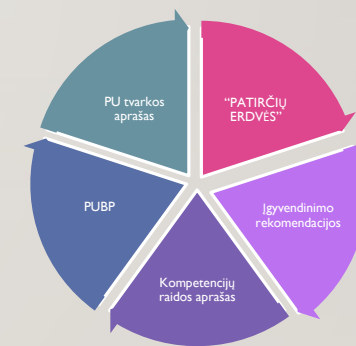


„KAIP DIRBTI SU PRIEMONIŲ KOMPLEKTU „PATIRČIŲ ERDVĖS“

2024-10-15

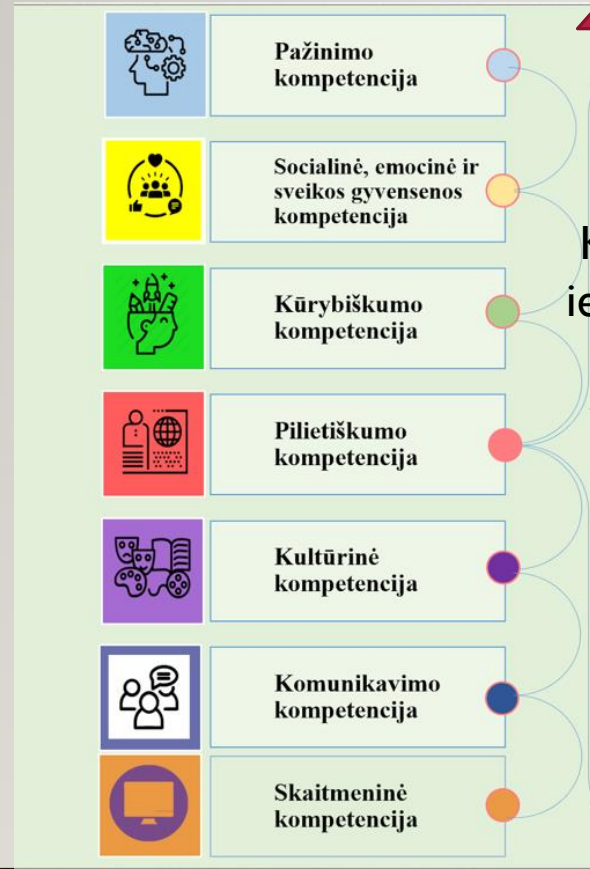


<https://www.emokykla.lt>

PRIEŠMOKYKLINIO UGDYMO MOKYTOJA EKSPERTĖ ASTA ŽELIONIENĖ

KOMPETENCIJŲ IR UGDYMOSI SRIČIŲ INTEGRALUMAS

KOMPETENCIJOS



KAIP?

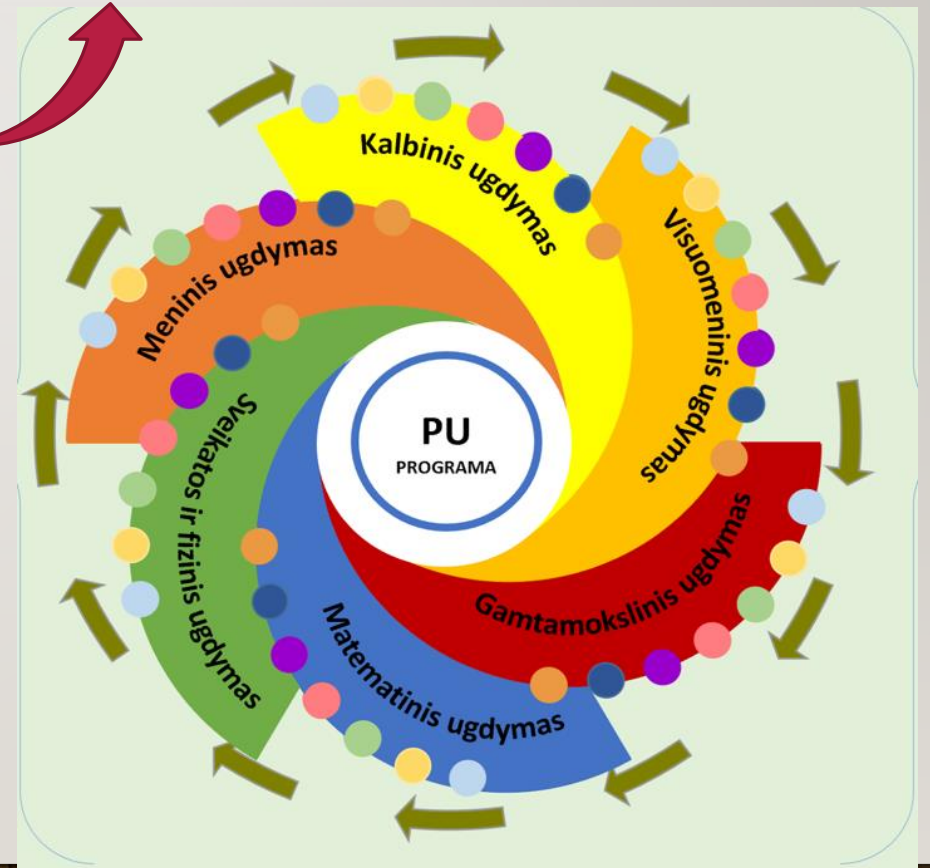
KA?

UGDYMOSI SRITYS

KAIP?
Kuriant, palyginant,
ieškant informacijos

KA?
Ugdymo srities
pasiekimai, pvz.,
skaičiuoja iki 20

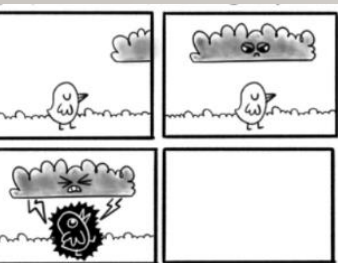
Kompetencijos programoje
ugdamos integraliai ir visose
veiklose, kuriose vaikas
dalyvauja, siekiant užtikrinti
visų kompetencijų ugdymo
pusiausvyrą ir dermę.



KOMIKSŲ KŪRIMAS

pixton.com

Comic Page Creator



Kalbinis ugdymas. skaitymo ir rašymo pradmenys (B). žaisdamas, veikdamas vienas ar drauge su kitais, mėgaudamasis kūrybos procesu kuria įvairius nesudėtingus tekstus (istorijas, pasakas, ir kt.), kuria ir gamina knygas, pasitelkdamas savo pasirinktas ar pasiūlytas vizualines raiškos priemones. savo darbus pristato kitiems (B6)

Lygiagrečiai tobulėjantys kiti pasiekimai

Meninis ugdymas. meninė raiška (A). žaisdamas, tyrinėdamas, improvizuodamas, kuria paties pasirinkta ar pasiūlyta technika. spontaniškai taiko įvairias kūrybines idėjas, ieško naujų raiškos būdų (A2).

Kalbinis ugdymas. skaitymo ir rašymo pradmenys (B). žaisdamas parašo daugumą spausdintinių abėcėlės raidžių (kartais raides rašo

veidrodiškai). spausdintinėmis raidėmis parašo savo vardą, paprastesnius žodžius, bando kopijuoti aplinkoje matomus žodžius ranka ir kompiuterio klaviatūra. bando tinkamai laikyti rašiklį (B3).

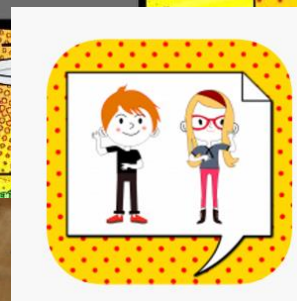
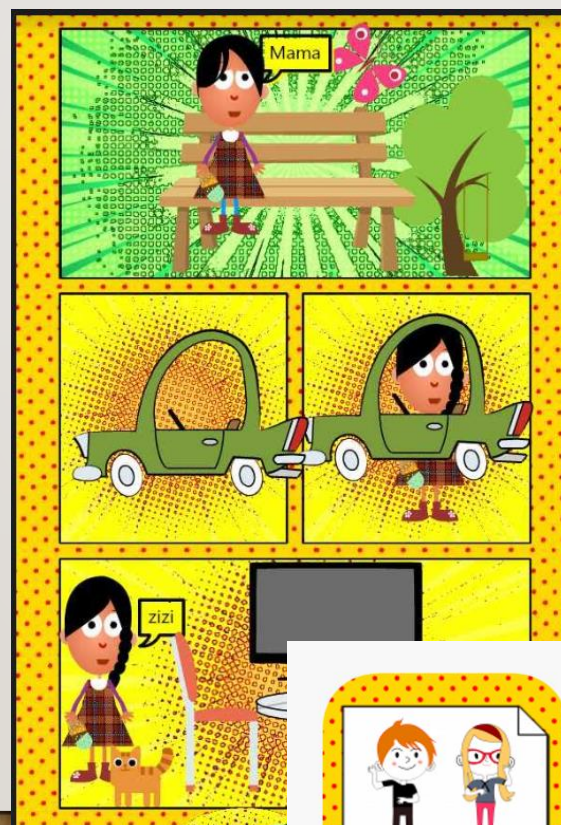
Sveikatos ir fizinis ugdymas. savęs ir kitų pažinimas, atsakingas elgesys (a). dalyvaudamas įvairiose veiklose aptaria priimtų susitarimų, taisyklių prasmę bei naudingumą, dažniausiai jų laikosi (A5).

KOMPETENCIJOS

Komunikavimo kompetencija (išbando mokytojo siūlomas vizualias raiškos priemones, pristato savo darbus).

Skaitmeninė kompetencija (kuria skaitmeninį turinį, išbando skaitmeninį įrankį <https://www.pixton.com> Comic Page Creator).

Pilietiškumo kompetencija (atlieka užduotis komandose, tariaisi dėl bendro sprendimo, aptaria susitarimus, jų laikosi).



Praktinė užduotis

<https://musiclab.chromeexperiments.com/>

Skaitmeninė kompetencija

Sandas

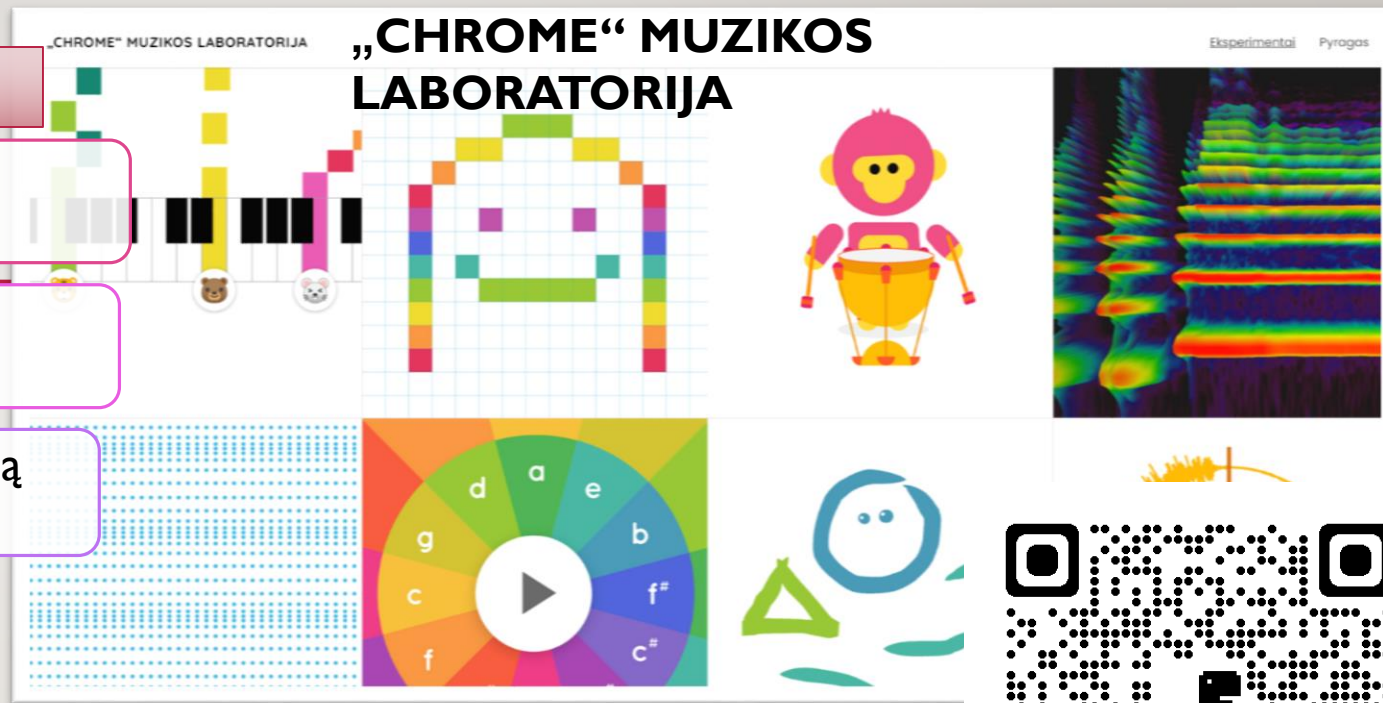
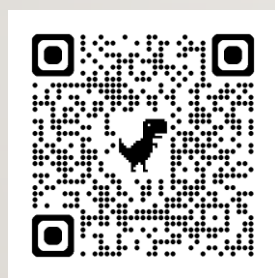
- Skaitmeninis turinys

Sando raiška

- Skaitmeninio turinio kūrimas

Priešmokyklinis ugdymas

- Mokytojo padedamas kuria paprasčiausią skaitmeninį turinį



Meninis ugdymas

Ugdymosi sritis

Meninė (muzikos) raiška (A)

Pasiekimų sritis

Kuria garsinius fonus, pateikia savo muzikines idėjas naudodamas skaitmenines įrašymo technologijas (A3)

pvz. „Crome“ muzikos laboratorijos įrankį

Pasiekimai

Skaitmeninė kompetencija

Sandas

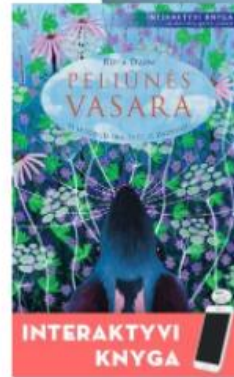
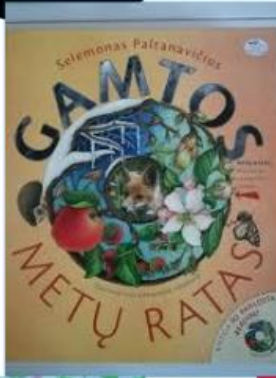
- Skaitmeninis turinys

Sando raiška

- Skaitmeninio turinio (...)valdymas

Priešmokyklinis ugdymas

- Mokytojo padedamas naudoja skaitmeninį turinį.



Kalbinis ugdymas

Ugdymosi sritis

Skaitymo ir rašymo pradmenys (B)

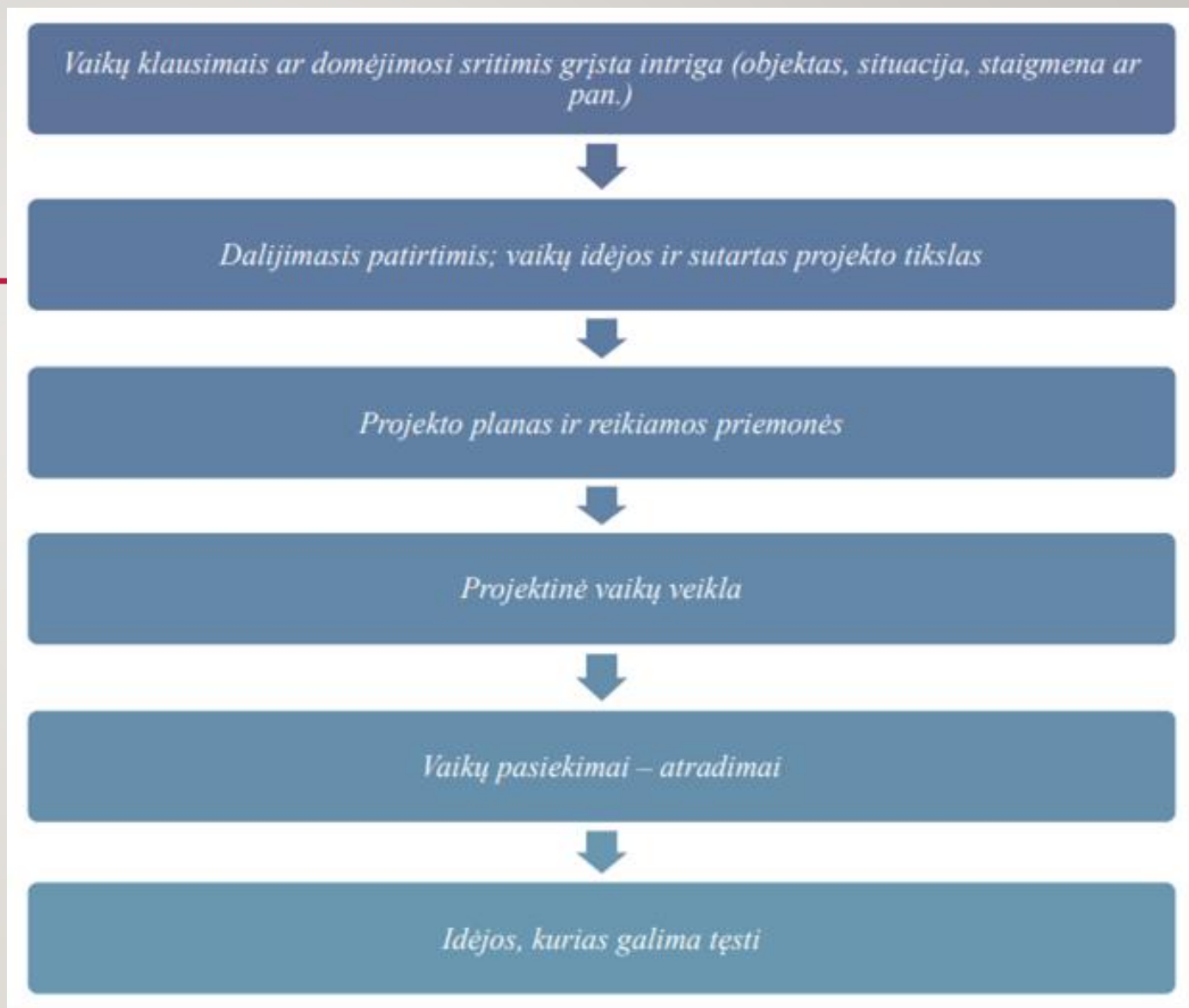
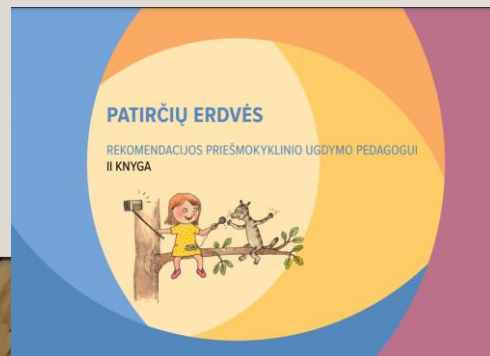
Pasiekimų sritis

Tyrinėja knygas, elektroniniu leidinius, pristato kitiems kitiems (B6)

Pasiekimai

PROJEKTŲ SANDARA

- Projektų sandara leidžia pedagogams numatyti aktualius, svarbius projektų tikslus, skatina pedagogus išklausti vaikus, žadinti arba stiprinti jų smalsumą, susidomėjimą, padėti vaikams susirasti tirtiną klausimą (problema), sukaupti idėjų, susiplanuoti projektines veiklas, jas įgyvendinti, aptarti (ir pristatyti gautus projekto rezultatus), numatyti veiklos plėtojimą grupėje ir lauke, taip pat idėjų tęstinumą.
- **Projekto centre yra suformuluotas probleminis klausimas, aktualus vaikams**



NUO SUMANYMO IKI NORIMO REZULTATO...

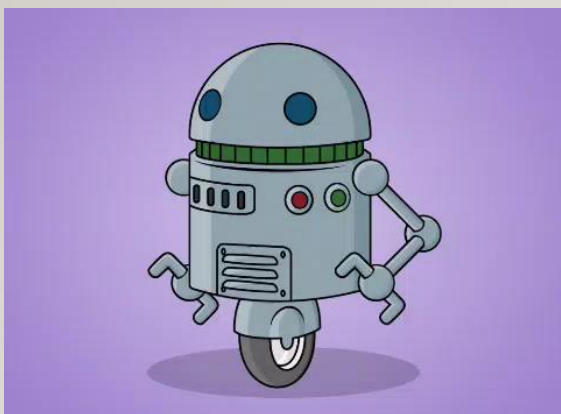
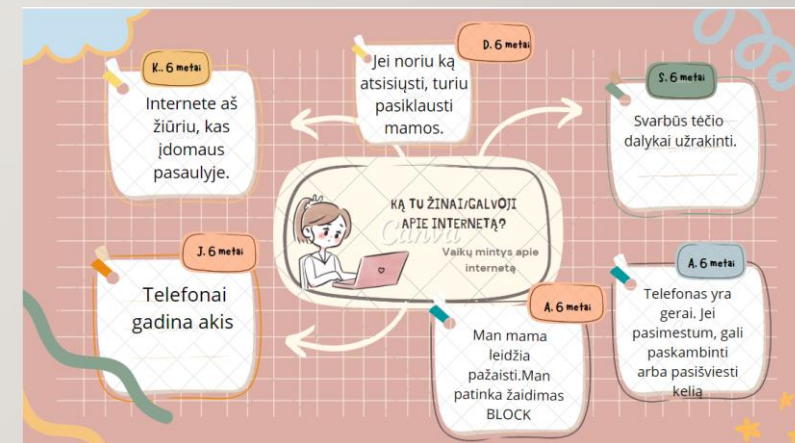


<https://tinyurl.com/2p596g9c>



Planavimas /veiklos

Refleksija



Intriga





QR KODŲ PANAUDOJIMAS INTRIGAI SUKURTI

Nauja, nepažįstama, nematyta...

PROJEKTŲ DERMĖ

“KAIP IŠGIRSTI TYLĄ” IR „KAS MUMS PADEDA NUSIRAMINTI“

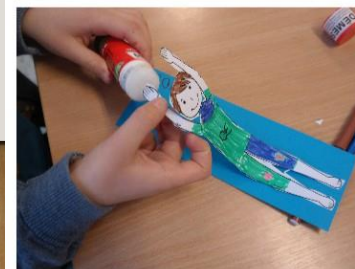
IDĖJOS

- Išvyka į šviesos/relaksacijos kambarį
- Kvėpavimo pratimai. Nusiramino pratimai
- Joga
- Masažai (vienas kitam)
- Plunksnelių lenktynės
- Nusiramino žaisliukas
- Vėjo malūnėlių, burbulų diena



https://www.youtube-nocookie.com/embed/5R7BnqLAIDA?list=PLkQMR1xLaMou77qkQzvSBXCdNOPjleqE4&autoplay=1&iv_load_policy=3&loop=1&modestbranding=1&start=

TIKSLAS-MOKYTIS SUSIVALDYTI,
NUSIRAMINTI,ATSIPALAUDUOTI



<https://view.genial.ly/65afa0597908bc0015e7c15b/guid-e-skaitmeniniu-priemoniu-vadovas-kaip-prisijaukinti-interneta>



SAUGESNIO INTERNETO DIENA

<https://www.draugiskasinternetas.lt/>

https://www.draugiskasinternetas.lt/wp-content/uploads/2020/12/Zoologijos_sodas_internete.pdf

• Skaitmeninė sauga

• Asmens duomenų apsauga ir privatumas skaitmeninėje erdvėje

• Paaiškina, kokie žmonių duomenys yra asmeniniai ir kodėl jų negalima atskleisti kitiems, kad bendraujant telefonu ar interneto priemonėmis, asmens duomenų atskleidimas gali turėti blogų pasekmių.

<https://www.ikimokyklinis.lt/index.php/biblioteka/vaiku-ugdymas/ilustruota-knygele-maziesiems-bitute-internete-kas-nori-bitute-apgauti/23977>



„KAŲ PAPASAKOTŲ KARŽYGYYS?“

Pilietiškumo kompetencija

Komunikavimo kompetencija

Pažinimo kompetencija

Tikslas-sukurti senovės karžygio pasakojimą.

Intriga: paslaptinis laiškas iš praeities.
Naratyvinis žaidimas (pilies statymas)-vaikai savo tautos istorijos kūrėjais



Kodėl projektas yra svarbus

- Vaikai skaitėms ir dainoms atlikti išmokę, prasmingai pasakoja. Jie draugai ir skaitėms pasakoja istoriją.
- Kuriant naratyvinį pasakojimą, vaikai interpretuoja žinomus kūrinius, taiko turimas žinias, patirtį.
- Suveneriškos žaidimų veiklos skatina vaikus susipažinti su kultūra, mūstyti kūrybiškumą ir mokymuisi, pedagogai leidžia geriau pažinti vaikus.
- Vaikai turėjo savo tautos istorijos kūrėjais.

1. Vėliavos kūrimas ar dainėms atlikti išmokę, prasmingai pasakoja.

2. Dainėms atlikti išmokę, prasmingai pasakoja.

KAŲ PAPASAKOTŲ LIETUVOS KARŽYGYYS?

3. Projekto planas ir veiklos priemonės

4. Projekto planas ir veiklos priemonės

5. Vaikų pasakojimai - atradimai

6. Idėjos, kurias galima tapti

7. Projekto planas ir veiklos priemonės

8. Projekto planas ir veiklos priemonės



PLANAVIMAS (I)

- **Miško gėrybės**
- **Lietuvos gimtadienis**
- **Kalėdos**
- **Žalioji palangė**
- **Susidomėjimo sritis –KOSMOSAS**
- **Europos kalbų savaitė (09-26)**
- **Sveikos mitybos diena (11-08)**
- **Helovinas (10-31)**
- Kokių stebuklų yra miške?(1 knyga, 43)
- Ką papasakotų Lietuvos karžygys? (2 knyga, psl.27)
- Kaip papuošti eglutę? (1 knyga, psl. 50)
- Kas yra „kabantis“ daržas? (1 knyga, psl.39)
- Kaip sukurti savo kosmosą? (1 knyga, psl.49)
- Kaip kalba žmonės? (2 knyga, psl.29)
- Kas yra sveikas maistas? (1 knyga, psl. 11)
- Kaip išradingai švęsti šventes? (1 knyga, psl. 21)

PLANAVIMAS(2)

SEZONIŠKUMAS/ĮSIMINTINOS DIENOS

Tolerancijos diena (11-16)

Sveikinimosi diena (11-21)

Draugo diena

Moliūgo diena (tradicinė įstaigos šventė)

Arbatos diena (12-15)

PROJEKTAI (PATIRČIŲ ERDVĖS)

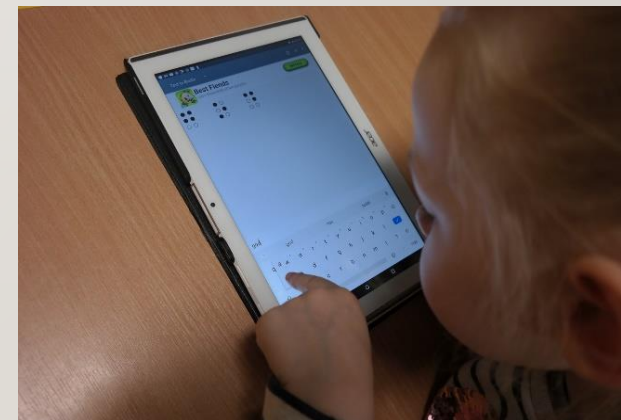
- Kodėl kiekvienas yra svarbus? (1 knyga, psl.8)
- Kurie žodžiai yra stebuklingi? (1 knyga, psl.22)
- Kaip tapto gerais draugais? (2 knyga, psl. 19)
- Ką galiu užsiauginti pats?(2 knyga, 39)
- Kuo nuostabios gėlės ir žolelės? (2 knyga, 45)

„KODĖL KIEKVIENAS YRA SVARBUS?“

„Paslapčių maišelis“



„Aklojo vedžiojimas“



Užduotis „Atkoduok užkoduotą žodį pagal Brailio abėcėlę“.

Išbandyti programėlę

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobilesafeapps.braille&hl=lt&gl=US>

INTEGRACIJA SU KITOMIS UGDYMO SIRTIMIS

KALBINIS UGDYMAS

Žaidžia kalba, gausina žodyną naujais nesudėtingais žodžiais. Dažniausiai atpažįsta (spėja) nežinomo žodžio reikšmę remdamasis kontekstu ir (ar) savo patirtimi. Kai kuriems žodžiams pateikia sinonimus ir antonimus (nevertodamas sąvokų), pradeda suprasti kai kurių dažnai girdimų žodžių perkeltinę prasmę (A6).

VISUOMENINIS UGDYMAS

Savo socialinėje aplinkoje bendraudamas, bendradarbiaudamas, dalyvaudamas įvairiose veiklose priima žmonių įvairovę (A6).

SVEIKATOS IR FIZINIS UGDYMAS

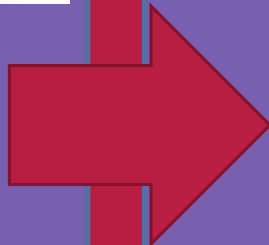
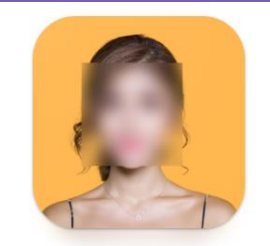
Įvairiose kasdienėse situacijose atpažįsta ir nusako savo ir kitų pagrindines emocijas: džiaugsmą, liūdesį, pyktį, baimę, nuostabą, jaudulį, pavydą; nusako, kokios emocijos vaizduojamos paveikslėliuose, vaizdo medžiagoje, nuotraukoje; naudoja įvairias veido mimikas, balso intonaciją, kūno kalbą norėdamas išreikšti savo jausmus ir emocijas (A2).

MATEMATINIS UGDYMAS

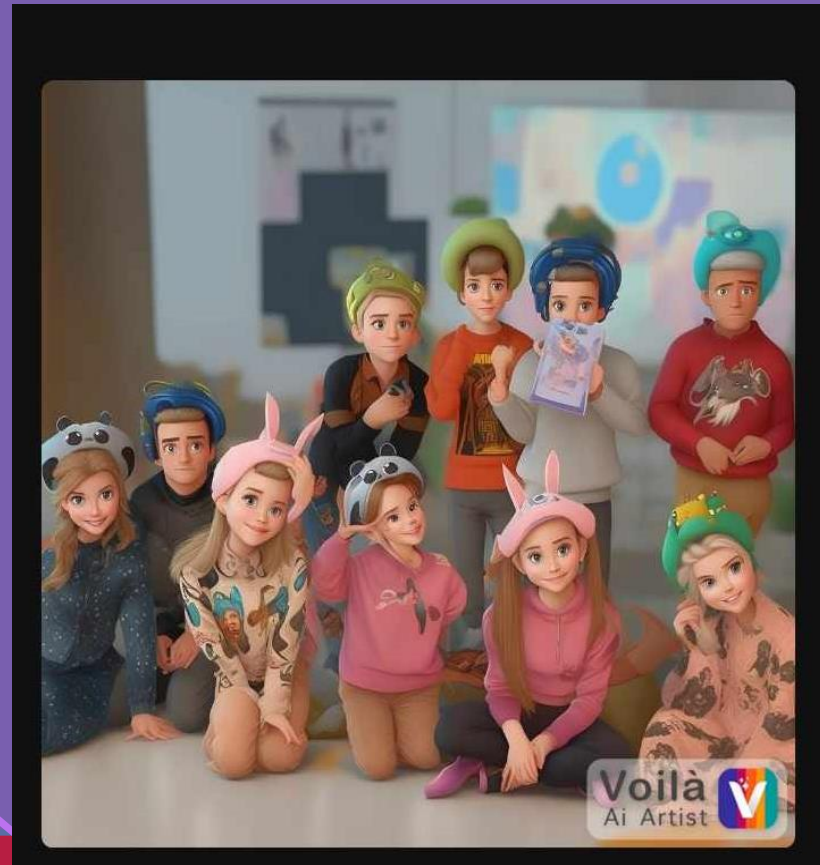
Veikdamas vienas ar drauge su kitais artimiausioje aplinkoje atpažįsta aiškiais piešiniais, žodžiais, simboliais pateiktas sekas. Tyrinėdamas, stebėdamas, aiškindamasis pastebi ir nusako dėsningumus, juos pratęsia. Apibūdina žodžiais ar iliustruoja kitais jam žinomais ar pasiūlytais būdais judėjimo kryptį (pirmyn, atgal, į kairę, į dešinę), erdvėje esančius daikto santykius su savimi (pvz., priešais mane, už manęs, šalia manęs, kairėje, dešinėje), kitų daiktų padėtį vienas kito atžvilgiu (aukščiau, žemiau, virš, po, prie, už) (B2).

SKAITMENINĖ SAUGA

ASMENS DUOMENŲ
PRIVATUMAS SKAITMENINĖJE
ERDVĖJE
BLUR FACE



VOILIA AI ARTIST -
NUOTRAUKŲ
REDAKTORIUS



„KAIP PAGUOSTI LIŪDINTJĮ?“

Vaikai mokosi užjausti, paguosti liūdintįjį, pasidžiaugti kartu su besidžiaugiančiuoju; • aiškinasi ir supranta, iš kokių požymių (kūno kalbos – veido mimikos, kūno pozos, laikysenos) galima atpažinti, kaip jaučiasi šalia esantysis; • atpažįsta, kaip atrodo nelaimingas, sergantis, nuskriaustas, pasiklydęs vaikas, o kaip – besidžiaugiantis, laimingas žmogus; • išmoksta paguosti nelaimingąjį, nuskriaustąjį, kenčiantįjį.

„ASILUKAS IR RŪPESČIŲ DIENA“



„ĮVARDINK SAVO EMOCIJĄ“

EMOCIJŲ AKMENUKAI



PLANAVIMO PAVYZDYS

Laikotarpis: 2023-10-02–2023-10-06

Veiklos / projekto pavadinimas:

Kaip šoka gyvūnai? Mano augintinis.

Vaiko pasiekimai (1 etapas):

Meninis ugdymas: Pavieniui ar grupėje, dažnai derindamasi prie kitų, (savaip) pavaizduoja pasirinktą gyvūną (A1) ;Žaisdamas, tyrinėdamas, kuria judesius, improvizuoja temą (A4);

Plėtojamos kompetencijos (2 etapas):

SESG (supranta mimika ir kūno kalba reiškiamas emocijas, nusako savo jausmus, emocijas, kurias sukelia improvizacija ir šokis)

Kūrybiškumo (kurdamas darbėlį "Mano augintinis" įgyvendina savo sumanymą, siūlo idėją, sumanymus, pasirenka priemones, kurias sukulia improvizacija ir šokis)

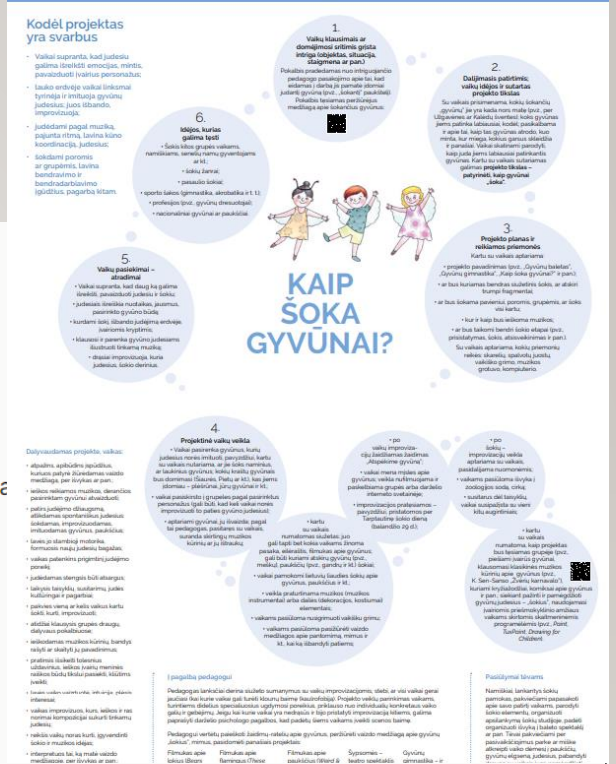
Komunikavimo kompetencija (išbando mokytojo siūlomas kalbines ir vizualias raiškos priemones)

Skaitmeninė (mokytojo padedamas peržiūri skaitmeninį turinį, naudojasi skaitmenine aplinka, kuria patį paprasčiausią skaitmeninį turinį)

Vaikų idėjos ir sumanymai (5 etapas) (nuolat pildomi)

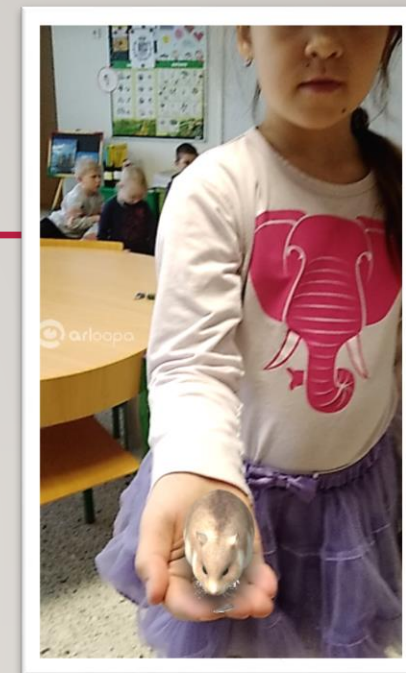
Lygiagrečiai tobulėjantys kiti pasiekimai (7 etapas) (integracija su kitomis ugdymosi sritimis)

Kalbinis ugdymas	Matematinis ugdymas	Gamtamokslinis ugdymas	Visuomeninis ugdymas	Meninis ugdymas	Sveikatos ir fizinis ugdymas
Domisi knygomis, iliustracijomis, žino, kaip elgtis su knyga (B4)	Žaisdamas, švęsdamas Gyvūnų dieną (pristatydamas savo augintinį) pradeda skirti kai kurių įvykių laiką (kada kas vyko). priskirti įvykius, kurie buvo vakar, šiandien (B3)	Žaidžiant, tyrinėjant bando įvardyti naminius, laukinius gyvūnus, juos grupuoti, samprotauti apie naminių ir laukinių gyvūnų gyvenimo skirtumus, gyvūnų poreikius (A2)	Tausoja ir laikantis susitarimų naudoja skaitmeninius įrenginius (B1)	Per savo ar kitų inicijuotus teatrinius žaidimus išbando ir pritaiko paties sugalvotus ar parodytus judesius, veido išraiškas, balso galimybes (A5)	Žaisdamas, mankštindamasis atkartoja, kuria nesudėtingus judesius junginius ir pratimų derinius (C2)
Žaisdamas, išbandydamas programėlę ChatterPix bando kurti trumpą tekstą ; pristato savo augintinį (papasakoja kelias sakinius) (B6)				Žaisdamas, tyrinėdamas, kuria judesius, improvizuoja pagal temą Žaisdamas, tyrinėdamas išbando dailės priemones, kuria pasirinkta ar pasiūlyta technika, spontaniškai taiko įvairias kūrybines idėjas, ieško naujų raiškos būdų (A2).	



KALBINIS UGDYMAS

- Pristato savo augintinį (papasakoja keliais sakiniais) (B6) *jtraukusi ugdymas*
- Žaisdamas, išbandydamas programėlę ChatterPix bando kurti trumpą tekstą; (B6) (*įgarsinti savo nupieštą gyvūną*)
- Domisi knygomis, iliustracijomis, žino, kaip elgtis su knyga (B4)



ChatterPix_16649
46351865



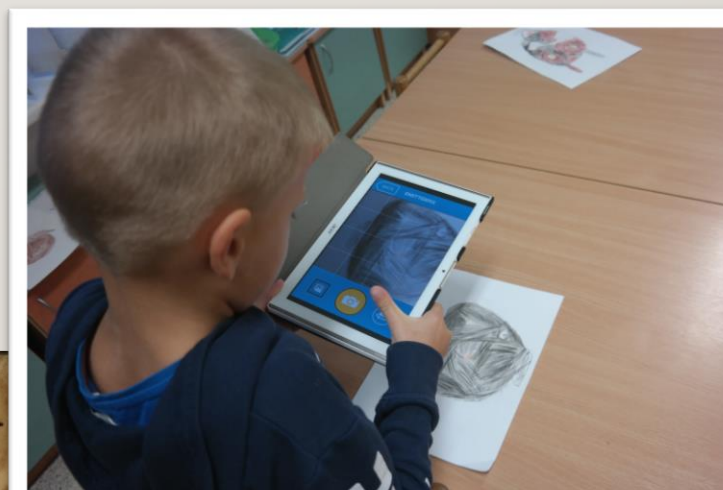
ChatterPix_16649
47436200 (1)



ChatterPix_16649
53073363

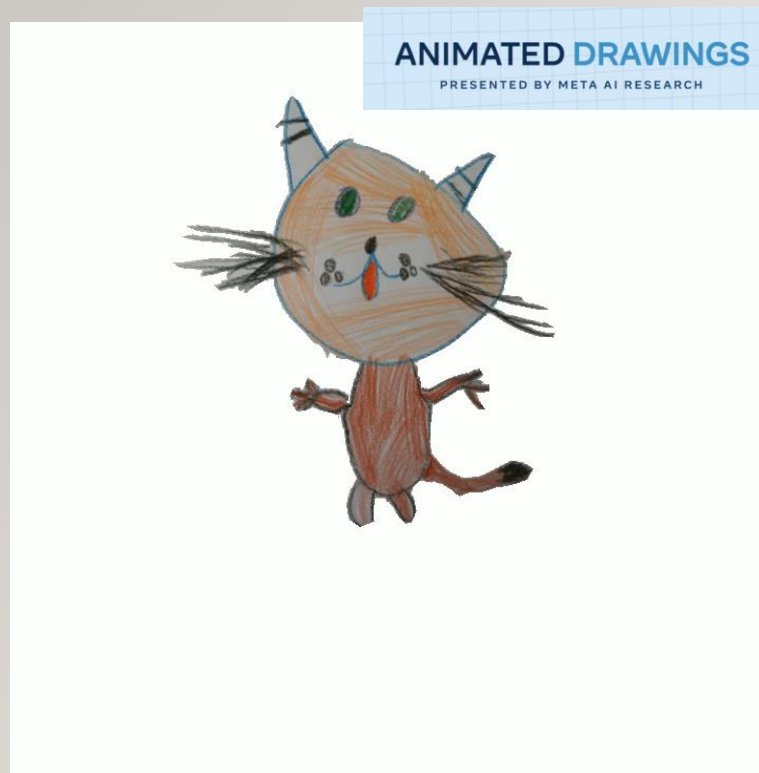


ChatterPix_16649
53658601



ARLOOPA: AR Camera 3D Scann...
play.google.com

Gyvūnai klaba, juda, vaidina...



LYGIAGREČIAI TOBULĖJANTYS KITI PASIEKIMAI (7 ETAPAS) (INTEGRACIJA SU KITOMIS UGDYMO SI SRITIMIS)

PUBP

IV SKYRIUS

UGDYMO SI SRIČIŲ PASIEKIMŲ SRITYS IR PASIEKIMAI

12. Gamtamokslinis ugdymas.

12.1. Gamtamokslinis tyrinėjimas (A). Domėdamasis, aiškindamasis, stebėdamas, žaisdamas, visais pojūčiais patirdamas, spontaniškai ir tikslingai tyrinėdamas pažins ir savais žodžiais apibūdinys artimiausios aplinkos gamtos objektus, reiškinius, jų įvairovę, požymius, kaitą. Atliks ir paaiškins paprasčiausią savo sumanytą ir aptartą tyrimą laikydamasis jam suprantamos gyvybės saugojimo etikos. Šios srities pasiekimai:

12.1.1. Žaisdamas, spontaniškai ir tikslingai tyrinėdamas kelia klausimus apie artimiausios aplinkos gyvą ir negyvą gamtą, aiškinasi kai kuriuos gamtoje vykstančius pokyčius ir dėsningumus (A1).

12.1.2. Žaisdamas, patirdamas visais pojūčiais, spontaniškai ir tikslingai tyrinėdamas gamtos objektus bei reiškinius pastebi ir savais žodžiais apibūdina ryškiausius požymius, panašumus ir skirtumus; objektus lygina, grupuoja (A2).

12.1.3. Planuoja savo sumanyto arba aptarto tyrimo žingsnius, pasirenka priemones, gamtinę medžiagą ir atlieka paprastą tyrimą, laikydamasis jam suprantamos gyvybės saugojimo etikos (A3).

12.1.4. Savais žodžiais apibūdina tyrimo eigą, rezultatus, samprotauja, kaip tobulintų savo tyrimą, ką kitą kartą darytų kitaip (A4).

12.2. Gamtamokslinis komunikavimas (B). Remdamasis savo patirtimi ir vartodamas paprasčiausias gamtamokslines sąvokas aptars artimiausioje aplinkoje esančius gamtos objektus. Prieinamuose informacijos šaltiniuose, taip pat ir skaitmeniniuose, atradęs iliustruotą informaciją apie gamtos objektus bei reiškinius skirtingais jam žinomais ar pasiūlytais būdais ją perteiks kitiems. Šios srities pasiekimai:

12.2.1. Atpažįsta artimiausioje aplinkoje dažnai girdėtas gamtamokslines sąvokas ir jas vartoja kalbėdamas (B1).

12.2.2. Prieinamuose informacijos šaltiniuose atranda iliustruotą informaciją apie gamtos objektus, reiškinius, tyrimus, ją aiškinasi (B2).

12.2.3. Savais žodžiais, piešiniais, vaizdinėmis priemonėmis, simboliais perteikia paprasčiausią gamtamokslinę informaciją (B3).

12.2.4. Bendrose veiklose veikdamas kartu su kitais ir reflektuodamas žinojimą stėja su savo paties, bendraamžių ir naujai įgytu patyrimu bei atradimais (B4).

12.3. Žmogaus ir gamtos dermės pažinimas (C). Bendrose veiklose įgis supratimą ir savais žodžiais apibūdinys save kaip gamtos dalį, žmogaus poreikius ir jo daromą poveikį gamtai. Rodys iniciatyvą saugoti gamtą, atsakingai vartoti gamtos išteklius. Smalsaus, ką tyrinėja gamtos mokslai, ką veikia mokslininkai. Šios srities pasiekimai:

12.3.1. Savais žodžiais pasakoja apie gamtos reikšmę žmogui, paaiškina, ko reikia, kad jis gerai jaustųsi, būtų sveikas (C1).

Kalbinis ugdymas (PAMATINĖ UGDYMO SI SRITIS)

bendraudamas klausosi kito, nusako planuojamos veiklos eigą, rezultatą; taiko kalbos etiketo taisykles: pasisveikina, atsisveikina, padėkoja (A2).

???

Matematinis ugdymas

Veikdamas vienas ar drauge su kitais artimiausioje aplinkoje atpažįsta aiškiais piešiniais,

žodžiais, simboliais pateiktas sekas. Tyrinėdamas, stebėdamas, aiškindamasis pastebi ir nusako

dėsningumus, juos pratęsia. Apibūdina žodžiais ar iliustruoja kitais jam žinomais ar pasiūlytais būdais

judėjimo kryptį (pirmyn, atgal, į kairę, į dešinę), erdvėje esančius daikto santykius su savimi (pvz., priešais

mane, už manęs, šalia manęs, kairėje, dešinėje), kitų daiktų padėtį vienas kito atžvilgiu (aukščiau, žemiau,

virš, po, prie, už) (B2).

Gamtamokslinis ugdymas

Prieinamuose šaltiniuose atranda iliustruotą informaciją apie artimos vietovės gamtos objektus, reiškinius, ją aiškinasi. (B2).

Meninis ugdymas

Žaisdamas, tyrinėdamas, improvizuodamas, konstruodamas išbando dailės priemones

(pieštukus, teptukus, kreideles, guašą, molį, gamtos ir netradicines medžiagas ir pan.), kuria paties

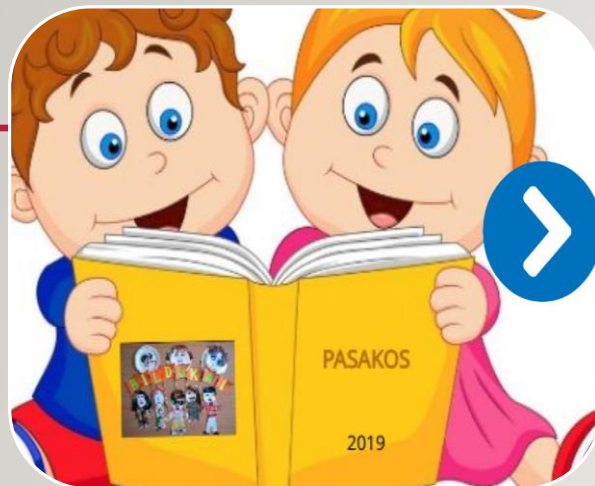
pasirinkta ar pasiūlyta dailės technika. Spontaniškai taiko įvairias kūrybines idėjas, ieško naujų raiškos

būdų (A2)

Sveikatos ir fizinis ugdymas

?

PROJEKTO / VEIKLOS REFLEKSIJA



e-knyga



Plakatas



wordart.com

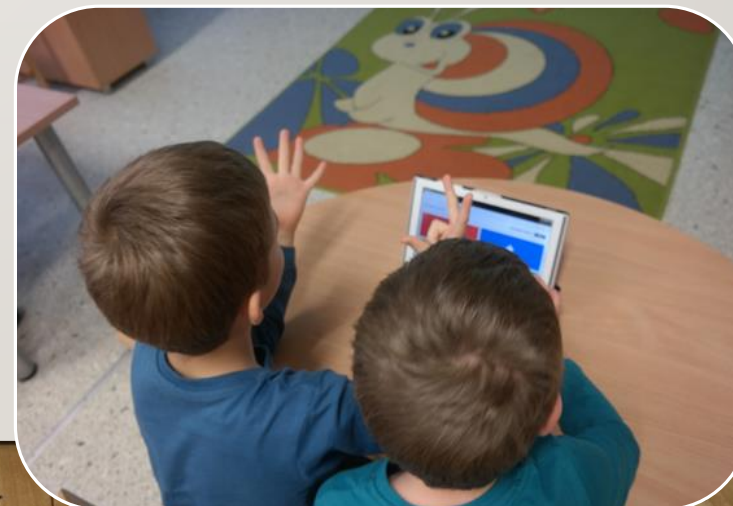
<https://www.storyjumper.com/book/read/63493035/PASAKOS#page>



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



Diagramos



Kahoot

E-KATALOGAI

COLIUKĖ

ŽAIDŽIU IR MOKAUSI SU "KAHOOT!"

Kahoot!



COLIUKĖ

REPUBLIKINIS PRIEŠMOKYKLINIO, PRADINIO UGDYMO PEDAGOGŲ IR ŠVIETIMO PAGALBOS SPECIALISTŲ SKAITMENIŲ MOKYMO PRIEMONIŲ KATALOGAS

"SKAITYMO PRADŽIAMOKSLIS"

2020-2021



COLIUKĖ

IŠMANI PRIEŠMOKYKLINUKO LIETUVA

SKAITMENIŲ MOKYMO PRIEMONIŲ KATALOGAS



COLIUKĖ

PROJEKTO „INOVATYVŪS VAIKŲ REFLEKSIJOS METODAI“ idėjų rinkinys



SKAITMENIŲ PRIEMONIŲ VADOVAS

„Kaip prisijaukinti internetą?“

01 VIRTUALI BIBLIOTEKA „KAIP PRISIJAUKINTI INTERNETĄ“	02 SURASK ŽODŽIUS	03 KOMIKSAS APIE SAUGŲ INTERNETĄ	04 5 SAUGESNIO INTERNETO PATARIMAI	05 SAUGUS INTERNETAS	06 BŪK SAUGUS
07 SAUGUS INTERNETAS	08 SAUGESNIS INTERNETAS	09 SAUGESNIS INTERNETAS	10 BŪK SAUGUS, BŪK ATSARGUS	11 KAIP IŠLIKTI SAUGIAM INTERNETE?	12 AR AŠ SAUGUS INTERNETE?
13 PROJEKTE PANAUDOTI ĮRANKIAI	14 ĮRANKIAI, KURIUOS KVIECIAME IŠBANDYTI		PROJEKTO ORGANIZATORĖS		

