

PRITARTA

Vilniaus miesto savivaldybės administracijos

Ikimokyklinio ugdymo skyriaus vedėjo

2025 m. liepos 9 d. įsakymu Nr. A15/25(2.1.4E-IKU)

PATVIRTINTA

Vilniaus lopšelio-darželio „Gervelė“ direktoriaus

2025 m. liepos 9 d. įsakymu Nr. V – 51

VILNIAUS LOPŠELIO – DARŽELIO „GERVELĖ“

IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA

„MAŽIEJI GERVIUKAI“



2025

Vilnius

1. BENDROSIOS NUOSTATOS

1.1 Mokyklos požiūris į vaiką ir jo ugdymą(si).

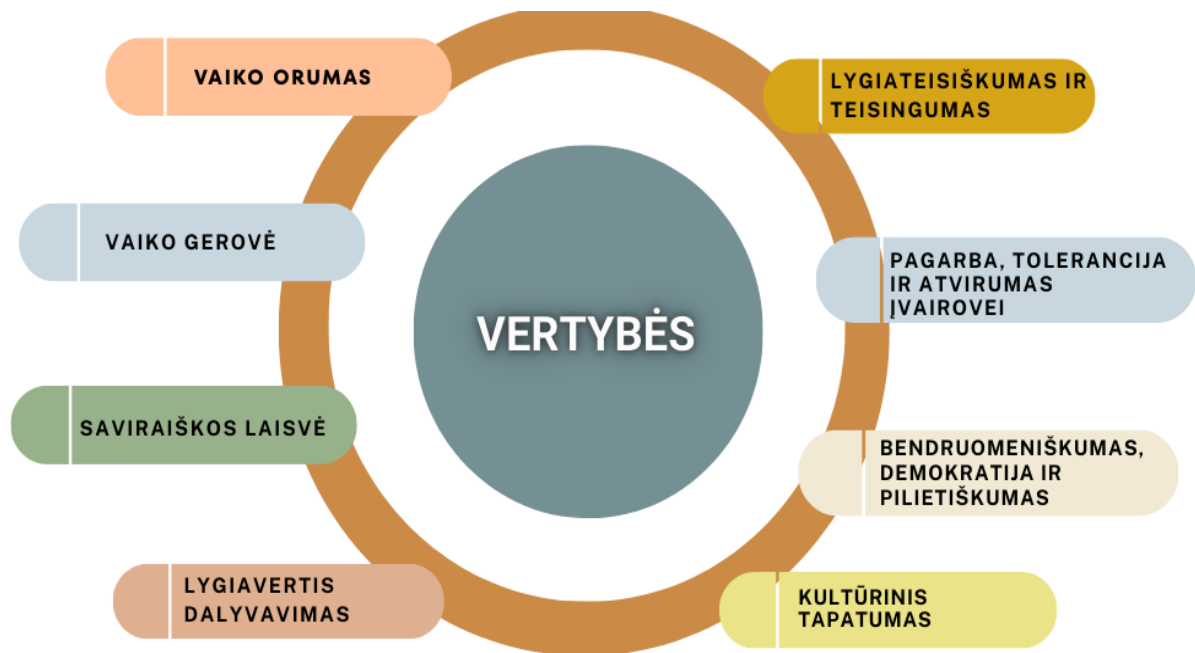
Vilniaus lopšelio-darželio „Gervelė“ (toliau – Mokykla) ikimokyklinio ugdymo programa (toliau – Programa) parengta vadovaujantis Ikimokyklinio ugdymo programos gairėmis, Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašu, taip pat pagrindiniais teisės aktais, reglamentuojančiais ikimokyklinio ugdymo įstaigų veiklą.

Programa grindžiama universalus dizaino mokymuisi prieiga, kuri laiduoja kiekvieno vaiko sėkmingą ugdymąsi, remiasi prigimtinių ugdymosi skirtumų pripažinimu ir kokybiškai modeliuojamu ugdymo procesu. Vadovujamasi visuminio ugdymo idėjomis, kurios skatina vaikų emocinių, socialinių, fizinių, pažinimo, kalbos ir kūrybos galių darnų plėtojimąsi.

Programoje ugdymo procesas grindžiamas humanistinės ugdymo teorijos prieiga. Ugdymo procese prioritetas teikiamas vaiko individualiems poreikiams ir interesams, skatinamas aktyvus dalyvavimas veiklose, savarankiškas mąstymas, kūrybiškumas. Ugdimoji aplinka kuriama kaip vaiką įtraukianti, tyrinėti skatinanti erdvė. Mokytojai veikia kaip partneriai, padedantys vaikui atrasti ir pažinti pasaulį.

1.2 Ugdymo(si) procesą formuojančios vertybės

Mokyklos ugdymo procese svarbi vertybinė nuostata yra vaiko dalyvavimas kaip aktyvaus, sąmoningo ir reikšmingo ugdymo(si) proceso kūrėjo. Vaikai nėra tik stebėtojai – jie įtraukiami į ugdymo turinio planavimą, reagavimą į situacijas, siūlymų teikimą bei dalyvavimą sprendimų priėmime. Tokia praktika padeda mokytojui atliepti vaikų aktualius poreikius ir konstruoti ugdymą remiantis jų išgyvenimais ir interesais. Demokratinis santykis tarp vaiko ir mokytojo tampa esmine ugdymo proceso dalimi – vaikai skatinami išsakyti nuomonę, tartis, kurti taisykles bei mokytis jų laikytis, o mokytojas tampa dialogo ir bendradarbiavimo partneriu. Tokiu būdu ugdymo(si) procesas tampa ne tik labiau vaikui prasmingas, bet ir ugdo socialinius bei pilietinius gebėjimus. Demokratinėje aplinkoje vaikams sudaromos sąlygos atrasti ir plėtoti autentišką lyderystę – kiekvienas vaikas turi galimybę išbandyti įvairius lyderystės vaidmenis, o mokytojas pripažįsta ir skatina skirtingas lyderystės formas, įskaitant ir ramią, bendruomenišką ar kūrybinę lyderystę. Taip ugdomas pasitikėjimas savimi, atsakomybė ir gebėjimas veikti drauge. Vaikai taip pat tampa aktyviais savo veiklų ir aplinkos vertintojais. Jie mokosi reflektuoti savo patirtis, išreikšti emocijas, mintis ir vertinimus įvairiomis jiems suprantamomis formomis – tiek žodžiu, tiek kūrybiškai, simboliškai ar veiksmais. Tokia pedagoginė kultūra skatina ugdymo personalizavimą, bendradarbiavimą bei socialinį-emocinį augimą, kuris grindžiamas pagarba, lygiaverte partneryste ir vaikų saviraiškos laisve (1 pav.).



1 pav. Ugdymą(si) grindžiančios vertybės

Šios vertybinės nuostatos atitinka šiuolaikines ikimokyklinio ugdymo teorijas, kuriose vaikas traktuojamas kaip aktyvus dalyvis ir savarankiškas besimokantysis (Malaguzzi, 1996; Dahlberg, Moss & Pence, 2007). Reggio Emilia filosofijoje pabrėžiamas dialoginis santykis su vaiku bei jo gebėjimų išskleidimas per aktyvų dalyvavimą aplinkos kūrime ir bendrose veiklose. Taip pat remiamasi Vygotskio (1978) socialinio konstruktyvizmo idėjomis, akcentuojančiomis mokymąsi per socialinę sąveiką ir kultūrinį kontekstą. Lietuviškame kontekste šias nuostatas palaiko ir nacionaliniai ikimokyklinio ugdymo dokumentai, kuriuose vaiko balsas ir dalyvavimas laikomas esmine kokybiško ugdymo sąlyga (Ikimokyklinio ugdymo gairės, 2023).

1.3 Vaikų poreikiai

Mokykloje vaikų ugdymas grindžiamas visapusišku jų poreikių pažinimu ir atliepimu. Vaiko ugdymasis suprantamas kaip aktyvus, prasmingas, į asmeninę patirtį orientuotas procesas, kuriame vaiko poreikiai yra neatsiejama ugdymo(si) proceso dalis.

Vaikai auga ir mokosi jiems būdingu tempu, todėl ypač svarbu sudaryti sąlygas, kurios atlieptų šiuos poreikius:

❖ **Žaidimo poreikis** – vaikams svarbu turėti laisvę, pakankamai laiko, erdvės ir draugų žaidimui. Žaidimas laikomas savaimine, vertinga veikla, padedančia kurti vaikų kultūrą. Suaugusieji stebi ir jautriai įsitraukia, skatindami vaikų žaidimo gebėjimų augimą.

❖ **Saugumo poreikis** – vaikui būtina jaustis saugiam, matomam ir palaikomam. Saugumas kuriamas tiek per suaugusiųjų globą, tiek per vaikų įtraukimą į rūpinimąsi savo ir kitų gerove.

❖ **Draugysčių poreikis** – vaikai turi jaustis priimti ir reikšmingi bendruomenėje, turėti draugų, patirti bendrystę. Aplinka skatina kurti pozityvius santykius ir mokytis gyventi drauge.

❖ **Komunikavimo poreikis** – vaikai siekia išreikšti mintis ir jausmus įvairiomis formomis – žodžiu, judesiu, menu. Ugdymo(si) aplinka suteikia galimybių tyrinėti skirtingus bendravimo būdus, mokytis pagarbiai bendrauti.

❖ **Pažinimo džiaugsmo poreikis** – smalsumas, noras tyrinėti, klausti, suprasti ir atrasti – esminis vaikų augimo variklis. Ugdymas remiasi vaikų patirtimi ir padeda jiems kurti savo pasaulio supratimą.

❖ **Kūrybinės saviraiškos poreikis** – vaikai išreiškia save per kūrybines veiklas – tiek spontaniškas, tiek kryptingas. Ugdymas padeda atrasti savitus gebėjimus ir ugdyti individualų raiškos stilių.

❖ **Individualūs poreikiai** – programa orientuota į kiekvieno vaiko unikalumą – įskaitant ir specialiuosius ugdymosi poreikius. Kuriamos sąlygos visiems vaikams augti, mokytis ir jaustis priimtiems.

Vaikams reikalinga saugi, palaikanti ir praturtinanti aplinka, kurioje jie galėtų tyrinėti, kurti, klysti ir mokytis per žaidimą bei kasdienę patirtį. Svarbu užtikrinti galimybes aktyviai judėti, ilsėtis, patirti džiaugsmą, būti išgirstiems ir priimtiems.

Vaikų prigimtiniai poreikiai mokytis, bendrauti, būti savarankiškiems ir pripažintiems yra ugdymo pagrindas. Mokytojai stebi vaikų emocinę būklę, įsiklauso į jų išreiškiamus (verbaliai ar neverbaliai) poreikius ir pagal tai koreguoja ugdymo turinį, tempą, formas bei veiklų pobūdį. Taip stiprinamas vaikų pasitikėjimas savimi, kuriama ugdymosi sėkmės patirtis ir stiprinama vidinė motyvacija.

Pagarba kiekvieno vaiko unikalumui lemia tai, kad ugdymas orientuojamas į individualius poreikius bei gebėjimus, o įtraukiojo ugdymo kontekste siekiama, kad kiekvienas vaikas, nepaisant jo galimybių ar kilmės, jaustųsi visaverčiu bendruomenės nariu. Vaikams iš tautinių mažumų, turintiems specialiųjų ugdymosi poreikių ar patiriantiems socialinę riziką, skiriamas individualizuotas dėmesys, užtikrinant jų lygias galimybes augti, mokytis ir patirti priklausymo jausmą.

Vaikų poreikių atpažinimas yra nuolatinis procesas, kuriame svarbus ne tik mokytojo profesionalumas, bet ir bendradarbiavimas su tėvais, specialistais bei pačiais vaikais. Tik per

atvirą dialogą ir pasitikėjimą įmanoma sukurti ugdymo aplinką, kurioje kiekvienas vaikas gali augti laimingas, smalsus ir atsiskleidžiantis.

1.4 Tėvų (globėjų) ir vietos bendruomenės poreikiai

Mokykla, įgyvendindama šiuolaikines ugdymo nuostatas, siekia atliepti ne tik vaikų, bet ir jų tėvų (globėjų) bei vietos bendruomenės poreikius. Kokybiškas ugdymas neatsiejamas nuo glaudaus bendradarbiavimo su šeima ir socialine aplinka, kurioje vaikas auga. Tėvai yra laikomi ugdymo partneriais, todėl jų įsitraukimas į ugdymo procesą, pasitikėjimas mokytojais bei atviras dialogas tampa svarbia prielaida vaikų gerovei ir sėkmingam ugdymuisi.

Tėvai (globėjai) tikisi, kad Mokykla užtikrins saugų, emociškai palaikantį, vaiko raidą atliepiančią ugdymą, suteiks informacijos apie vaiko pasiekimus ir pažangą, pasiūlys pagalbą, kai kyla klausimų ar iššūkių. Svarbu sudaryti galimybes tėvams ne tik dalyvauti šventėse ar renginiuose, bet ir būti įtrauktiems į ugdymo turinio planavimą, refleksiją, sprendimų priėmimą. Mokytojo bendravimas su tėvais grindžiamas partneryste, pagarba, individualiu dėmesiu šeimai ir jos vertybėms.

Taip pat svarbu įsiklausyti į vietos bendruomenės lūkesčius. Mokykla yra aktyvi bendruomenės dalis, todėl siekiama užmegzti ir palaikyti ryšius su vietos kultūros, sveikatos, švietimo, socialinėmis įstaigomis, nevyriausybinėmis organizacijomis, seniūnija ir kitomis bendruomenės grupėmis. Tokie ryšiai padeda plėsti vaikų socialinę patirtį, stiprinti jų pilietinį sąmoningumą bei kurti tvarią, atvirą ir palaikančią ugdymo aplinką.

Svarbus aspektas – bendruomenės poreikių kaita. Mokykla nuolat stebi, analizuoja ir reaguoja į besikeičiančius tėvų ir bendruomenės lūkesčius, organizuodama susitikimus, apklausas, veiklas, kurios leistų kurti pasitikėjimu grįstą ryšį. Tokiu būdu ugdymas tampa ne tik orientuotas į vaiką, bet ir į visą jo aplinką – šeimą, kultūrinę tapatybę ir socialinį tinklą.

1.5 Mokyklos savitumas

Mokykla įsikūrusi Vilniaus miesto Naujininkų mikrorajone, pasižymi įvairiapuse, vaikų poreikius atliepiančia ugdymo aplinka ir stipriu ryšiu su bendruomene. Mokykla veikia dviejuose pastatuose – Dzūkų g. 32 (pagrindinė buveinė) ir Stadiono g. 5. Iš viso veikia 10 grupių: 9 ugdymas vykdomas lietuvių kalba, o vienoje grupėje – rusų kalba, taip užtikrinant kalbinės įvairovės bei daugiakultūriškumo įtraukimą į ugdymo procesą.

Patogi Mokyklos lokacija šalia geležinkelio ir autobusų stočių leidžia lengvai pasiekti įvairias Vilniaus miesto edukacines erdves. Ugdytiniai reguliariai lankosi sostinės

senamiestyje, kuriame organizuojami pasivaikščiojimai, teminiai žygiai, orientaciniai kvestai, padedantys vaikams geriau pažinti savo miestą, jo istoriją ir kultūrą.

Kaimynystėje esantis Pavilnio regioninis parkas tampa natūralia ugdymo aplinka – čia vyksta sezoninės iškylos, žygiai, gamtos stebėjimai ir tyrinėjimai. Ši aplinka skatina vaikų ekologinį sąmoningumą, padeda formuoti vertybinius santykius su gamta.

Mokyklos kasdienybėje aktyviai dalyvauja ir vietos bendruomenė. Šalia esanti Naujininkų biblioteka, organizuoja skaitymo, pažinimo ir kūrybiškumo ugdymo veiklas. Taip pat Mokykla palaiko glaudžius ryšius su Naujininkų pabėgėlių centru, dalyvauja įvairiuose vaikų integracijos projektuose, skatinančiuose empatiją, tarpkultūrinį bendravimą bei atvirą ugdymosi kultūrą. Tarp svarbiausių Mokyklos socialinių partnerių taip pat – Lietuvos įtraukties švietime centras ir Vilniaus pedagoginė psichologinė tarnyba, prisidedantys prie kokybiškos, įtraukties principais grįstos pagalbos teikimo.

Vienas iš pagrindinių Mokyklos prioritetų – vaikų fizinės ir emocinės sveikatos stiprinimas, sveikos gyvensenos nuostatų ugdymas ir jų integravimas į kasdienį ugdymo procesą. Visa bendruomenė vadovaujasi sveikos gyvensenos principais, kurie atsispindi ne tik veiklose, bet ir kuriamoje ugdymo(si) aplinkoje. Mokykla dalyvauja ilgalaikiuose sveikatos ugdymo projektuose, tokiuose kaip: „Futboliukas“¹ (Lietuvos masinio futbolo asociacija), „Sveikatiada“², „Lietuvos mažųjų žaidynės“³ (LTOK), bei projekte „Sveikata ištisus metus“⁴. Į šias veiklas įtraukiami visi bendruomenės nariai, o sveikatos stiprinimo idėjos integruojamos į visas ugdymo sritis.

Didelis dėmesys skiriamas vaikų socialiniam ir emociniam ugdymui(si). Jie skatinami rinktis jiems įdomias veiklas pagal savo pomėgius ir stiprybes, taip ugdant jų savarankiškumą ir pasitikėjimą savimi. Emocinius gebėjimus vaikai lavina dalyvaudami tarptautinėse programose „Kimochis“⁵, „Ella“ ir „Zipio draugai“⁶, kurios padeda geriau suprasti jausmus, spręsti konfliktus bei kurti pozityvius santykius su bendraamžiais. Nuo 2025 m. vykdomas projektas „Think Equal“⁷.

Kiekvienoje grupėje kuriama edukacinė aplinka, kuri padeda skatinti vaikų fizinį aktyvumą, kūrybiškumą, savarankiškumą ir smalsumą. Lauko erdvės aktyviai išnaudojamos

¹ <https://www.asfutboliukas.lt/>

² <http://sveikatiada.lt/>

³ <https://www.mazujuzaidynes.lt/>

⁴ <https://sveikatavisusmetus.lt/>

⁵ <https://www.kimochis.com/>

⁶ <https://www.vaikolabui.lt/zipio-draugai/>

⁷ <https://thinkequal.org/>

žaidimams, tyrinėjimams, o vaikų iniciatyvos skatinamos kuriant priemones bei aplinkas kartu su mokytojais. Esame RIIDA „Sveikatos želmenėliai“ tinklo nariai – skleidžiame gerą patirtį ir bendradarbiaujame su kitomis sveikatą stiprinančiomis įstaigomis.

Mokyklos ugdymo procese svarbų vaidmenį atlieka šiuolaikinės informacinės technologijos – nuolat atnaujinama IKT bazė leidžia integruoti įvairius įrankius į ugdymo turinį, turtinant vaikų patirtį. Taikomas STEAM metodas, kuris padeda vaikams tyrinėti, suprasti ir spręsti realaus pasaulio problemas pasitelkiant kūrybą, mokslą, technologijas, inžineriją ir meną. Taip kuriama turtinga, vaiko poreikius atitinkanti, edukacinė aplinka tiek viduje, tiek lauke.

2. IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI

Programos turinys grindžiamas esminiais principais, kurie užtikrina kryptingą, integralų, kokybišką ir prasmingą vaikų ugdymą(si) (2 pav.). Šie principai padeda kurti palankią ugdymo aplinką, ugdyti visapusiškai brandžią asmenybę bei palaikyti tvarų bendradarbiavimą su vaikų šeimomis ir bendruomene.

Ugdymo(si) ir priežiūros vienovės principas – kiekviena ugdymo situacija, net ir kasdienės rutinos, yra svarbios vaiko mokymuisi. Vaiko ir mokytojo emocinis ryšys yra kertinė sėkmingo ugdymo(si) prielaida.

Vaiko raidos ir ugdymo(si) dėmė grindžiama pagarba individualiam vaiko tempui, poreikiams, gebėjimams bei patirtims. Skatinama visapusiška – fizinė, emocinė, socialinė, pažintinė, meninė ir komunikacinė – vaiko raida.

Žaismės principas pabrėžia, kad žaidimas yra vaiko pagrindinė veikla, per kurią jis tyrinėja, eksperimentuoja, fantazuoja ir kuria. Žaidimo metu vyksta aktyvus, savaiminis mokymasis.

Sociokultūrinio kryptingumo principas atliepia vaikų santykį su jų kultūrine, tautine ir kalbine aplinka. Ugdymas grindžiamas žmogiškosiomis, pilietinėmis ir tautinėmis vertybėmis, puoselėjant kultūrinę įvairovę ir pagarbą kitoniškumui.

Integralumo principas užtikrina, kad ugdymo turinys būtų vientisas, tarpusavyje susijęs. Vaikų patirtys formuojamos per kompleksines veiklas, kuriomis integruojamos įvairios ugdymo sritys.

Įtraukties principas garantuoja, kad kiekvienas vaikas – nepaisant jo gebėjimų ar individualių poreikių – turi galimybę aktyviai dalyvauti ugdymo procese, patirti sėkmę ir gauti reikiamą pagalbą.

Kontekstualumo principas reiškia, kad ugdymas vyksta vaiko artimiausioje socialinėje, kultūrinėje ir gamtinėje aplinkoje. Tai padeda vaikui lengviau sieti mokymosi turinį su realiu gyvenimu, patirti veiklų aktualumą ir prasmę.

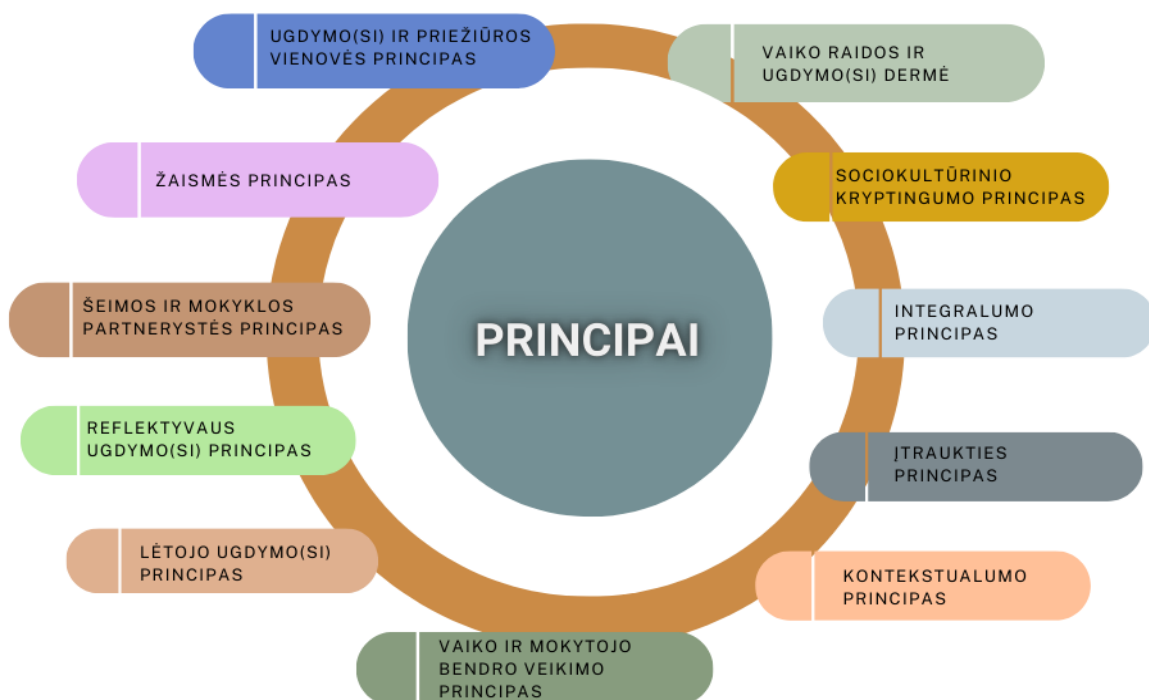
Vaiko ir mokytojo bendro veikimo principas skatina kurti ugdymo procesą kartu su vaikais, įsiklausant į jų poreikius, idėjas ir iniciatyvas. Vaikai laikomi aktyviais ugdymo(si) proceso dalyviais.

Lėtojo ugdymo(si) principas leidžia vaikui įsitraukti į veiklas neskubant, giliai išgyventi ir suprasti savo patirtis. Ugdymo procese skiriama pakankamai laiko tyrinėjimui, kūrybai ir atradimo džiaugsmui.

Reflektyvaus ugdymo(si) principas ugdo vaikų gebėjimą sąmoningai apmąstyti savo veiklas, jausmus ir pasiekimus. Mokytojai kartu su vaikais analizuoja jų patirtis ir planuoja tolimesnę veiklą, taip užtikrindami tvarią mokymosi pažangą.

Šeimos ir Mokyklos partnerystės principas pabrėžia, kad ugdymo sėkmei būtinas glaudus bendradarbiavimas tarp šeimos ir Mokyklos. Tėvai (globėjai) ir mokytojai dalijasi atsakomybe, veikia bendrai vaiko labui, kartu kuria pasitikėjimu ir dialogu grįstą bendruomenę.

Šiais principais grindžiamas visas Mokyklos ugdymo turinys ir praktika. Jie sudaro vertybinį pagrindą, kuriuo remiantis kuriama vaikui artima, prasminga ir atvira ugdymo(si) aplinka, kurioje kiekvienas vaikas gali augti, tyrinėti ir kurti.



2 pav. Ikimokyklinio ugdymo principai

3. TIKSLAS, UŽDAVINIAI, UGDYMO(SI) REZULTATAI

Ikimokyklinio ugdymo tikslas – atsižvelgiant į vaikų prigimtines galias, patirtį, poreikius, šeimos ir bendruomenės susitarimus, kurti lanksčius edukacinius kontekstus, įgalinančius vaikus išsiugdyti pasitikėjimo, rūpinimosi savimi ir kitais, kultūrinio ir socialinio jautrumo, komunikavimo, lankstaus mąstymo, kūrybiškumo, mokėjimo mokytis pradmenis.

Siekdama įgyvendinti numatytą tikslą, Mokykla numato šiuos uždavinius:

1. **Taikyti į vaiką orientuotus ugdymo(si) metodus**, grindžiamus aktyvia vaiko ir mokytojo sąveika, siekiant formuoti vertybines nuostatas, emocinį ryšį, savivertę ir mokymosi motyvaciją.
2. **Organizuoti ugdymo procesą integraliai**, derinant kryptingą mokytojo planuotą veiklą su spontaniška vaikų iniciatyva, taikant patirtinio mokymosi metodus – projektus, tyrinėjimus, eksperimentus, pažintines išvykas, diskusijas ir kitas prasmingas veiklas.
3. **Kurti stimuliuojančią, saugią ir vaikų poreikiams pritaikytą ugdymosi aplinką**, skatinančią vaikų tyrinėjimą, kūrybiškumą, bendravimą ir savarankiškumą.
4. **Sudaryti sąlygas kiekvienam vaikui individualiai atskleisti savo pažangą ir pasiekimus**, taikant įvairius jų fiksavimo, analizavimo ir vertinimo būdus, aptariant ugdymosi eigą su tėvais (globėjais) bei kitais ugdymo proceso dalyviais.
5. **Plėtoti partnerystę su šeima ir kitais švietimo dalyviais**, grįstą pasitikėjimu, pagarba, nuolatiniu bendravimu ir bendradarbiavimu, siekiant vaiko gerovės ir nuoseklaus ugdymo(si) tęstinumo.

Ugdymo(si) rezultatai. Vaikų ugdymo(si) rezultatai yra jų pasiekimai nuosekliai įgyjami bei plėtojami vaikų raidos ir ugdymosi procese. Ugdymosi pasiekimai suskirstyti į **18 pasiekimų sričių**, kurios užtikrina visapusišką vaiko augimą ir mokymosi pradmenų formavimąsi. Kiekviena sritis apima vertybinių nuostatų, žinių bei gebėjimų visumą ir padeda įgyvendinti ikimokyklinio ugdymo tikslą.

Mokyklos conceptualiame ugdymo(si) organizavimo modelyje (3 pav.) atskleidžiamos vaiko galių, ugdymo(si) sričių ir pasiekimų sričių sąsajos. Modelis leidžia kurti vaikui prasmingą, į jo poreikius ir gebėjimus orientuotą ugdymo(si) procesą.



3 pav. Mokyklos konceptualus ugdymosi modelis.

4. UGDYMO(SI) TURINYS, PROCESAS IR APLINKOS

4.1. Bendravimas ir bendradarbiavimas su šeima

Mokykla aktyviai įtraukia tėvus (globėjus) į susitarimus dėl vaikų ugdymo(si) pasiekimų, proceso ir aplinkų: atsižvelgiama į vaiko gerovei aktualius šeimų poreikius ir kultūrą, kuriamos lanksčios sąlygos sklandžiai vaikų ir šeimos adaptacijai. Susitariama dėl ugdymo(si) darželyje ir šeimoje dermės; šeimos ir darželio bendradarbiavimas grindžiamas abipuse pagarba, pasitikėjimu, lygiaverte dialogine partneryste. Visi klausimai, susiję su vaikų priežiūra ir ugdymu, sprendžiami bendradarbiaujant – bendraujant, tariantis ir konsultuojantis tarp šeimų ir mokyklos darbuotojų, atsižvelgiant į kiekvieno jų atsakomybės sritis.

Mokykloje bendravimas ir bendradarbiavimas su šeima apima šiuos aspektus:

- Pagal poreikį organizuojami susitikimai tėvams su švietimo pagalbos specialistais;
- Du kartus per metus (mokslo metų pradžioje ir pabaigoje) organizuojami tėvų susirinkimai;
- Pagal poreikį, tėvų arba mokytojų iniciatyva, vyksta individualūs konsultaciniai pokalbiai;

- Vykdomas savalaikis ir tikslingas tėvų informavimas: el. dienyne, trumposiomis žinutėmis, skambučiais, elektroniniu paštu;
- Organizuojami visuotiniai Mokyklos susirinkimai vieną kartą per mokslo metus (rugsėjo mėn.);
- Šeimos nariai skatinami dalyvauti Mokyklos ir grupių šventėse, kituose renginiuose.

4.2. Parama vaikų ugdymui(si), mokytojams ir šeimoms

Paramos vaikų ugdymui(si), mokytojams ir šeimoms sistema Mokykloje pasižymi komandiniu administracijos, Vaiko gerovės komisijos, mokytojų ir švietimo pagalbos specialistų darbu bei apima šias paramos teikimo kryptis:

- mokytojai iš anksto numato galimus ugdymo(si) iššūkius ir taiko prevencinius sprendimus – parenka tinkamiausias ugdymo priemones ir būdus, atitinkančius vaikų individualius poreikius. Tokiu būdu siekiama užkirsti kelią atskirties atsiradimui;
- švietimo pagalbos specialistai teikia tikslinę pagalbą vaikams, patiriantiems ugdymo(si) sunkumų. Ši pagalba orientuota į fizinių funkcijų lavinimą, pažintinių gebėjimų, mąstymo ir kalbos vystymą.
- Švietimo pagalbos specialistų parama mokytojams skirta ugdymo(si) proceso kokybės gerinimui. Jie kartu aptaria vaikų poreikius, ugdymo(si) galimybes, planuoja aplinką ir procesus taip, kad būtų išvengta dalyvavimo ar ugdymo(si) kliūčių. Vykdomi individualūs vertinimai, nuolat stebima vaikų pažanga, reaguojama į pokyčius. Taip pat planuojamos ugdymo(si) galimybės, siūlomi įvairūs mokymo metodai ir priemonės, kuriamos pritaikytos, stimuliuojančios ugdymo(si) erdvės. Švietimo pagalbos specialistai aktyviai dalyvauja grupių veiklose.
- mokytojai ir švietimo pagalbos specialistai glaudžiai bendradarbiauja su tėvais (globėjais), įtraukdami juos į vaikų ugdymo(si) procesą. Organizuojami individualūs susitikimai, atvirų durų dienos bei informaciniai tėvų susirinkimai – mokslo metų pradžioje aptariama vaikų adaptacija, pagal poreikį pristatomi jų pasiekimai.

4.3. Ugdymosi turinys

Ugdymo(si) turinys konstruojamas užtikrinant visų vaiko galių plėtotę aštuoniolikoje pasiekimų sričių, kurios grupuojamos į šias ugdymo(si) sritis: „Mūsų sveikata ir gerovė“, „Aš ir bendruomenė“, „Aš kalbų pasaulyje“, „Tyrinėju ir pažįstu aplinką“, „Kuriu ir išreiškiu“. Ugdymo(si) turinyje pateikiamos pasiekimų sričių vertybinės nuostatos, esminiai gebėjimai,

numatomi vaikų pasiekimai bei ugdymo(si) gairės. Ugdymo(si) turinyje išskiriami du amžiaus laikotarpiai: 0–3 metų ir 4–6 metų. Ugdymo(si) turinys realizuojamas viso vaiko buvimo Mokykloje metu – valgymo, pasiruošimo poilsiui ar išėjimui į lauką metu, bendraujant, spontaniškai žaidžiant ar įsitraukiant į mokytojų suplanuotas veiklas.

Ugdymo(si) sritis „MŪSŲ SVEIKATA IR GEROVĖ“

Pasiekimų sritys	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Kasdienio gyvenimo įgūdžiai <u>Vertybinė nuostata:</u> domisi, kas padeda augti sveikam ir saugiam. <u>Esminiai gebėjimai:</u> esant galimybei renkasi sveikatai palankų maistą, savarankiškai pavalgo, pasirūpina savo kūno švara, prisideda prie aplinkos tvarkos palaikymo, rodo pradinius saugaus elgesio mokykloje įgūdžius, pasako, kaip saugiai elgtis gatvėje, buityje, gamtoje ir su nepažįstamais žmonėmis.	0–3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų Suaugusiojo padedamas ruošia maistą: tepa, laužo, mirko. Pradeda tinkamai naudotis stalo įrankiais. Naudojasi tualetu, prausiasi ir šluostosi veidą, apsirengia ir nusirengia, apsiauna ir nusiauna batus. Padeda į vietą vieną kitą daiktą. Pradeda laikytis susitarimų ir saugiai elgtis lauko aikštelėse.	Ragaus maistą kartu su draugais, klausysis mokytojo pasakojimų, vartys knygas, žiūrės korteles ir paveikslėlius su maisto produktais, atpažins juos, parodys, pavadins. Rinksis stalo įrankius, mokysis jais tinkamai naudotis. Naudodamas dienotvarkės korteles stebės grupės veiklą eigą. Nusipraus veidą ir rankas, nusišluostys, tvarkingai dėlios drabužius, rūšiuos daiktus, tvarkys žaislus ir sudės juos į savo vietas.
	4-6 metai. Siekiama 6 žingsnio pasiekimų Išvardija, ko reikia valgyti daugiau, o ko mažiau, kad augtų sveikas, esant galimybei pirmenybę teikia sveikatai palankiems maisto produktams. Valgo savarankiškai, tvarkingai. Taisyklingai plaunasi rankas. Atsižvelgdamas į tai, ar jam šilta, ar šalta, nusirengia ar apsirengia drabužius. Rūpinasi savo asmeniniais ir bendrais daiktais grupėje: padeda į vietą, saugo, sutvarko. Savarankiškai ar priminus laikosi sutartų saugaus elgesio taisyklių grupėje, kieme, išvykose. Paaiškina saugaus elgesio su nepažįstamais žmonėmis, buitinais prietaisais, aštriais daiktais ir sveikatai pavojingomis medžiagomis taisykles, įvardija aplinkoje esančias nesaugias	Domėtis sveikatai naudingais maisto produktais ir jų gaminimo būdais, aiškinsis, kaip subalansuota mityba padeda išlikti sveikam. Tyrinės, kiek maisto reikia per dieną, mokysis planuoti maisto kiekį taip, kad jo nešvaistytų – į lėkštę dės tiek, kiek suvalgys. Ugdytis mandagumo įgūdžių prie stalo, mokysis valgyti ramiai ir kultūringai. Mokysis savarankiškai rūpintis savo higiena. Stengsis palaikyti tvarką ir estetišką aplinką. Aiškinsis, koks dienos ritmas jam tinkamiausias, stengsis jo laikytis, pildys ir analizuos savo dienos ritmo lenteles.

	vietas. Paaiškina, kad jo kūnas priklauso tik jam, sako „stop“, „ne“ reaguodamas į jo privatumą pažeidžiantį elgesį. Paaiškina, kokių profesijų žmonės gali padėti ištikus nelaimei. Žino pagalbos telefono numerį.	
Pasiekimų sritys	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Fizinis aktyvumas <u>Vertybinių nuostatų:</u> noriai juda, mėgsta judrią veiklą ir žaidimus. <u>Esminiai gebėjimai:</u> tiksliai ir koordinuotai šliaužia, ropoja, eina, bėga, lipa, išlaiko pusiausvyrą judėdamas, meta, gauda ir spiria kamuolį, spontaniškai ir tikslingai atlieka kasdienius veiksmus, kuriems būtina akių ir rankos koordinacija bei išlavėjusi smulgioji motorika, derina judesius poroje, grupėje šokdamas.	0-3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų Pastovi ant vienos kojos (3–4 sekundes). Tikslingai skirtingu ritmu eina, apeina arba peržengia kliūtis, eina plačia (25–30 cm) linija. Bėga keisdamas kryptį, greitį, neprarasdamas pusiausvyros. Laikydamasis lipa ir nulipa laiptais pakaitiniu žingsniu. Nušoka nuo laiptelio, atsispirdamas abiem kojomis 1–2 kartus pašoka nuo žemės, peršoka liniją. Meta ir gauda kamuolį abiem rankomis, spiria kamuolį stovėdamas. Derina akies ir rankos, abiejų rankų, rankų ir kojų judesius: veria ant virvutės dideles sagas, užsega lipdukais batus, ridena kamuolį abiem rankomis arba pakaitomis dešine ir kaire ranka. 4-6 metai. Siekiama 6 žingsnio pasiekimų Ištvėrimingas, bėga ilgesnius atstumus. Bėga pristatomuoju ar pakaitiniu žingsniu. Šoka į tolį, į aukštį. Žaisdamas laisvai koordinuotai juda, orientuojasi erdvėje. Dažniausiai vaikščioja, stovi, sėdi taisyklingai. Atpažįsta akivaizdžius ženklus, kurie rodo, kad jo kūnui reikia poilsio ar judėjimo. Veiksmus su smulkiais daiktais atlieka vikriai, tiksliai ir kruopščiai. Tiksliai valdo pieštuką ir žirkles ką nors piešdamas, kirpdamas. Kuria įvairias konstrukcijas, sudėtingus statinius.	Kalbinamas, žaidinamas vartysis, ropos, tikslingai sieks daikto, stengsis išlaikyti pusiausvyrą eidamas tarp dviejų linijų, lipdamas į kalniuką, žais judriuosius žaidimus. Žaidimų pagalba lavins pirštų, plaštakos riešo judesius, užsukinės, atsukinės, minkys, plos, tikslingai naudos įvairius įrankius. Aktyviai įsitrauks į judriąsias veiklas, žygius gamtoje, judriuosius žaidimus (pavyzdžiui, lauko aikštelėje kurs labirintus iš įvairių priemonių). Atliks įvairius judesius su skirtingo dydžio, svorio ir formos priemonėmis. Lavins šliaužimo, ropojimo, vaikščiojimo, bėgimo, šokinėjimo, laipiojimo, pralindimo, metimo bei pusiausvyros įgūdžius. Akies ir rankos koordinaciją tobulins konstruodamas, dėliodamas, versdamas karoliukus, piešdamas, kirpdamas ir naudodamasis kitomis

		smulkiosios motorikos lavinimo priemonėmis.
Pasiekimų sritys	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Emocijų suvokimas ir raiška <u>Vertybinė nuostata:</u> domisi savo ir kitų emocijomis bei jausmais. <u>Esminiai gebėjimai:</u> atpažįsta, atliepia, įvardija, aptaria savo ir kitų emocijas ar jausmus, jų priežastis, įprastose ramiose situacijose emocijas ir jausmus išreiškia tinkamais, kitiems priimtinais būdais, žodžiais ir elgesiu atliepia kito jausmus.	0-3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų Pradedama atpažinti, ką jaučia, turi savus emocijų ir jausmų raiškos būdus, pradeda vartoti emocijų pavadinimus. Domisi kito vaiko ar suaugusiojo įvairių emocijų ir jausmų raiška, pastebi aiškiai reiškiamas emocijas, į jas skirtingai reaguoja (pasitraukia šalin, jei kitas piktas; glosto, jei kitas nuliūdęs).	Žaidimo metu vaikas tyrinė, mėgdžios, pavadins paveikslėliuose matomas emocijas. Taip pat, matydamas savo atspindį veidrodyje, išreikš įvairias emocijas ir jas aptars su mokytoja. Kasdienių veiklų metu vaikas atpažins kito emocijas iš veido išraiškos ir balso.
	4–6 metai. Siekiama 6 žingsnio pasiekimų Apibūdina savo emocijas ir jausmus, skirtingus jų raiškos būdus, pakomentuoja emocijas ir jausmus sukėlusias situacijas bei priežastis. Gana tiksliai iš veido mimikos, balso, kūno pozos nustato ir pasako, kaip jaučiasi kitas; pastebi nuskriaustą, nusiminusį ir dažniausiai geranoriškai stengiasi jam padėti. Pradedama kalbėtis apie tai, kaip jaučiasi ir išreiškia jausmus, kokie emocijų ir jausmų raiškos būdai yra tinkami, kas gali padėti pasijusti geriau, jei esi nusiminęs, piktas.	Žaisdami vaidmeninius ir pasakojamuosius žaidimus, tyrinėdami ir fiksuodami savo jausmus, klausydamiesi skaitomų istorijų bei žiūrėdami filmukus, vaikai patirs, išreikš, aiškinsis ir diskutuos apie įvairias savo bei kitų emocijas, jas sukėlusias situacijas bei priežastis.
Mokytojo vaidmuo Mokytojas, pats būdamas pavyzdžiu, padeda vaikams suvokti sveikos gyvensenos ir geros savijautos svarbą. Skatina ugdytinius atrasti ir išbandyti įvairius būdus, kaip rūpintis savo fizine ir emocine sveikata. Sąmoningai kuria aplinką, kurioje vyksta prasmingos diskusijos, patyriminės veiklos, ugdančios vaikų sąmoningumą sveikatos klausimais. Mokytojas formuoja ugdymosi erdvę, kurioje vaikai gali savarankiškai judėti ir veikti – be tiesioginio suaugusiojo nurodymo. Jis stebi vaikų iniciatyvas, atliepia jų žaismę, ją tikslingai pratęsia ir papildydamas įtraukia kitus vaikus. Skatina reflektuoti, ką vaikai jaučia, išgyvena, kaip priima sprendimus ir kaip jaučiasi pasirinkę vieną ar kitą elgesio būdą. Ugdymo(si) organizavimo formos, būdai: - Fizinio aktyvumo veiklos - judrieji ir kūrybiniai žaidimai, šokiai, ritminiai pratimai; - Judesio ir atsipalaidavimo praktikos - joga, kvėpavimo pratimai;		

- Patirtinė ir praktinė veikla - maisto gaminimas, kasdieniai buities įgūdžiai, eksperimentai;
- Teminės edukacijos - sveikos mitybos, saugaus elgesio, aplinkosaugos temos;
- Kūrybinės dirbtuvės, išvykos į gamtą, žygiai, pažintinės veiklos lauke;
- Interaktyvios ir žaismingos refleksijos, ugdančios vaikų savistabą ir emocinį sąmoningumą.

Ugdymosi kontekstai

Universalaus dizaino mokymuisi: Ugdymo procesai planuojami taip, kad atliėtų kiekvieno vaiko poreikius, sudarytų sąlygas visiems vaikams aktyviai dalyvauti, mokytis ir tobulėti, nepriklausomai nuo individualių ypatumų, patirčių ar gebėjimų. Taikomos įvairios priemonės ir metodai, kurie padeda vaikams pažinti ir išreikšti emocijas, ugdyti gebėjimą jas valdyti, lavinti empatiją bei bendravimo įgūdžius. Skatinamas įtraukus bendradarbiavimas, siekiant, kad visi vaikai galėtų visapusiškai dalyvauti grupės veiklose.

Žaismės kontekstas: Veiklose aktyviai naudojami žaidimai ir ugdymo(si) priemonės, padedančios vaikams suprasti sveikatos ir gerovės svarbą. Per žaidimą (pvz., žaidžiant su lėlėmis ar vaidmenų situacijas) vaikai imituoja kasdienės situacijas: sveiką gyvenimo būdą, pagalbos teikimą, rūpinimąsi savimi ir kitais. Jiems sudaromos galimybės eksperimentuoti, tyrinėti, bandyti naujus dalykus bei dalintis savo asmenine patirtimi įvairiose situacijose.

Ugdymo(si) sritis „AŠ IR BENDRUOMENĖ“

Pasiekimų sritys	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Savireguliacija ir savikontrolė <u>Vertybinė nuostata:</u> nusiteikęs valdyti dėmesį, emocijų raišką ir elgesį. <u>Esminiai gebėjimai:</u> sutelkia dėmesį ir pastangas veiklai, dažniausiai laikosi tvarkos ir susitarimų, bendraudamas su kitais elgiasi mandagiai, stengiasi kontroliuoti savo žodžius ir veiksmus, įsiaudrinęs geba nusiraminti.	0–3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų Yra ramus ir rodo pasitenkinimą kasdiene tvarka bei ritualais. Jeigu kas nepatinka, nueina šalin, atsisako bendros veiklos, ieško suaugusiojo pagalbos. Žaisdamas kalba su savimi, kad sutelktų dėmesį, kontroliuotų veiksmus. Padedamas suaugusiojo įprastose kasdienėse situacijose valdo savo emocijų raišką ir elgesį. Pradedama laikytis jam suprantamų suaugusiojo prašymų ir bendrų susitarimų.	Laikysis bendrų grupės taisyklių ir susitarimų, tinkamai reikš savo jausmus: prašys pagalbos, išsakys liūdesį, leis save apkabinti ar nuraminti, pasitrauks iš situacijos, kuri kelia įtampą. Bendraudamas su kitais – šypsosis, užkalbins, dalinsis daiktais, gebės palaukti, kol ateis jo eilė, žais šalia kitų draugiškai ir taikiai.
	4–6 metai. Siekiama 6 žingsnio pasiekimų Pats taiko įvairius nusiramino, atsipalaidavimo būdus, siūlo juos kitiems. Siekdamas tikslo, geba atidėti kai kurių norų patenkinimą. Bando susilaikyti nuo netinkamo elgesio provokuojančiose situacijose jas ignoruodamas; vienas ir kartu su kitais ieško taikių išeičių, kad	Reflektuos apie praėjusią dieną, apie savo jausmus, pieš pyktį kėlusias situacijas, įvardins kaip ketėsi nuotaika, naudos žinomus nusiramino būdus – plėšys popierių, ištrepsės pyktį, giliai kvėpuos. Sau kels paprastus asmeninius ar veiklos tikslus ir jų sieks, atsiradus kliūtims, ieškos sprendimų, prašys pagalbos, situacijose įvairiose išlauks savo

	neskaudintų kitų. Stengiasi suvaldyti savo pyktį, įniršį. Supranta susitarimų, taisyklių prasmę bei naudingumą ir dažniausiai savarankiškai jų laikosi. Lengvai priima dienos ritmo pasikeitimus.	eilės, laikysis bendravimo etiketo, grupių taisyklių. Mokysis stabtelėti ir apmąstyti savo veiklą ar elgesį, kad pasirinktų tinkamiausius būdus. Stebėdami suaugusiųjų ir bendraamžių elgesį, žiūrėdami filmukus, klausydamiesi skaitomų knygų, vaikai aiškinsis, koks elgesys yra tinkamas ar netinkamas, kas yra teisinga ar neteisinga ir kodėl, klausinės apie reikalavimus savo elgesiui namuose ir ugdymo įstaigoje, stengsis pagal įgytą supratimą elgtis tinkamai.
Pasiekimų sritys	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Savivoka ir savigarba <u>Vertybinė nuostata:</u> Pasitiki savimi ir savo gebėjimais, gerbia save ir kitus. <u>Esminiai gebėjimai:</u> Pažįsta savo kūną, pasako, kad yra berniukas (mergaitė), supranta savo augimą ir gebėjimų tobulėjimą, prisistato kitam, komentuoja, kuo domisi, kas patinka (nepatinka), supranta ir gina savo bei kitų teises būti ir žaisti kartu, priskiria save savo šeimai, grupei, įstaigos bendruomenei, žino savo tautybę, tėvynę.	0-3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų Eksperimentuoja kūno judesiais ir pojūčiais, pavadina 5–6 kūno ir veido dalis, parodo ar pasako, kiek jam metų. Pasako savo vardą ir kas jis yra – berniukas ar mergaitė. Apie save kalba pirmuoju asmeniu, pasako, ką daro, ką turi. Siekia savarankiškumo: „aš pats“. Patogiai jaučiasi įprastoje grupės aplinkoje su pažįstamais suaugusiais ir vaikais. Domisi kitų vaikų žaidimais ir grupės veiklomis. Suaugusiojo skatinamas domisi supančios kultūrinės aplinkos simboliais. Teigiamai reaguoja į kita kalba kalbančius vaikus, suaugusiuosius ir grupėje apsilankančius svečius.	Pajus savo augimą per didėjančią savarankiškumą kasdienėse veiklose. Išreišk savo nuomonę, pasakys, kas patinka, o kas ne, kas skanu, o kas neskanu. Žiūrėdamas nuotraukas, atpažins savo atvaizdą, matuosius ūgį ir stebės augimą. Paveikslėliuose parodys, kaip jaučiasi, o stebėdamas įvairias situacijas, įvardins, kas elgėsi netinkamai.
	4-6 metai. Siekiama 6 žingsnio pasiekimų Išbando naujus būdus tyrinėti savo kūno augimą. Dalinasi stebiniais apie vidinių kūno sistemų veiklos išorinius ženklus (iškvėpiamas oras, širdies plakimas ir kt.). Teigiamai vertina savo savybes ir gebėjimus, žaisdamas tyrinėja	Tyrinės, kaip žmogus veikia aplinką ir kaip aplinka veikia jį patį. Jis priims lyderio ir mentoriaus vaidmenį žaidimuose, globos mažiau gebančius, dalinsis savo patirtimi ir bandys pasakyti „ne“, paaiškindamas savo sprendimą. Naudodamas antrines ir gamtines žaliavas, vaikas kurs savo

	galimus socialinius savo vaidmenis. Dalyvauja šeimos, grupės ir mokyklos bendruomenės veiklose. Prisideda prie šeimoje, grupėje ar mokykloje priimamų sprendimų. Pasako savo tautybę, šalį, kurioje gyvena, žino savo namų adresą. Tyrinėja savo šalies ir kitų jam įdomių šalių simbolius, kalbą, žemėlapius, žmonių gyvenimo būdą, supranta, kad visi žmonės yra lygūs, pasako keletą šalių panašumų ir skirtumų. Domisi ir dažniausiai laikosi šeimos, grupės, mokyklos, vietinės bendruomenės vertybių ir jam suprantamų pareigų bei teisių.	augimo laiko juostas, matuosius kūno dalis, pieš kūno, pėdų ir plaštakų kontūrus, juos lygins. Veikdamas su antrinėmis žaliavomis, jis supras savo indėlį į gamtos apsaugą ir skatins aplinkinius tausoti aplinką.
Pasiekimų sritys	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Santykiai su suaugusiaisiais ir bendraamžiais <u>Vertybinė nuostata:</u> nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiaisiais ir bendraamžiais. <u>Esminiai gebėjimai:</u> pasitiki mokytojais, juos gerbia, ramiai jaučiasi su jais kasdienėje ir neįprastoje aplinkoje, iš jų mokosi, drąsiai dalinasi savo mintimis, žino, kaip elgtis su nepažįstamais suaugusiaisiais. Geranoriškai elgiasi su bendraamžiais, natūraliai priima kitų skirtumus, draugauja bent su vienu vaiku, supranta savo žodžių ir veiksmų pasekmes sau ir kitiems	0-3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų Drąsiai išbando ką nors nauja, ramiai stebi nepažįstamus žmones, kai šalia yra juo besirūpinantis suaugusysis. Ieško bendraamžių draugijos. Siekia veikti savarankiškai, tikisi savo iniciatyvų palaikymo, pagyrimo. Mėgdžioja, tačiau žaidime savaip pertvarko suaugusiųjų veiksmus, žodžius, intonacijas. Trumpam išsitraukia į bendrą žaidimą, pakaitomis su kitu vaiku žaidžia tuo pačiu žaislu. Pradedą suprasti, kuris daiktas yra jo, kuris – kito, o kuriuo naudojamas bendrai.	Mokysis būti šalia kitų ir veikti drauge, išsitraukdamas į bendrus žaidimus ir kasdienes veiklas su suaugusiais bei bendraamžiais: padės padengti stalą pietums, sutvarkyti žaislus, išdalinti priemones, sutvarkyti darbo vietą po veiklų, pasidalins žaislais su draugais. Dalyvaudamas bendrose veiklose, vaikas ugdysis jautrumą kitų poreikiams – stengsis suprasti, ką jaučia ar ko nori kitas, ir ieškos būdų į tai reaguoti bei prisiderinti.
	4-6 metai. Siekiama 6 žingsnio pasiekimų Stengiasi geranoriškai, pagarbiai, mandagiai bendrauti su pažįstamais ir nepažįstamais suaugusiaisiais bei vaikais. Palaiko ilgalaikę draugystę mažiausiai su vienu vaiku. Supranta, koks elgesys yra priimtinas ar nepriimtinas kitiems ir kodėl. Rodo iniciatyvą susikalbėti ir bendradarbiauti su	Siūlys idėjas, jas derins, kurs bendras taisykles, tarsis ir teiks pagalbą tiek bendraamžiams, tiek suaugusiesiems. Jis ieškos įvairių būdų užmegzti draugystes ir emocinius ryšius, mokysis iš asmeninės patirties bei išgirstų pasakojimų. Taip pat stengsis suprasti, koks elgesys būdingas geram draugui.

	kitais. Kasdienėse situacijose bando tinkamu būdu išsakyti priešingą nei suaugusiojo ar kito vaiko nuomonę, aiškinasi, tariasi. Pradedą tarpininkauti kitiems vaikams, jiems sprendžiant tarpusavio nesutarimus. Domisi socialiniais ir kultūriniais skirtumais tarp vaikų, jų šeimų ir natūraliai juos priima. Parodo supratimą ir pagarbą kitokiai išvaizdai, kitokiam požiūriui, kitai kultūrai. Supranta, kad gyvendamas grupėje turi susitarti dėl visiems priimtino elgesio. Suvokia savo veiksmų akivaizdžias pasekmes sau, kitiems ir visai grupei.	
--	--	--

Mokytojo vaidmuo:

Mokytojas sudaro sąlygas mokiniams geriau pažinti save kaip asmenybes ir suvokti savo ryšį su aplinka bei bendruomene. Jis skatina mokinius tyrinėti savo vaidmenį bendruomenėje ir stiprina jų savimonę kaip aktyvių visuomenės narių. Mokytojas organizuoja veiklas, kurios lavina socialinius įgūdžius, skatina kūrybiškumą ir komandinių darbų gebėjimus, pritaiko ugdymo turinį pagal mokinių poreikius ir patirtį, siekdamas ugdyti visapusišką bendruomenės suvokimą. Be to, jis padeda vaikams reflektuoti savo veiksmus, patirtis ir sprendimus, susijusius su jų vaidmeniu bendruomenėje, kas leidžia geriau pažinti save ir kitus.

Ugdymo(si) organizavimui taikomi įvairūs būdai ir formos:

Aktyvūs, pažintiniai ir meniniai žaidimai, skirti emocijų atpažinimui ir valdymui, interaktyvios veiklos, praktiniai ir patirtiniai užsiėmimai, eksperimentavimas, kitų kultūrų pažinimas, kūrybiniai projektai, pokalbiai, pasakojimai, diskusijos, tarpininkavimo praktikos, grupiniai darbai, išvykos bei edukacinės veiklos.

Ugdymosi kontekstai:

Universalaus dizaino mokymuisi: Ugdymo veiklos organizuojamos taip, kad atitiktų kiekvieno vaiko poreikius, suteiktų galimybes aktyviai dalyvauti, mokytis ir tobulėti nepriklausomai nuo jų gebėjimų, patirties ar individualių savitumų.

Žaismės kontekstas: Skatinami vaikų netikėti būdai pažinti, tyrinėti ir improvizuoti, priimamos jų „neteisingos“ hipotezės apie pasaulį, kurios skatina gilintis ir tęsti pažinimo procesą.

Kultūrinių dialogų kontekstas: Vaikai dalyvauja įvairiuose kultūriniuose sluoksniuose, kurių tikslas – padėti kiekvienam formuoti savo unikalų tapatumą, tuo pačiu prisidedant prie vaikų subkultūros bei artimesnių ir tolesnių aplinkų kultūrų kūrimo.

Ugdymo(si) sritis „AŠ KALBŲ PASAULYJE“

Pasiekimų sritys	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Kalbų supratimas <u>Vertybinė nuostata:</u> Domisi žodiniais ir nežodiniais komunikavimo būdais,	0–3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų Trumpam susikaupia klausydamas suaugusiojo ar kitų vaikų; supranta ir reaguoja į dažnai vartojamus	Dalyvaus vaidybiniuose žaidimuose, lavins žodinės kalbos supratimo įgūdžius, turtins tiek aktyvųjį, tiek pasyvųjį žodyną. Žais

yra nusiteikęs išklausyti ir suprasti kitą. <u>Esminiai gebėjimai:</u> Klausosi ir supranta kitų kalbėjimą, įvairiomis formomis, būdais ir priemonėmis perteikiamas prasmės, amžių atitinkančius įvairaus pobūdžio tekstus.	veiksmų ir ypatybių pavadinimus, 3–4 žodžių sakinius, klausimus, kurie prasideda žodžiais: „kas“, „ką“, „kur“, „kiek“, du vienas paskui kitą sekančius prašymus; greitai mokosi naujų žodžių. Reaguoja į išgirstus ritmo darinius, intonavimą, supranta kūno kalbą, mimiką, dažnai naudojamų gestų, simbolinių paveikslėlių, ženklų prasmę. Varto knygeles, skiria paveikslėlius nuo teksto, klausia, kas parašyta arba prašo paskaityti, geba sieti paveikslėliuose vaizduojamus objektus su konkrečiais aplinkos daiktais. Stengiasi išklausyti trumpus skaitomus, pasakojamus ar dainuojamus tekstus, girdėto kūrinio prasmę atskleidžia vaidindamas, žaisdamas ar pasakydamas keletą žodžių.	kalbos garsų žaidimus, klausysis aplinkos skleidžiamų garsų, ritminių struktūrų, eilėraščių bei dainelių gimtąja ir kitomis kalbomis. Mokysis klausytis, kalbėti paeiliui, atpažinti ryšį tarp žodžių ir atliekamų veiksmų, aiškintis žodžių ir atitinkamų objektų sąsajas. Reaguos į kalbančiojo emocinę būseną, remdamasis veido išraiška ir mimika – supras, ar žmogus jaučiasi laimingas, ar liūdnas. Vaizdinę informaciją suvoks vartydamas knygas, stebėdamas iliustracijas ir lygindamas jas su realiais objektais aplinkoje.
	4–6 metai. Siekiama 6 žingsnio pasiekimų Klausosi draugų ir savo kalbos įrašų; supranta pajuokavimus, dviprasmybes, erzinimus, dažnai girdimus frazeologizmus, humoro elementus, pradeda suprasti kai kurių žodžių ar frazių perkeltinę reikšmę; supranta keletą artimiausioje aplinkoje vartojamų kitos kalbos žodžių. Atpažįsta, kokie integruoti raiškos būdai ir priemonės buvo panaudoti perteikiant jausmą, idėją ar mintį. Supranta, kad raštas yra sistema, turinti taisykles; suaugusiojo skaitomą tekstą knygoje seka akimis ar pirštu iš kairės į dešinę, iš viršaus į apačią; supranta, kad garsai ir raidės sudaro žodį, atpažįsta nuo kelių iki keliolikos abėcėlės raidžių; pradeda skirti paprastos garsinės sandaros žodžius sudarančius garsus, skiemenis. Domisi įvairiais rašytiniais teksta, iš iliustracijų ir vieno kito atpažįstamo žodžio supranta jų siužetą; supranta	Klausysis eilėraščių, dainelių, pasakojimų ir pasakų gimtąja bei kitomis kalbomis, tyrinės žodžių reikšmes. Aplinkoje tyrinės, apžiūrinės, atras, atpažins raides, žodžius ir ženklus. Kurs pasakojimus, žais vaidybinius žaidimus, klausysis ilgesnių ir sudėtingesnių tekstų, atsakinės į klausimus apie jų turinį, klausysis skirtingų kalbų įrašų. Atpažins kalbančiojo emocijas iš veido mimikos, aiškintis, samprotaus apie reiškiamus jausmus, humoro niuansus. Grupuos žodžius pagal reikšmę (pvz., vaisiai, daržovės), aiškintis priešingas sąvokas, mokysis taisyklingai vartoti pagrindinius prielinksnius (ant, už, prie, po, prieš, tarp).

	jam skaitomų sudėtingesnių tekstų turinį, įvykių eigą, numato, kas tekste galėtų įvykti toliau.	
Pasiekimų sritys	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Kalbinė raiška <u>Vertybinė nuostata:</u> Nusiteikęs kalbą ir kitomis komunikavimo priemonėmis bendrauti su kitais, išreikšti savo patirtį, jausmus, mintis ir emocijas. <u>Esminiai gebėjimai:</u> Naudodamas žodines ir nežodines raiškos priemones, dalinasi savo patirtimi, jausmais, mintimis, įsitraukia į pokalbį ir jį plėtoja, pasakoja, atpasakoja ir kuria paprastas istorijas, kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, parašo savo vardą.	0–3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų 2–3 žodžių vientisiniais sakiniais kalba ir klausinėja apie tai, ką mato ir girdi, apie aplinkos objektus, jų savybes, įvykius; inicijuoja pokalbius, kreipdamasis į suaugusįjį ar vaiką, atsako į paprastus klausimus; vartoja kelias dažniausias mandagumo frazes; taisyklingai vartoja kai kurias gramatines formas. Domisi laidomis, animaciniais filmais vaikams, skatinamas kalba apie juos; suaugusiojo padedamas kartoja girdėtus eiliuotų tekstų ar dainų fragmentus; išskiria didžiausią įspūdį palikusius pasakojimo epizodus, labiausiai patikusius veikėjus, jų veiklas. Stebi ir mėgdžioja rašančius suaugusiuosius: imituoja, brauko, keverzoja, piešinėja, palikdamas ženklus.	Aktyviai dalyvaus įvairiose kalbinėse veiklose, lavindamas žodyną ir kalbos raišką. Žais žodinius žaidimus, tokius kaip mėgdžiojimas, skiemenų, žodžių, gyvūnų ar gamtos garsų kartojimas. Klausysis skaitomų tekstų ir eilėraščių, mokysis juos mintinai. Trumpais sakiniais vaikas pasakos apie save, savo šeimą ir kasdienes situacijas, užduos klausimus „Kam?“, „Kada?“, „Kaip?“ siekdamas geriau pažinti aplinką ir bendraamžius. Be to, jis bendraus tiek žodžiu, tiek nežodine kalba, rodys mimikas, gestais papildys savo išraišką bei aktyviai atsakinės į klausimus, taip tobulindamas bendravimo įgūdžius ir emocinį supratimą.
	4–6 metai. Siekiama 6 žingsnio pasiekimų Atsižvelgdamas į bendravimo tikslą ir situaciją, išsako savo patirtį, norus, svajones, pasiūlymus, svarstymus, aiškinasi, diskutuoja; vartoja mandagumo ir vaizdingus žodžius (sinonimus, antonimus ir kt.); klausinėja apie tai, ką išgirdo, matė, pajautė, sužinojo, sprendžia problemas; tinkamai pradeda, plėtoja, keičia ir baigia pokalbį; bando komunikuoti su kitakalbiu vaiku, suaugusiuoju. Kuria, pasakoja istorijas pagal paveikslėlių seką, nuosekliai paminėdamas pagrindinius įvykius,	Žaisdami vaidmenų žaidimus, eksperimentuos su balso stiprumu, tempu, intonacija, garsais ir žodžiais, kurs naujadarus, fantazuos. Kalbės gramatiškai taisyklingais sakiniais, pasakojimuose vartos apibūdinamuosius ir jungiamuosius žodžius. Dalyvaus diskusijose, užduos klausimus, atsakys į kitų klausimus, išsakys nuomonę ir norus. Klausys skaitomų, pasakojamų, vaidinamų tekstų, įgarsintų filmukų ar pasakų, juos

	atpasakoja girdėtas istorijas, pritaiko girdėtų siužetų fragmentus žaidimų scenarijuose, meninėje veikloje; keliais būdvardžiais apibūdina istorijų veikėjus; perpasakoja informaciją iš įvairaus žanro knygų. Kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, spausdintinėmis raidėmis rašo savo vardą, kelis žodžius.	atpasakos, perkurs, pratęs, iliustruos, suvaidins, deklamuos. Aptars su mokytoju teksto turinį, siejant jį su vizualia medžiaga.
--	--	--

Mokytojo vaidmuo:

Mokytojas vaikus įtraukia pasitelkdamas kalbinius žaidimus, skaitomas ar gestais, mimika perteikiamas istorijas, dialogais grįstą ugdymo procesą ir situacijas, kuriose vaikams tenka ieškoti sprendimų. Tyrinėdami ir sprenddami problemas, vaikai skatinami klausti, diskutuoti, ginčytis ir ieškoti sprendimų. Mokytojas sudaro sąlygas aktyviam kalbos vartojimui: įtraukia vaikus į bendravimo veiklas su juo ir bendraamžiais, siūlo kalbos garsų žaidimus, kviečia klausytis eilėraščių, dainų, pasakojimų bei pasakų tiek gimtąja, tiek kitomis kalbomis. Tokiu būdu ugdomas kalbos supratimas, žodžių reikšmės atradimas, trumpalaikė ir ilgalaikė atmintis, taip pat kalbinė vaizduotė, padedanti mintis išreikšti žodžiais. Be to, mokytojas siūlo veiklas, susijusias su piešimu ir rašymu – vaikai skatinami kopijuoti matomus simbolius, raides, žodžius, kurti savus ženklus ir simbolius, dekoruoti raides, siejant jas su žinomais objektais iš aplinkos.

Ugdymosi būdai:

Pasakojimų klausymas, klausimų ir atsakymų veiklos, muzikiniai bei komandinių gebėjimų lavinimo žaidimai, dainavimas, vaidybiniai žaidimai, interaktyvios veiklos, garsų pažinimas, dialogai, grupinės diskusijos.

Ugdymosi kontekstai:

Universalaus dizaino mokymuisi: Kalbinė medžiaga pateikiama įvairiais formatais – vaizdiniais, garso įrašais, žaidimais ar interaktyviomis veiklomis – suteikiant vaikams galimybę rinktis jiems suprantamiausią būdą mokytis.

Kalbų įvairovės: Kuriama aplinka, kurioje ugdomas atvirumas skirtingiems bendravimo būdams, žodinei ir nežodinei kalbos raiškai, skatinamas domėjimasis įvairiomis kalbomis ir teigiamos nuostatos kalbinės įvairovės atžvilgiu.

Kultūrinių dialogų kontekstas: Vaikams sudaromos sąlygos formuoti savo individualią tapatybę. Mokyklos aplinkoje atsispindi įvairių kultūrų ženklai ir simboliai, ugdytiniai supažindinami su tradicijomis, elgsenos ypatumais bei skirtingomis kultūrinės raiškos formomis, taip skatinant pagarbą ir priėmimą kitoniškumui.

Ugdymo(si) sritis „TYRINĖJU IR PAŽĖSTU APLINKĄ“

Pasiekimų sritys	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Aplinkos pažinimas <u>Vertybinė nuostata:</u> nori pažinti ir suprasti aplinkinį pasaulį, džiaugiasi sužinojęs ką nors nauja. <u>Esminiai gebėjimai:</u> pažįsta jam suprantamus socialinius, kultūrinius ir	0-3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų Atpažįsta ir reaguoja į netolimoje praeityje vykusius šeimos ar grupės įvykius, užfiksuotus nuotraukose, įrašuose ir kt. Natūraliai įsitraukdamas į kasdienius, rutininius įvykius ir veiklas,	Stebės, tyrinės augalus, žiedus, medžius ir vabalus parke, sode ar Mokyklos kieme. Nuotraukose vaikai atpažins lankytas vietas, mylimus personažus ir savo artimuosius. Mokytojų padedami, žais atliekų rūšiavimo žaidimus, taip

gamtos objektus bei reiškinius, juos įvardija ir apibūdina, žinojimą pritaikydamas žaidimuose ir kitose veiklose.	parodo, kad žino paros dalių seką ir jaučia veiklų trukmę (vyko ilgai ar trumpai). Pažįsta daugiau artimiausioje aplinkoje esančių augalų, gyvūnų, pradeda vartoti tikslus jų pavadinimus. Dalyvauja prižiūrint augalus. Atpažįsta rečiau pasitaikančius gamtos reiškinius (vaivorykštė, perkūnija). Turėdamas galimybę, renkasi būti patinkančioje gamtinėje, socialinėje, kultūrinėje aplinkoje, džiaugiasi ten esančiais objektais.	plėtodami atsakomybės jausmą gamtai. Tyrinės, aiškinsis apie gamtos reiškinius, ieškos informacijos knygose ir kt. Vaikai tyrinėdami ir žaisdami aktyviai pažins savo aplinką per visus pojūčius – stebės, lies, klausysis, ragaus, uos, tyrinės daiktų savybes ir jų tarpusavio ryšius. Jie patirs įvairias medžiagas per jutiminį kontaktą, gilinsis į jų spalvas, formas, garsus, kvapus, skonius ir paviršiaus struktūras. Kūrybinėse veiklose vaikai eksperimentuos piešdami įvairiomis priemonėmis, karpydami, klijuodami, konstruodami, dėliodami. Jie imituos personažų ir gyvūnų judesius, išitrauks į vaidybinius žaidimus, taip lavindami vaizduotę, motoriką ir sensorinį suvokimą.
	Pasako savo šalies ir sostinės pavadinimą. Papasakoja apie tradicines šventes, jas palygina su kai kuriomis kitų tautų šventėmis. Skiria ir pavadina suaugusių šeimos narių ir kitas dominančias profesijas, pasakoja, ką dirba aptariamų profesijų atstovai, kokia jų sukurtų daiktų ir paslaugų vertė, kaip vyksta jų mainai. Samprotauja apie tai, kaip žmonės gyveno, ką dirbo seniau, kokie daiktai buvo naudojami, kaip jie pasikeitė, kaip atrodo dabar. Vartoja savaitės dienų pavadinimus, žodžius praeičiai, dabarčiai, ateičiai apibūdinti. Įžvelgia gyvūnų ir augalų kai kuriuos panašumus ir skirtumus, pagal kuriuos juos grupuoja. Dalinasi savo žiniomis apie tai, kur gyvena	Domėsis skirtingų bendruomenių – šeimų, ugdymo įstaigų, tautų, šalių ir žemynų gyventojų – gyvenimo būdo panašumais ir skirtumais. Tyrinės, kas jungia bendruomenių narius: emociniai ryšiai, rūpestis vieni kitais, bendra veikla, draugystė, kalba, tradicijos, tautosaka, amatai, demokratinės vertybės ar tikėjimas. Dalyvaus veiklose, mokysis bendrauti pagarbiai bei lygiaverčiai. Vaikai rūšiuos daiktus pagal įvairius požymius – dydį, formą, spalvą, paviršiaus struktūrą, tyrinės, atpažins jų savybes. Objektus pažins stebėdami, lygindami, sulygindami, grupuodami, dėliodami pagal eiliškumą ar įvairiais būdais matuodami jų dydį. Ugdysis

	ir kuo minta gyvūnai, kur kokie augalai, grybai auga, kokių sąlygų jiems reikia. Pradedama suprasti Žemės, Saulės, Mėnulio ir kitų dangaus kūnų ryšius. Įžvelgia, kaip keičiasi kai kurių gyvūnų ir augalų gyvenimas skirtingais metų laikais. Jaučiasi atsakingas už socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką bei jos ateitį: apmąsto ir siūlo būdus, kaip ją rūpintis, prižiūrėti, puošti. Paaikškina, kodėl išteklius reikia tausoti. Tyrinėdamas savo šalies ir nutolusių vietovių gyvenamąsias sąlygas, samprotauja apie žmogus ir gamtos ryšį. Pradedama jausti prierašumą artimiausiai socialinei, kultūrinei ir gamtinei aplinkai, išreiškdamas jį veikloje ir kūryboje.	supratimą apie daiktų pernaudojimo galimybes, sąmoningai mažins perteklinį vartojimą, aiškinsis, kodėl atliekų rūšiavimas svarbus aplinkosaugai. Samprotaus, diskutuos, kodėl netinkamai išmestos šiukšlės gali kenkti gamtai, mokysis tausoti vandenį, popierių ir kitas priemones, įsisąmonins, jog atsakingas išteklių naudojimas prisideda prie planetos išsaugojimo ir tvarios gyvensenos.
Pasiekimų sritys	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Matematinis mąstymas <u>Vertybinė nuostata:</u> nusiteikęs pažinti pasaulį jam suprantamais matematiniais būdais. <u>Esminiai gebėjimai:</u> atranda skaičių ir geometrinių formų įvairovę, gilina supratimą bei kalbinius gebėjimus, susijusius su skaičiavimu, matavimu ir jų taikymu kasdienėse situacijose. Sugeba įvardyti ir apibūdinti objektų kiekį, formas, dydžius, eiliškumą, padėti erdvėje ir judėjimo kryptį.	0–3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų Nuosekliai įvardija skaičius 1, 2, 3, atpažįsta ir susieja įvairias „matomų skaičių“ išraiškas (rankos pirštai, taškai, brūkšneliai), paduoda tiek daiktų, kiek prašoma. Supranta, ką reiškia būti pirmam, antram. Palygina du daiktus, besiskiriančius tik ilgiu, mase ar tūriu, veikdamas (suartindamas, pakilnodamas, pilstydamas vandenį ar smėlį). Parodo, kuris iš dviejų daiktų yra ilgas – trumpas, sunkus – lengvas, pilnas – tuščias ir pan. Surikiuoja kelių objektų rinkinį pagal ilgumą ar stambumą į vieną eilę.	Nurodys, kur yra vienas, du ar trys daiktai, atskirs apvalų kamuolį nuo kampučio kvadrato. Reaguos į ritmą per judesį, dėsios formas nuo didžiausios iki mažiausios ir priešinga tvarka. Grupuos objektus pagal jų ypatybes – didelius, mažus, ilgus. Skirs, kur yra daugiau, o kur mažiau daiktų. Skaičiuos iki trijų, susies skaitmenis 2–3 su atitinkamu daiktų kiekiu.

	Tapatina, atrenka kelis daiktus (jų vaizdus) pagal spalvą, formą, dydį. Kopijuoja dviejų elementų sekas (vaizdines, garsines, judesio).	
	4–6 metai. Siekiama 6 žingsnio pasiekimų Nuosekliai įvardija skaičius nuo 0 iki 10, juos parašo skaitmenimis. Paduoda tikslų daiktų skaičių, kai jų yra daugiau nei 5; pasako, kiek jų yra daugiau už 5 ir kelių trūksta iki 10. Atlieka sudėties ir atimties veiksmus 7-ių ribose. Žymi, skaičiuoja, vaizduoja duomenis, naudojami grafiniais jų vaizdais sprendamas problemas. Kalbėdamas apie ateities įvykius, pradeda vartoti žodžius: būtinai, tikrai įvyks; gali būti, įmanoma, kad įvyks; taip negali būti, niekada neįvyks. Palygina du tris mažai besiskiriančius išmatuojamus dydžius, randa žodžių nedideliu jų skirtumui apibūdinti (šiek tiek didesnis, truputį ilgesnis, beveik vienodi, panašaus aukščio ir pan.). Apibūdindamas aplinkos objektus, vartoja bent penkis dvimačių ir trimačių figūrų pavadinimus (skritulys, kvadratas, trikampis, kubas, rutulys). Žinomas figūras pavadina taisyklingai, nepriklausomai nuo jų padėties ar dydžio. Atrenka figūrai sukomponuoti reikalingas detales ir jas tinkamai sudėlioja. Apibūdina, kaip vienas kito atžvilgiu yra išsidėstę matomi daiktai. Išgirdęs ar pamatęs judėjimo su krypties	Piešdami, dėliodami įvairius objektus, kurdami ornamentus ugdysis sekų modeliavimo gebėjimus. Atras skaičių pasaulį, plėtos supratimą apie skaičiavimo būdus ir jų taikymą savęs ir aplinkos pažinimui, problemų sprendimui; plėtos suvokimą apie erdvinis objektus, atras įvairias išraiškos galimybes savo pastebėjimams apie jų formą, dydį (ilgį, tūrį), masę, padėtį ir judėjimą tam tikra kryptimi apibūdinti.

	pakeitimu planą, jį iš atminties įvykdo, atkuria, geba pasakyti ir bando pavaizduoti, kaip reikėtų sugrįžti (judėti atbuline tvarka). Nukopijuoja, pratęsia, sukuria seką iš dviejų pasikartojančių elementų.	
Pasiekimų sritys	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Tyrinėjimas <u>Vertybinė nuostata:</u> Domisi viskuo, kas vyksta aplinkui, noriai stebi, bando ir samprotauja. <u>Esminiai gebėjimai:</u> Aktyviai tyrinėja save, socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką, įvaldo tyrinėjimo būdus (stebėjimą, eksperimentavimą, klausinėjimą), samprotauja apie tai, ką pastebėjo, atrado, pajuto, patyrė.	0–3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų Smalsauja, stebisi; atsargiai elgiasi su nepažįstamais daiktais ir medžiagomis; stebi ir bando aiškintis, kas tai yra, kaip tai veikia, vyksta. Fantazuoja ir eksperimentuoja su gamtine medžiaga, formomis, dydžiais, kiekiais, spalvomis, judesiu, mimika, garsais ir intonacija; tyrinėdamas atranda naujus veikimo būdus. Pamėgdžiodamas suaugusįjį ilgesnį laiką įsitraukia į tyrinėjimo veiklas; džiaugiasi tyrinėjimo atradimu, rezultatais rodo kitiems.	Tyrinės uostydami, ragaudami, liesdami, griebdami. Žaisdami atras aplinkoje esančius daiktus, supras, kad jie (žaislai, baldai, knygos, kamuoliai ir kt.) turi požymius (forma, dydis, spalva ir tekstūra), kad medžiagos, iš kurių pagaminti daiktai, yra skirtingos (minkštos – kietos, skaidrios – neskaidrios, lengvos – sunkios).
	4-6 metai. Siekiama 6 žingsnio pasiekimų Domisi daiktų ir reiškinių savybėmis, tyrinėja, kaip auga augalai ir gyvūnai, kaip auga ir keičiasi jis pats; kaip žmonės gyvena seniau ir kaip gyvena dabar; kaip jie gyvena kitose šalyse, kuo jie panašūs ir kuo skiriasi. Lygina daiktus, medžiagas, augalus, gyvūnus, žmones, atsižvelgdamas į jų požymius, savybes; objektus ir reiškinius tiksliai grupuoja; iš pasiūlytų įrankių, priemonių, medžiagų pasirenka reikiamas tyrinėjimui.	Aptars daiktų skirtumus ir panašumus, tyrinės artimosios aplinkos gamtos objektus ir reiškinius, nusakys objekto judėjimo kryptį, kaip laikui bėgant keitėsi daiktai savo išore, paskirtimi, kuo patobulėjo. Naudosis prietaisais padedančiais pažinti ir tyrinėti - lupomis, magnetais, mikroskopais, svarstyklėmis. Tyrinės, aiškinsis kokie procesai vyksta gamtoje, pastebės gyvosios ir negyvosios gamtos ryšį, stebės, fiksuos augalų gyvenimo ciklą, gyvūnų prisitaikymą prie oro sąlygų, gebės įvardinti šiltėjančio

	Samprotauja apie tai, ką pajuto, patyrė, atrado, sužinojo; remdamasis tyrinėjimo rezultatais kelia klausimus; siūlo idėjas, ką dar būtų galima tyrinėti.	klimato poveikį gamtai ir žmonėms.
Pasiekimų sritys	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Skaitmeninis sumanumas <u>Vertybinė nuostata:</u> nusiteikęs pažinti, išbandyti ir saugiai naudoti aplinkoje esančias skaitmenines technologijas. <u>Esminiai gebėjimai:</u> Geba pažinti ir naudoti lengvai valdomas skaitmenines priemones, kurti elementarų skaitmeninį turinį, sudaryti kelių vienas po kito einančių veiksmų programas.	0–3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų Žaidžia mokyklos aplinkoje esančiais įvairiais išmaniaisiais žaislais be ekranų (pvz., robotukais), naudodamas pagrindines jų paleidimo ir veikimo funkcijas. Žodžiais, garsažodžiais, veiksmais parodo kasdienių darbų ir veiklų atlikimo žingsnių eiliškumą, atlieka mokytojo ar kitų vaikų sakomas komandas. Pradedą laikytis išmaniųjų žaislų, daiktų paprasčiausių saugaus naudojimo taisyklių.	Žais su ekranų nereikalaujančiais žaislais, tokiais kaip robotukai, knygos, lėlės ar transporto priemonės. Klausysis savo balso įrašų, atpažins gyvūnų skleidžiamus garsus ir juos susies su atitinkamais paveikslėliais. Taip pat mėgausis įvairiais sensoriniais žaidimais – lies skirtingas medžiagas, eksperimentuos su spalvomis, formomis ir tekstūromis, lavindamas savo jutimus ir kūrybiškumą. Žaisdamas šiuos žaidimus vaikas skatins kalbos įgūdžius, ugdys dėmesingumą ir gebėjimą atpažinti ryšius tarp garsų, vaizdų ir objektų.
	4–6 metai. Siekiama 6 žingsnio pasiekimų Mokytojo prižiūrimas pasirenka ir naudoja pagal amžių tinkamas interneto svetaines, programėles, kad galėtų atlikti projektines veiklas, kūrybines užduotis. Įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, derina bent dvi mokytojo pasiūlytas vaiko gebėjimus atitinkančias skaitmenines priemones (fotografavimo, piešimo, nuotraukų apdorojimo, garso įrašymo), skirtingus turinio tipus (vaizdą, judantį vaizdą, garsą, tekstą). Domisi kitų ir dalinasi savo sukurtu skaitmeniniu turiniu. Programavimo aplinkose kuria ir vykdo paprastas	Naudos skaitmenines priemones, padedančias praturtinti ugdymo procesą, lavins loginį mąstymą, gebėjimą spręsti problemas ir programavimo pagrindus. Dalyvaus interaktyviuose žaidimuose, atliks užduotis naudodamasis interaktyvia lenta. Įgis pradinių žinių apie skaitmeninį raštingumą ir supras pagrindinius saugaus bei atsakingo bendravimo virtualioje erdvėje principus. Taip pat mokysis naudotis įvairiomis skaitmeninėmis priemonėmis kūrybai – piešimui, muzikinės raiškos įgūdžiams, pasakojimams kurti. Skatins kritinį mąstymą, analizuodamas informaciją ir atpažindamas reklamos,

	komandų sekas. Pradedama suprasti, kaip valdomi robotai, išbandydamas sudarytą paprastą programą atpažįsta klaidas ir koreguoja veiksmų seką. Supranta pagrindines skaitmeninio turinio (pvz., nuotraukų, piešinių, vaizdo įrašų) saugaus dalinimosi taisykles.	žaidimų ar kitų virtualių turinių poveikį. Ugdys gebėjimą bendradarbiauti su bendraamžiais virtualiose platformose, dalytis idėjomis ir spręsti užduotis komandoje.
Pasiekimų sritys	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Problemų sprendimas <u>Vertybinė nuostata:</u> Nusiteikęs priimti iššūkius ir spręsti problemas. <u>Esminiai gebėjimai:</u> Geba atpažinti ir įvardyti iššūkį, problemą, kliūtį, savarankiškai ir drauge su kitais ieško iššūkio įveikos, problemos sprendimo būdų, apsvarsto ir pasirenka tinkamus konkrečiai situacijai, įvertina priimtų sprendimų pasekmes.	0–3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų Susidūręs su kliūtimi, žodžiais, mimika ir kūno kalba parodo suaugusiajam, su kokia problema susidūrė. Bando savarankiškai spręsti kasdienes problemas. Nepavykus stebi, kaip tai daro kiti ir išbando jų taikomus problemų sprendimo būdus arba kreipiasi pagalbos į suaugusįjį. Atsižvelgia į ankstesnę patirtį ir taisto, tobulina sprendimą.	Naujose, neįprastose situacijose stebės mokytojo, kitų vaikų veiksmus, klausinės, aiškinsis, pasakos kas neaišku, nepavyksta; mokysis atpažinti sunkumus, kreiptis pagalbos, ieškos būdų, kaip spręsti neaiškią situaciją ar iškilusią kliūtį, taikys žinomus veiksmus, atkartos kitų veiksmus, išbandys kelias galimybes, keis veikimo būdus.
	4–6 metai. Siekiama 4–6 žingsnio pasiekimų Atpažįsta ir natūraliai priima sudėtingą veiklą, kliūtis, sunkumus ar problemas, yra nusiteikęs jas savarankiškai ar drauge su kitais įveikti. Susidūręs su nauja problema, taiko turimas žinias ir patirtį, pradeda problemą vertinti iš skirtingų perspektyvų. Pasirenka tinkamiausią sprendimą iš kelių galimų, tariausi su kitais, siūlo ir priima pagalbą. Stebi, aptaria ir atsižvelgia į priimtų sprendimų pasekmes.	Mokysis įvardinti sunkumus. Aiškinsis situaciją, kurioje iškyla problema, samprotaus ką daryti toliau. Rodys iniciatyvą įveikti problemas: taikys anksčiau išbandytus veikimo būdus, užduos klausimus, aiškinsis, kokių veiksmų imtis, apsvarstys kitų siūlomus veikimo būdus. Eksperimentuos spontaniškai, stebės pasekmes, keis veikimo būdus, atras tinkamiausius sprendimus. Reflektuos, analizuos, kaip veiksmai, priimti sprendimai paveikė situaciją, aptars kaip pavyko pasiekti norimo rezultato. Siūlys galimus tolimesnius veiksmus, naujus sprendimo būdus.

Pasiekimų sritys	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Mokėjimas mokytis <u>Vertybinė nuostata:</u> noriai mokosi, džiaugiasi tuo, ką išmoko. <u>Esminiai gebėjimai:</u> Geba mokytis ir pradeda valdyti savo mokymosi veiklą, smalsauja, įsitraukia į savo sumanytas ir kitų pasiūlytas veiklas, aktyviai siekia tikslo, stebi, apmąsto ir koreguoja savo veiklos procesą bei rezultatus.	0–3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų Trumpam įsitraukia į sudominusią ar savo sumanytą veiklą. Pasirenka mėgstamą žaislą, meno kūrinį, stengiasi atlikti patinkančią pasirinktą veiklą. Atidžiai stebi, bando, aiškinasi, klausinėja, kaip kažkas veikia, vyksta. Džiaugiasi tuo, ką atliko ir ko išmoko veikdamas.	Stebės aplink vykstančius reiškinius, žmonių elgesį, daiktus ir fiksuos pasikartojančius dėsningumus. Klausydamasis garsų, kalbos, stebėdamas gestus, kaups žinias apie supančią aplinką. Keletą minučių gebės išlaikyti dėmesį ties žaidimu ar veikla, lavins atmintį per veiklas, kuriose reikės įsiminti ir atpažinti pokyčius (pvz., kas dinga nuo stalo ir kur tai rasti). Išbandys skirtingus veikimo būdus siekdamas rezultato (pvz., pastatyti bokštą), suvoks priežasties ir pasekmės ryšį (pvz., paspaudus mygtuką pasigirsta muzika).
	4–6 metai. Siekiama 6 žingsnio pasiekimų Įsitraukia į naują, iššūkio reikalaujančią veiklą, drąsiai kalba apie tai, ką jau moka, ką norėtų sužinoti, ko išmolti. Numato veiksmų ir priemonių planą tikslui pasiekti. Priimdamas sprendimus ieško informacijos ir ją tikslingai atsirenka. Stebi savo veiklos procesą, jį koreguoja, išbandydamas įvairius veikimo būdus ir kylančias idėjas, kol pasiekia tikslą. Noriai dalinasi patirtimi apie veiklos procesą ir rezultata, pasako, ko ir kaip mokėsi, kas pavyko (nepavyko), ką dar norėtų išbandyti, ko išmolti.	Mokysis, pratinsis sutelkti dėmesį į veiklą, pastebės detales, kels klausimus reikalingus užduočiai atlikti, planuos savo veiklą seką, pasirinks prioritetus (ką darys pirmiau, ką vėliau), ugdys savarankiškumą (susitvarkys žaislus, susidės drabužius), atsakingumą (nešiukšlinti, tausoti gamtą, išteklius), gebės vykdyti kelias vienu metu išgirstas instrukcijas (paimk žalią pieštuką, nupiešk namą ir užrašyk savo vardą), komandoje paruoš pristatymą (piešiniai, plakatai, standai) apie tvarumo ir aplinkosaugos naudą kokybiškam gyvenimui.
Mokytojo vaidmuo: Inicijuoja situacijas, kurios žadina vaikų smalsumą ir norą tyrinėti aplinkinį pasaulį. Skatina įvairiapusį pažinimą – kviesdamas vaikus stebėti, liesti, uosti, veikti praktiškai bei įsitraukti per kalbą, vaizdus ar patirtis. Ugdymosi būdai:		

Igyvendinamos veiklos per žaidimus, pažintines išvykas, stebėjimus ir tyrimus (pvz., ko reikia augalui augti), eksperimentus (pvz., kaip kompostuojamos atliekos), naudojant technologijas, interaktyvias priemones, atliekant skaičiavimo ir rūšiavimo užduotis, fotografuojant, dalyvaujant aplinkosauginiuose ir tvarumo projektuose.

Ugdymosi kontekstai:

Universalaus dizaino mokymusi: Kuriama aplinka, skatinanti smalsumą, leidžianti patirti pažinimo džiaugsmą ir tyrinėjimo procesą visiems vaikams, nepaisant jų individualių ypatybių.

Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi: Vaikai skatinami tyrinėti aplinką, gilintis į gamtos ir socialinius reiškinius bei jų sąsajas. Sukuriamos sąlygos laisvai spėlioti, kelti klausimus, ieškoti atsakymų, eksperimentuoti ir remtis tyrinėjimu kaip būdu pažinti pasaulį.

Žaismės: Skatinama tyrinėti per spontanišką, kūrybišką žaidimą, įtraukiant ir tuščią, ir daiktinę erdvę. Vertinamos netikėtos vaikų idėjos, leidžiama improvizuoti ir remtis savomis teorijomis apie pasaulį, kurios tampa atspirties tašku gilesnėms žinioms bei naujoms atradimų kryptims.

Ugdymo(si) sritis „KURIU IR IŠREIŠKIU“

Pasiekimų sritys	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Estetinis suvokimas <u>Vertybinė nuostata:</u> domisi, gėrissi, grožisi gamtine ir kultūrine aplinka. <u>Esminiai gebėjimai:</u> atpažįsta įvairius gamtinės ir kultūrinės aplinkos reiškinius, reaguoja į juos, jaučia, suvokia ir, remdamasis savo supratimu, aptaria estetinius jų ypatumus, dalinasi asmeninėmis estetinėmis patirtimis, džiaugiasi savo ir kitų kūryba.	0–3 metai. Siekiame 3 žingsnio pasiekimų Emocingai reaguoja į garsų ir intonacijų dermę, stebėdamas savo ir kitų piešinius, paveikslus, šokio judesius, taip pat gamtos objektus ir reiškinius. Skirtingai reaguoja į estetinio patyrimo kontrastus (gražu – bjauru; šviesu – tamsu; tylu – garsu). Turi savo nuomonę (patinka, nepatinka) apie savo ir kitų kūrybą bei aplinką. Džiaugiasi, rodo, ką nors sako kitiems apie savo kūrybą.	Stebės ir tyrinės aplinkos objektus bei reiškinius, kurie trauks jų dėmesį savo vizualinėmis savybėmis. Atkreips dėmesį į mokytojo emocinį santykį su aplinkos objektais, pavyzdžiui, susižavėjimą ar grožėjimąsi, ir reaguos į tai. Tyrinėdami aplinką, analizuos, lygins ir kategorizuos daiktų formas, spalvas, dydžius, kontūrus, šviesos ir šešėlių žaismą. Stebės bendraamžių ir suaugusių kūrybinę raišką, ypač dailės darbus, ir emociškai reaguos į įvairaus stiliaus muziką.
	4–6 metai. Siekiama 6 žingsnio pasiekimų Igyvendindamas naujas kūrybines idėjas nebijo eksperimentuoti, laužyti taisykles ir normas, žaismingai stulbinti. Atpažįsta meno paskirtis ir kontekstus, patirtus meno kūrinius susieja su savo asmenine raiška. Pasakoja apie matytus dailės kūrinius, patirtą muziką, vaidinimą, šokį, jų siužetus,	Gamtoje stebės metų laikų kaitą, spalvas, formas, įvardins kas gražu. Išsakys nuomonę apie matytus, girdėtus kūrinius, pagrįs kodėl patinka vienas ar kitas, kodėl nepatinka. Džiaugsis savo ir kitų sukurtais kūriniais, bendradarbiavimu.

	veikėjus, nuotaiką; gamtoje ir žmogaus sukurtoje aplinkoje kilusius vaizdinius. Siūlo, kaip savo aplinkoje ir už mokyklos ribų panaudoti tai, kas jam patinka ir priimtina. Vertina savo ir kitų kūrybinę veiklą, pasakydamas vieną kitą argumentą.	
Pasiekimų sritys	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Meninė raiška <u>Vertybinė nuostata:</u> domisi menų kalbomis, jaučia meninės raiškos džiaugsmą. <u>Esminiai gebėjimai:</u> pagal savo išgales tyrinėja menų kalbas, spontaniškai ir tikslingai išreiškia emocijas, įspūdžius, mintis, idėjas jau įvaldytomis meninės raiškos priemonėmis, atpažįsta savo meninius pomėgius, vartoja paprasčiausias jam žinomas ir suprantamas menines sąvokas savo patirčiai išreikšti.	0–3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų Zaisdamas su erdvinėmis ir grafinėmis priemonėmis bei medžiagomis, tyrinėja ant skirtingų paviršių paliktus pėdsakus ar išgautus vaizdus, mėgaujasi skirtingais potyriais. Kuria statinius, lipdinius, keverzones ar „galvakojus“. Grafinius ir erdvinius kūrinius palydi garsais, veiksmais, sava kalba. Pradeda rinktis jam patrauklias raiškos priemones, medžiagas. Apžiūrinėja, tyrinėja muzikos instrumentus, aplinkos daiktus, jais išgauna garsus. Eksperimentuoja balsu: kuria ir rečituoja savitus žodžius; paskatintas kūnu išgauna garsus, išbando naujus judesius, tinkančius dainuojant ar klausant muzikos. Vienas ir kartu su kitais dainuoja nesudėtingas daineles, jų tekstą interpretuoja kūno judesiais. Imituoja ritmo ir melodinius darinius, vis tiksliau išlaiko ritminį pulsą. Spontaniškai dainuoja „arioso“ dainas, kuriose platesnis diapazonas, juntamas metras ir reguliariai pasikartojantys ritmo dariniai, panaudojamos frazės iš išmoktų dainų. Groja lengvai įvaldomais melodiniais ir mušamaisiais instrumentais. Juda (su priemonėmis ir be jų) klausydamas ir kurdamas. Išlaiko	Veiklų metu tyrinės muzikos instrumentus ir įvairius aplinkos daiktus, išgaus jais garsus, skirs jų tembrą, garsumą, trukmę. Atliks paprastas daineles, plos ir trepsės atkartodami girdimą ritmą, naudosis kūno perkusija. Judės pagal muziką spontaniškai improvizuodami, atkartos matytus šokio judesius ar kurs savus. Piešdami laisvai reikš emocijas linijomis, taškeliais, brūkšniais, eksperimentuos su spalvomis, tekstūra ir grafine išraiška. Kurs meninius darbus naudodami įvairias medžiagas – popierių, tekstilę, gamtines priemones. Ugdysis estetinį jautrumą, išreikš save per vizualinius, muzikinius ir judesio meninius potyrius.

	dėmesį klausydamasis muzikos kūrinio, atpažįsta kai kurias anksčiau girdėtas melodijas ir klausytus kūrinius. Įvardija arba parodo, kad supranta kai kuriuos muzikos kontrastus (garsiai – tyliai; greitai – lėtai, linksmi – liūdnai). Muzikinę raišką naudoja kitoje veikloje. Noriai muzikuoja individualiai ir grupėje. Tyrinėja ir atranda naujų judesių bei jų derinimo būdų. Judėdamas tyrinėja savo ir kitų vaikų asmenines erdves. Atlieka paprastus ratelius ir dainuojamuosius žaidimus, bandydamas nustatyti kryptimi koordinuotai judėti su kitais. Vienu metu judina kelias kūno dalis. Improvizuoja judesiais atliepdamas muzikos nuotaiką ir savybes, kuria, kurį laiką prisimena ir kartoja įvairias dviejų trijų judesių kombinacijas. Natūraliai ir džiaugsmingai šoka ir individualiai, ir drauge su kitais. Išbando balso, kūno ir mimikos raiškas ir priemones, siekdamas emocinio poveikio aplinkiniams pasirenka pritarimo sulaukusias raiškas. Režisūrinių ir vaidmenų žaidimų metu atlikdamas pasirinktą vaidmenį pasitelkia kūno judesius, veido mimiką, balso intonacijas ir priemones.	
	4–6 metai. Siekiama 6 žingsnio pasiekimų Eksperimentuoja sudėtingesnėmis dailės technikomis (gratažas, monotipija), skaitmeninio piešimo ir kitomis kompiuterinėmis technologijomis. Kuria darbus, pasižyminčius fantastinėmis detalėmis, grafiniais ženklais (skaitmenimis, žodžiais, raidėmis, rodyklėmis). Turi išankstinį kūrybinį sumanymą, nuosekliai bando jį įgyvendinti;	Naudojant įvairias technines priemones pieš, lipdys, konstruos. Klausant muzikos improvizuodamas šoks, žais vaidmenų žaidimus, dainuos, šoks, laikysis šokio taisyklių, diskusijose išsakys savo nuomonę. Tyrinės įvairesnius garso išgavimo būdus pasitelkdamas kūno perkusiją, gamtos medžiagas, muzikos

	įgyvendindamas įvairias idėjas dažniausiai tikslingai pasirenka dailės priemones ir technikas. Kartu su kitais kuria bendrus dailės darbus. Komentuoja ir kitaip reiškia nuomonę apie savo, kitų vaikų, menininkų darbus vartodamas žinomas dailės sąvokas. Gali išvardyti keletą technikų (piešta, fotografuota, tapyta). Samprotauja apie dailės kūrinių paskirtį. Supranta, kad yra skirtingos dailės rūšys. Tyrinėdamas ir išbandydamas garsų pasaulį balsu, instrumentais ir aplinkoje esančiais daiktais, lygina, apibūdina, grupuoja garsus. Išbando grojimą smulkesnės motorikos įgūdžių reikalaujančiais muzikos instrumentais. Dainuoja (vienas, poroje ar grupėje) sudėtingesnio ritmo, melodijos, platesnio diapazono vienbalses dainas, jas gana tiksliai intonuoja, įsiklausydamas į savo ir draugų dainavimą. Kuria ritminius ir melodinius darinius, improvizuoja ir komponuoja jungdamas kelis atskirus muzikos elementus (melodiją, ritmą, harmoniją, tembrą, tempą ir dinamiką). Pateikia savo muzikinę kūrybą grafiniais ženklais arba naudodamas skaitmenines programas. Kuria garsinius fonus ir perkusinius akompanimentus. Vartoja vis daugiau muzikos sąvokų, sugeba atlikti ir supaprastintu būdu pavaizduoti ketvirtines, aštuntines ir pusines natas bei pauzes. Išlausęs muzikos kūrinį trumpai nusako, kodėl kūrinys patiko ir kuo jis įdomus, aptaria, kur ir kada girdi muziką savo aplinkoje, nusako muzikinio kūrinio paskirtį ir kontekstą. Dalinasi įspūdžiais, užduoda klausimus apie matytus koncertus, aptaria atlikėjų ir	instrumentus ir kitus daiktus.
--	---	--------------------------------

	klausytojų vaidmenis gyvai atliekant muziką. Siūlo naujus šokio raiškos būdus, eksperimentuoja, kaip judesiais galima pavaizduoti įvairias emocijas ir nuotaikas, charakteringus veikėjų judesius. Šoka sudėtingesnius autorinius ir liaudies šokius bei ratelius (tiltelius, grandinėles). Improvizuodamas ir kurdamas kompozicijas perteikia temą, siužetą ar pasirinktą nuotaiką, įtraukdamas šokio judesiui būdingas ypatybes. Padedamas mokytojo grafiškai fiksuoja savo sukurto šokio eigą. Apibūdina savo atlikto, sukurto ar stebėto šokio tempą, nuotaiką, charakteringus judesius, temą. Aiškina, kodėl kitų sukurti šokiai patiko ir kuo jie įdomūs; nusako, kur ir kada mato šokį savo aplinkoje, mokykloje ir už jos ribų. Tyrinėja simbolinio personažo esmines savybes, emocijas ir jausmus, juos perteikia charakteringais kūno judesiais, veido išraiškomis, balso intonacijomis. Kuria lėlių, šokio, dramos, operos „spektaklius“ kartu su kitais vaikais, drąsiai improvizuoja „bendraudamas“ su jų kuriamais veikėjais; drauge su mokytojais ir vaikais dalyvauja improvizacinio pobūdžio teatralizuotuose renginiuose ir juose prisiima skirtingus vaidmenis. Dalinasi savo teatre patirtimi su kitais, apibūdina įsimintinus spektaklio epizodus, teatro formomis perteikiamas idėjas susieja su konkrečiomis gyvenimiškomis situacijomis ir išgyvenimais.	
Pasiekimų sritys	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)

Kūrybiškumas <u>Vertybinė nuostata:</u> nusiteikęs drąsiai kurti ir autentiškai išreikšti save, noriai tyrinėti naujas idėjas. <u>Esminiai gebėjimai:</u> pasitelkia patirtį ir vaizduotę, tyrinėja savo ir kitų idėjas, randa būdų ir priemonių parodyti originalumą ir išradingumą įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, aptaria tai su kitais.	0–3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų Pakartotinai sugrįžta prie dominančių raiškos būdų tyrinėjimo. Perkuria patikusius garsus, judesius, veiksmus, vaizdus, atrasdamas naujus derinius. Žaisdamas atlieka įsivaizduojamus menamus veikėjo veiksmus. Rodo susidomėjimą kitų kūryba ir norą veikti kartu su kitais.	Laisvai judės šokio ritmu, išreikš save spontaniškais kūno judesiais, jaus malonumą juos atlikdamas bei derindamas su muzika ar ritmu. Improvizuos žaidimuose, mėgdžios suaugusiųjų ar bendraamžių veiksmus, kurs savo vaidmenis ir siužetus. Piešdamas, lipdydamas ar spalvindamas, eksperimentuos su įvairiomis medžiagomis ir technikomis, drąsiai derins spalvas, formas, struktūras. Veiklose leis laisvai reikštis savo vaizduotei, išgyventoms emocijoms ir kūrybinėms idėjoms, o savo kūrybos rezultatais dalinsis su kitais.
	4–6 metai. Siekiama 6 žingsnio pasiekimų Domisi, fantazuoja, užduoda klausimus apie kūrybinę veiklą, išbando įvairias naujas kūrybos priemones, būdus, sritis. Savo kūryboje atkartoja pastebėtus kitų kūrybos elementus. Numato, kaip ir kokiomis priemonėmis sieks kūrybinio rezultato, padedamas sprendžia kūrybinius iššūkius, pagal savo įsivaizdavimą siekia pabaigti kūrybinį darbą, paskatintas jį tobulina. Dalinasi savo kūryba artimoje aplinkoje, pasakoja apie kūrybos procesą, paaiškina, kas jam svarbu ir įdomu, pasako, kam skirti jo paties ir kitų žmonių kūrybos rezultatai.	Išbandys įvairias kūrybos formas, kurs pasakojimus, vaidybines situacijas ir personažus. Improvizuos derindamas įvairias priemones, medžiagas ir spalvų derinius. Tyrinės garsus, balsų tembrus, kūno judesius, ieškodamas originalių saviraiškos būdų. Taip pat aktyviai eksperimentuos su skirtingais medijos ir technikų deriniais, drąsiai išreikš savo idėjas ir emocijas per meninius veiksmus, skatindamas kūrybinį mąstymą bei gebėjimą savarankiškai kurti.
Pasiekimų sritys	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Gebėjimas žaisti <u>Vertybinė nuostata:</u> nusiteikęs kartu su kitais vaikais plėtoti žaidimus,	0–3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų Žaidžia su suaugusiuoju ar kitu vaiku, pradeda derinti savo	Spontaniškai imsis žaidimų su gamtos medžiagomis – dėlios, konstruos, bandys įvairius sprendimus. Rinksis veiklas, kurios lavina

kurdamas vaikų žaidimo kultūrą. <u>Esminiai gebėjimai:</u> individualiai ir drauge su kitais žaidžia ir pats kuria įvairius žaidimus: režisūrinius, vaidmenų ir žaidimus su taisyklėmis, moka laikytis skirtingų žaidimų taisyklių.	veiksmus su kito žaidėjo veiksmais. Tikslingai renkasi žaislus, pasirenka arba pats susikuria erdvę žaidimui. Kartodamas veiksmus žaidžia vieną įsiminusį įvykį, jungia du tris žaidybinius veiksmus į paprastą kasdienį siužetą. Individualiai ar dviese žaidžia paprastą režisūrinį ar vaidmenų žaidimą, laikosi žaidimo vaidmens taisyklių. 4-6 metai. Siekiame 6 žingsnio pasiekimų. Mokytojo paskatintas nesunkiai ištraukia į kolektyvinius režisūrinius žaidimus, kuria naratyvinius žaidimų pasaulius. Žaidime vartoja išplėstinę kalbą, pradeda žaisti vaizduotės žaidimus vien kalbėdamasis. Mėgsta žaisti netradicinėse erdvėse (kieme, gamtoje), išradingai jas pritaikydamas žaidimui. Tvarko žaidimo erdves prieš žaidimą ir jį baigus. Kuria išplėtotus ilgalaikių naratyvinių žaidimų siužetus mėgstamų knygų, filmų ir vaizdo žaidimų pagrindu. Žaisdamas su kitais lanksčiai kaitalioja vaidmenis, kontroliuoja savo ir kitų veiksmus, konstruktyviai sprendžia kylančius nesutarimus. Laikosi taisyklių dalyvaudamas kolektyviniuose sportiniuose, judriuosiuose ir didaktiniuose žaidimuose.	smulkiąją motoriką, žais su jam patinkančiais žaislais. Sekdamas suaugusiųjų pavyzdžiu, ištrauks į žaidimą, improvizuos ir kūrybiškai perteiks vaidmenis. Koordinuos žaidimo veiksmus su kitais žaidėjais. Įvaldys ir organizuos žaidimo erdvę, kurs žaidimo siužetą. Žaidime bandys laikytis prisiimto vaidmens. Įgudę žais režisūrinius žaidimus individualiai ir dviese, vaikai pamažu pereis prie siužetinių vaidmenų žaidimų. Prisiimdami apibendrintus vaidmenis, vaikai kurs jiems pažįstamas kasdienės socialines situacijas, siekdami tiksliai atlikti pasirinkto vaidmens funkcijas. Pradėdami žaisti siužetinius vaidmenų žaidimus, vaikai tarpusavyje sąveikaus nedaug, žaidimo siužetą sudarys vienas ar du pasikartojantys įvykiai. Vaikams žaidžiant nuolat, jų gebėjimai tobulės, jie ims žaisti didesnėse grupelėse, išmoks tikslingai kurti žaidimo erdves ir konstruoti sudėtingesnius žaidimo siužetus, pasitelkdami vaizduotę ir įtraukdami fantastinių elementų.
Mokytojo vaidmuo: Mokytojas skatina vaikus tyrinėti ir kūrybiškai mąstyti, pateikdamas įkvėpiančius pavyzdžius, meno kūrinius ir istorijas bei užduodamas klausimus, kurie žadina smalsumą. Jis ragina eksperimentuoti su įvairiomis technikomis ir medžiagomis, drąsina nebijoti klaidų ir tiki kiekvieno vaiko kūrybiniais gebėjimais. Atkreipia dėmesį į individualius vaikų		

poreikius, pomėgius ir sugebėjimus, inicijuoja pokalbius bei diskusijas, skatinančias saviraišką.

Ugdymosi būdai:

Teatriniai vaidinimai, piešimo ir tapybos užsiėmimai, lipdymas, šokio praktikos, kūrybinės dirbtuvės su šeima, interaktyvūs žaidimai, muzikos instrumentų grojimas, ritminiai pratimai, tyrinėjimo užduotys, kūrybinis antrinių žaliavų panaudojimas, fotografavimas bei edukacinės ekskursijos..

Ugdymosi kontekstai:

Universalaus dizaino mokymuisi: Ugdymo aplinka kuriama taip, kad skatintų vaikų emocijas, sudomintų juos ir įtrauktų į prasmingą veiklą. Vaikai skatinami mokytis pasitelkiami jiems tinkamiausius veiklos, pažinimo ir tyrinėjimo metodus. Laisvė rinktis padeda formuoti asmeninius tikslus, ieškoti naujų idėjų bei atrasti individualius žaidimo ir mokymosi kelius.

Žaismės: Skatinamas vaikų natūralus smalsumas bei netikėti tyrinėjimo ir interpretavimo būdai. Vertinami net „klaidingi“ paaiškinimai, kurie tampa svarbiu tolimesnio atradimo ir supratimo pagrindu.

Kūrybinių dialogų: Sukuriama aplinka, kuri skatina vaizduotę, smalsumą ir kūrybinį džiaugsmą. Vaikai eksperimentuoja su įvairiais saviraiškos būdais, patiria atradimo džiaugsmą ir pasididžiavimo akimirkas, drąsiai priima kūrybinius iššūkius. Estetiškai turtinga aplinka įkvepia ieškoti sprendimų, eksperimentuoti, kurti bei tobulinti savo idėjas, naudojant įvairias išraiškos formas.

5. VAIKŲ UGDYMO SI PAŽANGA, UGDYMO SI TĘSTINUMAS

Mokykloje vaikų pažanga stebima nuolat, taikant formuojamojo vertinimo principus. Šis procesas yra nenutrūkstamas ir grindžiamas pagarba vaikui bei atliekamas laikantis etikos principų. Toks vertinimas padeda užtikrinti ugdymo(si) kokybę, leidžia laiku pastebėti individualius vaiko raidos ypatumus, atliepti jo poreikius ir planuoti tolesnius ugdymo žingsnius.

Vertinimo proceso tikslai – atpažinti kiekvieno vaiko ugdymosi poreikius ir pažangą, sudaryti sąlygas kiekvienam vaikui tobulėti individualiu tempu, įtraukti vaiką, jo tėvus bei švietimo pagalbos specialistus į ugdymo(si) planavimą, stiprinti bendradarbiavimą tarp šeimos ir ugdymo įstaigos bei vertinti mokytojo darbo kokybę ir tobulinti ugdymo(si) procesą. Vertinimo eiga vykdoma nuosekliai visus mokslo metus. Duomenys apie vaiko pasiekimus kaupiami vaiko pasiekimų aplanke, kuriame fiksuojami reikšmingi ugdymo(si) įrodymai: vaikų darbai, piešiniai, nuotraukos, elgesio ar veiklos situacijų pavyzdžiai, mokytojų pastabos. Du kartus per metus – rudenį ir pavasarį – vaiko pasiekimai įvertinami pagal pasiekimų kreives, kurios segamos į vaiko asmens bylą. Rudenį atliekamas pirminis vertinimas, siekiant išsiaiškinti grupės vaikų kontekstą ir individualius gebėjimus, o gegužę – apibendrinamasis vertinimas, kuriuo įvertinama vaiko pažanga per mokslo metus. Su pasiekimais tėvai (globėjai) supažindinami individualių pokalbių metu. Vertinimo rezultatai taip pat analizuojami

Mokyklos tarybos posėdžiuose, kuriuose numatomos tolimesnės gairės, ugdymo veiklos tobulinimas.

Vaikų, patiriančių ugdymo(si) sunkumų, pirminį ugdymosi poreikių vertinimą atlieka Vaiko gerovės komisija arba pedagoginė psichologinė tarnyba. Mokytojas kartu su švietimo pagalbos specialistais ir vaiko tėvais (globėjais) rengia individualius pagalbos planus, užtikrinančius tikslingą paramą ir ugdymosi pažangą. Vertinimo procesas yra neatsiejama ugdymo dalis – jis padeda ne tik stebėti vaiko raidą, bet ir aktyviai ją formuoti, stiprinant ugdymo(si) kokybę, kuriant bendradarbiavimu grįstus santykius bei laiduojant kiekvieno vaiko asmeninę pažangą.

Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo(si) dermė bei tęstinumas. Vaikų ugdymo(si) dermę ir tęstinumą užtikrina Mokyklos programos ir Priešmokyklinio ugdymo programos ugdymo(si) principų suderinamumas bei kryptingas ugdymo(si) proceso organizavimas, kuris grindžiamas vaiko raidos ir ugdymo(si) poreikiais, ypatingą reikšmę teikiant žaidimui ir patirtiniam ugdymui(si). Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo(si) tęstinumą laiduoja ikimokyklinio ugdymo pasiekimų sričių ir priešmokyklinio ugdymo kompetencijų sąveika - suderintos pasiekimų grupės ir jų turinys, nuoseklus jų augimas, leidžia vaikui sklandžiai pereiti iš vieno ugdymo(si) etapo į kitą.

6. BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

Mokyklos ikimokyklinio ugdymo programos projektas 2025 m. gegužės 19-30 dienomis pristatytas Mokyklos bendruomenei.

Mokykla peržiūrės ir atnaujins programą kas 5 metus ar pasikeitus švietimą reglamentuojantiems dokumentams. Visa aktuali informacija yra skelbiama internetiniame puslapyje: <http://www.gervele.vilnius.lm.lt/>

LITERATŪRA

1. Daniels, E. R., Stafford, K. (2000). *Atvirų visiems vaikams grupių kūrimas*. Vilnius: Gimtasis žodis.
2. Hakkarainen, P., Brėdikytė, M., Brandišauskienė, A., Sujetaitė-Volungevičienė, G. (2015). *Ikimokyklinio amžiaus vaiko raida: žaidimas ir savireguliacija*. Monografija. Kaunas. Prieiga internete: <https://www.vdu.lt/cris/bitstream/20.500.12259/62210/1/ISBN9786094543982.pdf>
3. Ikimokyklinio ugdymo programos gairės (2023). Vilnius: ŠMSM.
4. Monkevičienė, O. (2021). *Žaismė ir atradimai. Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo pedagogui*. Prieiga internete: http://www.ukvm.lt/bylos/el_biblioteka/ikimokyklinio_ugdymo_padejejas/Vadovas_pedagogui.Zaisme_ir_atradimai.pdf
5. Rauckis, J., Drungilienė, D. (2004). *Ankstyvojo amžiaus vaikų kūno kultūros programa ir metodinės rekomendacijos*. Kaunas: Šviesa.
6. Ruškus, J., Žvirdauskas, D. (2010). *Ugdymo paradigmos kaita: ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo paskirčių hierarchija Lietuvoje*. *Acta paedagogica vlnensia*, 24, 57–68.
7. Universalaus dizaino mokymuisi gairės (2023). Vilnius: Europos socialinio fondo agentūra. Prieiga internete: <https://tukstantmeciomokyklos.lt/wp-content/uploads/2023/11/Universalaus-dizaino-mokymuisi-gaires.pdf>
8. Žukauskienė, R. (1996). *Raidos psichologija*. Vilnius.
9. Žukauskienė, R. (2009). *Kognityvinė raida žaidimų metais (2–6)*.
10. Žukauskienė, R. (2012). *Raidos psichologija: integruotas požiūris*. Vilnius: Margi raštai.

PRIEDAI

1 Priedas

Išvados apie mokyklos veiklos kokybę

Mokyklos stiprieji veiklos aspektai:

1. Mokytojo sąveika su vaikais (1.2 – 3 lygis).
2. Lygios galimybės visiems vaikams ugdytis ir tobulėti (1.4 – 3 lygis.)
3. Žaidimas (2.3 – 3 lygis).
4. Fizinė aplinka (3.1 – 3 lygis).
5. Pažintinė aplinka (3.3 – 3 lygis).
6. Ugdymo strategijos, padedančios vaiko asmenybinei raidai (4.1.1. – 3 lygis).
7. Ugdymo strategijos, skatinančios vaiko mokymosi procesą (4.2 – 3 lygis).
8. Ugdymo strategijos, palankančios žaidimą, kaip pagrindinę vaiko veiklą (4.3 – 3 lygis).
9. Ugdymo planavimas (5.2 – 3 lygis).
10. Mokyklos savivalda (7.3 – 3 lygis).

Mokyklos tobulintini veiklos aspektai:

1. Vaikų tarpusavio sąveika (1.3 – 2 lygis).
 2. Spontaniška vaiko inicijuota veikla (2.1 – 2 lygis).
 3. Pasiekimų vertinimas (5.1 – 2 lygis).
 4. Nuolatinis profesinis tobulėjimas (7.2 – 2 lygis).
 5. Lyderystė mokymuisi (7.3 – 2 lygis).
- Veiklos rodiklis arba kokybės kriterijus pagal Ikimokyklinio ir (ar) priešmokyklinio ugdymo programos vykdančių mokyklų veiklos kokybės įsivertinimo metodiką (2021 m.).